

同期する時代における音楽文化の「現場」性 ークラブカルチャーのVJを事例にー

太 田 健 二

コンピュータ・テクノロジーの発展と動画共有サービスやライブストリーミング・サービスの普及によって、ポピュラー音楽は同期的に表現され、享受されるようになった。それに伴い、音楽文化の「現場」性もまた大きく変容している。本稿では、コンサートホールやナイトクラブにおいてライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスを行うVJ (Video Jockey / Visual Jockey) を事例として、この「現場」性を再考する。VJは、複製技術（あるいはそれによって産みだされた商品）を利用してライブ・パフォーマンスを行うという点でクラブカルチャーにおけるDJと類似している。そのヴィジュアル表現には「今ここ」からの離脱から「今ここ」の回復という変化が見て取れ、「現場」性の重層化が浮き彫りとなる。

キーワード：ポピュラー音楽、クラブカルチャー、現場、「今ここ」、重層化、複製技術、VJ

はじめに～ポピュラー音楽の「現場」とは

現在、YouTubeやニコニコ動画といった動画共有サービス、USTREAMやニコニコ生中継といったライブストリーミング・サービスの普及によって、ポピュラー音楽の文化は大きく変わりつつある。『2012年度音楽メディアユーザー実態調査報告書』（日本レコード協会）によれば、音楽を楽しむために無料動画配信サイトを利用している人は全体で6割、10代の中学、高校、大学生は8割を超える。たとえばUSTREAMを通じて、宇多田ヒカルの横浜アリーナコンサート（2010年12月8日）がライブ配信されるとユニーク視聴者数は34万5000人、最大同時接続数は10万人以上にのぼったという。

また、動画共有サービスを通じて、見ず知らずの者同士がコラボレーションしながら音楽作品を作り上げ、それを楽しむオーディエンスがいる。たとえば、音声合成ソフトであるボカロロイド「初音ミク」のブームもニコニコ動画をプラットフォームとして、ユーザーによって無数のバリエーションが生成されるなかから協働的に巻き起こったものといえる（井手口 2012 など）。そして、ニコニコ動画のコメント機能は、たとえユーザー同士が「今ここ」を共有していなくても、同じ動画作品をあたかも茶の間で一緒に観ているような「擬似同期」的な感覚を呼び起こす（濱野 2012）。

このように、コンサートホールやライブハウス、ナイトクラブのようなリアルな「現場」¹⁾

1) 本稿では、ポピュラー音楽における「現場」を原則としてパフォーマーとオーディエンスとの（ある

に直接足を運ばなくても音楽を同期的に享受でき、さらには「現場」さえもはや必要としない「ユビキタス」²⁾な音楽文化が台頭してきている。では、これからのポピュラー音楽の文化に「現場」はもういらないのだろうか。あるいは、南田勝也が指摘するように、そもそもポピュラー音楽が有する複製性、非物質性、移動性といった特徴は「場所性」と鋭く対立し、すべて「いつでも・どこでも」という遍在性に結び付いている（南田 2013: 136）のだから、「ユビキタス」な状況はポピュラー音楽文化の行き着く必然なのか。

コンサートプロモーターズ協会（ACPC）によれば、2006年からコンサート入場者は堅調な伸びを示していることがわかる（図1）。近年、繰り返される「CD不況」という言葉が音楽文化そのものの衰退を想起させるが、実際はそうではない。むしろ、音楽文化の「現場」にコミットするオーディエンスは増えている。新潟県苗場スキー場で開催されるFUJI ROCK FESTIVALや千葉と大阪で開催される都市型のSUMMER SONICなど、いわゆるフェスは夏の風物詩として定着している。また、複数のライブハウスが連携して開催する新しいタイプの形式や、海水浴場の海の家でのダンスパーティなど「現場」そのもののあり様も多様化している。

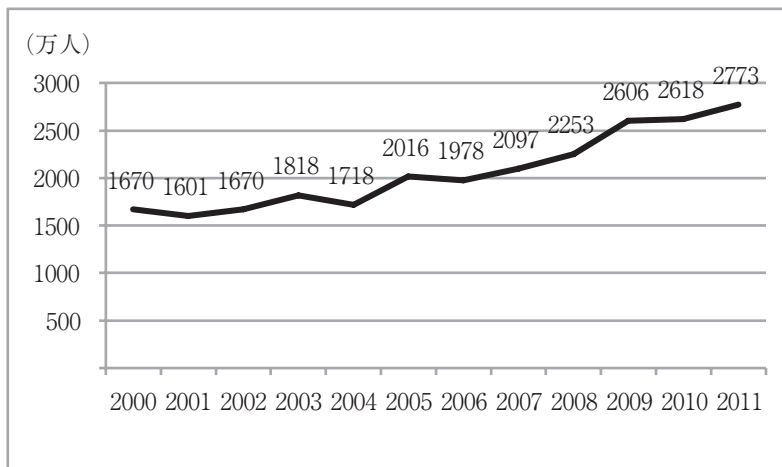


図1 コンサート入場者数推移（ACPC 調べ）

依然として音楽文化の「現場」は残り続け、オーディエンスは「現場」性に魅力を感じている。確かに、急速に発展を続けるネットワーク環境は「今」という時間のある程度共有可能にしたものの、「ここ」という場所の共有に関してはまだ及ばない。だからこそ注目されるのが「今ここ」と深くかかわる「現場」性なのである。

いはオーディエンス間の）インタラクションが行われる空間として用いる。音楽制作の「現場」として想定されるスタジオという空間についてはここでは扱わないものの、ベッドルーム・テクノなどの例が挙げられるように、スタジオを必ずしも必要としない音楽制作はすでに現れてきており、同様の状況ととらえることができる。

2) 小学館の『大辞泉』によれば、「ユビキタス (ubiquitous)」とは、「遍在する」の意を原義とする。

ライブ＝人力による実演という古典的、ロック的な感覚からすれば、ヒップホップやテクノはライブとは思えないだろう。これらのジャンルが、アンダーグラウンドからメインストリームへ進出し始めた一九八〇年代から九〇年代にかけて、ヒップホップやテクノの非実演的なライブは、ロック的な感性からの反発を受けた。しかし、打ち込み音源の再生・加工、DJプレイなどに関しても、まさに今、ここの“現場”で進行しているのだという場所性、時間性の全体をライブととらえるのが、ヒップホップ的、テクノ的な感覚である。こうした感覚が次第に広く受け入れられるようになり、気がつけばエア芸、カラオケといった音楽遊びまでがフェス空間で許容されていた。それらに共通しているのは、音楽にまつわる行為を目撃し、体験を共有する“現場”性というライブ感だ」(円堂 2013: 42-3)

では、何が変わったのか。音楽文化の「現場」性をめぐる問題を再考するために、本稿ではVJという事例を用いる。VJとはVideo JockeyあるいはVisual Jockeyの略称であり、字義通りにいえば「ビデオやヴィジュアルをうまく操る者」である。その名がDJのアナロジーになっていることからわかるように、VJもまたDJと同じクラブカルチャーにおけるアクターである。VJはDJのように、「現場」でアドリブ的に、あるいはオーディエンスとインタラクティブに映像をミックスする。それはDJと類似しているものの、VJの方がより曖昧である。DJにとってのアナログ・レコードやそれを再生するターンテーブル³⁾のような共通のフォーマットがあるわけではなく、表現方法やワークフローは個々のVJによって異なる場合が多い。したがって、VJの定義は非常に曖昧であり、VJの行為を説明することは困難なのである。

こうした曖昧さを踏まえた上で、操作的定義を考えるために本村健太による次のような説明が手掛かりとなる。

基本的に、VJの扱う映像は個々の素材として存在し、音楽に合わせて、VJが即興演奏的に複数の映像信号ソースをスイッチング（切換）、ミックス（混合）、フィルター（効果）によって操っている。厳密に言えば、VJが装置（ミキサ）を操作する契機というのは、ここで重要課題となる音楽との連携以外にも、パーティーの展開、DJのパフォーマンス、クラブの反応、その場の雰囲気（照明との関連）などによって多様に訪れる。一般的には、クラブが音楽を認知し、身体で反応（ダンス）するように、VJもそれを体感し、自らの身体で映像の操作性に転化していくのである。(本村 2005: 26)

ここでは操作に傾注した説明となっているが、それが行われる場所性を加え、VJの共通するアウトプットの特徴を三つにまとめるならば次のようになる。①コンサートホールやナイトクラブのような「現場」において、②DJのプレイする音楽やバンドのライブ演奏にあわせ、

3) 近年のDJは、もちろん、アナログ・レコードだけにとどまらずデジタル音源を用いてパフォーマンスを行っており、もはや共通したフォーマットがあるとは言い難い。ただ、DJのことを詳しく知らない者ですら想起するイメージ（あるいは、CMなどでDJが起用される場合など）には、アナログ・レコードにターンテーブルというものがいまだに色濃く投影されている。

③インタラクティブなライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスを行う、ということになるだろう。これを一定の操作的定義としながら、フィールドワークとインタビューという手法から、VJと「現場」性について分析していきたい。

I. 複製技術とVJ

VJの系譜をたどれば、音楽に合わせた光の表現という意味でのルーツは古く、18世紀にまでさかのぼることができる⁴⁾。しかし、本稿はポピュラー音楽の文化を対象にしている。ポピュラー音楽を「大量複製技術を前提とし、大量生産～流通～消費される商品として社会の中で機能する音楽であり、とりわけ、こうした大量複製技術の登場以降に確立された様式に則った音楽である」(山田 2003: 9) とするならば、大きななかわりのある「複製技術」に注目しながらみていくべきであろう。

ポピュラー音楽は19世紀末に発明された蓄音機やディスク型レコードといった複製技術によって成立する。それまで演奏会という「今ここ」を共有するなかでしか享受できなかった音楽が、録音されたレコードによって時間と空間の制約を超えて聴取することが可能になったのである。ヴァルター・ベンヤミンは、そこに大きな違いがあると指摘した⁵⁾。たとえば、お気に入りのアーティストのコンサートやライブに行って聴いた音楽と、それが録音された「ライブ盤」で聴いた音楽は、まったく同じように感じられるだろうか。そこにある何かしらの違いを、ベンヤミンは『複製技術時代における芸術作品』という論稿のなかで「アウラ (aura)」と呼んだ。それは、オリジナルの芸術作品が有する「一回性」や「唯一無二性」によって担保されていたものである。つまり、複製技術によって大量生産され、大量消費される「オリジナルなきコピー」のポピュラー音楽には「アウラ」が喪失しているというのである (多木 2000)。

翻って、VJが用いるヴィジュアル表現も音楽以上に複製技術とかがわりの深い。ベンヤミンによれば、芸術作品は「礼拝的価値」から「展示的価値」へと、その性質を変えていくという。たとえば映画は、その時その場の「一回性」のなかで公演する演劇とは違って、繰り返し何度でも、そしていかなる場所でも同じ作品として上映されることを前提に制作される。撮影においてすら、最良のテイクが記録されるまで繰り返される。複製技術としてのヴィジュアル表現もまた、「今ここ」を共有した状態で担保されていた「アウラ」を喪失したものと見える。

複製技術としてのポピュラー音楽とヴィジュアル映像が結びついた典型は、1980年代に流

4) 1743年に、アイザック・ニュートンの弟子で数学者かつ聖職者のLouis Bertrand Castelによって発明された「clavessin oculaire」は鍵盤楽器の演奏に合わせて7色の光が辺りを照らす装置だったという。その後、光を(伴って)演奏する鍵盤楽器は1893年にA. Wallace Rimingtonが改良して「カラー・オルガン」と総称された。また20世紀に入ってから、Thomas Wilfredが1922年に開発した「Clavilux」という装置などが存在する (Spinrad 2005: 17)。

5) ベンヤミンとも交流のあったT. W. アドルノはポピュラー音楽を「軽音楽」と呼び、それがいかに規格化され、部分が有機的に連関して全体性を構成する「本物」の音楽とは異なるかを指摘した。さらに、こうした「軽音楽」と、それを散漫な聴き方をするリスナーを生み出した文化産業を批判したが、ヴィジュアル表現においても文化産業批判は妥当するだろう。

行したMTV⁶⁾によって広く知られることとなったミュージック・ビデオである。当初は、CDやレコードといった音楽パッケージソフトのプロモーション的役割を担っていたが、次第にストーリー性のあるものに発展し、マドンナやマイケル・ジャクソンなど時代の寵児を生み出していった。言い換えれば、ポピュラー音楽を複製技術によって視聴覚的に鑑賞するものに変えたのである。

複製技術としてパッケージ化されていくヴィジュアル表現に対し、それを揺るがそうとする芸術的な試みもあらわれる。そのひとつが1960年代のビデオアートである。ジョン・ケージとも交流があり「フルクサス」⁷⁾に参加したナムジュン・パイクをはじめ、ビル・ヴィオラなどがビデオアートの先駆けとなった。とりわけパイクのビデオアート⁸⁾は、ある意味でVJの可能性を切り拓き、大きな影響を及ぼした。たとえば、マルチ・モニターを使った表現方法は、1970年代末に初めてVJという言葉が用いられたというニューヨークのクラブ「ペパーミント・ラウンジ」で流用され (Faulkner 2006: 14)、日本でも1980年代にナイトクラブの前身（あるいは派生店舗）である「カフェバー」にその影響がみられた。

同じ1960年代、VJの直接的な系譜であるライトショーと呼ばれるライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスも現れる。ライトショーとは、絵具などをかき混ぜる様子をOHP (Overhead Projector) で投影する「liquids」やゼラチンライトを使ったダイナミックな表現方法、スライド・プロジェクトなどの総称である。同時代に流行したヒッピー・カルチャーとそれに伴うサイケデリック・ムーヴメントの影響を強く受けたそのヴィジュアル表現は、LSDなどのドラッグやロック音楽と深く結びついて独自の発展を遂げていった⁹⁾。そのことは、次のような資料からもわかる。

そもそも、映像投射によってサイケ効果やドラッグ感覚を引き出そうとする演出や手法は、60年代後半、カウンターカルチャー華やかなりし頃のマルチメディア・ショーやスライド・プロジェクトに端を発するもので、それ（筆者注：VJ）自体は目新しい表現手段でもない。（木村編 2002: 80-81）

6) MTV (1981年8月開始) で放送された最初のミュージック・ビデオが、バグ尔斯の『Video Killed the Radio Star (ラジオ・スターの悲劇)』(1979) だったのは皮肉めいているが、日本においても小林克也司会の『ベストヒットUSA』(1981～89) など、ビデオ中心の洋楽紹介番組が流行する。

7) 「フルクサス」は、ドイツやアメリカを中心に、あらゆる芸術の境界を取り払い、意外性や日常性などに価値を見いだす幅広い活動を行った (白井ほか 2008: 55)。

8) ナムジュン・パイクの代表的な作品には次のようなものがある。映像を音楽と同じように電子的に操作する作品「パイク=アベ・シンセサイザー」(1969)。ハイカルチャーからポピュラーカルチャー（そのなかにはMTVも含まれる）、西洋的イメージから東洋的イメージまで、抽出された映像が180台のマルチ・モニターにめまぐるしく錯綜する作品「Fuku / Luck, Fuku=Luck, Matrix」(1996 キャンナルシティ博多)。

9) 円堂都司昭によれば「ライヴ中に、あらかじめ撮影しておいた映像をスクリーンに映写する演出は、一九六〇年代からすでに行われていたが、その場の演奏をその場で生中継することが広まったのは一九八〇年代だ」(円堂 2013: 29) という。

やがてライトショーのようなライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスは、1980年代末、英国においてゲリラ的、DIY (Do It Yourself) 的に催される野外のダンス・パーティ「レイヴ」¹⁰⁾を中心に形成された「セカンド・サマーオブラブ」¹¹⁾というムーヴメントのなかに受け継がれていく。

大音量の音楽のビートにあわせて踊るダンスの場合、^{センセイション}感覚的興奮が全身を包み込み、さらに運動が長くなると、ときに化学的な変化が身体に生じてきて、これがある種の多幸福感を生み出すこともある。一九八〇年代の終りにアシッド・ハウス [電子音を特徴とする音楽] を流しながらレイヴ・パーティが終夜繰り広げられた——ドラッグと特殊な照明でさらに盛り上げられる——のはそのためである。(Walker and Chaplin 1997=2001: 161)

「アシッド・ハウス」と呼ばれるダンス・ミュージックは、無限に続くかのように思える機械的なビートと電子的なサウンドおよびエフェクトを特徴とし、そのネーミングからもわかるようにケミカル・ドラッグを服用した際の幻覚と類似した感覚的興奮をもたらす。したがって、そこで使用されるヴィジュアル表現もまた、トリップ感を助長するような効果が波及された。そのような効果のヴィジュアル・アートワークとして、もっとも汎用されるイメージがフラクタルである。フラクタルは、図形のどの部分をとっても全体の相似形となっているため、現在地点を見失いどんどん奥に吸い込まれていく感覚を与える。また、ブラックライトだけの真っ暗なフロアで煌々と光る白いウェアや蛍光のデコレーションもまた、目に入る無駄な要素を排除し、音と雰囲気 に神経を集中させる効果をもつ。ダンスフロアは次第に現実空間を離れ、3Dを使ったイメージによって「向こう側の世界」が再構築されることもある¹²⁾ という (木村編 2002: 76)。すなわち、VJのヴィジュアル表現は「ここ」ではない「どこか」へと誘うようなベクトルを有していたのである。

その後、VJがナイトクラブにおける表現として確立する背景には、複製技術のさらなる発展を抜きにして語れない。1980年代後半、急速に進化するコンピュータが果たした役割はとりわけ大きい。インタビューーのAさんもうのように、なかでもAmigaは当時抜きん出たグラフィック性能(ビデオトースター)を有しており、それによってコンピュータによるライブ・ヴィ

10) 日本においてレイヴは「RAINBOW 2000」(1996～99)などに端を発し、屋内型の「WIRE」(1999～)などに受け継がれている。ただ、レイヴという言葉は、日本ではフェスやクラブイベントとほとんど変わらない意味で用いられている。

11) 1960年代のサイケデリック・ムーヴメント (あるいはフラワー・ムーヴメント) を第一次「サマーオブラブ」と位置付けて、80年代末の流行を「セカンド・サマーオブラブ」と呼ぶ。

12) 原文 (木村編 2002) において、『向こう側の世界』が再構築されると書かれているが、文脈から言ってトランス状態のなかで非現実的な空間が構築されると解釈すべきであろう。あえて「再構築」という言葉を用いる意味を考えるならば、非日常 (正確に言えば、日常と非日常の合間) 的なイベント時空が日常世界を、上野俊哉の言う「オルタナティブな公共圏」(木村編 2002: 149) として再構築せしめうるということなのかもしれない。

ジュアル・パフォーマンスの可能性が拓かれた。Amigaが生産中止となると、代わってMacとFlash等のAdobe製ソフトウェアがVJの間に普及していく。さらに「motion dive」などのVJソフトウェアの登場によってVJはその知名度を高めるとともに、入門者に対する敷居を下げていった。近年ではDVDをDJのようにスクラッチ操作できる「DVJ」(Pioneer)も発売されている。

こうした技術は、ベンヤミンのいう複製技術とは少しレベルが違うものである。これを遠藤薫のいう「メタ複製技術」と言い換えてもいいだろう。遠藤は「メタ複製技術」を基盤とした文化的作物の特性として、「①劣化なきコピーの無限複製可能性、②イリュージョンの可視化、③イリュージョンと現実の相互浸透とモンタージュ、④コピーのハイパーリンクと再帰的自己増殖」(遠藤 2009: 33) があるとする。まさしくコンピュータとは、複製に加え再生編集をも簡便化し、前述のような特性を持つ文化的産物を生み出す。こうしたメタ複製技術を背景にして、VJという存在はDJに並ぶクラブカルチャーのアクターとして知られるようになる。「映像機材に恵まれ、テクノロジー環境も豊かな日本では、とりわけVJの活躍が質・量とも諸外国より盛んである」(木村編 2002: 81) と言われるほどになるのは1990年代後半である。

雑誌『design plex』の編集者だった大橋二郎の言うように「『表現の方法』が個人の手に渡った時、次に求めるものは『表現の場』である。〔中略〕こと映像となると、表現の場としてだけの認識でクラブの現場に参入する場合も多い」(55brainz編 1999: 13)。VJという事例に注視してみても、音楽文化にもはや「現場」は必要ないのかという問いは、必ずしも肯定され得ない。

ここまでVJの系譜をさかのぼるなかで、次のようなことが明らかになった。第一に、VJにまつわる複製技術は「今ここ」における「アウラ」を喪失させ、音楽に伴うヴィジュアル表現をパッケージ化された商品として消費させる。第二に、1960年代のライトショーの事例からわかるように、VJのヴィジュアル表現は日常としての「今ここ」から離脱するベクトルを持つ。

以上をふまえるならば、ヴィジュアル表現を伴ったポピュラー音楽文化が、「ユビキタス」化するのも当然であるように見える。しかしながら、ヴィジュアル表現としては、固定化された作品を再生する方が合理的であるのにもかかわらず、なぜVJは「現場」でライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスをするのか。このような疑問に対して、次章で検討してみたい。

Ⅱ. 「現場」でVJを行う困難

複製技術の発展と普及によって成立したVJだが、リアルな「現場」でVJを行うために、DJ以上の大きなコストを払っていることが特徴でもある。ここでは、どのような代償があるのかみてみよう。

第一に、映像素材の準備がある。例外¹³⁾もあるが多くのVJは映像素材を自ら制作している。この点で、既製のレコード音楽を素材として用いるDJとは大きく異なる。Sさんの場合、「一

13) YさんはVJ活動初期の頃、ケーブルテレビの番組を録画して、そのコレクションをビデオ出力してAVセクターで切り替えることでVJをしていた。このように、既製の映像を素材として流用する場合もある。

からデザインを作り上げていって、フルオリジナルで」映し、Yさんの場合も「あらかじめ曲ごとに作り込んでおいて、ネタの選択も構成も前日に済ませる」。また、一回のイベント（オールナイトで8時間程度）を複数のVJで分担する場合もあるが、長時間にわたってVJするため、その時間に見合った量の映像素材を用意しなければならないのである。

第二に、使用する機材の調達とそれらを搬入するコストがある。前述したようにVJの表現方法には多様性があるが、図1に示すように、ビデオテープ・レコーダー（VTR）、DVDプレーヤー、ビデオカメラ、コンピュータといった入力装置からの映像信号を、ビデオミキサーを介して、プロジェクターやモニターに出力することが、標準的なワークフローである。近年では「現場」に専用機材があらかじめ用意されていることも多くなり、VJソフトウェアがインストールされたラップトップ・コンピュータさえ持参すればVJをすることが可能になった（図1における点線部）ものの、ワークフローにあるような使用機材すべてをVJが調達、搬入しなければならないこともあった。Aさんの場合、デスクトップ型PC（Amiga、あるいはMac）に加え、VTR（VHSやHi-8）を最多で3台、ビデオミキサーも2台搬入していたという。日本のVJ草創期から活躍する宇川直宏も「当時って、VJの内容以前に“プロジェクターを持っていること＝VJ”っていう、せこい特権があったように思う（笑）」（古屋ほか 2006: 20）と語っている。DJも「現場」に機材がない場合はターンテーブルやミキサーを自前で調達し、搬入することもあるが、ほとんどの場合はレコードさえあればよい¹⁴⁾。それに対して、DJに比べて歴史の浅いVJの場合、「現場」に機材が用意されてあることは少なく、使用する機材が調達可能であることに加えて、自ら搬入しなければならないコストを抱えているのである。

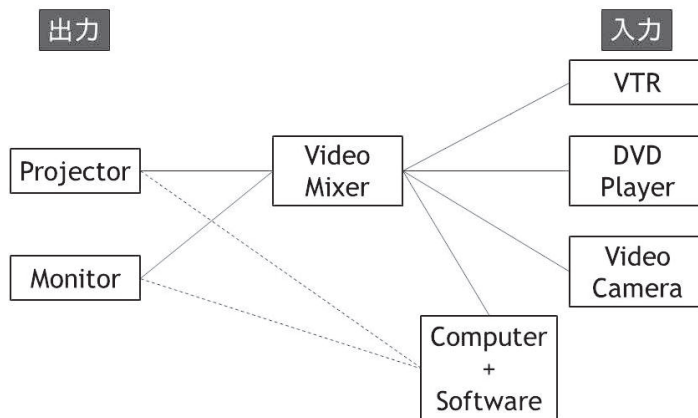


図2 VJ ワークフロー例

14) 1970年代後半、ディスコには専属のDJがいることもあった。その場合、店舗側がレコードをストックしており、それを使ってプレイしていた。やがて90年代になると、DJなどオーガナイザーが企画するイベントに対して、クラブがスペースを一時的に貸すという形態となり、結果的にイベントを企画するDJが機材やレコードを用意するように変化していった。

第三に、コストという側面とは異なるが、VJには二次的なアクターとしての制約がある。「主食としてのDJ、おかずとしてのVJ」というAさんの言葉や、「DJありきだから」というYさんの言葉にもあらわれているように、VJは、DJに次ぐ副次的な役割であることがほとんどである。クラブという「現場」では、DJブースに比べVJがいる場所は目立たないことが多く、オーディエンスにとっても誰が何をしているのかほとんどわからないことがある。たとえば、SさんがVJをしていた「現場」はロフトのような中二階のスペースの端であり、対してDJはステージ上にブースが設置され、彼は環境の差に不満を漏らしていた。そして、VJのライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスは、DJがアドリブでプレイする音楽に従属的に「合わせる」という意味でも二次的アクターとしての制約がある。VJは必ずしも自分の思うままにヴィジュアル表現できているわけではない。

それは、Aさんが指摘するように、VJという表現形式そのものが有する根本的な制約にも起因する。DJがプレイする音楽は空間を満たすことができるが、VJはそうはいかない。たとえば、音量の大小の差はあれども音楽は「現場」のなかではあまねく届く。しかし、VJのヴィジュアル表現はスクリーンというフレームのなかでしか表現され得ず、あらゆる壁や天井そして床にでも投影しない限りは空間を満たすことは不可能なのである¹⁵⁾。Aさんは、自分の思うままに「仕切る」ことができないVJ活動と入れ替わるように、2001年からインスタレーション展示を開始する。そこにはやはり隅々まで思い通りにつくり込んで表現したいという欲望があったように思われる。

以上のように、「現場」でVJを行う困難性はDJに比べ、はるかに大きい。にもかかわらず、VJの対価としてギャランティすら支払われないことも少なくない¹⁶⁾。それでも、あえて「現場」でライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスを行う。そこにポピュラー音楽文化の「現場」性の変容を読み解く手がかりが隠されているのではないだろうか。

Ⅲ. VJにとっての「現場」の意味

VJがあえて「現場」でライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスをするのはなぜなのか。まず、至極当たり前のことだが、それによって何らかの「快楽」が得られるという理由が挙げられる。映像作家でもある原田大三郎によるVJの説明のなかにおいても「快感」というキーワードが挙がる。

映像の世界において、今まで“再生”という部分にはあまりスポットがあてられなかった。〔中略〕映像において中心だったのは撮影や編集という、制作に関する部分であった。

15) ナイトクラブやコンサートホールには照明スタッフがいる場合もあり、VJの表現と衝突することもある。また、Aさんはある一定のノウハウが蓄積された照明という技法の卓越性を認め、VJと照明の相違を指摘している。

16) Yさんもいうように、イベントの規模によるが、ほとんどVJに対してギャラは出ない。ただしその場合は、たとえイベントの収支に赤字が発生しても支払わなくてもよい。「交通費や当日の飲食費だけでも出たらうれしい」というSさんの言葉からは、直接的な対価を求めているようにも思える。

しかし、アナログからデジタルに移行し、コンピュータがその中心に位置するようになり、ノンリニアな環境が出現した現在、いわゆるインタラクティブという名のもとに、この“再生”の部分がクローズアップされてきたのである。あらかじめ編集された素材を、ボタンを押し、ただ再生させるだけの状況はもうすでに過去のものだ。ハードディスクに書き込まれた無数のクリップを呼び出し、またリアルタイムで画像にエフェクトを加え、モニターやスクリーンに送り出す。そこには今まで映像が踏み込むことができなかった、観客との、また自分自身とのリアルタイムでのコミュニケーションが出現する。これは映像がテクノロジーの進歩の結果、ついに勝ち取った新しい快感だ。(平野ほか 1999: 4)

あらためて、VJが何をしているのか思い起こしてみたい。「現場」において、音楽にあわせ、インタラクティブなライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスを行う。そこにはクラブカルチャーにかかわるすべてのアクターに共通している点がある。オーディエンスのダンス、DJのミックス。そしてVJ。それらに共通するのは音楽にあわす/あわせるということであり、ここではそれを「同期（シンクロ）」と呼びたい。小川博司の言葉を借りるならば、「音楽のコミュニケーションの参加者が内的な時間の流れを共有している」「ノリがいい」状態（小川 1988: 79）と言い換えてもいい。オーディエンスはDJのプレイする音楽に同期（シンクロ）して、身体を同期（シンクロ）させてダンスをする。DJは、プレイしている曲のビッチに次の曲のビッチを同期（シンクロ）させてミックスする。同様に、VJは音楽に映像素材を同期させるように操る。クラブという「現場」には同期（シンクロ）する/させる「快樂」といったものに満ちている。

Sさんは率直に「現場」でライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスをする理由を「口で説明できるものじゃない」「気持ちいいからやっているだけ」という。その「気持ちよさ」は「ばちっと合ったとき」最高を迎える。Yさんも「単純にリズムが合っていると、テンションが上がるという不思議な快感の中毒みたいになっているところがある」と指摘する。このような発言からも、同期（シンクロ）する/させる「快樂」がVJにあることが明らかである¹⁷⁾。

「快樂」には、もうひとつの側面がある。前述した「快樂」が音楽とのインタラクションからもたらされるものだとするならば、アクター同士のインタラクションからもたらされるものがもう一つの「快樂」といえる。二次的なアクターとはいえ、「現場」において直接的なインタラクションが得られ、それをライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスにフィードバックすること

17) 一般に、音と映像が調和的に結びつくとき、意味的調和と構造的調和の2つの側面があると言われる。意味的調和というのは、音と映像のムードの一致や歌の意味内容と映像内容との一致といったことを意味する。一方、音と映像における構造的調和とは、時間的に進行する音事象と動画映像における動きの、時間軸上での調和を意味する。音楽の場合、拍節構造に基づくアクセントを持っているが、これが映像の動きのアクセントと一致しているとき、主観的調和感を感じるのである（岩宮 2000: 153-4）。これらの2側面はVJにも応用されている。楽曲の歌詞内容やタイトルと映像の意味とを同調させる手法と、楽曲のリズムと映像の切り替えを同期させる手法は、ある種の同期（シンクロ）の快樂を生む。

ができる。「リアクションがその場ですぐ見られる」というSさんをはじめ、「スタッフやお客さんには反応をくれる人もいるので、単純に面白いネタ、目新しいネタを出して反応を見る」というYさん、「いいものは、オーディエンスだけでなくオーガナイザーやDJからリアクションがある」というAさん、「グラフィックデザイナーとは違ってアニメーター的」と自らをたとえるGさんも、リアルタイムかつインタラクティブに操作¹⁸⁾していくことの「快樂」を指摘する。

しかし、同期（シンクロ）とインタラククションの「快樂」として「現場」性を読み解くだけでは説明しきれない部分が残る。オーディオ・ヴィジュアルをめぐる技術がデジタル化し、かつ身近なものになりつつある現在、音楽と映像、そして身体を同期（シンクロ）する/させることはそう難しくなく、また同期（シンクロ）した作品が話題になること¹⁹⁾も多くなった。たとえば、従来はDJがマニュアルな技として修得していた2つの曲のテンポを同期させることも、DJソフトウェアによって今や自動で同期させることが可能となっている。ボーカロイド「初音ミク」のブームのなかでは、歌にあわせてミュージック・ビデオのような動画作品が「n次創作」的に生み出されていった。あるいは、ニコニコ動画において、およそ素人がある楽曲にあわせて一人から複数名で踊る動画作品の投稿が人気となり、「踊ってみた」というカテゴリ・タグが定番となっている。さらに動画共有サービスは同期（シンクロ）する/させる「快樂」だけでなく、コメント機能（あるいはtwitterと連携することで）によって、インタラククションの「快樂」をも満たすのである。

同期（シンクロ）とインタラククションだけではない「現場」性をめぐるキーワードとして、ここで注目したいもう一つキーワードは、やはり「今ここ」である。これまで複製技術としてのヴィジュアル表現が喪失した「今ここ」を、VJのライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスが取り戻そうとしているかのようにみえる。あるいは、次のように言い換えてもいい。1960～80年代にかけて離脱する日常としてあった「今ここ」を、あえて志向し、共有するような表現をVJはしている。たとえば、映像素材にはイベントの日付や名前、今プレイしているDJ名がインポーズされる。あるいは、Gさん自ら撮影した「現場」近辺のローカリティを喚起する写真を素材にする例や、「京都でもしイベントをやるとすれば、京都っぽい素材を確実にひとつはつくる」というYさんも居住地域を素材とした映像を積極的に利用したり、扇風機という日常的な家電製品を使って制作した映像（図3）をVJに流用したりしている。このような事例から、クラブという「現場」がもはや非日常を体験するためのものではなく、（矛盾しているように聞こえるかもしれないが）日常を回復するためのものとしてねじれた形で浮き彫り

18) そのために「Processing」というCG処理やアニメーションを用いたヴィジュアルデザイン、インタラククションデザインの分野で利用されるオープンソースのプログラミング言語を使ってリアルタイムにコーディングすることもある。

19) たとえば、キャラクターが演奏する動きが緻密に（まさに同期するように）描き込まれたライブシーンでも注目を集めたTVアニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』（2006）のエンディングは、テーマソング「ハレ晴レユカイ」にあわせてキャラクターたちが踊るというものだった。こちらも「ハルヒダンス」として話題になり、それをまねて実際に踊る「踊ってみた」というカテゴリの動画作品の投稿が相次いだ。

になってくるのである。



図3 扇風機を使った映像の1コマ (2011.8.28撮影)

むすび～「現場」の行方

これまでVJという事例を通して、音楽文化の「現場」性をめぐる問題を再考してきた。その結果、ポピュラー音楽を成立せしめた複製技術が捨象してきた「今ここ」、あるいは日常を取り戻そうとする変化が浮き彫りとなった。それは、「芸術は現在と同時性の特権的道具となつてしまった。遠隔^{テレ}現前の産業や《ライブ》の到来を前にして、『現前の芸術』である現代芸術は世界の形象を表^ル象^{プレゼンテ}することをやめて、その『現実性』を展示するようになった」(Virilio 1998=1999: 161)というヴィリリオの言葉とどこか符牒が一致する。

音楽文化における「今ここ」の回復は、2011年の東日本大震災の後においてとりわけ顕著にみられた。YMO (イエロー・マジック・オーケストラ) の高橋幸宏は、震災後の音楽の変化について、「これまでコンサートに行くというのは非日常の体験をしに行くということだったのに、今はもう、かつての日常を取り戻しにいく体験になってしまったのかもしれない」(『GQ JAPAN』2011年10月号: 43)と語っている。このような変化は、確かに震災がより加速させたかもしれないが、発端だったとは言えないだろう。2011年以前からその兆候は見られ、その背景には「現場」の重層化²⁰⁾があるものと考ええる。

コンサートホールやナイトクラブといったリアルな「現場」だけでなく、近年、バーチャルな「現場」が登場してきた。動画共有サービスのYouTubeは2005年、ニコニコ動画は2006年にサービスを開始し、ライブストリーミングサービスのUSTREAMやニコニコ生放送は2007年にサービスを開始している。一見、一方(バーチャルな「現場」)が他方(リアルな「現場」)を駆逐

20) クラブカルチャーにおいては、グローバルとローカルのレベルで重層的な構造を持っていることが指摘されている。遠藤薫は、クラブカルチャーを「グローバルに浸透しつつある文化であり、世界中のどこでも極めて似通った『場』や『音楽』として現れる」(遠藤 2005: 279-80)と同時に、「現実具体的に現れる『場』であり、『音楽』であるがゆえに、ローカルな体臭を必然的にまとうことになる」(遠藤 2005: 279-80)と言う。またイアン・コンドリーは、クラブカルチャー(とりわけヒップホップ)の「現場」は多層かつ重層的なスケールの空間構成のなかに存在する(Condry 2006=2009)と示唆している。

するように見える関係は、実はそうではない。両者は必ずしも対立するわけではなく、むしろレイヤー（層）の関係にある。

たとえば、USTREAMを使ったライブストリーミング・スタジオ兼チャンネルのDOMMUNE²¹⁾は、前半トーク番組を2時間、後半DJ&ライブ番組3時間、計5時間を毎日配信する。視聴者が訪れることも可能なサロンのスタジオをリアルな「現場」として、USTREAMとTwitterを連動することで、オーディエンスとの身体的なライブ・コミュニケーションも同時に行われる。このDOMMUNEを主催する宇川直宏は次のように言う。

では「DOMMUNE＝現代美術」に於けるアウラは果たして何処に存在するのか？ご存知の通り、「いま」「ここ」という1回性が生み出す権威の問題です。事実、DOMMUNEの現場（スタジオ）には身体性が伴った「いま」と「ここ」が存在しています。しかし配信されているDOMMUNEには「ここ」がすっぽり抜け落ちた「いま」。そして第3の現場としての「ここ」が“ある”ことも事実なのです。DOMMUNEの視聴覚体験には、第3の現場としてのコミュニケーションが存在している。それがツイートのタイムラインによって浮かび上がります。世間でソーシャル・ストリーミングの夜明けと騒がれているとおり、USTREAMとTwitterの親和性があってようやく形成されている意識交流を核とした現場です。（宇川 2011: 119）

つまり、リアルな「現場」としてのスタジオと、「第3の現場」、言い換えればオルタナティブな「現場」としてのライブストリーミング・チャンネルという重層的な「現場」で構成されているのがDOMMUNEなのである。このような「現場」の重層化は、DOMMUNEだけにとどまらず、音楽文化にまつわるあらゆる場面でみられる。たとえば、携帯電話やスマートフォンでライブやコンサートの様子を撮影し、さらにそれをFacebookやTwitterといったSNS（Social Networking Service）に投稿するオーディエンスは現在、非常に多い。これもまた「現場」の重層化と言ってもよい。このような状況に対して、円堂都司昭は次のように説明する。

音楽をめぐる現在のライブ感には多くのレイヤーが複雑に重なっている。なかでも、“今”ここで多くの人々で出来事を共有しあっているという「つながり」が成立することのライブ感は、大きな位置を占めている。そのことには、ニコニコ動画のように、コンテンツを通して異なる時間を共有する擬似同期の“今”ここも含まれる。音楽についてよくいわれる「現場」とは、そのような「“今”ここ」のことだ。（円堂 2013: 135）

もう一度立ち返ってみよう。ネットワーク社会化が加速するこれからの音楽文化に、もはやリアルな「現場」は必要ないのだろうか。否、むしろ必要になっているとすら言える。バーチャルな、あるいはオルタナティブな「現場」が、リアルな「現場」を生み出すことすらある。た

21) このDOMMUNEというサービスは、2010年3月にはじまった。

たとえば、ニコニコ動画は六本木のクラブ「ベルファール」の跡地にライブ配信も可能な「現場」として「ニコファール」を2011年にオープンさせている。あるいは、そのニコニコ動画をプラットフォームにブームとなったボーカロイド「初音ミク」はリアルな「現場」で2010年からソロコンサートを開催し、2012年には富田勲による「イーハトーヴ交響曲」でソリストに起用され、指揮者に合わせたライブ・パフォーマンスを実現させた。それはVJによるライブ・ヴィジュアル・パフォーマンスのアナロジーのようだ。

では、「現場」の重層化が進むなかで、音楽をめぐるコミュニケーションはどのように変化するのだろうか。クラブカルチャーにおいては「送り手」と「受け手」の不均衡な関係を、能動的オーディエンスとしてのDJが解体したかに見えた。言わば、並列的で可逆的なアクター同士の関係を生み出したのである。しかし、「今ここ」の回復と「現場」の重層化は、「送り手」と「受け手」、あるいは権威的なアーティストとそれを受動的に享受するオーディエンスという権力関係を図らずも復活させているようにみえる。しかし、本稿でこの問題について十分に論じる紙幅が足りないため、今後の課題としたい。

参考文献

- インタビュー G (2010年8月21日インタビュー)：1980年生まれ。大学時代よりプログラミングに長け、誘われて1998年頃からVJとして活動開始。Adobe FlashやAdobe After Effectsで制作した映像をWin+motion diveでVJしたり、ProcessingをリアルタイムにコーディングするVJスタイル。現在はサラリーマン・プログラマーとして働きながらVJ活動を継続。
- インタビュー A (2010年9月19日インタビュー)：年齢非公表。ヴィジュアル・アートを学び、映像作品を制作しながら、1995年からVJとしての活動開始。Amiga/Mac, VTR×3, ビデオミキサー×2でVJするスタイル。YellowやLiquid Room, Velfarre, Club Asiaといった大規模なクラブで開催された海外有名DJが出演するイベントでVJする。2002年活動終息。
- インタビュー S (2011年7月20日インタビュー)：1975年生まれ。大学でデザインを学ぶ。tomatoやGROOVISONSら当時風靡したグラフィックデザイナーらの影響で、2000年からVJとしての活動開始。Adobe FlashやAdobe After Effectsで制作した映像をMac/Win+motion dive 2でVJするスタイル。2006年頃活動終息。
- インタビュー Y (2011年8月31日インタビュー)：1979年生まれ。2000年頃から映像作品の制作を開始すると、ほぼ同時期に、宇川直宏の影響もあってVJとしての活動開始。初期は、テレビ番組の録画からサンプリングしたものを、VTR×2とAVセクターのみでVJする。現在は映像作家として映画やCM、ミュージック・ビデオなどを制作する傍ら、バンドのライブで自作映像を用いてVJをする。
- 「VJ大百科」『design plex』1998.9 vol.17, BNN, 32-55.
- 「VJ そのヴィジュアルと音の周辺」『design plex』1999.3 vol.25, BNN, 25-64.
- 「VJ Starter Kit 2005 ～ DJも面白いけどVJも面白い」『GROOVE』summer 2005, リットーミュージック, 96-133.
- 55brainz編, 1999, 『VJ:TOKIO』アゴスト.
- Condry, Ian, 2006, *Hip-Hop Japan: Rap and the Paths of Cultural Globalization*, Duke University Press. (=2009, 上野俊哉〔監訳〕、田中東子・山本敦久訳『日本のヒップホップ——文化グローバリゼーションの〈現場〉』NTT出版.)

- 遠藤薫, 2005, 「グローバリゼーションと大衆文化変容: クラブカルチャーに見る重層モラルコンフリクト」『社会学評論』56(2): 273-291.
- , 2009, 『メタ複製技術時代の文化と政治——社会変動をどうとらえるか2』勁草書房.
- 円堂都司昭, 2013, 『ソーシャル化する音楽——「聴取」から「遊び」へ』青土社.
- Faulkner, Michael / D-Fuse, 2006, *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*, Laurence King Publishers.
- 古屋蔵人ほか編, 2006 『映像作家100人』BNN新社.
- 濱野智史, 2012, 「特集 CGMの現在と未来: 初音ミク、ニコニコ動画、ピアプロの切り拓いた世界 5 ニコニコ動画はいかなる点で特異なのか: 「疑似同期」「N次創作」「Fluxonomy (フラクソノミー)」」『情報処理』Vol.53 No.5, 489-94.
- 平野友康+デジタルステージ, 1999, 『VJ2000 これから映像のひとになる』アゴスト.
- 井手口彰典, 2012, 『同人音楽とその周辺——新世紀の振源をめぐる技術・制度・概念』青弓社.
- 岩宮眞一郎, 2000, 『音楽と映像のマルチモーダル・コミュニケーション』九州大学出版会.
- 木村重樹編, 2002, 『サイケデリック トランス パーティ ハンドブック』河出書房新社.
- 南田勝也, 2013, 「ポピュラー音楽関連ミュージアム」石田佐恵子・村田麻里子・山中千恵編『ポピュラー文化ミュージアム——文化の収集・共有・消費——』ミネルヴァ書房, 131-149.
- 本村健太, 2004, 「VJシーンの構造——映像メディアにおけるモーション表現の可能性」『基礎造形』13: 71-77.
- , 2005, 「VJとは何か——映像メディア表現の新たな可能性について」『大学美術教育学会誌』37: 463-70.
- , 2005, 「メディアアートとしてVJ表現の可能性——インタラクティブ映像メディア表現の考察」『電子情報通信学会技術研究報告』[画像工学] 105(161): 25-30.
- 小川博司, 1988, 『音楽する社会』勁草書房.
- 白井雅人・森公一・砥綿正之・泊博雅編, 2008, 『メディアアートの教科書』フィルムアート社.
- Spinrad, Paul, 2005, *The VJ Book: Inspiration and Practical Advice for Live Visuals Performance*, Feral House.
- 多木浩二, 2000, 『ペンヤミン「複製技術時代の芸術作品」精読』岩波書店.
- 宇川直宏, 2011, 『@DOMMUNE』河出書房新社.
- Virilio, Paul, 1998, *La Bombe informatique*, éditions Galilée. (=1999, 丸岡高広訳『情報化爆弾』産業図書.)
- Walker, John A. and Sarah Chaplin, 1997, *Visual Culture: An Introduction*, Manchester UP. (=2001, 岸文和・井面信行・前川修・青山勝・佐藤守弘訳『ヴィジュアル・カルチャー入門——美術史を超えるための方法論』晃洋書房.)
- 山田晴通, 2003, 「ポピュラー音楽の複雑性」東谷護編『ポピュラー音楽へのまなざし——売る・読む・楽しむ』勁草書房, 3-26.

