

発表番号空
白にして下
さい

「タイパ」の時代と音楽

長嶋洋一 (Art & Science Laboratory)

筆者は日本時間学会第2回大会にて「コンピュータ音楽における“時間”」、第5回大会にて「音楽における人間の知覚認知と時間」というタイトルで発表し、他の時間学会大会でも時間芸術である「音楽」に関連した時間学的な視点・知見を提供してきた。本発表ではその延長として「ある音楽作品を作曲するのに要する時間」と「その音楽作品を演奏/鑑賞するのに要する時間」との関係について考えてみたい。

かつて作曲家がピアノに向かって楽譜を書いていた時代に比べて、コンピュータ時代の作曲はずいぶん楽になったと思われている。MIDIベースの「打ち込み音楽」(DTM)であれば、3バイトのデータを送ると1つの楽器音(高さ、強さ、音色)がONで鳴り、続くデータでOFFに減衰して「音価」(音の長さ)が決定する。これはMIDI電子音源(音響信号処理技術)の助けがあって実現されているのだが、シーケンスソフトウェアの効率的編集によって確かに効率は上がった。しかしMIDI音源でなく実際の音響まで手作りする電子音響音楽の作曲では、長さ25分の作品を作曲するのに繰り返し繰り返し音響要素を微調整して1000時間かかり、次の作品では作業の要領が10倍良くなって100時間で出来た経験がある。「ある音楽作品を作曲するのに要する時間」については、出来る可能性が拡張されれば時間をいくらでもかけるのが「創作」の世界であると言える。

一方、作曲された作品を「演奏」する場があり、さらにその音楽を聴取/鑑賞する場がある。音楽作品が演奏されるコンサートホールやライブ会場に出かけるだけでなく、「ウォークマン → iPod → スマホ」などを個人が持ち歩いて音楽鑑賞できる時代となって、この「時間」は大きく変貌してきた。「タイパ」(Time Performance)のために動画を倍速で見る若者も多いという現代、頭出し選曲にヒットしたいポピュラー音楽では「イントロ」がどんどん減ってきて、昔よりもいきなりサビから入る曲が増え、ボーカルの歌詞もぎっしりと詰め込まれている。ここで問題となるのが、会話音声も倍速再生しても内容が聞き取れる(タイパ良し)として、果たして音楽作品を倍速で聞くことは作曲家の意図に従って「鑑賞」していることになるのか、という問いである。

最近の音楽生成AIは「5分間」と指定したプロンプトを与えると2-3分間ほどで立派な楽曲(音響)を生成してくれる。人間の作曲家は作曲のためにほぼ演奏時間以上の時間をかけてきたが、音楽生成AIはMIDIベースの音楽情報(音楽理論や音楽知識)を持たない。演奏時間よりもずっと短時間でデータとして「生成」(作曲)されたその音楽作品を倍速で演奏/鑑賞した場合、これは音楽体験としてどのような意味があるのか、興味は尽きない。