

アンサンブルズ東京 フェスティバル開催データ

2015（平成27）年8月30日（日） 東京駅前丸の内側 行幸通り

大友良英、プロジェクトFUKUSHIMA！、渋さ知らズ、芳垣安洋とオルケスタ・ナッジ！ナッジ！、ルリー・シャバラ（センヤワ）、大友良英とテニス Courts

2016（平成28）年9月4日（日） 東京駅前丸の内側 行幸通り

大友良英、プロジェクトFUKUSHIMA！、いしいしんじと原田郁子、芳垣安洋とオルケスタ・ナッジ！ナッジ！、トクマルシューゴ、フレッド・プリス

2017（平成29）年10月15日（日） 東京タワー（正面玄関前エリア、南側駐車場など）

大友良英、プロジェクトFUKUSHIMA！、UA+稲葉俊郎、大友良英スペシャルビッグバンド、坂本美雨とCAN-TUS、芳垣安洋とオルケスタ・ナッジ！ナッジ！

2018（平成30）年8月26日（日） 東京タワー（南側駐車場など）

大友良英、プロジェクトFUKUSHIMA！、サンティアゴ・バスケス、高木完×DJみそしるとMCごはん、芳垣安洋とオルケスタ・ナッジ！ナッジ！、柴田聡子、高良久美子、勝井祐二、鈴木広志、かわいしのぶ、原田仁、木村仁哉 スペシャルゲスト：のん

2019（令和元）年8月24日（土） 東京タワー（南側駐車場など）

大友良英、プロジェクトFUKUSHIMA！、栗コーダーカルテット、大友良英スペシャルビッグバンド、伊藤千枝子、芳垣安洋とオルケスタ・ナッジ！ナッジ！ スペシャルゲスト：水前寺清子

2020（令和2）年12月～2021（令和3）年3月 オンライン開催

大友良英、プロジェクトFUKUSHIMA！、角銅真実、さや（テニス Courts）、非常階段（JOJO広重、T.美川）、芳垣安洋とオルケスタ・ナッジ！ナッジ！

プロジェクト詳細は、WEBサイトをご覧ください。

<https://www.ensembles.tokyo>



芸術監督 大友良英
美術・装飾 プロジェクトFUKUSHIMA！
舞台制作 合同会社 SALMONSKY

主催 公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京、
アンサンブルズ東京実行委員会【P3 art and environment、
特定非営利活動法人大丸有エリアマネジメント協会、株式会社文化放送】
助成・協力 東京都

文化でつながる。音楽とつながる。
TokyoTokyo
FESTIVAL

ARTS COUNCIL TOKYO



「誰もが自分たちで作れる音楽の方法」
大友良英・芳垣安洋インタビュー

アンサンブルズ東京が残していったもの

2020年に最終年を迎えたアンサンブルズ東京。6年間続いたこの音楽フェスティバルの最大の特徴は、第一線で活躍する音楽家たちがワークショップや盆踊りなどを通して参加者たちと一緒に作り上げてゆくバラエティーに富んだ演目である。ライブハウスやコンサートホールでは体験できない演奏者と観客の境目を越えた密な関係性と新しい音楽の楽しみ方を、東京駅前や東京タワーといった公共空間で提示できたことは非常に大きな功績だったといえる。芸術監督の友友良英氏のワークショップをシンガポール、台湾、ベトナムでも見てきた私は、その手法に言葉や文化の違いを越えて伝わる何かがあるのではないかといつも感じていた。

そこで新型コロナウイルスの感染拡大で対面での開催を断念せざるを得なかった時、大友氏やパーカッショニストの芳垣安洋氏がワークショップで使用しているハンドサインを「教材」にできないかという話になった。手の形とジェスチャーを組み合わせることで多様な人たちに音や演奏の指示をするそれぞれのメソッドを分析し、世界中の誰もが理解できる楽譜のようなものとして示せば、このフェスティバルのレガシーとしてこれからも多くの人に引き継いでいけるのではないだろうか。

しかし実際に両氏に話を聞いていくと、このやり方はその場でしか生まれない集団のダイナミクスや参加者の自主性を音楽的な流れの中に落とし込んでゆく感性など、個別の経験に由来するものが大きく影響していることがだんだんとわかってきた。またハンドサインも毎回同じ結果をもたらすために指示をするものではなく、そこに集まった人々からしか生まれない何かを見つけるためのきっかけのようなものであり、その根底には「一緒に音楽を作ろう」という思いと時間をかけて築き上げてゆく関係性がある。つまりやり方や記号だけを伝えても肝心の音楽には近づけないのだ。

様々な映像や音楽の記録とともに、ここに収められているインタビューによって、アンサンブルズ東京で生まれたあの楽しそうにみんなが一緒に作る音楽の本質的な部分、音楽だけでなく社会や日常とは切り離せない協働するという営み、それらがこれからも多くの人に伝われば良いと思う。

2021年1月 dj sniff





アンサンブルズ東京2017 東京タワー

大友良英インタビュー

あったまればうまくいく

インタビュー日：2020年10月15日

インタビュアー：dj sniff

写真：新井潔、駒崎崇彰、佐竹邦彦、アンサンブルズ東京事務局

イラスト：田中泉

編集：沼田夕妃



アンサンブルズ東京2017 東京タワー

基本のハンドサイン

sniff：まず始めに、大友さんが指揮する時に使うハンドサインについて一つずつ説明をお願いしますか？

大友：毎回集まった人の様子を見て変えているので、とりあえず基本的なものだけ説明していきます。

まず1番。人差し指を立てて振り下ろしたら短い音を出します。音楽用語では八分音符とかスタッカートとか言いますが、なるべくそういう用語を使わず「短くて鋭い音」と言っています。

大友良英

1959年生まれ。映画やテレビの音楽を山のように作りつつ、ノイズや即興の現場がホームの音楽家。ギタリスト、ターンテーブル奏者。国内外でのコンサート活動をはじめ、展示作品や一般参加のプロジェクトのプロデュースワークも多数。震災後は思春期を過ごした福島での活動を継続中。

芳垣安洋

1959年生まれ。打楽器奏者。Altered States、モダン・チョキチョキズ、淡さ知らズ、Ground Zero、ROVO、DCPRGなどのメンバーとしての活動の他、国内外多くの音楽家と共演する。大編成ジャズグループ「オルケスタ・リブレ」や打楽器アンサンブル「オルケスタ・ナッジ！ナッジ！」他多様なグループを主宰。海外公演、舞台演劇、ダンス、映画、TVドラマ、アニメーションなどの音楽制作にも数多く携わる。

dj sniff

1978年生まれ。ターンテーブル奏者、キュレーター、翻訳家。オランダのSTEIM電子楽器スタジオで2012年までディレクターとしてさまざまなプロジェクトを企画。2017年まで香港城市大学で客員助教授、現在はアジアンミーティングフェスティバル・コディレクターと京都精華大学特任准教授を務める。

デザイン：鈴木聖

アンサンブルズ東京2016 東京駅前・行幸通り



どでやったらまた違うということもあると思うんですけども、その場合の違いはどのような部分だと思いますか？

芳垣：それはもうたぶんプレイする人たちの違いだと思うな。音を出すことに対しての考え方の違い、やる人の違いだと思う。

sniff：そういう意味でも伝統的な、西洋的なオーケストラとは違う訳ですよ。オーケストラや楽器がある意味音の発生機として存在していてプレーヤーの個性は出さない、という考え方と真逆になりますね。このアンサンブルの大きな特徴だと思います。ありがとうございました。

※9 オルケスタ・ナッジ！ナッジ！

芳垣安洋が2003年に結成した打楽器集団。構築された楽曲とサインによる即興的なアプローチの混在したアンサンブルを作り上げる。

※10 渋さ知らズ

1989年結成、不破大輔を中心に、多くのミュージシャンやダンサーが参加する大型バンド。ジャズ、ロック、ラテン、ポップス、フォーク、演歌などさまざまなジャンルが混在した音楽と、舞踊、美術、映像、照明、音響などの表現も一体となった公演を行う。

※11 オルケスタ・ナッジ！ナッジ！×配財プロジェクト打楽器ワークショップ

2013年「すみだ川アートプロジェクト」にてスタートしたイベント。墨田区の町工場から出た廃材を地域の資源と考え「配財」に転換、楽器を制作しパーカッションアンサンブルを試みるワークショップ。

※12 ベジーク

Bezique。19世紀中頃にフランスで生まれヨーロッパで盛んになったカードゲームを元に、1989年にジョン・ゾーンが発案したゲーム作品。

※13 大友良英ニュー・ジャズ・オーケストラ

1999年に結成した5人編成のジャズコンボONJQ（大友良英ニュー・ジャズ・クインテット）から発展、2005年から大友良英ニュー・ジャズ・オーケストラ（ONJO）として10人前後の編成で活動を行う。

※14 大友良英スペシャルビッグバンド

NHK連続テレビ小説「あまちゃん」劇伴の演奏グループとして2013年に結成された「あまちゃんスペシャル・ビッグバンド」の新プロジェクトとして2014年から活動する大編成バンド。

アンサンブルズ東京2020 芳垣安洋ワークショップ動画
<http://www.ensembles.tokyo/#methodSection>



音を出すタイミングは、太鼓を叩く時でいうと振り下ろして音が出る瞬間。振り下ろす身振りの大きさを大きな音や小さな音にします。音程は自由で、音程が変えられる楽器の人は振り下ろすたびに音を変える、変えられない人の場合はニュアンスを変えてみましょう、ということにしています。毎回同じことをしなくて良いですし、後は音を出す人が自由に考えてください、と伝えています。最初に必ずこの練習をします。



1番 短い音を出す

その次は5番。こんどは逆に長い音を出しましょう、手を広げると同時に音を出して、手をすぼめたら終わり、というのをやります。バイオリンや管楽器など長い音が出せる楽器はそのまま、ギターや打楽器はトレモロやロール（単一の音を連続して小刻みに演奏する技法）でザーッとできる限り長い音を出してもらって、これも音程は問いません。そして同じように振り下ろしの身振りの大きさを音の大きさを、何回も振ったならなるべく音程やニュアンスなどを覚えてもらう。まずはこの2つだけで練習します。



5番 長い音を出す



3番 リズムを出す

そしてその様子を見ながら、次に何をやるか考えるんですけども、その時のメンバーによって変わっています。だいたい多いのは、3番として、リズムを出す、パターンを出す、というのをやります。小さい子などには「パターンを出す」が判りにくいので「リズムを出す」という言い方をしています。このサインは1番とか5番に比べるとぐっと多様になります。1と5は全体に出すことが多いんですけど、3番は個々人に出す場合もあって、その人が自由に決めることになります。テンポやパターンは複雑なものではなく、他の人が真似しやすいものにしましょう、ということだけ決めています。あるいは3番を出して、こっちで指揮を出すワンツースリーフォーという拍子のテンポで、みんなでリズムを出してみる、という形もあります。

この3番はアンサンブルを発展させる種になることが多いです。例えば誰かに3番を出して、「ドン・テッ・テー、ドン・テッ・テー」という3拍子が出たとします。そこでその人を指差して「パクレ」というサイン、真似をしてくださいというサインをみんなに出します。これは一緒にアンサンブルをしてくださいというサインで、万引きサインとも呼んでいます。これは「ドン・テッ・テー」というリズムに全くそのまま合わせても良いし、「ドン・カッ・ッ、ドン・カッ・ッ」という風に自分でパターンを決めてもOKで、とにかくアンサンブルをしてくださいというサインです。

そこからどんどん発展させていきます。AとBの人のデュエットが構成されたところでさらにCの人にもそのサインを出して、3人でそのリズムを共有したところに、他のみんなに1番を出したりします。その際に使う「続けて」というサインがあります。これはブッチ・モリス（※1）のコンダクションからとったサインで、ブッチ・モリスは「ループする=行き来する」というサインにしました。僕の場合は、今やってることを続けてくださいというサインで、3人で3拍

子を出しているところにこれを出し、続けてるところで他の人に1番を出すと、「ズンチャッチャー、ズンチャッチャー、ダンッ」、5番を出したら「ズンチャッチャー、ズンチャッチャー、ガーッ」みたいな感じで、ユニゾンではない構成ができます。そうやって最初の30分ぐらいで簡単な構成を作っていくというのをいつも基本にしています。1番と5番と3番と、それを続けるというサイン、真似をしろ、というサインだけで、色々なことができます。

あとは「全く自由にやってください」というサイン、それと、手をきゅつと握って「やめてください」というサイン、それから指された人だけが音を出すというサインもよくやります。人差し指が自分の目の前を通過した時だけ音を出す。どんな音でもいいんです。通り過ぎたらやめる。もし自分の前で止まったら音を出し続けます。これはゲームみたいな感覚になるので、ゆっくりやったり早くやったりすると子どもたちも盛り上がるし、飽きません。出すサインは基本はほぼこれだけです。

それ以外は、例えばハーモニーを出す楽器が多い場合で、CのコードやFのコードということができそうならば、4番でCのコードにしましょう、とか、あるいは4番のサインを、今演奏している人はストップして、演奏していない人がその通り真似して演奏するという、チェンジするサインにしたりとか、それはその時の集まりの様子をみて考えます。

他にも、ジョン・ゾーン（※2）のコブラとかブッチ・モリスのコンダクションがよく使う「メモリー」というサインがあります。頭を押さえたら、今やっていることを覚えて1番として「メモリー1」にします。仮に3拍子のあるパターンをやっていたら「ズンチャッチャッ、ズンチャッチャッ」というパターンをそのままメモリー（記憶）します。いくつかサインが進行して違うシーンになったところで、頭の1番というサインを出したら「メモリー1」が復活するのでさっきの3拍子のパターンをやります。これは比較的上級者向けですが、このグループだったらこれが面白いだろうというものをその場で考えて組み合わせています。メモリーは場合によっては1、2、3と増やしていくこともできます。

sniff：基本以外の、自由に割り振れるサインはその時の様子を見て決めるということですね。

大友：そう、欠番の4番とか2番とか、あるいはげんこつ出したりとか、親指立てるとかでもいいし、中指立てるは使わないけど（笑）。欠番になってるサインを、メンバーに応じてその場で考えますね。

札幌国際芸術祭のワークショップで小学生とやった時には、3番のサインを「パターンて何？」って言い出して、1、2年生ぐらいの子が「パターンてこれだ！」って言って、パタンって倒れ出したんですよ。それがあまりにも面白かったんで、じゃあパターンって倒れるのは2番にしようって言って、1、2年生が倒れることにしたりとか。そういう風にみんなが飽きないで面白くて、音楽的にも機能しそうなものは何でも取り入れていく感じかな。

sniff：実際のワークショップでも、今説明してもらった順番で進めていますか？

にただ従うだけという要素もリズムアンサンブルにはありますが、そのリズム自体を変化させたり考えさせたりすることで、一気にまた個人に戻ってきますよね。

芳垣：それは大切なことだと思う。

sniff：アンサンブルズ東京で始めたこのワークショップを何年か続けていて、リピートする参加者は多いんですか？

芳垣：今のところ40人ぐらいはずっとリピートしてるかな。楽しいからね。

sniff：その楽しさは、みんなで音を出すことと、あと他の要素として何がありそうでしょうか？

芳垣：そんなにできると思ってなかったのに、リズムをステディーに刻むことが自分にもできたという喜びかな。リズムを刻めたからドラブッカ（アラブやトルコ音楽で使用する打楽器）を買って習いに行き始めました、みたいな人もいるからね。

sniff：参加者の皆さんの特徴はありますか？ またリピートして参加する40人に加えて、新しく参加してくる人たちは、どんな風に応募してくるんですか？

芳垣：男女は半半ぐらい、女性がちょっと多いかも。年齢が一番上が60過ぎてる人が2人ぐらいいるのかな。一番若いのが小学校6年になったのかな。小学校入りたてから来てる子が1人。

新しく加わる人は観てて面白かったからってという人もいるし、ずっと参加してる人の友達で、話を聞いたら自分でもできそうだって思って来たとか、そういう人が多いかな。

sniff：集まって一緒にやる楽しさと、続けることでレベルアップする楽しさという組み合わせはすごくいいですね。

最後にもう一つ質問です。サインや楽譜には、音楽をコード化して普遍性だったり共通言語を作るという意味合いがあると思うんですけども、芳垣さんのやっているコンダクションにも、そういう意味での普遍性とか国際性はあると思いますか？

芳垣：それはたぶんあると思うよ。もともとがジョン・ゾーンが作ったサインと、大友と一緒にやってた時に使ってたものと、あとはサンティアゴ・バスケスのサインなので、このサインはこういう意味合いなんだっていうことを説明して伝わればね。経験者だったら、これはサンティアゴのサインだな、これはコブラで使ってたサインだなんてわかるしね。

sniff：逆に普遍的ではない、その場所でやる、このメンバーでやる意味とか、同じことを海外な

芳垣：ちょっと既成のリズムっぽいものがあったりとか、あと、決めのフレーズみたいなものも練習して準備しておくこともあるしね。あらかじめ、最後はその決めのフレーズをやりますと決めておいて、合図を出してそれで終わることもある。

sniff：きっちりとした楽曲から、本当にフリーな即興、その中間のようなものなどこれまで色々な音楽をやってきた芳垣さんの活動の一つとして、こういったみんなで作る、なおかつ、それぞれの人たちに任せるといったような音楽という活動があるのがとても興味深いです。そうした色々な音楽活動の中で、一般の人たちとのアンサンブルをやる意味とか、自分が得られる満足感とかという風に考えていますか？

芳垣：自分が把握している色々な音楽の中で起こることとは違う体験ができるっていうのは、面白いね。あと、自分自身がコンダクションして作る音楽についても、今はこのぐらいのサインでやってるけど、もっと他のサインも使ってさらに細かく変えていくのはどうだろうとか、もうちょっと違うアンサンブルだったらどうなるだろう、みたいなことをシミュレーションしたり、そういう楽しさも延長線上にあるよね。

このワークショップでやっぱり一番大きいのは、音をみんなで出すと楽しいよねっていう体験。その一つの集大成ということでもないけど、大友がNHK大河ドラマ『いだてん』のテーマ曲を録音する時に、ワークショップに参加してくれているみんなを入れたらどうかって提案してくれてそれが実現した。途中から打楽器が、ばあっと重なるあの部分。NHKのスタジオに50人ぐらいが喜々としてやって来て、その時の様子を見て、やっててよかったなって、本当に純粹に思った。早くまたやりたいですっていうメールももらうんだよね。今のこのご時世（インタビュー時2020年のコロナ禍）を思うと、続けててよかったと思うし、早くまたできるようになって欲しいね。ナッジ！ナッジ！だけでやるようなリズムアンサンブルもそれはそれで一つの形なんだけど、一般参加の人たちも交えてやるアンサンブルというのも、また別の形、別の音楽として、発表できるような場所は作りたいなと思ってる。

沼田：打楽器は旋律を出す楽器と比べてアンサンブルを前提にしてるものが多いことと、叩けば音が出る、プロフェッショナルじゃなくても参加しやすいという点で、参加型のワークショップに向いていますよね。

芳垣：確かにそうだね。世の中でドラムサークルとか流行ってるじゃない。それもやっぱりそういうことだと思うよね。ただ、これはもう自分自身の好みだけど、ドラムサークル的な感じじゃない、打楽器の持つ音色の面白さとか、普通の打楽器じゃないものでも参加できる、そういう面白さがある場所は、このワークショップ以外であまり例がないんじゃないかなと思う。

sniff：みんなが参加できるという一方で、全員を規律するような、軍のマーチング的な、考えず

大友：1番、5番は間違いなく最初にやります。そのあとは3番だったり指差しの時もありますが、この10年間の間やっていくうちに、いつの間にかこの順番になってきましたね。最初のうちは、2日間とかワークショップをして結構色々複雑にサインを出していたけど、だんだんとそんな必要ないなと考えて、この形に落ち着いたのは7～8年前です。

sniff：サインを思いついた順番というのはどうでしょうか？

大友：ブッチ・モリスのコンダクションを経験した90年代に、自分のバンドに持ち込んでやってみたのが最初なので、当初はブッチ・モリスのコンダクションのサインを応用していました。2000年代に入って一般の人と一緒にやるようになってから、ブッチ・モリスのコンダクションよりずっとシンプルにして、なるべく簡単にやれる方法を考えて試すようになり、それがある程度、形をなしてきたのが、2008～9年ぐらいだったと思います。

sniff：大友さんのコンダクションは、多様な一般の人たちと作るイメージが強いと思いますが、ブッチ・モリスがやっていたようにプロのミュージシャンと一緒にやる時にもこれらのサインを使うことはありますか？

大友：プロの間ではごくたまにしかやりませんが、ピックバンドではこのサインを応用したシーンが時々入ってくることはあります。4～5人で即興演奏する時にはサインは必要ないですが、10人以上いる時は何かしらの合図がないとプロでも混乱するので。でも基本的には、一般の人たちと短い時間である程度音楽的に面白いことをやってみるというのを、ここでは目指しているような気がしています。

一般の人と音楽をやる時に、例えば、ある程度練習したり結構大変なプロセスを経てある段階まで辿り着く、という方法もあると思うんですけど、それはあまりやりたくないですね。楽器をやったことがない人はいないのスキルで、上手い人は上手い人なのスキルで、練習なしでもその場で一緒にやれる方法ということで、なんとなくこのサインに絞られていったような気がします。

コンダクションによる音楽作りのポイント

sniff：観客としては、1番のサインなんかがわかりやすく盛り上がりますが、大友さん自身が一番頼りにしている、これがミソなんじゃないかっていうサインはありますか？

大友：状況によるんですけども、1番のサインはリセットにもなるんですよ。なんかうまくいかなかったっちゃう状態って必ず起こるんですが、うまくいかなかったね、ということにしちゃうと、みんなのテンションが落ちるので、1番でバンッと切る。そういう意味では、1番の使い方は

とても重要なんです、シンプル過ぎてあつという間に飽きちゃうから、その緩急をどうつけていくかがポイントだと思っています。同じパンッて音を出すのでも、それまでごく小さい音で何かが起きているところで、いきなりデカイ音でパンッて出したり、逆にすごい大きな音の時に、小さい音でボンッてやって何かが止まったり、緩急をつけることって音楽的にすごく面白くなるきっかけになると思います。

それと、1番のサインの面白いところは、これは5番でも言えますが、例えば一人の人がパンッて出したところで、たかが知れてるんですよ。だけどそれが10人、30人集まったところでパンッて出す時、特に最初に集まった時の一発目が重要だと思っていますが、その1打目で、ワッて思わせたらこちらの思う壺というか、ようするにそこでアンサンブルの力を理屈じゃなく実感して、みんな気持ち良くなると思うんですよね。例えばギターでジャンッて弾くだけなのと、ドラムやベースやサクソやみんなでギャンッてやるのとじゃ、音量や迫力、音の広がり全然違う。自分一人でパンッて弾いたのに対して、すごいパワーで自分の音が返ってくる。

なので、一番最初、掴みって言うてもいいと思うけど、そこさうまくいけばその次に行ける。これは気持ちいいってなったら人は調子に乗る、調子に乗せることですね。調子ってそれこそ音楽でいうとなんて言うのかな、リズムに乗る、グルーヴするっていう意味でもあると思うので、そこに1番のサインをうまく使います。短い音でボンッて一音出すっていうのが、たぶん音楽の基本でもあるので。

sniff：そのグルーヴを見つけるとか、調子に乗せる状態っていうのは、一つの目的とも言えますか？ それにまず到達しようという感じでやっていますか？

大友：目的は……、おお、なんだろうね。ワークショップの場合は、やっぱり20人いたら20人である一つの音楽を一緒にやったという実感を持つことだと思ってます。その実感を持たすためにとても重要なのは、アンサンブルをした、ということと、自分で考えてやった、という実感。指揮者はいるけれども、最初から想定された目標へ向かうのではなく、やらされるのでもなく、予想もしなかったものが自分たちで作ったアンサンブルでできた、というところかな。

sniff：何をやるか自分で考えなくてはならないサインはどれになるんですか？

大友：すべてのサインで考えなきゃいけないって、例えば1番でも5番でもどの音程を出すかはやる人にまかされていて、3番もどんなビートを出せというのは基本的には言わないようにしています。

もう一つは一人の人が考えたことだけで全体は変わらないので、全体の総意で向かうところにいつの間にか向かう、個人だけじゃどうにもコントロールできないっていう中で、それをみんなはどう考えていっていかっていくのがとても重要なことだと思ってますね。

sniff：大友さんは特定のサインでリセットをしたりとか、あとは指揮者のコントロールする権限も他の人に渡すことで中和させるという風に言っていたんですけど、芳垣さんの場合は人の特徴を知った上で任せて、それで流れを変えていくというのはすごく面白いなと思いました。

沼田：振られた人がどうしようって悩めば悩むほど、意外な音を出したりすることもありますよね。本当にチーンとだけしかやらなくても、その瞬間に空気がガラッと変わる、ある種のショックを与えて切り替えるような。

芳垣：あとは、これは別にいじめる訳じゃないんだけど、あなたやってねって言って振って、やろうとして、ああ！できないわかんない！ってことになっても、わかんなくなっちゃった地点に全員で戻って、またもう一回同じように振ってみるなんてこともやるし。もう私に振らないでください、って言う人もいるけど、大体そこから一生懸命何かしら考えるということをしてくれるよね。

沼田：紛れて弾いてるだけでも楽しいという時間と、急に指名されて自分で考えなきゃという場面で大きな差があると思いますが、本番の中でそういう場面のバランスなどは考えたりしますか？

芳垣：その部分はあまり意識せず、自分の中でその時の流れで進行しちゃってるかもしれない。さっきこのテンポでこんなリズムだったから、次は違うテンポでこんなリズムでスタートしよう、みたいなことをいくつもやっていくような形。一方で、サンティアゴ・バスケスがやってるコンダクションのアンサンブルは、ある程度楽曲的に聞こえさせようという意識がすごく強いので、大体10分から15分ぐらいで区切りを付けてるね。アンサンブルズ東京でやる時は本番の時間が決まっているから40分ぐらいで締めなくちゃというのがあんだけど、終わるような落としどころが見つかれば、ぱっと終わる、でもそうじゃない場合はどんどん展開しちゃう。でもそれはいいかなって思ってる。

だから、自分の中でこういう風にしなくちゃいけないということではできるだけ思わないようにしてる。それが自分の中でうまくかみ合わなかったら結局終われなくなっちゃうしね。あとは、今もしかしたらこっちの人が面白いかもしれないって思って急に振ることもある。その人は、え、来ると思ってなかった！って、さっき言ったみたいな状況になったりするんだけど、もうここに参加してるんだから、予想外なタイミングでもみんな巡ってくると思って頑張ってくださいって感じだね。

沼田：ジョン・ゾーンのコブラだと、次に全く違うことが起きるかもしれないという状況に常にさらされる緊張感や楽しさがありますが、芳垣さんのワークショップでは、ある程度楽曲っぽい時間やリズムのループがある中で、時々まさかの展開もある、という両方有りの感じですね。

「面白いリズムが出てるね」「それに合わせてやったらこうなるんだね」っていうやりとりが発展して、ワークショップとかステージじゃないオフの場所でもそういう交流が始まる。さっきは慣れという言い方をしたけど、ちょっとしたきっかけで、こういうことでもほぐれていくよね。

sniff：サインについてですが、多く使いがちなものとか、音楽的に行き詰まった時に使用するものはありますか？

芳垣：ある状況の時に、この人に任せるとなんか違うことやってくれるんじゃないかとか、あるいはこの人にさっきと同じことやってもらおうと、こっちの方に来たやつがもういっぺんあそこに戻れるんじゃないかとか、そういうことを把握しながら進めてるかな。本当にどうなっていくかさっぱりわかんないっていう時には、気分を変えて、この人にいっぺん全部任せてみたらどうかな、とか。例えば、リズムのところで変化が欲しいということを汲んでくれて、テンポもリズムもそれまでとは全然違うものを出せそうな人に任せる場合もあるし、逆に缶々を叩いているだけの人に振ってみて、いきなりそれだけの瞬間になった時に、みんな笑ったりする訳よ。そういうところから、また違う展開、違う気持ちになれたりとか。そういう感じのやり方は考えてるかな。

sniff：特定のサインやある行動で何かをガラッと変えるとか、うまくいってないものを修正するようなことはあんまりしないんですか。

芳垣：自分からはできるだけしないようにしてる。何かやってもらってそれで変える方が面白いかなと思ってるので、その人に考えてもらう。



アンサンブルズ東京2018 ワークショップ

sniff：数年やってみて演奏経験のない参加者たちならではのエピソードや、参加して楽しむためのコツみたいなものは何かありますか？

大友：重要なことは、こちら側でこういうことをしたいという前提を立てないことかな。例えば1番のサインでリズムを作ってそこに5番をあてていってかかっていう風に計画を立てないこと。とにかく出た音で、この人たちがしたら何ができるだろうかっていうのを、それこそ即興的に必死に考えていかないと、サイン以上の方向付けをこちら側がしようとしちゃうとうまくいかないと思う。例えばこのサインでずっと振っててなんとかリズムでグルーブさせなきゃって思ったら、俺の中では負けだと思って、グルーブはこっちが生むんじゃないって演奏者に生ませるようにする。集まった人たちの楽器、インストゥルメンテーションとかスキルとかに応じて、このメンバーだったら何が面白いかっていう方向性を素早く見つけるのが指揮をする側の役目だと思ってます。

sniff：それは最初からそういう認識でしたか？

大友：本当の最初、指揮される側で経験したことっていうと、ブッチ・モリスにただコントロールされるだけじゃつまんないんじゃないかなと思ってたんです。だけどやってみると実際はそうではなくて、こっちのやることにブッチ・モリスが反応しているんだっていうのがわかるようになってきた。指揮者と演奏者の間で明らかに駆け引きがあるなって感じたのは演奏者の側としてですね。

最初のうちは演奏スキルがある人であればそれができるとかってたんだけど、やっていてさらにわかったことは、そのぐらいの駆け引きなら誰でもできるということ。まず演奏者として指揮



アンサンブルズ東京2019 ワークショップ

される側の面白さを感じたので、今度は自分でも指揮をやってみようかなと思いました。

指揮者がやりたい音楽を実現するために演奏者をコントロールするということではなく、演奏者の出してきた音に反応しながらその場で即興的に考えて指揮をした方がはるかに面白いということもその時に学びました。

sniff：今年度のアンサンブルズ東京では参加者から動画を集めることになりましたが、その打ち合わせで「参加者を素材として考えたくない」という話も出ました。募集する段階で何か意識していることはありますか？ また今話のように、逆に参加者によってコンダクトする側が影響されるという点でも意識していることはありますか？

大友：素材として考えたくないために、こちらでこういう風にしたいというのはなるべく出さないですね。例えば、ベースがいたらドラムがいてキーボードがいたらいいねっていうのは作曲家側の都合じゃないですか。でもそういうことは一切考えず、集める際の基本的な基準としては、他人に迷惑がかからなければ良いということにしています。例えば、異常に音量が大きいと他の人が入れなくなっちゃうからそれはなしにしようという程度です。

あとさっきの、コントロールしない、自分の作品を作るために利用しない、という話とつながることなんですけど、「音遊びの会」(※3) という障がいのある子どもたちのグループと15年くらい一緒にやってるんですけど、ここに最初に僕が参加する時に、その前から「音遊びの会」とワークショップをやっていたゲストの方が、まるで子どもたちを素材扱いしているようにみえてすごく反発を感じたんです。

「子どもたちがこうやって遊んでいて音が聞こえてくるでしょ、それも音楽なんです」と、その人が言うので、まあそれはそうかもしれないと思って、「でもそれって聞く人が、これは音楽って決めることですよ」って話をしたら、「そういうことです」と。「ただそれだと子どもたちが音楽やってるって意識はない訳ですよ、それでいいんですか？ だったら蛍光灯の音を聞いて音楽だっていってるのと変わらないじゃないですか、それは子どもを素材扱いすることなんじゃないんですか」って言ったら、ちょっと論争になっちゃったことがあって、その時に自分ですごくはっきりわかったんですけど、やっぱりやってる側が自分たちで意識的に音楽をやっている、音楽行為をしているという意識があった方が良く、やらされてるとか素材扱いされるんじゃない方がいいなと強く思ったんですね。その人たちのワークショップのやり方を見ていて、主体は子どもではなく、それを聴いている大人たちの「聴取」を問題にしているだけで、そういうことに自分は興味ももてないというか、むしろ反発を感じたというのが大きかったかな。

ちなみにその「音遊びの会」では、僕はコンダクションは基本やりません。仮にやったとしても、コミュニケーションとして機能しにくいですし、互いにコンセンサスが取れない中でやるのは、なんかフェアじゃない感じがするんです。だから、コンダクションだけが手法ではなく、相手とどうやれるかによって選んでいます。「音遊びの会」では僕がやらなくても、何ヶ月か一緒にやっているうちに子どもたちが自分たちで自主的にコンダクションのようなことをやり始めた

れられない人もいます。そういうところから離れられるような状況を作って、色々な楽器の人に自由に入ってもらえるようなアンサンブルができた面白いかなとは思ってる。

sniff：パーカッション主体になるような募集の仕方じゃない方が良い？

芳垣：宣伝する主催側にはそういう風にはしないでくれとは言ってるけど、いくつもあるワークショップの中で特徴を出そうとしたら、やっぱりパーカッションでということになっちゃうよね。

sniff：リズムのワークショップにあえてサックスを持ってくる人は、もちろんわかった上でそういう気持ちで来ていて、そのさらに先にある自由にできるような状態を作る、というのはすごく難しいですよ。僕も集団で即興音楽の場を作る時に、即興音楽家だけ呼ぶと音楽的につまらないので、ポップスや他のジャンルの人たちを呼ぶんですけど、やっぱりその方たちは即興音楽をやっている場に来てから、自分もそれをやらなきゃいけないっていうマインドセットがあって、それをどうほぐすかというのはとても難しい問題です。そこをオープンにさせる方法、先ほど慣れという話も出しましたが、コツとかやり方はあります。

芳垣：それはもうずっと試行錯誤の対象だよ。ただ、2年ぐらい参加するとわかるみたいで、何やってもいいんですねって言うってくれる人もいます。ここ2年ぐらいずっと来るようになった人で、ギターを弾くんだけ、最初はみんなに紛れる感じでリズムを刻んだりしてたんだよね。本人は紛れてたらしいやっというつもりでいたみたいなんだけど、面白いからその人をピックアップして「今やってたこともう一回やって」ってしたら、「僕がやったこんなことでみんなノってくれるんですか？」みたいな感じになって、そこからやりとりが発展していった。周りの人と



アンサンブルズ東京2016 東京駅前・行幸通り

芳垣：実際にみんながどう思ってるのかはわからないけど、「え、これ、どうしたらいいの」って顔しながらもすごく楽しんでるというのは伝わってくる。自分が思ってることと同じかどうかはわからなくても、たぶん気持ちの上では重なってるのかなとは思って続けてる。

sniff：映像を見ていても楽しそうですね、みんな真剣ですけど。特に誰かを指差して真似をする時に、みんな、誰の何を真似するかっていうのすごく集中するんですけど、それが何かなかった時、すごく楽しそうに融合するという状況が印象的でした。

ミュージシャンとして自分が演奏する、リズムを演奏する感覚と、外から他の人たちのリズムをコントロールしたり誘導させたりする感覚との間に違いはありますか？

芳垣：両方の感覚が自分の中でフィードバックし合ってるかな。自分の演奏自体を客観的に見ることもできるし。もしかしたらこういう道もあったんじゃないのかとか、後から考えたりね。アンサンブルを指揮する側から見てる時に、こんな風に展開するとこんな風なことが起きるんだっていう発見もあるよね。それが例えば、打楽器のアンサンブルを楽曲として作る時なんかにも、こういう方法でこれとこれを組み合わせていけばこんな形のものができるとなっている発見につながったり。そういうのもフィードバックし合ってる。

思い込みをほぐす、任せて流れを変える

sniff：先ほど配置の点で、創作楽器だからこそその変わった音色を生かしたいという話がありましたが、楽器は全く何でもいいのかという前提で募集をしますか？

芳垣：そうですね。それこそ自作のギターとか打楽器以外を持ってくる人もいるし、タップダンスやってるという女の子が来た時もあった。

sniff：どんな人でも来たらその場で対応するんですね。

芳垣：そうだね。どんな人でも入ってもらっちゃ困るとかいうことは、全くないからね。

sniff：その中でも理想的な、この要素があればとか、こういう感じの音や楽器があるといいなというようなものはありますか？

芳垣：リズムを使ったアンサンブルというのがベースにありながらも、メロディーが出せる楽器も参加してもらっているんで、サクソとか持ってくる人もいるんだけど、こういうアンサンブルの中に入っちゃうと、リズムの形を表現しなくちゃいけないっていう思い込みからなかなか難

んです。指揮というよりダンスに近いんですが、そんなのを見ていると、こちらから何かをコントロールしようなんて必要はますますないなって思っちゃいます。

「あっためる」

sniff：コンダクションがサイン化、記号化されているということは、それで教材が作れるだろうということで、今年度のアンサンブルズ東京では当初その計画もありました。ですが、コンダクターの個性や個性を抜きにして記号だけで伝えるのは難しいということになり、他の形を探ることになりました。そこで伝わるものと伝わらないものとはどんなもののでしょうか？

大友：最初教材の話が出た時は、僕も記号を伝えれば済むと思いました。だけどよくよく考えると、記号だけでやっていない。もちろんブッチ・モリスやサンティアゴ・バスケス（※4）がやっていることは明らかに記号で成り立っていて、あそこまでサインを極めると、記号の伝達でかなりの部分が伝わると思うんですけども、たぶん僕の場合は、そういうものをきっかけにしながらも、先に進むとそれを放棄するというか、正確に言うと、その場の人たちだけの共通認識で音楽のアンサンブルが生まれるところにいけばいいなと思っているんです。

だから僕が提示したルールが守られなくても、なくなってもいい。例えば数種のサインだけで即興のアンサンブルをやった後、ワークショップの後半では、自分が指揮するのではなく、参加者に指揮をやってもらいます。その時にこれまでのルールを使わなくてもいいって必ず言うんです。そうすると、ルールを使いつつも違うことを結構みんなやり出すんですよね。しかも前半に色々やった中で、指揮者に合わせて即興的に音を出すとことがみんな面白くなってきてるので指揮のルールがなくても人が動いているだけで音が出て音楽になっていくんです。

僕の指揮で皆がリラックスして音を出せるようになることを、僕は「あっためる」って言ったりしますが、あったまってくると何かトリガー（きっかけ）になる動きがあったら音楽になるんです。30分ぐらいでそこまで持っていけたら僕の中で成功と考えています。どんなものでもいいので何かをトリガーにして集団で即興するという体制が、演奏者側に整ってくるような感じがするんですよね。短時間でのワークショップで僕がいつもやっているのはそういうことのような気がしてます。そうするともうそこでは記号の意味はなくなってますよね。

sniff：面白いですね。そのあったまった状態で他の人に渡した時に、その人個人の特性とか特徴で、状況が変わったり冷めたりもすることもあるんですか？

大友：だいたい冷めないんだけどね、短時間なら。というのは、もうみんな音楽が楽しくなってウズウズしちゃってるから、もうきっかけさえ与えれば、何でもやっちゃう。例えば4歳5歳の子が出てきて好きに動くだけで、バンッって音が出るようになってるんですよね。小さい子はそんなにシステマティックなルールで体を動かさないので、動き、ダンスに合わせる感じに近くなっ

てくる。小学生でもすごく器用だったり頭のいい子は僕のサインを使ってうまくコントロールし出す子もいるし、子どもだけじゃなく大人もだけど、素朴にただ手を振っちゃうだけでも、アンサンブルができてくれば、大抵は面白くなります。そしてその人の個性もちゃんと現れる感じがしますね。コンサートでいうと前座の人が出てある程度あったところでB.B.キング（※5）が出てくるみたいな、ブルースのショーの感じってあるじゃないですか。B.B.キングが出てくる時にはお客さんはもう「うわー」って言いたい感じになっているじゃない。そのくらい素朴なものでもいいと自分のワークショップでは思っていて、もっと極論を言っちゃうとそこで生まれた音楽が、例えばですけど、音楽美学的に優れているか優れていないかは本当にどうでもいいと思ってる。その場を共有してる人たちにとって何らかの音楽的な意味があれば、もう音楽が成立してるって考えるようになったかな。

sniff：「30分ぐらいでそこまで持っていけたら成功」と言っていましたが、もっと早く到達したり、逆にすぐ時間がかかったりすることもあるんですか？

大友：早く到達することはあるかな。皆の空気が最初からあったまってるような場だと割と早くいくし、そこにいる人たちがみんな仲の良いグループだったりすると早いし、例えば小学校でも中高学年ぐらいだとすぐにあったまらなかな。だけど逆に中高校生の吹奏楽部だとなかなかあったまらない。なぜかという、彼らは先生や先輩の目が気になって自由になれないから、僕が何かサイン出しても、先生の方をチラチラ見るんだよね。あるいは先輩の方をチラチラ見て「やっていいの？」って顔をする。それがあつたまりがあるので、忘れさせるぐらいこっちとしてもムキになる。

状況によるけどだいたい30分、早ければ15分。誰が出て指揮してももうやれるぐらいの状態



アンサンブルズ東京2019 ワークショップ

やっぱりこういうものは結局は慣れだから。自分が好きなこと、やりたいことをやったらいいんだっていう、積極的な気持ちになるためには、何回かこういうことを繰り返すのがいいかな。ただ、月に一回ぐらい集まってやったとしても、前回習ったあれを忘れちゃった…みたいなことに終始しちゃうと、自由な気持ちで積極的に何か音を出そうという、そういう気持ちはなかなか湧いてこないけどね。

sniff：アンサンブルズ東京では、本番があって、それに向けて応募者を募ってワークショップをしますが、その中でのリハーサルの意味やワークショップの目的みたいなものを聞きたいと思ってたんですが、それは「自由にやっていい」っていうことに慣れさせるための時間でもあるんですね。

芳垣：そうだね。だからこそ、色々なルールの内容はわかって欲しい。それをわかった上でやると、今どういう風な状況でこういう現象が起きてるのかということが理解できて、そうすると、自分はどれだけできるかな、何をやらうかなって思える状態に早くいけるからね。

楽曲制作や演奏へのフィードバック

sniff：芳垣さんがブッチ・モリスやジョン・ゾーンのコブラなどに参加した時は、どうでしたか？ 楽しかったですか？

芳垣：楽しかったし、特にジョン自身がプロンプター（指揮者、進行役）をやった時のコブラは、ジョンが考えるすごく展開の早い、スピードのある、しかも即興でそれを組み立てていくという、その仕組みとか考え方とかに衝撃を受けたね。ゲーム形式だけでなく、自分自身の即興的な演奏にも相当影響があった。音楽のやり方ってこんな見方もできるんだとか、こんな風にも考えられるんだとか発見があった。

あと、楽曲的なものをやらずとも音楽ができる、音楽にすることができるという感覚は、本当に個人個人の即興をやる人の考え方の差が大きい。即興でも、楽曲的なものしか認められない人もいれば、これは音楽なんですから思われるようなものでも、それが面白いと感じられる人もいるし。ニューヨークでジョンと関わっているミュージシャンなんかに、僕はすごく影響を受けた。例えば、80年代後半から90年代ぐらいにかけて、サンプリングした音や楽音じゃないものを組み立てて音楽にするような人たちがたくさん出てきたけど、それらの音の意味合いを考えながら、自分も実際に音を作るということをやってみて、それはすごい助けになったね。

sniff：そのようにミュージシャンとして感じた複雑なものの楽しさと、一般の人たちを巻き込んだ時の楽しさは、重なる部分がありますか？ 参加者に「次も参加したい」と思わせるようなものは何かありますか？

sniff：みんながサインを理解するまで教えている段階と、みんなで演奏していて音楽的に面白くなってくる段階をあまり分けて考えていないですか？

芳垣：取りあえずやってみて、みんながそこで物事を起こすようになったら、それでいいのかなと思う。一般参加の人だけじゃなくて、これはプロ的なミュージシャンに対してもいえるんだけど、サインを覚えてきっちりその形をやって、それによって起きる効果がちゃんと出ること、もちろん越したことはないけれど、サインにがんじがらめになる感覚にはなって欲しくないんだよね。

だから本当に簡単に、例えば、全員で取りあえずこれぐらいのテンポでやろうって始めて、じゃあ、あなた指名するから好きなことやってねって言って、その人がそこで面白いことができたなら、じゃあみんなでこれを真似してみよう、というだけでもいいよね。面白いことに対してみんなでダーンって音を出してみたり、やめてみたりというだけでも色んな効果が出てくるじゃない。指揮にプレーヤーが従うということが第一というような感覚にならないで楽しめたらいいなとは思ってる。

そういう意味では、本当はできるだけ少ないサインであんまり考えずにできたらいいんだけど、ただ、リズムをみんなでそろえようとか、その辺はどうしても難しい。そういうことで最低限でもこのぐらいの数はあった方がいいかなという感じでやってる。

sniff：決まったことや教えたことだけをやって欲しくないとか、自由にやっていいんだよということを伝えることは、一般の参加者とアンサンブルする時には難しいですか？

芳垣：一般の参加者だけじゃなくてナッジ！ナッジ！のメンバーの中でも難しい時はあるよ。



アンサンブルズ東京2019 ワークショップ

に30分もあればもっていけるようになったのは、数年前くらいから。最初からそうではなかったですよ。

sniff：この状態がどれくらいの時間持つのか、どこで終わらせるか、というようなことはどうやって判断してるんですか？

大友：それはその集団によって全然違ってて、全体の顔つきを見て、集中力がもつギリギリのところでやめるようにしてる。集中力が切れちゃったところでやめると、だらしない終わり方になっちゃうから、もっとやりたいっていう顔してるところで終わるのが一番いいと思ってる。これ、ぜんぜんアーティスティックな話じゃないかもしれないけど（笑）。でもたぶん、そこはすごく重要な。集中力のもち方は集団とか状況によって変わる感じがしますね。1時間ぐらいいだいたい誰でも持つ感じがするけども、45分から1時間くらいの中で収めるかな。1時間半とか持たすのは結構大変かも。

コントロールしようとする気持ちを小さくする

沼田：あっためるコツみたいものは経験で得るしかなさそうですが、やってみたいという人に向けてのアドバイスは何かありますか？

大友：やっぱりこっちでコントロールをしないことかな。やっている人が自分で見つけて出したものをすかさずキャッチして、逃さずに「それ続けて！」という風にやっていくのがいいかもしれない。「これいい！」って言うこっち側の許容量、音楽的な受け取り方のセンスというか、それがなくてすごくいいものを逃してしまうような気がします。だから、前回こうだったから今回もこの形でなんとか乗せようとか、四苦八苦するようなことは一切やらない。

沼田：あっためようとも思わない方が良い。

大友：ですね。あと参加する人はもう音楽をやりたくて来ている訳だから、絶対にあつたまると思うんです。楽器の経験なんかなくても、すごく素朴に音を出す形でも必ず面白くなることができはらずで、それをとにかく見つけて逃さない。そしてそれをどう発展させるかを瞬時に考えてみんなでやっていくっていう風にしていけば、必ずあつたまると思ってます。でもそれは経験が必要なことかもしれない。

sniff：指揮者がいる場合、通常ははっきりした形でだめ出しもするじゃないですか、ここはこうじゃないとか。でも大友さんはそれをしないですよね。

芳垣：どうなんだろうね。でもリズムを出す楽器って、例えばドラマーとかパーカッショニストが一人で演奏するのと、何人が集まって演奏するのと、その時に感じるものが大きく違うんだよね。だから集まってやるから必ずしも叩けるようになるかっていうと、それはちょっとわかんないんだけど、同じ場所で一緒に音を出すっていうことと、一人でやるというのは、意味合いも明らかに違うはず。

サインにがんじがらめにはならず、ルールは理解

sniff：配置のことや叩けない人の変化とか、芳垣さんが肌感覚で微調整する部分がとても興味深いです。また他の人のコンダクションとの特徴の違いでもあるように思います。その上で、基本的なサインとその意味を伺いたいです。覚書のノートの一番最初のページからいきましょか。

芳垣：これはジョン・ゾーンのコブラと同じサイン。このサインは顔のパーツとの組み合わせで成り立っていて、これは口の1、2、3、4。口を指で差してから数字を出す。あと鼻の1、2、3、4とか、目が1、2まであって、耳が3つあってっていう風にそれぞれ状態を示す。口の1番は本当に自由にやってください。2番は、誰か指名するので、その人が演奏する。3番は、演奏してる人がやめて、演奏してない人が始める。4番は、3番の入れ替わりをクロスフェード（フェードインとフェードアウトを重ねる）する。

sniff：そうすると、例えば誰かを指名する2番の時は、まず2っていう数字を見せて、その後にその人を指す？

芳垣：そうですね。他にこの中でよく使うのは、ジョンなんかのコブラで使ってるストップのサイン。あとはコピーとかアタック（強めに一音出す）とか。あとはリズムをやる、グルーブをやるサインと、出てるものをループするサイン。誰かがソロをしてるとして、何となく一定のパターンみたいのが聞こえた瞬間にそれをループしてくれって出すと、そこからその人はそれをずっとループする。今はサンティアゴのサインをやる人もちょっとずつ出てきたので、色々と分けたりもしているけど、このループで全てを賄ってたこともある。

sniff：ここら辺までのサインが大体できるようになるまで、どれぐらいの時間をかけますか？

芳垣：早けりゃ30分ぐらいかな。間違えて何かハプニングが起きたって、それはそれで別に構わないし。きっちりした、すごく構築されたものを作る訳ではないからね。もしもそれで、あ、ちょっとまずいと思ったら、ちょっと止まってくれる？って言って止めちゃえばいいことだし。あるいはハプニングが起きた時に、こっちの方が面白いから、みんなでこれを真似してみようっていう風にやることもある。

ただそこでさっき言った「素材にしちゃいけない」というのが大事で、編集するための素材としてみんなを扱うような形にしちゃうと演奏している側のモチベーションがあっという間に落ちちゃう。自分たちが作っているという実感を常に持てるような状態にするには、相手の出している音に対して、素朴な言い方だけど、敬意を持つことだと思うんですね。

あとはいいとか悪いとかの判断は極力しないということかな。すべての音が面白いとはいわないけど、でもどんな局面でも面白いところを発見する、この音で何を生かしたらいいかということを考える。それでもやっぱり、どうしていいかわからない状態になったら気軽にリセットする、次に行く、ぐらいいい感じ。その場その場で楽しく次々と面白いダンスをするようにみんなが参加できる感じがいいかなと思ってますね。

ブッチ・モリス、ジョン・ゾーン、コーネリアス・カードュー

sniff：プロデューサーの役割に近いという話や実際に曲を作り上げていくのは演奏者という話の流れで、ブッチ・モリスはインタビューなどで自分のやっていることはアレンジに近いということを言っています。なぜかという、出てきた音が前提にあって、出てきたものに対して自分は次の方向性を考える、というような、今大友さんが言っていたことと近いことを言っていました。このような方法にたどり着いたきっかけや、意識してることなどについて少し聞かせてください。

大友：きっかけは直接的にはブッチ・モリスの方法です。でも、そこにいく前に、大前提として影響があったのはデレク・ベイリー（※6）です。音楽は作曲で作られるという前提に対して、大きなクエスチョンマークを出した人で、あともう一つ、デレク・ベイリーが大きなクエスチョンマークを出したのはイディオム。日本語だと固有語と訳されますが、例えばジャズのイディオムを使ったり、レゲエのイディオムを使ったりしなくても、なんのイディオムがなくても即興演奏はできるんだという、二つの大きなことを提言した人だと思っていて、その前提がないと、このワークショップの考え方が成り立たないと思います。目指す作品に向かって演奏がある、とか、何かの音楽のイディオムにしなきゃいけない、いう考え方があると成り立たない。そういう意味では、根本的にはデレク・ベイリーあるいはデレク・ベイリーたちといってもいいかもしれないけど、あの時代のヨーロッパのフリーインプロヴァイザーたちがやったことが大きな前提としてまず一つあります。

ただそれは、即興演奏をできるスキルや能力がある人たちにとっては理想郷かもしれないけど、一般の人にいきなり自由にやってくれというのは、楽器ができない人にとっては何をしたいかわかんない状態でしかない。僕がこのやり方をやろうと思った最初の大きな理由は、音楽のプロフェッショナルだけで音楽を作るんじゃないような状況で、何をどうしたらいいか、と思ったのがきっかけでした。

で、その際にいくつか参考になったものがあって、一つはさっき言ったブッチ・モリス、それからジョン・ゾーンのコブラ、あとはコーネリアス・カードュー（※7）たちのやってたスク

ラッチ・オーケストラかな。その辺を大きく参考にしつつんだけど、コーネリアス・カーデューの作品とか実際にやってみると面白いけど、でもそれはやっぱりある程度音楽的な素養がある人たちにとって面白いんだろうなと当時感じました。

ジョン・ゾーンのコブラはゲームピースと呼ばれていますが、音楽と違うルールを持ち込むことによって、音楽のイディオムじゃないところで違うイディオムを持った人が共演できるという、別の土台を作れることがほんとに画期的に思えましたね。それを即興演奏っていう、まあ、すごい悪い言い方をしちゃえば、カルトとか密教のような考え方で共有するんじゃないくて、例えばポーカールールをやろうにゲームのルールを共有することで演奏できるというのが面白いなと思った。コブラの面白さはあのコンダクトとかプロンプターが指揮する様子以上に、ゲームのルールを共有することが共演の基盤になるということにあると思ってます。

それに対してブッチ・モリスの方はもう少し素朴で、ルール自体はすごく複雑だけど、指揮者がいて演奏者がいて、指揮者の動きで即興で何かやるという形なので、一般の人にわかりやすいかなと思いました。最初はジョン・ゾーンのコブラのようにルールを考えて一般の人とやる方法がないかなと思ったんだけど、ジョンのようによくできたゲームのルールなんか全く思いつかなくて、せいぜいみんなで音のリレーをしましょうとかその程度で、僕の手には負えなかったんです。その意味ではブッチ・モリスの方法をよりシンプルにすれば一般の人とできるかなと思ったんです。

そこから、専門家の指揮者が一般の人をコントロールしてるという状態をどう避けるかっていうのを一生懸命考えて、最初に思いついたのが、指揮者を複数にするという方法。指揮者が一人だと中央集権みたいじゃないですか。だから複数にすることで指揮者の力を弱めようと、ダブルオーケストラと名乗ってみたり、トリプルになったり。だけどやっぱり上級者向けというか、プロっぽい感じになるので、一般の人とやる際にはどうしたらいいかっていうのが、ずっと悩みだった。東日本大震災を経過したあたりで、一般の人にも指揮をやってもらおうという流れに徐々になっていった感じです。

録音作品として残すかどうか

sniff：大友さんがアンサンブルズ東京でやってきたことや、これまでに一般の方たちとやった音楽をレコードとして残すということに対してはどう考えていますか？

大友：やってないんですよね。あえてやりたいと思わなかった。レコードとかCDに残すとなると、さっき言ったように、それが目的になっちゃうのが嫌で、そうすると当然その美学的な価値の話が出てきて、従来の音楽と同じようにそれが批評される土台に乗っちゃうような気がしてしまう。この即興演奏はどうだとかこの部分はどうだっていう話になってくる。重要なのはそこではなく、その場で参加した人たちが自分たちで音楽体験を共有できたかどうかの方で、それを作品化しちゃうと濁っちゃう感じがしたので、ずっとやってこなかったですね。たぶんこれ

さんが待っている感じがして、リズムとかパターンが出てきてもそれをちゃんと聞いた上で何か指示を出したり、他の人に真似をさせたりして発展させてゆく。それがじわじわ効いていく感じがしました。

芳垣：アンサンブルズ東京とかオルケスタ・ナッジ！ナッジ！でやってるワークショップで、もう一つ特徴的なのは、いわゆる普通の楽器じゃないものを持ってきてる人がたくさんいるの。缶々ばかり並べてる人とか。そういうところから出てくる音っていうのはすごくユニークで、普通の楽器によるアンサンブルとは全く違ったサウンドとか空気の振動が伝わってくるので、その特徴も出したいのね。FacebookとかYouTubeにアップされているワークショップの動画はマイクが十分には立てられてないから、弱音でそういうものが鳴ってる状態があんまりちゃんと再現されていないんだけど、本当はそういうところの面白さをうまく伝えられればいいなと思ってる。

sniff：そういう小さな音や変わった感じの音も聞こえる、また個人やプレーヤーの意思が反映もされるということを考えた時に、オーケストラ自体の規模や形で理想のようなものはありますか？

芳垣：演奏する場所にもよるんだけど、野外でやると小さい音をちゃんと伝えるっていうのはすごく難しいよね。どうしても大きな音ばかり聞こえてきちゃうし、音響的に難しいんだけど。だけど50～60人ぐらいまでだったら、そういうことも含めて、みんなに座ってもらう位置とかを考えればできるかな。

沼田：創作楽器が多い場合、他に工夫をしたことは何かありますか？

芳垣：プロフェッショナル的に何でもできるような人たちが集まる訳じゃなくて、創作楽器を作る人って、興味があって面白いから作ってみたけど楽器は演奏したことないんです、みたいな人もたくさんいる。そうすると、何でも好きなリズムでいいから出してくれって言っても難しい場合もあるんだよね。そういう時に、全体がきっちりしてなくても、例えばガイド役であったり、リズムをキープする役であったり、核になって一つのグルーブを作る役の人がいると、その場で何でもいから音を出すだけでも一緒にグルーブするっていうことが楽しめる。そしてそういうのを長年続けると、何もできなかった人たちがだんだん叩けるようになってくる。そういうこともやっぱり意味があるなと感じてるので、そのためにナッジ！ナッジ！のメンバーと一緒にやる意味は大きいかな。

sniff：叩けなかった人たちがちょっとしたサポートだったり、一緒に体感することで叩けるようになるというのは、経験でわかってきたことなんですか？ またはパーカッションをやってる人なら知ってることなんですか？

いって音楽を変えていく。そのやり方の特徴は、何が起こるか予測がつかないのと、ある程度ゆったりと時間軸が動いていくってことかな。

同じようにコンダクションでやる即興演奏でも対照的なのが、僕の古い友人でアルゼンチンにいるサンティアゴ・バスケス（※4）っていう打楽器奏者がやってるアンサンブル。サンティアゴのは、打楽器をメインにしたものとそれ以外の色々な楽器が混じったものと大まかに二つあって、特に打楽器メインのものは、色々なリズムを変化させることに特化してて、かなり細かい指示が出せる。即興的だけど基本はグルーヴのある音楽で、それはサンティアゴがアルゼンチンの人間だっていうのが関係していて、ブエノスアイレスにはいわゆるクラブ的なものがないので、そういう楽しみ方ができる場所をみんなに提供するっていう目的もあった。グルーヴがあって踊ることができるもの、その即興のやり方、コンダクションのやり方っていうのを、サンティアゴは16～17年ぐらい前から考えてやり始めてた。ちょうどその頃に僕はサンティアゴと出会っていて、実はこんなことやってるっていうのを聞いて、面白いアイデアだなと思った。その後再会した時に、そのシステムを詳細に教えてもらったので、自分のアンサンブルも今はサンティアゴのシステムの中から特徴的なものを取り入れた形にだんだん変わってきてる。

ただ、サンティアゴのシステムだと、個人個人は即興的にその場でリズムを作るんだけど、コンダクターの意図や意思っていうのが全体のかなり大きな部分を占めてるのね。それはそれですごくスピーディーに色んなことができて面白いんだけど、そうじゃなくて本当にその場で自然に何か生まれるっていう、プレーヤーの意思がもっと反映されるような、そういう部分もあっていいと思う。そういう意味では、ジョン・ゾーンのコブラのようなゲーム形式でやるものは、プレーヤーの意思に焦点が当たってるので、そこら辺がうまくかみ合ってくるといいなと思う。

sniff：芳垣さんのワークショップの映像を見ていて印象的だったのは、何かが出てくるまで芳垣

からもやらないような気がしてる。音だけが音楽の価値を決めるのではなくて、それによって場がどう機能するかとか、その全体の中に音楽があるという風に、ある時から考え方が大きく変わりました。

作品を作るというのは、音楽の中では結構狭い範囲の出来事だと思っていて、それもちろん好きですからやっていますが、それは僕個人としてやればいい話なので。一般の人を使ってそれをやったら、それこそ素材にすることになっちゃうような気がしていて、ずっとやらずにきました。

ですが去年、音遊びの会の録音はしようと決めました。それは僕が指揮したり参加するんじゃないくて、プロデューサーとして彼女らの演奏を録音作品にしたいと明確に思ったということです。長年ほぼ同じメンバーで活動してきて、作品性が出てきているということかもしれません。この演奏を録音する必然性というか必要を感じたんだと思います。今の状態を逃したくないって思ったかな。それから、どうしても障がいのある人という色眼鏡で見られがちなので、そんなものなしで録音作品として聴いて欲しいなあって思いも一方であるんですが。

エイブル・アートなんかの障がいのある人たちの展覧会があるじゃないですか。すごく面白くて好きでよく行くんだけど、描いてる人はあそこに展示されてることへの喜びを感じているかは結構微妙で、という意識してないと思うんですよね。それよりも本人はたぶん描いてるその瞬間が面白い。障がいのあるなしに関係なく、一般の人とやる音楽も基本はそういうことだと思ってます。音遊びの会の録音作品が出ることで、参加した人たちが自分が演奏したものが作品になって嬉しいと思うかどうかという、おそらく、三分の一ぐらいの人しかそういう風には思わない気がするんです。あとの人はそんなことはどうでもいいというか。

僕は録音した作品とか譜面になる作品に価値を置くということを当たり前のように思ってきたけど、必ずしもそれだけが音楽じゃないという風に思うようになったのが、特に震災以降ですね。音楽ってそういうことのためだけにある訳じゃないっていう。盆踊りもライブ録音して出してもいいんだけど、それはあまり意味がないというか。その場で踊ること、その場が盆踊りのお祭りになることが全てであって、例えばそれを録音作品にしたりコンサート会場でやったところで、面白いかもしれないけど違うものな訳で。だから一般の人とやる音楽も、その場で自分たちで音楽を作ったという実感が一番重要だと思ってます。

自分たちで作る音楽

sniff：例えばコーネリアス・カーデューは政治的な思想を強く作曲作品に反映させ、スクラッチ・オーケストラもある種理想の社会のあり方みたいなものを元にしています。大友さんの『学校で教えてくれない音楽』（※8）の中でも、音楽の作り方と社会の成り立ち方が似ているという話をしています。自分で音楽を作った実感や瞬間が非常に大事であるという点で、人々を集めて何かをするという行為の中に、理想の社会のあり方とか社会の姿みたいなものを考えたり意識したりすることはありますか？



アンサンブルズ東京2018 サンティアゴ・バスケスとのワークショップ

大友：それはないといったら嘘ですね。はっきりあると思います。そのことを明確に意識したのは福島での活動で、一般の人と指揮を使ったオーケストラを2011年の8月に初めて福島市でやった時に、これは自分たちで考えて音楽を作らなきゃだめだって思ったんですよね。その時は震災直後だったからすごく過激にそのことを思っちゃったんだけど、現実にはそんなにうまくいかないことは百も承知の上で、例えばけど、すでに世間に価値が認められているような曲をやることでいい音楽が生まれます、みたいな形じゃなくて、自分たちで音楽を作っていいんだ、それは別に今まで誰かがこれはすばらしい音楽ですって言ったものの通りじゃなくてもいいんじゃないか、自分たちのスキルの中で自分たちで考えながら何か音楽を作ればいいんじゃないのって強く思ったんです。これはもうはっきりと震災がきっかけでした。そういう社会の方がいいという願いとシンクロしたんだと思います。

あの状況の中で、自分たちがどう生きていくかということを自分たちで考える必要がある、という、すごく素朴な地点に立った方がいいと思ったんです。だとすると音楽も、何々みたいにやるとか、こういう音楽がすばらしい音楽であるというのはいったん取っ払って、自分たちができるところから、何ができるかからちゃんと始めてみて、それで結果的に私はクラシックをやるとか、民謡をやるとかでも全然いいんだけど、まずは最初のスタート地点として、何々みたいにやらないとだめだみたいなんじゃないところからスタートした方がいいんじゃないかな、って福島で強く思ったかな。まあ、僕の場合はあの中で、今ここで話しているような一般の人たちとやる音楽のあり方に向かうと同時に、これまでやったこともなかった盆踊りも始めた訳ですが。

けど、そういう考え方を伝えたくてこれをやるかというのと、それが目的でもない気がする。ただ自分で納得する音楽の作り方として、その考え方が音楽の中に入っていかなないとだめだと思うし、それは一般の人と作る音楽だけでなく、普段自分がプロフェッショナルな世界でやる音楽もそうあるべきなんじゃないかなと思うようになったかな。前からそうしてたのか



アンサンブルズ東京2019 東京タワー

と思ったかな。

sniff：アンサンブルズ東京で一般参加の方たちと一緒にやる時は、オルケスタ・ナッジ！ナッジ！だけでやる時とはまた別の方法だったり別のサインを考えたんですか？

芳垣：一般参加の人とオルケスタ・ナッジ！ナッジ！と一緒にアンサンブルを作る形のワークショップは、実はアンサンブルズ東京より前からやっていて、それは、創作楽器をみんなで作って、それを使ってアンサンブルをしようという内容だった（※11）。作る楽器は打楽器的なものが多かったんだけど、普通の楽器じゃないものがたくさん入ってるから、ある程度規則とか、アンサンブルするための統制をとる何かしらの方法がないと、ただ音出してワーッとやるだけで何が何だかわかんなくなっちゃう。それをまとめるために色々考えた。

大友と同じような経験を僕もしてきてるんだけど、ブッチ・モリス（※1）のコンダクションとか、ジョン・ゾーン（※2）のコブラとか、ベジーク（※12）っていうコンダクションでやる即興アンサンブルを作るゲームチームとか、そういうのをやってきた中で経験した基本的な方法をその時に試してみた。1番、2番、3番ってサインを決めて、この番号を出すところになりますよっていうのを伝えて、まずはそこからだったかな。

sniff：創作楽器だからサインが必要だったのか、それとも、それ以前にも普通の楽器でもサインを使っていたのでしょうか？

芳垣：普通の楽器の時でも、サインを使って、大人数で誰でも演奏に参加できるような形は試してたね。一斉に音を出したり変化させるっていう仕組みが作れるんじゃないかなと思って。コンダクションでやる即興のアンサンブルのやり方は既に色々経験してたから、それをできるだけ簡単な方法でやってた。あと、大友のニュー・ジャズ・オーケストラ（※13）に長年メンバーとして参加してたり、ビッグバンド（※14）も元はメンバーだったし、こういう形のワークショップも参加してきていたから、大友が考えている指揮によるアンサンブルと、基本の部分では大きな差はないかな。

sniff：サインの差はあまりないかもしれませんが、出てくる音楽にそれぞれ特徴があるように思います。みんなでワッと音を出すとカリズムを出す感じは、ジョン・ゾーンのコブラやブッチ・モリス以外で、イメージとしてこれまでの経験や影響を受けたものとのつながるころはありますか？

芳垣：オルケスタ・ナッジ！ナッジ！でも、即興的にアンサンブルを変化させるということをやっている、それも最初は割と簡単な方法で試してた。誰か一人を指名したら、その人は好きなことをやる。そこへ残ったメンバーの中から誰かと誰かが入って変化する、それを繰り返して

思い込みをほぐして自由に

インタビュー日：2020年11月07日

インタビュアー：dj sniff

写真：新井潔、駒崎崇彰、佐竹邦彦、アンサンブルズ東京事務局

編集：沼田夕妃



アンサンブルズ東京2018 ワークショップ

打楽器や創作楽器による即興アンサンブル

sniff：芳垣さんのワークショップは、オルケスタ・ナッジ！ナッジ！（※9）などで自身のグループのメンバーと一般参加の人たちが一緒にやるスタイルですが、それはいつ頃からのことなのでしょう？

芳垣：アンサンブルズ東京では、1年目からこのスタイルだった。1年目は、大友も渋さ知らズ（※10）もそれぞれ一般参加者のオーケストラでワークショップをする形で、その中で僕は打楽器のアンサンブルとしてやって欲しいというオファーが来たので、このスタイルでやってみよう

もしれないけど、明確に思うようになったのは震災が大きかったですね。ただ震災の後、色々動いて挫折もいっぱいしてるので、そんなに簡単にいかないということもわかった上で、言い続けている感じがな。

sniff：これまで話してきた音楽の作り方というのは、音楽教育などで強いられる考え方を外していくというか、アンラーニングみたいな、習ったことを再び忘れるみたいな活動もあると思うのですが、大友さん自身も音楽家じゃない人たちと接していく中で、ものの見方が変わるような出来事は何かありましたか？

大友：僕にとって一番大きかったのは、2005年に当時神戸大学の学生たちと知的障がいのある子どもたちがやっていた即興音楽の活動「音遊びの会」に参加したことで、これは今も続いています。彼ら彼女らからは本当に色んなことを学びましたが、何より大きかったのは、従来の音楽美学的な価値だけで音楽を見ると、見えないものや聴こえないものがあるということに気付かされたことだと思っています。それについてはこれまで様々な場で語ってきましたが、もうじきまとめてCDが出ると思うので、そこでより詳しく紹介できればと思っています。

「アスリート」の音楽だけでなく誰でもやれる音楽を

sniff：以前打ち合わせでいろいろなコンダクションの例を上げていく中で、大友さんがやっているスタイルはあまり浸透していかず、サンティアゴ・バスケスのようなアンサンブルが、ある種スポーツ化していて、それに対するちょっと懸念というか、違和感みたいなものがあるということをお友さんが言っていたような記憶があるのですが。

大友：懸念なんて思っていないですよ。むしろすごい面白いと思ってる。実際参加してものすごく楽しいし面白い。何より、ここまで進むことができるのかと、同じブッチ・モリスが種で、こうも違うもんが生まれたのが面白くなって。サンティアゴの方法はアスリート化だと思うんです。実際競技にもなるし。ただ、アスリート化するということは、一方で気をつけないと、従来の音楽美学的な価値をどれだけ進められるかという方向に偏ってしまうことだとも思うんです。こうするとすごい音楽になるっていう。そのやり方と、僕が考えていたやり方では、目指してる方向が全然違うような気がします。でもそれは対立する概念ではなく、むしろ音楽の豊かさとか幅の広さを、双方が拡張していったということだと思います。アスリートの音楽がある一方で、初めて楽器を手にした人たちの音楽があってもいいし、もっとローカルな音楽があってもいい。

僕が一般の人と一緒にやることにこだわるのは、やっぱり音楽はプロフェッショナルのものだけじゃないと思うからで、誰でも音楽はやれるし、やりたいって思ってる人は多いはずです。でも、学校の音楽ではそのハードルを上げちゃってると思うんですよね。まずボンと音を出すところから音楽は始められるし、そこから先は各自が考えればいいんだけど、その扉ぐらひはちゃん

と開いた方がいい、というのが僕がこれをやっている大きな理由の一つです。

僕自身子どもの頃に、自分は音楽なんかできないって思ってて、楽器を手にとるのがすごく遅れたんです。音楽をものすごくやりたかったのに、音楽的な素養はないし、自分は音痴だと思ってたし、楽器なんか弾けないと思ってた。それはたぶん僕の時代の音楽教育の、良くも悪くも弊害だったと思うんだけど、それをなんとか変えたいし、誰でもやれるよってことぐらいは言いたくなって。

あともう一つ、音楽は西洋が生んだ音楽美学的なものだけで成り立っているんじゃないんだということを、自分の活動全部を通して考え続けたいという気持ちもあるんです。最近読み出した細川周平さんの『近代日本の音楽百年』（2020／岩波書店）が、今の自分を考えるのにすごく面白い本なんです。西洋人が持ち込むまで日本には音楽という概念がなくて、でもそれは音楽がなかったということではもちろんなく、雅楽や能もあれば端唄もあるし盆踊りだってあった訳で、豊かな音楽が存在していた。でもそれを音楽って一言でまとめる概念がなかったという、そんなところから始まって、日本が近代化というか西欧化していく中で、音楽というものがどうあったのか、ということが書かれていて本当に面白い。それって、単に音楽だけの話じゃなくて日本と世界の近代化の話ですよ。もっといえば、自分が今ここでギターやターンテーブルで音楽をやったり、即興で一般の人と音楽をやったりすることの根っこにある歴史も掘り起こされている。コロナ禍の中でそんなことを勉強しながら、自分が今やろうとしていることを考えるのは、面白い作業でもあるなって。

話がそれちゃったけど、たぶん、アスリート化というのは、ものすごく近代的な概念の上にあるような感じがしてるんです。その面白さに惹かれる一方で、そうではない可能性みたいなものも見てみたいなと思ってるんです。

sniff：今回のインタビューでは、ブッチ・モリスやデレク・ベイリーといった文脈の中から生まれた大友さんのコンダクションと、その実践の中での記号だけじゃない部分のテクニクというか、さじ加減の話を聞けたのがとても良かったです。また普通は指揮する時に何かを組み立てるとか、素材を使ってあるものを構築するためにあるものが、大友さんの場合は解体するためや「あっためた」ところに持って行くためにあって、そこに到達すると指揮自体も溶けちゃう、という話がかなり面白いなと思いました。ありがとうございました。

※1 ブッチ・モリス

Lawrence D. “Butch” Morris (1947年～2013年) アメリカの作曲家、指揮者、コルネット奏者。ハンドサインで即興アンサンブルを指揮する「コンダクション (Conduction)」の創始者で、この名称と手法はアメリカの特許庁にも商標登録されている。コンダクションのスタイルで制作されたアルバムとして『Current Trends in Rhythm in Modern America』(1985年／Sound Aspects Records) がリリースされている。

※2 ジョン・ゾーン

John Zorn (1953年～) アメリカのサクソフーズ奏者、作曲家、プロデューサー。ジョン・ゾーンが考案した「コブ

ラ (COBRA)」は、サイン・ボードの掲示とハンドサインを使い、ゲームのスタイルで進行する即興アンサンブル。中央に立つ「プロンプター」は指揮者ではなく進行役で、演奏者間で交わされるサインを中継する。コブラのスタジオ録音とライブ録音を収録したアルバム『Cobra』(1987年／Hat Hut Records) がリリースされている。

※3 音遊びの会

2005年に神戸で結成された障がいのある人や音楽家による音楽プロジェクト。ワークショップや国内各地での公演を重ね、2013年にはイギリスツアーを行った。

※4 サンティアゴ・バスケス

Santiago Vazquez (1972年～) アルゼンチンの打楽器奏者、作曲家。100種類を超える複雑なサインで複数人による即興演奏を作り上げる「Rhythm with Signs」のメソッドを開発し各地でイベントを開催、サインのルールブック『MANUAL DE RITMO Y PERCUSIÓN CON SEÑAS(RHYTHM AND PERCUSSION WITH SIGNS HANDBOOK)』(2013年／ATLANTIDA) を出版した。2018年のアンサンブルズ東京で、ワークショップとイベントに参加している。

※5 B.B.キング

B. B. King、本名 Riley B. King (1925年～2015年) アメリカのブルースギタリスト、歌手。ブルース・アーティストとして初めてショー・ビジネスやテレビで活躍、数多くのヒットを世に送り出し、ブルース音楽を世界に広げた。

※6 デレク・ベイリー

Derek Bailey (1930年～2005年) イギリスのギター奏者。ダンス・ホールやレコーディング・スタジオでギタリストとして従事した後、60年代半ばからフリーな即興演奏による音楽活動を開始、フリー・ミュージックのレコード会社「インカス」の設立に関わり、即興演奏家の集団「カンパニー」を主宰した。

※7 コーネリアス・カードュー

Cornelius Cardew(1936年～1981年) イギリスの作曲家。即興演奏グループ「AMM」に参加し、その後、実験的な方法を演奏に取り入れた「スクラッチ・オーケストラ」の創設者の一人として、音楽家以外も参加する集団即興の新しい形を追求した。

※8 『学校で教えてくれない音楽』

大友良英 著 (2014／岩波書店)

アンサンブルズ東京2020 大友良英ワークショップ動画

<http://www.ensembles.tokyo/#methodSection>

