

現代のライブの存在意義

岡 拓明

はじめに

現在の音楽業界では CD やダウンロードなどによるいわゆる録音された音源の普及が当たり前なものになっている。そんな中直接的な音楽獲得がどうかを見てみると決して衰退しているわけではなく、ライブに人が来ないということはない。

本稿では録音された音源の比較によりポピュラー音楽のライブとはなにかまたその特異性について見ていきたいと思う。

I ライブの定義

① ライブとコンサート

なぜ我々がライブに行くかを考える前にまずはどのようなものをライブと言うのかを考えてみたい。

ライブという言葉を使いなおす際我々はコンサートという言葉を使うことが多い。Wikipedia を引くと「演奏会」(2010 年 9 月 6 日編集)にリダイレクトされる。そこにはコンサートは「もっぱら音楽そのものを聞きにくる聴衆をターゲットとして音楽を演奏するイベントである。ポピュラー音楽においては専ら、ライブ(*live*)とも呼ばれている。」(出典なし)と書いてある。これはライブとコンサートが統合で示される関係であるということだ。つまり一般的にはコンサートに関して言えることは、ライブでも同じように言える可能性があり、それにより考えやすくなると思われる。

② 音楽ライブの条件

本来ライブという言葉は音楽方面だけでつかわれる言葉ではない。広義の意味ではミュージカルやダンス、お笑いなどにも使う。そこではパフォーマンスを観客が見に来るというものであればどのようなものでもライブということができる。しかし「ポピュラー音楽のライブ」となってくると話は変わってくる。例えばたくさんの人が集まった中、ステージの中央にレコーダーを置き音楽を流すという場合、私たちはそれを音楽のライブと見ることができるだろうか。確かに音楽パフォーマンスをしているという状況であるが何か違うと覚えるのが正直なところだろう。音楽を使っている、ボタンを押すなどして動いている(パフォーマンスしている)という状況がそろっているのに、それを音楽ライブだと思わないということは、ただ「音楽」「パフォーマンス」という条件がそろっているだけではいけない。つまり私たちに音楽のライブだと感じさせる何かが要素として含まれないといけないのだ。

③ パフォーマーと観客

音楽は特別な場合を除き誰かに聞かせるために演奏されるものだと言える。それがプロといえる人になると当然になる。ザルメンは『コンサートの文化史』で「コンサートとは、

特別な能力に対してお金を払う者と、聴衆のために用意し演奏する音楽の普遍的な意味をお金を代価にして与えるものとのパートナー同士の相互作用なのである。」と述べている。同様にライブもこの両者があって初めて成り立つ関係であるといえる。ただ実際はパフォーマーと観客だけの関係とはならず、音楽プロダクションやプロモーターといったその中間に立つ人々の存在がある。しかしそれでもこの場合大事なのはお金を払う側が演奏者という存在のためにお金を払うというその気持ちなのだ。

ではライブの定義としてこうした金銭の取引の存在の有無をとりいれていいのだろうか。答えとして安易にイエスということはできないだろう。なぜなら路上ライブなど無料ライブのような金銭をかわさないライブと呼ばれる存在があるからだ。こうした金銭の取引は一つの間接関係を示す例である。その関係とは「ライブという空間においての人々の役割」である。要は音楽を与える側と与えられる側の関係が一つの空間にいることなしではライブは成り立たないということだ。路上ライブを例に出すと音楽が聞こえる範囲が空間となり、演奏を聴く側には通行人が時には否応なしに指定されている。極端な例だがもし誰もいない無人の砂漠で演奏をしたとするなら、人々はそれを「ライブ」とは言いづらい。その理由としてそのアーティストが音楽を届ける空間に聞かせる対象、聞く役割をもつ存在がないということがあげられるだろう。聞かせる存在の有無だけでならレコードなどの音楽にも言えることかもしれないが、1つの空間にいるという条件が強く意識されるのがライブといえる。そしてその際にその空間に入るため対価が支払われるのだ。

④ 即時性

ライブの語源である「live」には生きている、活気のあるなどの意味がある。おそらく元のライブの意味としてはそのような音楽(ここでは「生きている音楽」とする)を聴く場としてとらえられていたはずである。

そして直感的にはこのように普通レコードが録音されているものであり、ライブがその場で歌っている、演奏されているものと考えられる。しかし合成した音声を使ったりしながらリップシンクで歌っているように見せるアーティストもいる。もっと言ってしまえば音を安定させるために音源を流しながらところどころ歌うアーティストもいる。そういったアーティストたちのパフォーマンスはどうであろう。おそらくライブであると答える人は少なからずいる。つまり我々にとってライブであると感じるための要因としてその場で必ずしも歌っている必要はないと考えられる。

また実際その場の演奏だからと言って、生きている音楽という概念になりうるのだろうか。ここで考えてほしいのは、アーティストの演奏と聴衆の中間に入る介在物である。例えばアンプ、マイクはそのアーティストの音を増幅する効果を持つがこれを介することは音楽を殺すことにならないのか。歌うこと自体にはそれらの存在は決して必要ない。ありのままの姿を生きている、活気のあるとするのなら、私たちがライブで聴いているポピュラー音楽のライブの大半は死んでいると言うだろう。しかし我々はそのようなことを感じることは少ないだろうし、ライブらしくないと感じることもまた同様に少ないだろう。

⑤ 特殊なライブ

人が歌うことなくライブと言われるパターンも存在する。例としてあげるのは音声合成ソフト「VOCALOID」のイベントである。このイベントでは周りは通常の楽器を使用して演奏しているのだが、歌っているのは「VOCALOID」であり、それぞれのキャラクターとの映像がそれと一緒に流れるのである。つまりもともとプログラムしているものを流しているのである。しかしそれをブログや youtube の投稿動画のタイトルで「VOCALOID」のライブコンサートであるという人がいるのである。もちろんそれをライブではなく作品発表会のようなものととらえる人はいる。しかし直感的にこれを「ライブ」であるととらえる人がいる以上、そこには何かしらライブであると見ることができる理由があるはずだ。

1つ目の考えられる理由として、周りの楽器演奏者も「VOCALOID」の一部であると考えられていることである。周りの演奏者たちはその場で演奏している体型をとっていることから、我々が普段考えるであろうライブの姿から外れていない。そして周りの演奏者たちの何人かは「VOCALOID」の曲の作曲者たちである。つまりそういった作った人たちも含めて「VOCALOID」だと考える人たちはこう言っても不思議ではないと思う。

さらに「VOCALOID」をアーティストであると完全に認めているということも考えられる。キャラクターを自分たちと同じ視点でとらえるということは、メディア文化の学問研究に関係してくるのでここでは深くは触れないが、要は「VOCALOID」自身がパフォーマンスしていると考えているということだ。イベントではキャラクターの映像が映され、曲に合わせてダンスをした。こうしたことを人間のアーティストがやるものと同等の視点で見るということをしているということである。

どちらの理由も賛否両論、さまざまな意見があるだろう。しかしここで重要なのはそういった理由の中身そのものではなく、「理解できる人には理解できる」ということだ。特殊な例を出したが、「ライブ」を定義するにあたってこれは避けられない難問である。これをライブと言う人にはそれなりの理由があり、その共通認識を持つ人もいれば、理解できない人もいる。「〇〇がライブである」という辞書的な意味をここでは求めていない以上、こうしたことはどうしても起きてしまう。

しかしこの「らしさ」を考えることに無意味ではない。なぜならこの「らしさ」を考えることこそ、最終目的であるなぜライブに行く理由につながることになるからだ。そもそも私たちが「ライブに行く」理由は「ライブに行きたい」からだ。同じことを言っているだけだと思えるかもしれないが、最終的にライブという一つのイベントに参加する人々は(他の意思の介在がある人を除けば)その場にいるのだったらそう思うはずなのだ。そしてその「らしさ」を感じれば感じるほど満足し、目的を達成したことになるのだ。つまりこの「らしさ」を追求することは、私たちがライブに行きたい要因の一つを見ていくことになるのだ。

⑥ ライブらしさの定義

ここまで述べてきた我々がライブらしいと感じるための要因は以下のとおりである

i パフォーマーと観客がいる

ii 両者は同じ空間を共有している

iii パフォーマーはその場で演奏、歌っているような体系をとっている

i に関して、人数の上下によりライブらしさの変化があると考えられる。ライブは基本的に一つのパフォーマンスを多人数の観客に見せることが目的のイベントである。よって1人しか観客がいない状況よりは10人いるほうがライブらしいと言えるだろう。しかしこの関係は決して比例するわけではない。iiにかかわってくることだが、そのライブの範囲がどれくらいかによって変わってくるからだ。つまり50人くらいが普通のライブハウスにいたとしたらそれなりにライブらしく見えるが、1000人収容のような場所にその人数がいても物足りなさを感じるだろう。要はその空間に占めるほどよい密度が大事になってくるということだ。

一方iiiについては前でも述べたようにどのようになっていればいいというよりは、個々人がそのように感じるということに因ってくる。実際がどうであれパフォーマーはその場で演奏、歌っているようなかたちをとる。これはなぜか。それはその場でしか感じることができないという意味を含めたいからだ。つまりそのライブでしか味わえないものを、観客に送る。生きている音楽をその場で生産して、伝えることがライブだと思っているからだ。そして観客側もそれを当然のものだと思うからこそだと、その場で演奏したりや歌うパフォーマンスのような今しか味わうことができないようなことに魅力を感じるのだ。

したがって私は以上のような点、具体的に言うと「パフォーマーと観客の関係が一つの空間にある」「その時にしか感じられないものと思うことができる」が「らしさ」であると考える。以降はこの2つを深く見ていくことにより我々がライブに行く要因になりうるポイントを見ていきたい。

II、ライブに行く理由

「パフォーマーと観客の関係が一つの空間にある」

① 「観客」の役割を持つことへの快樂

音楽ライブに行くことは何も音楽を聴くというだけではない。ライブに行く人々の中には、観客という立場に立ちパフォーマーとひとつの空間にいたいという考えを持つ人もいる。こういった人々を我々はファンと呼ぶことが多い。ファンとは「fanatic=熱狂者」の略語であり「おかしなかわいそうな連中」という意味であった。現在では「やらかし」に代表されるおかしな連中ととらえられているといっても過言ではない存在から、そのアーティストがただ好きであるというもので幅広い意味を持つ。しかしいずれにしても彼らを感じているのは、パフォーマンスをするアーティストに近づきたいという感情である。ライブはこうした人々が集う場と言っても過言ではない。

では観客をファンとしてとらえた時、そのファンが感じるライブに行く具体的な利点とは何だろう。ここでは「縦の関係」と「横の関係」から考えていきたい。

② 縦の関係

ここで考える縦の関係とはアーティストとファンとの関係である。ライブという場において彼らは「接近性」と「経験」を得ることができる。

普段はテレビやレコードなどの媒体という「遠い」存在であるアーティストが、自分と同じ空間にいるという感覚。またそこでのパフォーマンスが観客である自分(たち)のためのものと感じることができる状況。異性に対するファンに見られやすい心理の一つである「恋愛感情様相」に関係してくる。川上(2004)は異性に対する Hurlock『恋愛行動の発達』1973(未読)の視点からファンの心理について述べている。第一段階において「のぼせ上がり」と英雄崇拝の段階があると言われる。これは「個人的な接触を持つことの出来る年上の異性に強い愛情を感じ、のぼせ上がったり、崇拝したりすることである。要するにライブに行くことによりこうした接触をすることや、相手もこうした接触を自分としているという感覚を起こすことができるということだ。これがいわゆる「接近性」である。

また「経験」は「犠牲的好意」が関係してくる。そのアーティストに時間、金銭などを使うことを生きがいと感じる側面がファンにはある。彼らはそうしてアーティストの「世界」にさまざまな時間を費やすことにより、人生や生活に影響を与えられることを快感とするのだ。レコードを買うことや彼らの出ているテレビ番組を見ることなどのような犠牲的好意の一つにライブがある。こうした「経験」を積むことにより、ファンはファンという立ち位置に立っていると強く感じるのだ。

③ 横の関係

ライブは多人数の観客をいれることができる。そしてその中でファンとファンという横のつながりが存在する。彼らはそういったつながりのなかにもライブに行く意味を感じる。

その内容を説明の前提としたいのがファンは受容されるだけの存在だけではないということだ。縦の関係の説明では主にこの受容の観点からの説明をしていた。しかしファンの快楽はそれだけではない。それはファンが行う能動的な行動である。ここでは歌詞研究などと言った、アーティストに向けたものでないものも含めて考える。ライブでそういった行動をするとは具体的には何か。

1つは「合いの手」である。例えばアイドル系のアーティストライブで見られる合いの手。これは一部のファンが自分たちで考えて、それをファン同士で浸透させていくらしい。場所によっては有志の人がコール本と呼ばれる手拍子や掛け声を書いてある本を無料で配ることもある。彼らのこういった行動はアーティストを応援するという集団の一つとも捉えられる。しかし彼らはその合いの手をツールとしてだけではなく、それ自体を楽しむことをしているのだ。そして彼らはそれを1人で楽しもうとするのではなく、周りにも連鎖させようとするのだ。

このようなファンの行動は「同じ対象を好きな者同士がコミュニケーションを楽しむ気持ち」の一つである。単純に友達と話すという行為とっても、共通の話題があると話しやすいのは明らかだ。ファン同士でもオフ会をはじめとした情報を交換し合える場を通し、

そのコミュニケーションも楽しむことをするのだ。ライブはこうしたファンが集う一つの場なのである。そしてそこで合いの手のような同じ行動を伴うことにより、仲間意識を高めるといったことをライブの快樂として楽しむのだ。

「その時にしか感じられないものと思うことができる」

レコードが普及した今の世の中でも、いや今の世の中だからこそ私たちは「生」の音楽を求める。前では「生きている音楽」という言葉を使ったが、こうした音楽を求めるのはなぜだろうか。極論を言ってしまうえばレコードとして聞く音楽のほうが技術により時に良い音質で聴くことができ、音楽の質としては上がっていると考えられることもできる。

こうした問題を考えるにあたって「アウラ」という言葉がある。アウラとは複製作品でないオリジナルの作品が持つ崇高なものである。そしてどんなに近くにあってもはるかな1回限りの現象であるとされている。芸術がここにあるという価値を見出すものと言い換えることもできるかもしれない。

山田(2003)ではポピュラー音楽の成立には大量複製技術が必要不可欠であったと述べている。そしてベンヤミンは著書『複製技術時代の芸術』でこの複製技術の発達により芸術作品はアウラが喪失していると考えた。

ここまで述べてくるとアウラのある音楽が生きている音楽、ない音楽は死んでいる音楽であると考えていると思われると思う。しかし前でも述べたがリップシンクをしているアーティストのパフォーマンスを我々はライブであるにとらえることができる。つまりこの理論だとやはり矛盾が生じることになる。

ここで一つ考えたいのは本来だったら「音楽」それ自体についていたはずアウラははたして完全消滅してしまったのだろうかということである。大量複製技術によるレコード化をされることによりアウラの消滅が言われた。しかしここで一つの可能性をあげてみたい。その可能性とはライブをするアーティスト自体にアウラが付与されるということだ。

これは疑似アウラと呼ばれている。ベンヤミンはこれを映画芸術に適応していた。

ベンヤミンは映画芸術について考える上で演劇を引き合いに出している。演劇は役者が幕が上がって下りるまでその場で演じる。役者の演技は毎日変化する。そして彼らが今その場にいるということはアウラが生じていると感じる。これに対し映画はフィルムを通しての芸術である。俳優は機械に対し演じ、その演技は編集され我々に届けられる。このようなことからわかるように映画は複製技術の芸術であるといえる。そしてフィルムを介した芸術ではなくてはならない。

アウラとは本来多数の「本物でない」作品が多数存在するからこそ、「本物」であることの価値が上がり感じるものである。

上で述べたようなベンヤミンが芸術作品のアウラの喪失を懸念したのは、こうした複製技術があつて初めて出来る芸術が台頭してくると考えられたからである。

映画は絵画等の芸術とは違い「オリジナル」を見るということが何か分かりづらい。そ

うしたとき我々は複製可能なフィルムにアウラを見るのではなく、その中で演じている役者自身に尊敬や羨望の念を感じる。こういった芸術そのものではないものを感じるアウラを疑似アウラである。本来の芸術ではないのに、『〇〇』という映画に出ているからすごいといったことがたとえの一つだろう。

音楽も絵画などとは違い、人から発信されたらすぐに消えてしまう芸術である。そのため現代の商業音楽の考え方ではレコードをはじめとした複製技術が前提とされている。そのことから映画と同様にアーティスト自身にアウラが付加されていると考えてもおかしくないだろう。

そしてそういった考えの上で私はアーティストではなくライブにもこうしたアウラが存在していると考え。何度も言うが現代は録音物を聴くことができる世の中である。しかし大事なポイントとして、今日レコードを聴くということはライブに行くことの前提としてあるということだ。以前は生で歌っているものを聴き、気に入ったらレコードを買ってもらうことが主体だった。現在でもインディーズ業界などではこのようなスタイルが見られることもある。しかし現在ではライブ興行が中心となり、そのためのプロモーションとしてレコード販売がある。

こうしたことは、先に述べた疑似アウラがあるからこそ、「本物を見に行きたい」という考えを生むことから出来た商業戦略である。

しかしその「本物」とは本当にアーティストのことだけなのだろうか。音楽は本来聴覚のメディアである。そのため映画とは違いそれを作り上げようとする人の姿は実にそんなに重要ではないのだ。ライブコンサートがレコードと違う点として、ライブは視覚の部分も刺激するメディアであるということだ。あるアーティストの音楽が好きだからその人の姿を見に行きたいというのは何か違う感じがする。

そういったことからライブが大事なのはそういったアーティストを見ることができるといふ以外のアウラを感じさせる要素が必要になってくると考える。そこで一つの過程としてそれは「アーティストが音楽を生み出す場」を見ることができるといふ点ではないかと考える。つまり観客は音楽自体ではなく、音楽をその場で作っている姿に魅力を感じライブに行くということをしているのではないだろうか。音楽を作り出すということが本物であるということになってくると、それを作り出されるライブという空間が一つの芸術なのであり、アーティストに感じる神々しさがライブにすら出てくるというわけだ。

最後に

本稿で私が紹介した、ライブに行く理由というのはあくまで例の一つである。しかし大事なことはライブに行くということは、ただ単に音楽を聴きに行くということとは違うということである。インターネットなど無料でも音楽を聴くことができる今の時代に、(一般的には)レコードより高いお金を払いそれを聞きに行くというのには理由があるのだ。ただラ

ライブ DVD を買って見る経験とも違ってくる。視覚、聴覚だけではないさまざまな要素がライブ空間には存在していると考えられる。そしてその要素を発見するのはあくまで観客である私たちなのであり、そこに行く理由というものもその発見により変化するものなのである。

参考文献

- 東谷護 編(2003)『ポピュラー音楽へのまなざし』勁草書房
- 東谷護 編(2008)『拡散する音楽文化をどうとらえるか』勁草書房
- 多木浩二(2000)『ベンヤミン「複製技術の芸術作品」精読』岩波現代文庫
- 南田勝也 辻泉 編(2008)『文化社会学の視座』ミネルヴァ書房
- 福井健策(2006)『エンタテインメントと著作権 ―初歩から実践まで― ライブ・エンタテインメントの著作権』社会法人著作権情報センター
- 川上桜子(2005)『ファン心理の構造―思春期・青年期の発達課題との連鎖から―』東京女子大学心理学紀要2005年創刊号
- 山田晴通(2003)「ポピュラー音楽の複雑性」『ポピュラー音楽へのまなざし』所収
- 辻泉(2003)「ファンの快樂」『ポピュラー音楽へのまなざし』所収