第11回神奈川国際芸術フェスティバル
コンテンポラリー・アーツ・シリーズ

dance today 12

演算するからだ展

財団法人 神奈川芸術文化財団

第11回神奈川国際芸術フェスティバル　コンテンポラリー・アーツ・シリーズ

dance today 12 演算するからだ展

監修：三輪眞弘

足立智美　方法音楽第9番a&b『線の消尽』
出演：方法マシン

足立智美　方法音楽第8番 c
指揮：中ザワヒデキ（16日）、夏田昌和（17日）
出演：方法マシン

トム・ジョンソン　Counting Duets
出演：方法マシン

鈴木悦久　環・カルテット
出演：鈴木悦久、蛯名優美、西川和佳奈、細川ひとみ

中ザワヒデキ　「金額」プリンター・デモンストレーション
出演：方法マシン
MC：ヴァリンダ

松井茂　純粋詩
出演：方法マシン

三輪眞弘　またりさま
出演：方法マシン

安野太郎　ペペ・ビリンバン・ポイ野 2
出演：らぶ75、うなじスト、なにぬねのりのりのりりんぼ、ぼちょう

◎方法マシン：鶴見幸代、さかいれいしう、滝本あきと、深澤友晴、篠田昌伸、池田拓実
安野太郎、亀井庸州、杉山モナミ、浅井隆之、松岡大輔、森下雄介

2004年10月16日（土）17：00開演　10月17日（日）15：00開演
神奈川県民ホール小ホール

主催：財団法人 神奈川芸術文化財団　協賛：キリンビール株式会社 KIRIN LOVESART

協力：岐阜県立情報科学芸術大学院大学（IAMAS）　平成16年度文化庁芸術拠点形成事業

The 11th International Arts Festival in Kanagawa Contemporary Arts Series

dance today 12 The Computing Bodies

supervisor: Masahiro Miwa

Tomomi Adachi　Method Music No.9 a&b "Line Exhaustion"
performers: The Method Machine

Tomomi Adachi　Method Music No.8 c
conductor: Hideki Nakazawa (10/16), Masakazu Natsuda (10/17)
performers: The Method Machine

Tom Johnson　Counting Duets
performers: The Method Machine

Yoshihisa Suzuki　Ring, Quartet
performerrs: Yoshihisa Suzuki, Yumi Ebina, Wakana Nishikawa, Hitomi Hosokawa

Hideki Nakazawa　"Money Amount" Printer Demonstration
performers: The Method Machine
MC: Valinda

Shigeru Matsui　Pure Poem
performers: The Method Machine

Masahiro Miwa　Matarisama
performers: The Method Machine

Taro Yasuno　Pepe birinban poino 2
performers : love-75, unajist, na-ni_nu-ne_norinori. noririnbo, bochou

---

◎The Method Machine : Sachiyo Tsurumi, Reishiu Sakai, Akito Takimoto, Tomoharu Fukazawa, Masanobu Shinoda, Takumi Ikeda, Taro Yasuno, Yoshu Kamei, Monami Sugiyama, Takayuki Asai, Daisuke Matsuoka, Yusuke Morishita

2004.10.16［Sat］17:00　2004.10.17［Sun］15:00
Kanagawa Kenmin Hall Small Hall

organized by Kanagawa Arts Foundation
sponsored by Kirin
special thanks to IAMAS
supported by the Agency for Cultural Afairs

演算するからだを見る

吉岡 洋

今日は、今からおよそ千年くらい前の時代のお話をしましょう。その頃の人々は、論理に基づいて動く人工物のことを〈マシン〉と呼んで、生きた自然物と区別していました。そして、自身も生き物である人間の壊れやすさ、はかなさに引き比べて、マシンの完璧さを半ばは憧れ、半ばは恐れていました。憧れていたのは、マシンは老いや死から免れているからであり、恐れていたのは、マシンには心がなく冷たいと考えたからでした。このようにマシンに対して相反する二つの感情を抱いていたことを知らないと、当時の人々が作り出した、ロボットやサイボーグをめぐる膨大な物語を理解することはできません。

哲学者たちの多くも、マシンに対する不安から自由ではありませんでした。その頃の哲学は、さらに二千年以上もさかのぼるギリシア人の思考に深い影響を受けていました。たとえば、論理と計算によって目的に到達するための手続きは「方法(method)」と呼ばれていましたが、これはギリシア語の「メタ・ホドス」、つまり「道(hodos)」に「沿って(meta)」という言葉に由来する概念です。正しい道に沿ってゆけば、目的地、真理に到達できるという考え方です。この考え方に対して、何人かの哲学者たちは激しく反発しました。

それはどうしてかというと、「方法」という考え方では、手段としての道と、目的である到達点とが分かれてしまうからです。これでは、道半ばにして倒れた旅人の人生は無意味なものになってしまうし、一方目的に到達してしまえば道は不要なものになってしまう。道を歩くこと自体は本質的ではなくなります。言い換えると、そこでは有限の時間の中で経験される生き生きとした現在の意味連関が、すっかり抜け落ちてしまうことになるからです。こうしたことから、方法、科学、テクノロジーは物質的な生活を便利にするかもしれないが、究極的には人間を不幸にするのではないか、と疑う人も少なくありませんでした。

今からみると、それらはすべて、生きた〈からだ〉と〈マシン〉とを何か本質的に対立するものとみなすという、一種の偏見に由来するものにみえます。ただこの頃の人々は、自動制御や計算をする人工物を作り始めてからまだ百年そこそこしか経っていませんでしたし、〈マシン〉も今からみるとずいぶんぎこちないものでしたので、無理もないことだったかもしれません。一方、自然がどのような「方法」を使ってその繊細で創造的な力を生み出しているのかということについても、まだごく一部しか知られていませんでしたので、自然を神秘的なものと考えすぎる傾向もありました。やがては自然と人工との境界がなくなっていくことなど、ほとんどの人にはまだ想像もできなかったでしょう。

とはいえ、そうした未来を漠然と予感していた人々も少しずつあらわれてきました。それは、「からだ／マシン」あるいは「真理／方法」といった伝統的な対立の枠組みの外に出ようとした科学者や思想家、そして芸術家たちです。そうした人々は、自然と人工とが互いに反映するような世界モデルを構築したり、生きたからだとマシンとの新しい関係を探ったり、既存の目的に奉仕するものではない「方法」概念を作り出そうとして、試行錯誤を繰り返していました。今日はその一例として、二十一世紀初頭の日本の芸術家たちが行なった、ひとつの興味深い試みを、みなさんといっしょに見てみようと思います。

【市民講座「歴史探訪」(No. 93, 3011年10月)のテキストより】

吉岡洋

京都大学大学院修了。専門は美学、メディアとテクノロジーの哲学。甲南大学教授を経て、現在情報科学芸術大学院大学(IAMAS)教授。著書に「情報と生命」(新曜社)、「〈思想〉の現在形」(講談社)他。批評誌「Diatxt.(ダイアテキスト)」編集長(2000年〜2003年)。「京都ビエンナーレ2003」ディレクター。

Looking at the Computing Bodies

Hiroshi Yoshioka

Today I want to talk with you about something that happened around one thousand years ago. The people of those days called things that were logically created by human beings and that moved "machines" to differentiate them from living natural organisms. And when people compared their own easily damaged, ephemeral living bodies with the perfection of machines, they felt half fascinated and half afraid. Their fascination came from the fact that machines are able to escape aging and their fear came from the fact that machines are cold and heartless. Without a knowledge of these contrasting emotions that people held toward machines, it is quite impossible to comprehend the huge number of tales of robots and cybernetic organisms that were created by the people of those days.

Most philosophers of those days were unable to shed their fear of machines. The philosophy of those days was deeply influenced by the ideology of the Greeks that goes back more than two thousand years. For example, the process of achieving a purpose through logic and calculation was called "method," and this concept was derived from the Greek word "meta-hodos," which breaks down into the two words of "hodos" meaning "way" and "meta" meaning "to follow." The meaning of this concept was that if one follows the proper way, one arrives at one's destination or the truth that one is seeking. But a large number of philosophers were violently opposed to this concept. The reason behind this was that the concept of "method" divides the way that is the means from the destination that is the purpose. Under this concept, people who fall by the wayside live a meaningless life and, on the other hand, when one's purpose is achieved, the way is of no further use. The act of walking down the way itself is not the essential element here. In other words, the significance of present living experience in a limited amount of time is completely missing. As a result, there were not a few people who began to suspect that while it may be true that methodology, science, and technology make material life convenient, in the final analysis, they only serve to make people unhappy.

Looking back from the present point in time, it appears that this idea was based on a sort of prejudice that considered the "living body" and the "machine" as somehow diametrically opposed in essence. But the people who thought this way lived at a time only around a mere one hundred years after artificial mechanisms that were controlled or that could calculate automatically began to be created, on top of which, from the present viewpoint, those "machines" were quite inept and awkward, so it is no wonder that they thought that way. On the other hand, since there were only a very few people in those days who knew anything about what "methods" nature utilizes to give birth to its delicate and powerful creativity, there was also an excessive trend toward considering nature to be mystical. Most people at that time were unable to even imagine that eventually the borderline between nature and manmade objects would disappear.

At the same time, a number of people gradually began to appear who had a hazy sense of that sort of a future. They were the scientists, philosophers, and artists who made the attempt to break through the traditional framework of "body/machine," "truth/method" as opposing forces. Such people structured a world model in which nature and manmade objects were mutual reflections of each other. They went through a series of trials and errors in their search for a new relationship between the living body and the machine, in their attempt to hammer out a concept of "methodology" that was not merely a means of achieving a set purpose. Today I want to join you all in observing one of the very deeply significant attempts of the works of Japanese artists at the beginning of the 21st century as an example of this attempt.

【from the text of People's Course "Delving into History" (No. 93, October 3011).】

Hiroshi Yoshioka

Graduated from the Kyoto University Graduate School. His specialty is aesthetics and the philosophy of mass media and technology. After serving as a professor at Konan University, he became a professor of the institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) in which capacity he serves at present. His publications include "Information and Life" (Shinyo-sha), and "The Present Tense of 'Ideas'" (Kodan-Sha). He served as editor-in-chief for the critical magazine "Diatxt." from 2000 to 2003. He served as director of the Kyoto Biennale 2003.

足立智美 Tomomi Adachi

方法音楽第9番a&b『線の消尽』

楽譜を3次元ビットマップと捉え7*7*7のグリッドを7つ並べてその中に線を描いていくのが基本的な発想である。線の描き方は単純なもので交差するところだけは直線にならない。aとbの違いはどの方向に線を引くかだけである。それを今回は7声部7音音階7拍子7小節に書き換えて7人で7手ピアノで演奏する。オリジナルの3次元楽譜は今回の機会に立体楽譜として実現され、ロビーに展示されている。サミュエル・ベケットの映像作品にインスパイアされ、それは副題の『線の消尽』で示唆されている。(足立智美)

方法音楽第8番 c

音楽を演奏する人間の身体はどこまで還元できるだろうか? この作品では人間の体を右と左に分けることから始まっている。方法音楽第8番のaとbでは右と左という指示を4つだけ指示したがその派生型であるcでは右左が6の4乗=1296個記譜されており、さまざまな組み合わせが試される。演奏者数も楽器も指定されていない。今回の演奏では音はほとんど発生しないが、これはあくまで音楽の演奏である。
ロビーでのコンピュータによる演奏はmaxによる簡単なアニメーション。イラストは福永綾子による。同時に演奏を6ビット値に変換し、それを更に十進法で表示している。(足立智美)

足立智美

パフォーマー/作曲家。日本とヨーロッパ各地で、ヴォイス、コンピュータ、自作楽器によるソロ演奏、舞台音楽、ヴィデオ・パフォーマンスなど幅広い領域で活動している。CDに足立智美『ときめきのゆいぶつろん』(naya records)、足立智美ロイヤル合唱団『yo』(Tzadik)などがある。

Method Music No.9 a&b"Line Exhaustion"

The basic concept of "Method Music No. 9 a&b 'Line Exhaustion'" is to interpret the musical score as a 3-dimensional bitmap, drawing lines inside a row of seven 7*7*7 grids. The way in which the lines are drawn is extremely simple, and the points where they cross do not become straight lines.This time, the piece will be rewritten for 7 voices, on a 7 tone scale, in 7 beat time, in 7 measures and played on the piano by 7 hands of 7 players. This opportunity has been taken to realize the original 3-dimensional score in a concrete cubic score and display it in the lobby. I was inspired by the TV work of Samuel Becket and it is suggested by the subtitle "Line Exhaustion." (Tomomi Adachi)

Method Music No.8 c

How far can the bodies of the people playing the music be reduced? This work begins by dividing the human body into left and right parts. In "Method Music No.9 a&b," only 4 instructions for left and right were given, but in "c" which is a derivative type of piece, right and left are given to the fourth power of 6 that equals 1296 instructions in the score. There are no instructions concerning either the number of players or the type of instruments. In the present performance, very few sounds are produced, but it is still and entirely a performance of music.
The performance on the computer in the lobby is a simple max animation. The illustrations were created by Fukunaga Ayako. Simultaneous conversion to 6-bit values is carried out and these are further displayed in accordance with the ten-progress law. (Tomomi Adachi)

Tomomi Adachi

Performer/composer. He is active throughout both Japan and Europe in a broad range of areas, including voice, computer, solo performance on self-made instruments, theater music, and video performance. He has released a number of CDs, including ADACHI Tomomi's "Sparkling Materialism" (Naya Records) and Tomomi Adachi Royal Chorus "Yo" (Tzadik).

トム・ジョンソン Tom Johnson

Counting Duets

トム・ジョンソンはミニマル・ミュージックの理知的な側面を推し進め、数学的な法則を基礎に置いた作品を作り続けている作曲家。パスカルの三角形やメルセンヌ数などの単純な法則を用いた最初の数小節を聞いただけで最後まで予測できる作品や、1オクターヴで弾きうるすべてのコードという極端なもの、言葉のパラドックスを扱ったものなどがある。その作品の多くは秩序の提示に終始し結果としての音響に頓着しない方法的な作品である。それ故に実際の演奏では演奏/解釈者の占めるウェイトが大きい。
結果としての音響に頓着しない数学的な作品という意味では『Counting Duets』(1982)はひとつの極限である。そのものずばり数字のみが記譜されたこの作品は演奏家の母語によってまったく響きを変える。しかしながらそこで示される数学的なプロセスは何語であろうとまったく同一である。全5曲からなり、いずれも法則に基づく数字の増減が2声部で反復される。本来2人の演奏家のための作品だが作曲家の許可のもと、2声部のアンサンブル版で演奏する。(足立智美)

「Counting Duets」ソフトウェア

演算結果である楽譜から演算規則を読みプログラムに置き換える。出力がただ一対の数値であるためその規則をも示す。
概ね1の加算減算の入れ子構造で成り立つが、人が直裁に理解できることを機械に理解させるために幾つかの配慮を要する。
(方法マシンソフト部)

トム・ジョンソン

1939年コロラド生まれ。モートン・フェルドマンに作曲を学ぶ。1983年よりパリ在住。数学の公式や順列組み合わせを用いて、単純で論理的な作品を発表している。「4音オペラ」、「ナーラーヤナの牛」、「失敗〜ソロ・コントラバスのための大変難しい曲」は世界各国で繰り返し上演されている。
http://www.tom.johnson.org/

Counting Duets

Tom Johnson is a composer who continues to create works on the basis of the laws of mathematics in pursuit of the intellectual aspects of minimal music. Some of his works can be predicted from listening to only the first few measures that utilize such simple rules as Pascal's triangle or Mersenne Numbers; some are extreme pieces that explore all the possible cords in a single octave; and others deal with the paradox of words. Thus, in actual performance, the ratio of the responsibility of musician/interpreter is great.
In the context of mathematical works that ignore the resulting sounds, one of his most extreme pieces is "Counting Duets" (1982). Numerals themselves are all that is written in the score of this work, as a result of which, the sound changes entirely depending upon the native language of the performing musicians. However, the mathematical process indicated in the score is exactly the same no matter what language it is performed in. It consists of a total of five pieces, all of which are based upon the rules of numerical fluctuation that are reflected in a two-voice structure. This was originally a piece for two musicians, but the version performed here is a two-voice ensemble version that was arranged with the permission of the composer. (Tomomi Adachi)

"Counting Duets" Software

We discovered the operation rules from the score which shows only the result of operations, then converted to a computer program. Since the output is only a single set of numerical values, we also indicate the rules. This program is consisted of a nested structure of addition-reduction of 1, though some considerations needed to make the machine understand what a human being can understand directly. (The Method Machine Software Section)

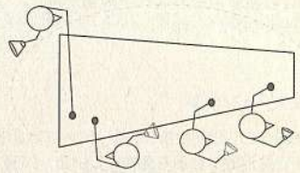
Tom Johnson

Born in Colorado in 1939. Studied composition with Morton Feldman. He has lived in Paris since 1983. He continues to compose purely logical pieces that utilize numerical formulae or permutations and combinations. A number of his pieces that are repeatedly performed throughout the world include "The Four Note Opera," "Narayana's Cows," and "Failing: a Very Difficult Piece for Solo String Bass."
http://www.tom.johnson.org

鈴木悦久 Yoshihisa Suzuki

環・カルテット

この作品では、マリンバの鍵盤上をゲームの盤面と考えます。演奏者たちはその鍵盤上をゲーム盤にして、この作品のために作られたゲームを行うことで、演奏を行います。
このゲームで演奏者たちは、マリンバの上をルールに従って移動していきます。ゲームの勝敗は、他の演奏者を追い越してしまったら負け、そして最後まで残った演奏者が勝者となります。
演奏者たちはゲームの最中、動きながら演奏される“リズム”と“音程”を互いに視聴きし、相手の状況を把握しながら展開させて行くことになります。
ここで演奏者が行う行為と、いくつかの共通点を持っている演奏様式に“即興演奏”が考えられます。複数人で行う即興演奏では、演奏者同士のやり取りが、即興的空間を形成する上で重要となります。それはお互いに密接に関係する展開であっても、そうではなく、全く無関係な展開であっても言えることです。
この作品では、そのやり取りの部分にルールを与え、勝敗を左右する次の一手（一音）を演奏者一人ひとりが任意に計算処理をし、その結果演奏者同士の関係性から生まれる、この作品独自の即興的空間を形成することを目的としています。これはルールによってきめられる、“ゲームの勝敗”が非音楽的な目的を持つアンサンブルを形成し、そこから生まれる即興的空間から楽曲が奏でられる作品なのです。（鈴木悦久）



「環・カルテット」ソフトウェア

ルールブックに従って、鍵盤上に表示されている駒を動かすと、本作品のシュミレーションを聴くことができます。（鈴木悦久）

鈴木悦久

打楽器を小島光、岡田知之の各氏に、作曲を三輪眞弘に師事。昭和音楽大学打楽器専攻を卒業後、2004年岐阜県立情報科学芸術大学院大学（IAMAS）を卒業、現在、同アカデミー研究員として在籍。演奏者固有の身体的な任意性を演奏行為から排除した即興演奏をコンセプトに活動。主な作品に「極東のうた」「環・カルテット」「集 Tsu-do-hi」がある。

Ring, Quartet

This work utilizes the marimba keyboard as its game-board. The musicians play the game for which this work was created on the keyboard game-board to perform this piece.
In this game, the musicians move across the marimba in accordance with a set of rules. The game is lost when a player passes another player, and the player that remains in place until the end is the winner. During the game, the musicians watch and listen to each other's "rhythms" and "pitches" that they play as they move about, meaning that the game develops through the perception by each player of the situation of the other players.
The actions carried out by the musicians in this context are considered an "improvised performance" within the realm of a performance style in which all players have a number of points in common. In the improvised performance carried out by a number of people, the interaction among the musicians becomes important for the formulation of an improvised space. Even though this means a development in which they form a mutually close relationship, it can also be said that each player carries out a totally unrelated development from the other players.
In this work, rules are imposed on the interactive portions, in the context of which each single player carries out his own unique calculation process in his creation of each subsequent move (sound), giving birth to a relativity among the musicians, all for the purpose of formulating the unique improvisational space of this work.
The "game issue" that is set by the rules has the non-musical purpose of formulating an ensemble, making it a work in which the piece of music is play from the standpoint of the improvisational space that is thus born. (Yoshihisa Suzuki)

"Ring, Quartet" Software

It is possible to listen to a simulation of this work by moving the pieces that are displayed on the keyboard in accordance with a set of rules. (Yoshihisa Suzuki)

Yoshihisa Suzuki

He studied percussion instruments with Mitsuru Kojima and Kazuyuki Okada, and composition with Masahiro Miwa. After graduating from Showa Academia Musicae with a major in percussion instruments, he graduated from the Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) and took up the position of researcher at the IAMAS. He is active in demonstrating the concept of improvisational music performance in which the musician is freed from the physically self-determined uniqueness of the act of performing music. His major works include "Song of the Far East," "Ring, Quartet," and "Tsu-do-hi."

中ザワヒデキ Hideki Nakazawa

「金額」プリンター・デモンストレーション

カラー印刷が微細なアミ点の集合だったり、ビットマップCGが多数の画素でできていたり、あるいは画家スーラが色彩探求のあげく点描画を描いたりしたように、画像は「点」の集合として解釈できる。私の作品シリーズ「金額」は、「点」の代わりに硬貨を使用して美術作品としたものだ。そのひとつである本作品では、人間達がある規則にしたがって大量の硬貨を床の上に並べてゆく。床の上に並べられた硬貨の集合が絵画だとするならば、それをならべてゆく人間達は、画像を出力するためのインクジェット・プリンターのノズルにほかならない。本作は、「金額」+「プリンター・デモンストレーション」として呈示される。（中ザワヒデキ）

「金額」プリンター・デモンストレーション　ソフトウェア

これらの小円は硬貨を、色は硬貨の種類を表している。金額N円に対して、1円硬貨a枚+5円硬貨b枚+10円硬貨c枚+50円硬貨d枚という組み合わせ表現の全てを検索し描画を行なう。
金額99円を終了した後に100円硬貨を1枚置いて終了する。
硬貨による点描を、従来の意味での点描（ビットマップ）へと再変換してしまったと言える。現実の作品とこのソフトウェアとでは、折り返しの有無、組み合わせの出現順位、硬貨の径、実行速度などの無視すべからざる相違点がある。従ってこのソフトウェアは全く別様のデモンストレーションと言うべきだ。（方法マシンソフト部）

中ザワヒデキ

美術家。1963年新潟生まれ。イラストレーター、マルチメディア・アーティストを経て、1997年から美術家として活動。2000年、詩人、音楽家の立会で「方法主義宣言」。以来Eメール機関誌「方法」を主宰。2002年度文化庁在外派遣芸術家。2003年VOCA奨励賞。個展、グループ展、著書、特許等多数。

"Money Amount" Printer Demonstration

As demonstrated by the tiny halftone dots of color printing, the huge number of pixels in bitmap CG, and the pointillist painting method utilized by Seurat as a result of his pursuit of color, it is possible to interpret images as a collection of "points." In my series of works titled "Money Amount," I have utilized coins in place of "points" to create works of art. This is one such work, and it consists of people lining up a huge number of coins on the floor in accordance with certain rules. If the collection of coins lined up on the floor is to be considered a painting, the people who lined them up are surely inkjet printer nozzles for outputting images. This work is submitted as "Money Amount" + "Printer Demonstration." (Hideki Nakazawa)

"Money Amount" Printer Demonstration Software

These small circles represent coins and their colors indicate their denominations. The painting is carried out through a search for all expression combinations, such as 1 yen coin a pieces + 5 yen coin b pieces + 10 yen coin c pieces + 50 yen coin d pieces, as opposed to the money amount N yen. After the money amount of 99 yen is completed, one 100 yen coin is put in place to complete the work. It can be said that pointillism with coins is a further alteration of the conventional meaning of pointillism (bitmap). The differences between the actual physical work and this software lies in such aspects that must not be ignored as whether or not there are back and forth returns, the appearance of order of combinations, the diameter of the coins, and the speed of execution. Thus this software should be referred to as a totally different type of demonstration. (The Method Machine Software Section)

Hideki Nakazawa

Artist. Born in Niigata in 1963. After working as an illustrator, and a multi-media artist, he began work as a fine artist in 1997. Together with a poet and a musician, he published "Methodicist Manifesto" in 2000. He has been issuing an email-bulletin, "Method," ever since then. In 2002, he was dispatched abroad as an overseas artist by the Agency for Cultural Affairs. He won the premium prize of "VOCA 2003." He has participated in numerous solo exhibitions, group exhibitions and has written some books and holds some patents.

松井茂 Shigeru Matsui

純粋詩

「純粋詩」は、神代の後の現代の神謡として、古代詩をモデルに制作された。書く行為と、書かれた意味が一致するという理由から、「一」「二」「三」という漢数字またはローマ数字を使用している。語順は、純粋理性に依拠し、規則的な順列組み替えによる。つまり、文字に書く以前にすべての語順が決定しているのだ。私が「純粋詩」を書くことは、シミュレーションをなぞっているに過ぎないのだ。その結果、古代詩の特徴である繰り返しが生成され、「豊饒な韻律」が発生する。また、詩と言えば、一般的には朗読されるものと考えられているが、「純粋詩」の場合、日本語または英語などの発音では意味と数量の関係が一致しない。従来の音声による朗読では、作品のコンセプトを示すことができないのだ。本日は、「純粋詩」の理念にもっとも適った形式で朗読される。(松井茂)

松井茂

1975年東京生まれ。詩人。2001年から「純粋詩」を制作。2002年から「量子詩」を制作。主な活動として、うらわ美術館の「融点・詩と彫刻による」の関連イベントの企画構成。豊田市美術館の「宥密法」。個展「5日毎当日発表」。合唱曲『縞縞』の制作(作曲は鶴見幸代)。

Pure Poem

"Pure Poem" was composed on ancient poetry models as a contemporary oracle after the age of the gods. From the premise that the act of writing and the meaning written match, either Roman letters or the Chinese characters for "I" "II" "III" are utilized. The order of words is left up to pure reason and they are rearranged systematically. In other words, before writing down the characters, all word order is determined. My sole reason for writing "Pure Poem" is nothing more than a tracing of simulation. As a result, this gives rise to the repetition that is a unique feature of ancient poetry, and these patterns give birth to "fertile rhythms." Also, poetry is generally consider to be something to be read out loud, but in the case of "Pure Poem," when pronounced in either Japanese or English, the meaning and quantity do not match. Reading in conventional pronunciation makes it impossible to demonstrate the concept of the works. Today, The Method Machine will read in the style that is most appropriate to the concept of "Pure Poem." (Shigeru Matsui)

Shigeru Matsui

Born in Tokyo in 1975. Poet. He began writing "Pure Poem" in 2001, and "Quantum Poem" in 2002. His main activities are centered around the planning and structuring of events related to "Melting Point : on Poetry and Sculpture" by poets and artists at the Urawa Art Museum; the "Expiation Density Mode" at the Toyota Municipal Museum of Art; a solo exhibition "Announcement on Every Five Days" at the appel; and Composition of a choral work titled "Striped Stripe" (with music composed by Sachiyo Tsurumi).

三輪眞弘 Masahiro Miwa

またりさま

人々から「おまたりさん」として親しまれている「またりさま」は古くから秘境として知られるマタリの谷に伝えられた伝統芸能の名である。収穫祭の終わりに村の未婚男女が集まり奉納されるこの「またりさま」は、若者達が互いの背中だけを見た状態のまま翌日の明け方まで続けられ、毎年静かで不思議な祭りのクライマックスとなる。

輪になるよう列をなして並んだ男女達は邪気払いの鈴と木片を両手に持ち、村に伝わる「鈴カケ」というしきたりに従い、長時間にわたる緊張状態の中でひたすら「演奏」を続ける。決して間違えが許されない厳格に定められた規則によって行われるゲームのようなこの儀式こそは、その厳格さゆえに、村の若者達の団結と心の交流を促す沈黙の祭儀なのである。また、それは親から子へと受け渡されていく世代交代の象徴つまり子孫繁栄への祈願であり、同時に村人の間で認められた、若者達の唯一の求愛表現の場でもあると言われている。(三輪眞弘)

「またりさま」ソフトウェア

「またりさま」は8つの、1ビットのメモリーを持ったXOR(論理)演算素子を環状に連結した数学的システムである。それはまずコンピュータ上で作られ検証された上で、それとまったく同じことを人力でシミュレートするのがパフォーマンスとしての「またりさま」である。つまりこのアプリケーションはコンピュータによるシミュレーションではなく、逆にこの作品のオリジナルなのである。(三輪眞弘)

三輪眞弘

国立ベルリン芸術大学、国立ロベルト・シューマン音楽大学で作曲を学ぶ。オペラ「新しい時代」、作品集CD「赤ずきんちゃん伴奏器」「東の唄」「昇天する世紀末音楽」シリーズ、「新しい時代信徒歌曲集」等、活動は多岐に渡る。2004年「村松ギヤ・エンジンによるボレロ」で第14回芥川作曲賞受賞。IAMAS(岐阜県立情報科学芸術大学院大学)教授。

Matarisama

"Matarisama", affectionately referred to as "o-matari-san" by the locals, is an age-old traditional performing art of the Matari Valley. Every year, at the end of the harvest festival, single men and women participate in the "Matarisama" ceremony. While looking only at each other's backs, the participants continue the ceremony until dawn the following day in this oddly calm festival climax. The young men and women make a circle, each one holding a bell in one hand and a woodblock in the other for exorcizing evil spirits, to "perform" the traditional village rite called "suzukake" in a state of deeply concentrated tension. It is a ceremony that is regulated by strict rules, in which no mistakes are permitted, encouraging silent spiritual exchange and unification among the village youth. At the same time "Matarisama" can be seen as a symbol of the passing on of responsibility from one generation to the next, and as a prayer for future prosperity for their descendants. It is also said that, "Matarisama" is the sole officially recognized opportunity for courtship among the village youth.
(Masahiro Miwa)

"Matarisama" Software

"Matarisama" is a mathematical system consisting of 8 XOR (logic) calculation elements, each with a 1 bit memory, linked together in a loop. It has been created and verified on a computer, and the performance consists of absolutely exact manual simulation. In other words, this application is not a simulation by a computer, but, conversely, the original of this work. (Masahiro Miwa)

Masahiro Miwa

Studied composition at the National Academy of Art in Berlin and the Robert Schumann National Academy in Duesseldorf. His works embrace a broad range of genres, some examples of which are his opera "The New Era", a CD series including "Rotkaeppchen-Begleiter," "Gesaenge des Ostens" , "Ascending Music for the End of Century" , and "The New Era, Song of Believers" . He was awarded the 14th Akutagawa Composition Award in 2004 for his "Bolero by Muramatsu-Gear Engine". He serves as a professor at the Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS).

安野太郎 Taro Yasuno

ペペ・ビリンバン・ポイ野2

ペペ・ビリンバン・ポイ野2とは、ビット運指法という演奏技法の為に書かれた楽曲である。この作品はオルゴールのデモンストレーションである。このオルゴールは人形の左右の手を交互に論理演算することによって、笛の指遣いが決められ音が鳴らされる。これを一人で行なうと6つの音だけの繰り返しになる。ここでは3体の人形を使い、連動した3体が互いの指の形（値）を決められた場所で演算することによって6つのループから飛び出し、多様な振る舞いをみせている。以下、ビット運指法について説明する。ビット運指法とは、笛などの穴をnビットの数値に見立て、その開閉状態にのみフォーカスをあてて編み出された技法であり、そこに現れる音響現象は、単にある種類の（例えば01101000など）穴の開閉状態にある楽器に息を通した結果としての音である。この音楽はこれまでの笛の音楽が、ピッチの定まった運指の組み合わせの並びである事実に対して、その運指の運動だけを構成することによる音楽であり、運指の推移過程はビット演算に基づいている。（安野太郎）

「ペペ・ビリンバン・ポイ野２」 ソフトウェア1（ビット運指法デモンストレーション）

これは8ビットのソプラノリコーダーの全種類の運指を順番に0～255までループさせている、ビット運指法のデモンストレーションです。サンプルの音は、リコーダーの256種類の運指に基づいて、純粋に息を吹き込んだ音を録音したものです。ビット運指にはピッチを合わせるという考え方が無いため、この音のピッチが正しいのかどうかは確定していませんが、運指が11111111の場合のピッチ（C）はチューニングしてあります。（安野太郎）

「ペペ・ビリンバン・ポイ野２」 ソフトウェア2（ペペ・ビリンバン・ポイ野2シミュレート）

このソフトは楽曲のビット演算による運指の推移過程を音響抜きで表したものです。（安野太郎）

安野太郎

1979年生まれ。東京音楽大学作曲科卒業。情報科学芸術大学院大学（IAMAS）卒業。音楽活動は多岐に渡り、オーケストラ、室内楽、ライブエレクトロによる作品などを発表している。近年の活動は、2003年京都ビエンナーレオープニングコンサート出演や、2004年9月にArs Electronicaで発表されるブラスバンドの作品など。

Pepe birinban poino 2

"Pepe birinban poino 2" is a piece of music that was written for the new fingering of wind instruments called the bit fingering method. The bit fingering method utilizes bit values to represent the hole of a woodwind, producing sound by focusing only on the times when the holes are open. And the sound phenomenon that thus appears is the result of the breath of the player passing through the holes as they open or close in simple patterns (such as 01101000). In contrast with conventional woodwind music in which the fingering combinations produce set pitches, this music is structured through the movement of the fingering itself, with the bit calculation based upon the process of the fingering changes. (Taro Yasuno)

"Pepe birinban poino 2" Software 1 (Bit fingering method demonstration)

This is a bit fingering method demonstration that is operated by a loop of 0-255 patterns in which all of the fingering patterns of the soprano recorder are placed in order in 8 bit groups. Sample sounds are based upon the 256 recorder fingering patterns that are recorded as sounds produced by the introduction of pure breath. Since bit fingering is not based upon the concept of producing set pitches, there is no guarantee that the pitch of the sounds is correct, but the 11111111 fingering is tuned to pitch "c". (Taro Yasuno)

"Pepe birinban poino 2" Software 2 (Pepe birinban poino 2 simulation)

This software expresses the process of the movement of fingering determined by the bit calculation of the piece, devoid of sound. (Taro Yasuno)

Taro Yasuno

Born in 1979. Graduated from the composition department of Tokyo College of Music. Graduated from the Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS). His musical activities cover a broad range of genres, including works composed for orchestra, chamber music, and live electro. Some of his more recent works including a performance for the Kyoto Biennale 2003 opening concert and a brass band work for the Ars Electronica in September 2004.

出演者プロフィール

方法マシン
The Method Machine

方法マシンは諸芸術を再定義する方法主義の下、音楽、美術、文学、舞踊、批評、非芸術等の各分野から参集し、訓練により新しい身体を開発、方法芸術を行なう機関です。

ヴァリンダ（「金額」プリンター・デモンストレーション MC）
Valinda

イマジネイションプラスプレス所属。女優、パフォーマー。TVCMやドラマに出演。その他フルクサスの再演パフォーマンスや自ら企画・演出の舞台表現もする。元電波子15号。

夏田 昌和（「方法音楽第8番c」指揮〈10月17日〉）
Masakazu Natsuda

作曲家として室内楽からオーケストラに至る様々な作品を国内外で発表する傍ら、指揮者としても同時代の数多くの邦人及び海外作品の演奏に携わる。都内4大学で教鞭もとる。

らぶ 75（「ペペ・ビリンバン・ポイ野2」出演）
love-75

東京音楽大学大学院作曲専攻1年。'03年同大学学長賞受賞。作曲を西岡龍彦、尾高惇忠、小鍛冶邦隆、糀場富美子、西村朗の各氏に、ピアノを堀江真理子、中嶋香の各氏に師事。

蛯名 優美（「環・カルテット」出演）
Yumi Ebina

青森県出身。打楽器を松倉利之、新谷祥子の各氏に師事。2004年昭和音楽大学音楽学部器楽学科弦管打楽器コース卒業。現在、同大学音楽学科研究生に在学中。

うなじスト（「ペペ・ビリンバン・ポイ野2」出演）
unajist

1983年5月29日生まれ双子座AB型。この年のNHK連続テレビ小説「おしん」で、おしんの義姉・篤子の娘役（当時0歳）を1回限り好演。現在東京音楽大学作曲科3年生。

西川 和佳奈（「環・カルテット」出演）
Wakana Nishikawa

長野県出身。昭和音大にて打楽器を新谷祥子氏に師事。現在は東京ビジュアルアーツ音響学科PAミキサー技術専攻に在学中。

なにぬねのりのりのりりんぼ（「ペペ・ビリンバン・ポイ野2」出演）
na-ni_nu-ne_norinori.noririnbo

東京音楽大学作曲科3年在学中。

細川 ひとみ（「環・カルテット」出演）
Hitomi Hosokawa

昭和音楽大学三年在学中。打楽器、マリンバを新谷祥子、有賀誠門、岡田眞理子、各氏に師事。TTFC.等のミュージカルや自主制作映画などの音楽を担当、活動中。

ぼちょう（「ペペ・ビリンバン・ポイ野2」出演）
bochou

東京音楽大学作曲科3学年在学中。

監修アシスタント：松本祐一

舞台監督：鈴木英生（カノン工房）

照明：後藤奈美

映像・記録：遠藤豊（EnEnEn.OrG）

演奏協力：崎山裕子

シミュレーションソフト製作：足立智美、鈴木悦久、方法マシンソフト部（池田拓実、安野太郎、森下雄介）、三輪眞弘、安野太郎

「方法音楽第9番a&b」楽譜製作：足立智美、鈴木英生、福永綾子

制作進行：福永綾子（ナヤ・コレクティブ）

プログラム翻訳：ダン・ケニー

財団法人神奈川芸術文化財団

プロデューサー：佐藤まいみ

制作：鈴木収、宮村恵子、松尾洋介

アシスタント：脇さやか

supervisor assistant: Yuichi Matsumoto

stage manager: Hideo Suzuki (atelier Canon)

lighting: Nami Goto

video,recording: Yutaka Endo (EnEnEN.OrG)

special thanks to Yuko Sakiyama

simulation software: Tomomi Adachi, Yoshihisa Suzuki,
The Method Machine Software Section (Takumi Ikeda, Taro Yasuno, Yusuke Morishita),
Masahiro Miwa, Taro Yasuno

"Method Music No.9 a&b" score: Tomomi Adachi, Hideo Suzuki, Ayako Fukunaga

administration: Ayako Fukunaga(naya collective Ldt.)

program translation: Don Kenny

Kanagawa Arts Foundation

producer: Maimi Sato

administration: Osamu Suzuki, Keiko Miyamura, Yohsuke Matsuo

assistant: Sayaka Waki

第11回神奈川国際芸術フェスティバル

後　援

外務省／文化庁／神奈川県／神奈川県教育委員会／横浜市／（社）神奈川県商工会議所連合会／
神奈川新聞社／FMヨコハマ／ NHK横浜放送局 ／tvk（テレビ神奈川）

協　賛

株式会社浅岡装飾　学校法人岩崎学園　上野トランステック株式会社　株式会社ヴォートル　株式会社NHKアート
NTT東日本 神奈川支店　株式会社オーチュー　社団法人神奈川県建設業協会　神奈川県石油業協同組合
財団法人神奈川県都市整備技術センター　神奈川県民共済生活協同組合　神奈川県理容生活衛生同業組合　株式会社神奈川孔文社
神谷コーポレーション株式会社　川本工業株式会社　かをり商事株式会社　株式会社共栄社　株式会社キョウエイ装備
共和電気工事株式会社　株式会社ケイエスピー　株式会社さが美　相模鉄道株式会社　株式会社三晃空調
株式会社ジェイエムアンドカンパニー　清水建設株式会社横浜支店　湘南信用金庫　鈴廣かまぼこ株式会社　スルガ銀行横浜支店
生活クラブ生活協同組合　株式会社清光社　設備メンテナンス株式会社　大栄電子株式会社　大成建設株式会社横浜支店
タカナシ乳業株式会社　月島機械株式会社　株式会社テック　東京ガス株式会社神奈川支店　東京電力株式会社神奈川支店
東工株式会社　東新工業株式会社　東神工芸株式会社　ナイス株式会社　株式会社日建設計神奈川支所・日産自動車株式会社
日本電気株式会社関東南支社　株式会社野毛印刷社　パナソニック モバイルコミュニケーションズ株式会社
パレス化学株式会社（横浜化学工業団地協同組合）　東日本キャタピラー三菱建機販売株式会社　株式会社日立製作所横浜支社
不二音響株式会社　平安堂薬局　株式会社ホテル.ニューグランド　丸茂電機株式会社　株式会社三木組　三菱電機株式会社神奈川支社
三菱電機ビルテクノサービス株式会社横浜支社　森平舞台機構株式会社　株式会社山武　株式会社有隣堂　株式会社豊商会
株式会社横浜アーチスト　横浜エレベータ株式会社　株式会社横浜新電　横浜新都市センター株式会社　横浜トヨペット株式会社
横浜ビルシステム株式会社　YRP情報産業協同組合　株式会社ワイイーシーソリューションズ　和同建設株式会社

協　力

株式会社アルファ映像　株式会社ヴォートル　オリエントホテル横濱開洋亭　株式会社勝烈庵　神奈川県美容業生活衛生同業組合
神奈川トヨタ自動車株式会社　サッポロビール株式会社　JFEエンジニアリング株式会社神奈川支社　鈴廣かまぼこ株式会社
株式会社東芝首都圏南支社　ナイス株式会社　野村證券株式会社横浜支店　富士コカ・コーラボトリング株式会社
富士通株式会社　松下電器産業株式会社神奈川支店　三菱地所株式会社　株式会社山武

かながわアーツ倶楽部法人会員

上野トランステック株式会社　株式会社ヴォートル　株式会社オーチュー　神奈川県農業協同組合中央会
株式会社神奈川新聞社　神奈川臨海鉄道株式会社　かをり商事株式会社　湘南信用金庫　株式会社鈴廣蒲鉾本店
中央労働金庫　tvk　東工株式会社　奈良建設株式会社　株式会社野毛印刷社
三菱電機ビルテクノサービス株式会社横浜支社　横浜信用金庫

（2004年9月30日現在）

プログラム編集・発行／財団法人神奈川芸術文化財団
〒231-0023　横浜市中区山下町3-1
TEL045-633-3766
印　　刷／株式会社野毛印刷社
発 行 日／2004年10月16日