

【タイトル】

「成り行き即興」と「作り込み即興」についての考察 —EXPO2025に参加して—

【発表者】

長嶋 洋一 / Yoichi Nagashima

【要旨】

情報処理学会・音楽情報科学研究会において、「EXPO2025 プロジェクトに参加して」というタイトルで報告した★(<https://nagasm.org/ASL/SIGMUS2509/>)。本発表では、この体験(詳細は報告★を参照のこと)を契機として再発見することになった、即興における対極的な特性：「成り行き即興」と「作り込み即興」に注目して考察した事項について報告すると共に、即興の本質に関する問題提起を試みる。

筆者がこれまで Computer Music の領域で行ってきた作曲/公演活動において、即興性を「環境として作り込む」ことは公演を事故なく成立させるために不可欠であり、個々の音楽要素を即興的にライブ生成するアルゴリズムにしても、演奏者の即興的身体表現のセンシングにしても、音響/映像を聴衆に提示するシステムにしても、事前に十分に作り込んで会場に持ち込み、トラブルに対する安全装置を二重三重に準備することは常識だった。いわば「お釈迦様の掌の空間内で即興する孫悟空」という世界観である。

一方、成功裏に終わったと言われる大阪万博 2025 において筆者が参加した「伝統文化未来共創 Project(The Future in Tradition)」の中の「伝統の中にある未来 —Japanese Experience—」など多くの企画については、公演の「場」としてのパビリオンは建設し割り当てられたものの、時間的・運営的・財政的などの要因から個々の公演内容の準備は直前まで不透明なまま当日を迎えた。これは従来手法での即興の実現というよりも、「場」そのものの存在や運営が即興的という対極的な皮肉となり、関係者を翻弄した。この貴重な体験から「成り行き即興」と「作り込み即興」という視点、「どんな時でも揺るがない即興」について体験した事例を報告すると共に、改めて即興について見つめ直してみたい。