

## ジョン・ゾーン《コブラ》の研究：即興演奏を素材としたコラージュとゲームをめぐる考察

寺内，大輔

<https://hdl.handle.net/2324/1785418>

---

出版情報：Kyushu University, 2016, 博士（芸術工学）, 課程博士

バージョン：

権利関係：Public access to the fulltext file is restricted for unavoidable reason (3)

氏 名 : 寺内大輔

論 文 名 : ジョン・ゾーン《コブラ》の研究  
一即興演奏を素材としたコラージュとゲームをめぐる考察

区 分 : 甲

## 論 文 内 容 の 要 旨

本論文は、アメリカの音楽家、ジョン・ゾーン (John Zorn 1953-) の代表作《コブラ (Cobra)》(1984) を、音楽文化のなかでどのように位置づけることが可能なかを考察することを目的とした研究である。5つの章による本文と、2つの付録から成る。

0章「本研究の概要」では、これまでのゾーンおよび《コブラ》の評価を確認し、1章以降のリサーチクエストと研究目的を述べる。

1章「《コブラ》の存立要素」では、《コブラ》の、作品としての存立要素を明らかにする。《コブラ》は、演奏方法の詳細を記した〈テキスト〉が出版されておらず、リハーサルを伴う伝承を中心に伝えられてきたため、多様なヴァージョンが存在するとも言われている。さらに、ゾーンは、「自らがオーガナイズするかどうか」という点によって《コブラ》の〈公式版〉とそれ以外のヴァージョンとを区別している。そのため、《コブラ》は、〈テキスト〉を中心とした伝統的な西洋芸術音楽の作品概念とは異なる独自の存立の仕方をしている。本章では、《コブラ》の作品としての位置付けを検討するため、まず、《コブラ》を演奏するためのルール等の概略を、ゾーン自身が公開している〈テキスト〉や他の関係者のメモなどの〈テキスト〉、筆者自身が伝承によって知り得た内容、その他ゾーンのインタビューなどをもとに確認する。ゾーンが、「自らがオーガナイズするかどうか」という点にこだわるのは、彼自身の判断基準を演奏に反映させようとする意図があるからだと考えられるが、その結果、《コブラ》には、ゾーン自身の〈身体化された音楽知〉が反映された演奏としての性格と、非公式な伝承によって多様なヴァージョンを生み出す作品としての性格という、2つの相反する側面が強い相互関係とともに並存するに至った。

2章「コラージュとしての《コブラ》」では、《コブラ》のパフォーマンスにおける音響的な側面に着目する。《コブラ》は、様々なジャンルの音楽が混在し、またそれらが短く切断されて矢継ぎ早に展開するため、様々な音楽の断片の寄せ集めのような音響を実現するが、このような音響は、一見、コラージュによる音楽のようである。《コブラ》の音響の特徴のひとつは、コラージュの素材となる演奏者一人ひとりの演奏が頻繁な切断によって細かく断片化されることである。その結果、一人ひとりの演奏は、演奏者自身のアイデンティティを欠いた表面的な印象を与える「記号」と化してしまう。さらに、演奏者全員の行為の相互作用によって音響が実現することから、音響全体に対する「作者の意図」も希薄である。これらの特徴は、それまで音楽分野で議論されてきた音楽におけるコラージュとは異なる性格を示している。《コブラ》のコラージュは、断片的な演奏のめまぐるしい洪水を味わう体験を促すものであり、大量生産・大量消費社会と結びついた表現を指向するポップアートやシミュレシオニズムとも関連づけられるものである。

3章「ゲームとしての《コブラ》」では、《コブラ》の演奏行為—とりわけ奏者間の活発なやり取り—の検討を通して、そこに含まれるゲームとしての性格がどのようなものを考察する。まず、ゲームを活性化させるために、〈プロンプター〉に託されたトリックスターとしての性格などが重要な役割を果たしていることを考察する。また、《コブラ》が、演奏者に目的と行為を状況的に修正していく行為を促すゲームであること、めまぐるしく変化する状況のなかでの演奏行為の判断がベ

トソンの示した〈学習〉を促すプロセスであること、その結果、各演奏者の「性格や人柄」といったアイデンティティがパフォーマンスから立ち現れてくることを指摘する。最後に、《コブラ》のパフォーマンスが、異なる〈論理階型〉に位置づく諸要素の相互影響関係によるネットワークによって成立していることをふまえ、ゲームとしての《コブラ》の特質を考察する。

4章「参与型の音楽としての《コブラ》」では、《コブラ》実践のコンテクストを検討する。参与型の音楽として《コブラ》が受容されている状況を確認し、《コブラ》が備えている参与型の音楽的性格を検討する。

最終章では、4章までの振り返りをとおして、今日の音楽文化における《コブラ》の意義を考察する。最後に、ゾーンの言説に揺らぎをもたらしている要因として、《コブラ》が持つ多義性が〈ダブルバインド〉状態を生じさせている可能性があることを指摘する。

付録では、4章で取り上げた参与型の音楽のコンテクストにおける実践例として、筆者自身が授業者・ファシリテーターとなって行った実践を取り上げている。付録1「《コブラ》の教育的意義の検討—筆者による2つの実践を通して」は、小学校での2つの授業実践の報告である。ここでは、授業実践をとおして、《コブラ》の教育的意義を検討している。実践の結果、いわゆる音楽能力の習得のみならず、より汎用的な学びに結びつく可能性を見出すことができた。付録2「クリエイティブ・ミュージック・フェスティバル 2015における実践の報告」は、同フェスティバル参加者を対象としたワークショップの報告である。ここでは、参加者の意見によってルールを積極的に改変していくという実践を試みた。この実践からは、参加者が「ルールを変える」という視点を持ち、《コブラ》のルール自体を、いわば「おもちゃ」にすることで、子どもたちの集団にみられる自由な遊びにも似た、柔軟性のある活動の可能性が示された。