

# shiisanputo (2007)

「十三不塔」(シーサンブトウ)というのは麻雀の特殊な役のひとつで、配牌からの第1ツモの時点で、<sup>コーツ</sup>刻子も<sup>シュンツ</sup>順子も<sup>ターツ</sup>塔子もないバラバラの手に雀頭だけがある状態を、ローカルルールでは役満とすることがある。

もちろんこれはめったに出るものではない。ウィキペディアによると、「十三不塔」の出現率は並の役満程度とあるが、私はこれまでの麻雀人生で、これを上がったことは一度もなく、他人が上がったのを見たのも一度きりである。ある一時期、私は中村としまると地元の飲み仲間を中心に月に1度の割合で麻雀をおこなっていた。我々のローカルルールでは「十三不塔」を認めていたが、これはまあ景気づけのひとつであり、出ることはないだろうと誰もが思っていた。ところが、中村としまるがこの役を上がったのである。

私は高校生のころギターに夢中だったが、次に好きだったのは(たぶん)麻雀だった。学校をさぼって同級生と雀荘に行くなんていうのはまだかわいいほうで、我々は授業中にすら堂々と麻雀をやっていた(麻雀牌は教室の私の机のなかに常備されていた)。私が通っていた高校は、低偏差値の、さらに悪くいえば掃き溜めのようなところで、授業によっては何をやってもお咎めなしだったのである。何せ、授業が終わる5分前に登場して出席だけとって帰っていただくのがたびたびあるとんでもない先生もいた。世間的には大問題であるが、生徒の大半が授業を受けたくないのも、こちらとしては大歓迎だった。もちろん、多くの先生はまともで、きちんと授業をおこなっており、まじめにそれを聞いて勉強をしている数パーセントの生徒もいたことはたしかである。彼ら成績上位者にはまだ「大学進学」という希望が幾分か残されていたからである。だが、私のように、このような低レベルの高校の授業にすらついていけないものにとって、学校でお

こる一切合財はもうどうでもよいことであった。卒業するのに必要な出席日数を満たすこと以外にすべきことは何もなかったといってよい。

その後（高校卒業後）も私は麻雀を続けたが、それはアルバイト先や飲み屋の仲間とたまたま人が集まればやるくらいの頻度でしかなかった。

第2のピークがやってきたのは2005年。私はインターネット麻雀『東風荘』にはまり、それがきっかけとなって、友人ともまた卓をかこむようになったのである。下北沢の飲み仲間がおもな雀友であったが、中村としまるなどの音楽関係者とやることも多くなり、我々がよく出演していた千駄ヶ谷のライブ・スペース、ループラインでは麻雀大会が開かれたことも数回あった。

しかし、また私は「麻雀」をなんとか自らの「音楽」に組み込めないかとも考えていた。最初の試みは、六本木P-Houseで開催された鮎屋法水の個展「バングラント」の会場内でおこなわれた、大友良英が企画したコンサートに参加したときであった。このコンサートは、参加ミュージシャンが会場のさまざまな場所で独立した自分の音楽を演奏するという内容であったが、私は宇波拓、毛利悠子、服部玲治とカルテットを組み、ただ麻雀をやってみたのである。音楽行為とはどういうことか、それは歌ったり楽器を演奏したりすることだけに限定されるのか、というのが—— おおまかにいえば——私の表向きの問いであった〔注1〕。

そのころ私は「沈黙の音楽」を別の視点から考えてみようとしていた。音が鳴っていない時間でも、演奏者およびそこにいるすべての人は何らかの行動—— すなわち、座っていたり、考えごとをしていたり、譜面を見ているといったすべてのことがそこに含まれる—— をしているわけで、「沈黙」はとうぜんそれらすべてを包括したものにならざるをえない。ならば、麻雀という行為をそこに投入しても、それを「沈黙」を構成する一要素として考えることができれば、なんら差し支えがないのではないか、というのが私の考えた「理屈」である。たしかに、私は麻雀といういささか目立つ行為をステージで意図的におこなった。しかし、考えてみれば、すべての行為には「意図」が含まれる。問題は、特定の状況下においては、たんなるひとつの目的をもった行為にすぎないものが、

多くは自動的に、より意図的あるいは作為的なものと判断されることなのである。

次の試みは『東風荘』を利用したものであった。『東風荘』はインターネット麻雀ではあるが、じっさいに人と対戦するものであり、それぞれは別の場所においても参加者だけに共有されるものである。しかし、私はこれをループラインのステージにもち込んだ。吉村光弘との即興デュオで、私はふだんは自宅のコンピュータでやっている『東風荘』の対戦画面をスクリーンに映したのである。私は数ゲームをやったが、私以外の参加者（『東風荘』では対戦相手は半荘ごとにランダムに選ばれる）は目下おこなわれているゲームが別の場所で観戦されていることはもちろん知らない。対戦した彼らには申し訳ないが、私はこのことがおかしくてたまらなかった。私にも多少のリスクはあった。対戦画面を写すということは、私の打ちかたをさらすことになるからだ。現実には、そのコンサート(?)の会場には麻雀をやる人はあまりいなかっただろうし、いたとしてもその人と私が対戦することはまず考えられないので、それを「リスク」とは呼べないかもしれないが。ところが——というよりこれがその日の成果としてもっともおもしろかったことなのだが——、批評家の野々村禎彦が(たしか)mixiに書いたコンサート評には、私の打ちかたの批評が載っていたのである、音楽のことはそっこのけで。

(いまのところ)最後の試みが〈Shiisanputo〉になる〔注2〕。ある短い時期、私は『東風荘』にはまりにはまり、やがて完全に中毒の様相を呈し、24時間連続でやることもあるほどになっていた。こうなると、もう日常生活に支障が出てきたが、いっぽうで、私はこれを作曲に生かそうとも考えた。そのころ、私は1小節に1回だけ音が入るスネアとバス・ドラムのための曲〔注3 参照〕を考えていたが、その音が入るところを麻雀の順位で決定しようと思いついたのである。麻雀は4人でやるものだから、1回のゲームで決まる私の順位は1位から4位までの4種類になり、1位で勝てば1拍目、ビリ(4位)だったら4拍目にドラムの打音が入ることが決定されるというわけである。私は結果をノートに記した〔図1〕。

これはチャンス・オペレーションではない。もし私の麻雀の実力が天下無敵で、完全に負け知らずならば——麻雀では運の要素も大きいのでそんなことはあり



えないが——1位が続き、1拍目だけが叩かれ続けることになる。それは極端な話だが、もしかなりの強さがあるならば、1位>2位>3位>4位というようになるであろう。だが、現実の私は凡庸な打ち手であるので（せいぜい中の上）、勝ったり負けたりしたところの結果はチャンス・オペレーションによるそれとたいして変わらなくなっている。

しかし、身もふたもないことをいうと、1位が続くのと4位が続くのは、その結果が楽譜になり、現実の音となった場合、楽譜を見ないかぎりまず見分けることができないのではないだろうか（しかし、このことはずいぶんあとになってから気がついた）。1小節に打音が1つしかないのであるから〔譜例1〕〔注3〕、もはや拍節感はなくなり、どこが小節の頭なのかわからなくなるからだ。そうすると、「1位と2位が多い」「3位と4位が多い」「2位と3位が多い」「1位と4位が多い」、これらすべてはだいたい同じに聞こえることになる。「1位と3位が多い」と「2位と4位が多い」を比べて多少の聞いた感じの違いが生じるにすぎない（それもどうだろう?）。だいたいどんな結果も似たような印象を残すのではないか。

私はそんなことを作曲当時は微塵も考えていなかった。私が麻雀の順位を作曲に取り入れたのは、「ただ遊んでいるのではなく、これは作曲の一部である」という免罪符を得たからである。それほどまでに私は『東風荘』から抜け出すことができなくなっていたのである。だがあるとき、とくに何の理由もなく、私はとつぜん『東風荘』をやめて、それ以来一度もアクセスしていない。

初演は2008年3月20日にキッド・アイラック・アート・ホールで、イトケンに演奏してもらった。そのときの録音が私のレーベルslubmusicより、Taku Sugimoto, *shiisanputo* (slubmusic tenu 2)としてリリースされている。演奏者であるイトケンにはbpm=60のクリック音を聞きながらドラムを叩いてもらった。もし録音とメトロノームなどをうまくシンクロさせることができれば、ひたすらランダムに叩かれているかのようなドラムの音がまた違ったように聞こえるはずである。うまくやれば、小節の頭がわかるのである。

〔注1〕しかし、この試みは最初の計画どおりにはいかなかった。私は、まったくふだんの麻

譜例1

Example 1 is a musical score consisting of 12 staves of bass clef notation in 4/4 time. The notation includes various rhythmic values such as quarter notes, eighth notes, and rests, along with chordal structures. The score is presented in a single system with a box around it. A small number '1' is centered below the final staff.

雀——くだらない話や冗談をしゃべりながらするそれ——をやるつもりでいた。ところがこの案は大友さんにより却下された。それどころか、ゲームの進行に必要な「ポン」や「チー」といった発声を含めた、いっさいの会話を禁止されたのである。たしかに、そのときのコンサートにおいて、麻雀をやることにともなう具体的な行為や会話は、大友さんの考えているコンサートの全体像にそぐわないことはわかる。我々のカルテットの存在が明らかに異物になってしまふからだ。しかしなぜ「異物」になるかは、これまたコンテキストの問題なのである。

このころ大友さんは「音楽家にできることはただ音を出すことだけだ」みたいなことをひんぱんにいっていたように思う。この発言には当時のアンダーグラウンド音楽界の潮流のひとつである「音響」あるいは「音響的即興」の存在が反映されているはずだ。「ただ音を出す」は（ケージ風にいうと）「“ただ音であるような”もの」を出す」なのである。その「ただ音であるような”もの”」は聴き手のなかで咀嚼され、聴き手自身がその音楽に意味を与える。こういうことであろう。おおまかにいえば、これには私も賛成である。ただしその音は「“ただ音であるような”もの”」には限られない。そもそも、これがもっとも重要な問題なのであるが、「“ただ音であるような”もの”」とはいったいどんな音のことをいうのであろうか？

もう20年以上前のことであるが、私があるとある老人ホームで定期清掃の仕事をしていたときの話である（清掃の仕事そのものはいまでもやっている）。清掃には特殊な薬品が使われる。そのなかに床に塗布するものがあるのだが、それは床を滑りやすくさせ、年寄りにはとても危険なので（我々ですら転ぶことがある）、彼らが部屋から出てくることがないように看護士さんたちにお願してから仕事にとりかかるのである。ところが、これがなかなかうまくいかない。入居者のみなさんはなんだかんだと——トイレに行きたいとか外に出たいとかの——理由をつけて部屋からの脱出を試みようとするのであった。こちらとしては、何かあったらたいへんなので、ときには床を洗うというほんらいの仕事以上に、このことに注意を払わなければいけないことがしばしばであった。ある日、ひとりのおばあさんが彼女の部屋の扉から顔をのぞかせてこういった。「あら、心地よい音がするから音楽をやっていると思って見にきたのだけど、お掃除をやっていたのね」。こういう勘違いは誰にでも起こりうることである。しかし、彼女は続けてこういった。「でも、この音はとっても気持ちいいから、しばらくここで聴いていていいかしら?」。私は驚いた。いま思えばそれはまさに「音響的聴取」である。彼女はポリッシャーの持続音——それはたしかに気持ちいい——を気に入り、それに耳を傾けることで、自らの「音楽」を発見したのである。日本の音楽業界において「音響」という言葉がすでに登場していたかどうかは憶えていないが、そういう特徴を備えた音楽がぼちぼち耳に入ようになったころの話である。

私にもこういうことがあった。おとし（2016年）の夏か秋、家で昼寝をしていると、どこかから金管楽器のロング・トーンのような音が聞こえてきた。最初は誰かが家で練習しているのだ

ろうと思ったが、こんな尋常でない長さのロング・トーンばかりを練習するのはおかしいと思い、音のする方向にその音の正体を確かめにいったところ、そこには工事現場があり、問題としていた音はまさにそこから出ていたというわけである。もうひとつある。上の体験をしてからそんなに日はたっていないと思う。私はブダベストで仲間と録音をしていた。そのときにまた金管楽器——トランペットだと思った——のような音がすぐ近く、おそらく上の階のどこから聞こえてきた。近くに工事現場はないから、今度こそこれは楽器に違いない。あまりに音がうるさく、我々の録音は一時中断となったので、私はその音の鳴るほうへ階段を上っていくと、そこには驚愕の光景が待ち構えていた。何とその音は、私にはなじみのポリッシャーから出ていたのであった！しかも彼は掃除をしていたのではなく、ギャラリーでのパフォーマンスとしてポリッシャーを回していたのである。おそらく床材とのコンビネーションがなせるわざなのだろう、私の長い掃除歴においても、あのような音を聞いたことはかつてなかった。まさに金管楽器のようなその音に私は魅了された。

上の話を例に出したのは、そこにある音をどのように聴くかというコンテキストもまた、それぞれの聴き手にまかされているということをお願いからである。音が「ただの音」になるか否かは聴き手次第なのである。我々はただ清掃という「仕事」をしていたにすぎないが、そこから派生する音に、あのおばあさんは「音楽」を感じたのであった。それは、そういうコンテキストがあらゆる場所に存在するということなのではないだろうか？ つまり、いかなる行為にとまなう音も、まず、第1段階として「ただの音」に成りえ、第2段階としてそれを「音楽」として聴くことが可能になると思うのである。たとえそれが麻雀だったとしても。もちろん、そういうことは稀にしかおこらない。だがその可能性は否定できないのではないか。また、こういうこともいえるはずである。反対に、「ただの音」にしか思えなかったものが、ある瞬間から特別な意味を帯びる、というケースもあるのではないかと。

私の父はアマチュア無線をやっていた（たぶん、いまでもやっている）。そこで使われるモース信号は個別の音の並びを言葉に対応させたと一つの言語であるから、とうぜん意味をもっている。しかし、そういうことに何の知識もない私にとって、それはただの信号音ないしノイズにしか聞こえない。「ただの音」といってもよい。それが何らかのメッセージを発しているだろうことが想像できたとしても、それは依然として「ただの音」に留まるのである。デタラメに打たれた場合でも、それに気づくことはないだろう。このことは自分の知らない外国語にもいえる。それが、たとえば「フランス語」であるということはわかるだろうが、それが何をいっているのか、意味のあることをいっているのかそうでないのかは自分にはまるで見当がつかない。しかし大抵の外国語は、その意味が理解できないだけで、それが「言葉」であるということはおかしくなってしまうから、それを「ただの音」として聴くのは難しい。だが、それも程度の問題である。



動物が発する音はどうであろう。カエルや鳥や虫の鳴き声にはある種の言語性があるのではないだろうか？ 当の虫や鳥たちがその音を「言語」だと思っているかは知りようがない。私たち人間がそこにパターンを見出し、それが彼ら動物にとって言語のような働きをしているのではないか、ということが推測しえるだけである。それは、モールス信号などの、人工的に作られた言語が発する信号にパターンや意味を探すことに似ていると思う。もちろん、それは人間によってプログラムされているものであり、あらかじめさまざまな信号のパターンに対応する意味も決定されている。しかし、それを知らなくても、経験によりその使用法を会得することはまったく不可能だとは思わない（モールス信号の場合はかなり難しいと思うが）。飛躍した考えと思うかもしれないが、我々の「音響的即興」に対して、ランダムに感じられる音から何らかのパターンを見つけ、それに意味があるのではないかと推測することが適用できないとは誰にもいえないのだ。

プッシュホンはそれぞれの番号に異なった音が割り振られている。ということは、それを利用して、ある文なりメッセージを伝えることが可能になる。たとえば「ピポピバ」という音が4649を押した結果にともなう音であれば、その音は4649という数字の並びに対応した意味を伝えるために発せられたものかもしれない。もちろん、これはべつにプッシュホンでなくても可能なことである。リズムのパターンを利用することで（モールス信号のように）メッセージは伝達できる。音階をもちいてもよい。やりかたはいくらでもあるのである。

これから書くことは上に述べたこととおおいに関係がある。テーマは「はたして、私たちは何を聴いているのか？」。

もう10年以上前になるが、私は吉村光弘のコンサートで特別な体験をした。彼は高周波のフィードバックを発生させるのだが、それは手にもったヘッドフォンの位置を動かすことで微妙に変化する。どんな音かは口ではとても説明できないので、CDなどを聴いてもらうしかない。コンサートは2部構成であったが、どちらのセットでも吉村くんは淡々と自分の音楽を演奏していた（ように見えた）。違いは、第2セットで彼が部屋の窓を開け、しばらくしてそれを閉めたことぐらいである。これは一度だけではなかったかもしれない。さて、演奏が終わり、我々観客は拍手をした。ところが、その拍手の音に重なるように、すこし質感の違う拍手の音が聞こえてきたのである。その場にいた誰もが一瞬きょんとしていたが、何が起こったかはすぐに了解された。吉村くんは第1セットを録音したものを第2セットでプレイバックしていただけなのである。窓の開閉は、観客の音に対する注意をそらすためだったのだろう。それが録音であることを気づく人はひとりもいなかった。

これは人づてに聞いた話であるが、コンセプチュアルな音楽(?)で知られるバスク出身のアーティスト、マッティン Mattin のコンサートに次のようなものがあつたらしい。ステージの上で彼はコンピュータを使って何やらノイズ的な音を出している。しかし、コンサート終了後にコン

ピュータが置いてあった机か何かの裏から人が出てきたというのだ。つまり、コンピュータで合成された音だと思っていたものはすべて、机の背後にいた人物による口真似だったわけである。観客のどよめきも相当なものだったらしいので、このときもそれが口真似によるものだとはいほとんどの人が気づかなかったのであろう。

しかし、タネが明かされたあとも、そのときその音楽をどのように聴いたか、という聴取体験そのものは変わらない。吉村くんのコンサートでは、それを生のフィードバックとして、マッティンのコンサートでは、それをコンピュータによる合成音として聴いていたという事実は変えようがないのだ。それに聞こえた「音そのもの」が変わるわけでもない（そんなことは不可能だ）。こういうやりかたで音が出ているだろうという推測が間違っていたことが判明しただけなのである。にもかかわらず、それを知ることが音楽を聴くという行為のなかで重要だと思われるのはなぜだろうか？ ほとんどの状況で、それは暗黙の前提となっているからわからないが、その音がいかに作られているかという疑問や好奇心は音楽を「聴くこと」のなかにあらかじめ含まれていると思うのである。「ただの音」にしても事情は似たりよったりだと思う。

ここで大友良英の発言を引用する。これは、岩井主悦が監督した大友良英のドキュメンタリー映画『kikoe』が公開されたさいに、大友と岩井がおこなった対談からのものである。

オレ、音楽がああいう方向でコンセプチュアルになるのには全然興味ない。文脈をつくるのが音を出すことより先にくるのも苦手なら、いわゆる前衛音楽の歴史の文脈みたいなものから出てくるようなものにも今はまったく興味も希望ももてない。これは現代美術やメディアアートと呼ばれるようなものの多くがつまんないと感じる理由にも通じるんだけどね。文脈を考えると、歴史を考えるともちろん重要なんだけど、それを作為的に作ろうとするのは幼い気がして。自分たちが置かれている場や状況から、なにが最良の選択肢なのかをさぐりつつ、音を出す行為に正面から向かうことしか未来はない……って愚直に思ってるんで、正直ああいうものは嫌いです。新しいことをやるっていうのは、ああいうことではない。

<http://www.cinra.net/interview/2009/07/23/000000.php?page=4>

ここで大友さんがいう「ああいう方向でコンセプチュアルに」なるものは、『kikoe』に出てくるマッティンと宇波拓によるライブのことを指している（映画のなかにそれがわかるシーンがある）。私はこのコンサートには行ってないが、そのふたりによるCD、*Attention* (W.M.O./r-h.m.o/r 03)は聴いていて、それは、マッティンが「これはちゃんと買ったのか？」とか「いくら払った？」とかをその聴き手にたずねるその横で宇波くんがひょうきんなギターを弾いているものであった。ふたりのライブとはそのコンサート・ヴァージョンである。私はまったくそう思わないが、百歩

ゆずって、このときのマッティンと宇波くんの試みが「文脈をつくるのが音を出すことより先に  
く」ものだとしても、上で述べた「口真似コンサート」のほうは違うのではないか。その理  
由はもうすでに書いている。もし口真似であることがカミングアウトされなければ、それは演奏  
終了後も、コンピュータで作られた音として認識されたままなのである。私も同じようなことをし  
たことがある。あるコンサートでエレキギターを演奏したときのことであるが、シールドをアンプ  
に接続してその電源もオンにはしていたが、その会場でのアンプの響きが気に入らなかったの  
か、ギターのほうでヴォリュームはゼロにしていたので、聞こえるのはギターの生音だけでアンプ  
からはじつは音はまったく出ていなかったということがあった。にもかかわらず、終演後に観  
客のひとりから「よい音ですね、そのアンプ」という感想を頂戴したのである。そのときには  
本当のことを説明していないから、それは彼にとってはいまでも「アンプ」から出た音なので  
ある（まあ、そういうことがあったことすら忘れていたろうが）。人は何らかの文脈のもとで音楽を  
聴いている。そして、そう聴いてしまった事実は変えようがない。

しかし、大友さんのいうことも間違っていない。大友がマッティンの音楽に感じたことは、  
彼のなかでは本当だからである。しかし、それ——受け手の感情や感覚——と作り手の作  
為（があるとして）はつねに一致するわけではない。誰もマッティンがどうしていることを考え、それ  
を実行したかについて、本当のことを知ることはできない。表面に現れたものから「中身」を  
読みとろうとしているにすぎないのだ。音楽（に限らず人の行為）はそういうものでしかない。  
端的に言えば、音にまわりついた「身振り」や「ジェスチャー」がすべてで、そこに「中  
身」を探そうとしてもけっして見つかることはない。そもそもそんなものがあることすら私は疑問  
に思っている。「中身」とは結局「身振り」や「ジェスチャー」をとおして感じるものにすぎず、  
それが音楽で表現できることのすべてである。

「音を出す行為に正面から向かう」というのは、大友の音楽に向かう姿勢を表明したもので  
あり、それは「音」ではない。だが大友は、ある音楽家が「音を出す行為に正面から向かっ  
ている」のか否かを判断する根拠を、その音楽家が出す音に求めようとしているようにみえる。  
そういうことを感じさせる音や音楽はたしかにあると思う（しかし、作り手が何を考えてその音楽を  
やっているかはまるで関係ない）。しかしそうなることは、音楽が本質的にコンセプチュアルな側  
面をそれ自体に含んでいるから可能なのではないだろうか。音楽が何かのメッセージを伝える  
ということは、それがただ音だけでは作られていないからである。マッティンの音楽を聴い  
て（「観て」というべきか）、大友は宇波とマッティンの「身振り」に、彼の考える「音を出す行  
為に正面から向かう」姿勢を感じ取らなかったということである。

[注2]「麻雀」ではそうであるが、ほかに、私は「チェス」を音楽に取り込む試みもいくつか  
おこなっている。もっとも単純なのは、ラップトップ・コンピュータ上でただチェスのゲームをや  
り、その効果音を聴かせる、というものであった。もっとも、そのゲームの画面は観客に見せ

ていないので、私が何をやっていたのかはわからなかったであろう。何らかのソフトをもちいて音を合成していたと思った人がいるかもしれない。見た目は「ラップトップ音楽」のそれであつたらうから。

凝ったものでは、チェス・ボードのなかにエレクトロニクスを組み込み、それを一種のミキサーとしてもちいた試みがあつた。この特別なチェス・ボードは鈴木學によって製作されたもので、完成までには1年がかかっている。私が出した注文は次のようなものだった。チェス盤は8×8=64のマス目で構成されていて、それぞれのマス目は、横のa、b、c、d、e、f、g、hと縦の1、2、3、4、5、6、7、8の組み合わせで表される。a、b、c、d、e、f、g、hの8つの列——a1からa8、b1からb8、c1からc8……——を8チャンネルのミキサーと考え、駒を離したり置いたりするときに、ランダムにそれぞれのチャンネルのオンオフが切り替わるようにしたい、と鈴木さんに頼んだのである。たとえば、b1のポーン（将棋でいえば桂馬にあたるが、桂馬とは違い、上下左右の8とおりの動きかたをもつ）がc3に移動したとすると、bとcの2つのチャンネルのオンオフに関係することになる。c3の位置に敵の駒があるのであれば、その駒は盤上から外されるので、それもチャンネルのオンオフに関係する。

チェスのゲームが最終的な音に影響を及ぼすというアイデアは私のオリジナルではない。それははっきりと、ジョン・ケージ、デヴィッド・チューダー David Tudor、ゴードン・ムンマ Gordon Mumma、デヴィッド・バーマン David Behrman、ローエル・クロス Lowell Cross、マルセル・デュシャン Marcel Duchamp、テニー・デュシャン Teeny Duchamp らがおこなったパフォーマンス Reunion に由来する。ケージの説明によると、「電子音楽は、デヴィッド・チューダー、ゴードン・ムンマ、デヴィッド・バーマン、ローエル・クロスによる途切れることなく生成される音にもとづいているが、私の提案によりローエル・クロスが制作したチェス・ボードが出入口としての役目を果たしており、連続的に生み出されている音楽は——チェス盤と接続されることで盤上での駒の動きの作用を受け——間欠的にしか聞こえない」（‘notes on compositions’, John Cage Writer, edited and introduced by Richard Kostelanetz, 2000, p. 93）。チェス盤にどのような機能をもたせるかについてはほとんどバグリである。しかし、それを使ってどういう音楽を作るのか、というのは別問題である。

この機械を使った最初のコンサートでは、8つのスピーカを会場に配置し、それに対応する8つのチャンネルには（たしか）4分音ずつずれた8つのサントーンをあてて、各サントーンは全音を2時間かけてグリッサンドで上昇していくようにした。オンオフの確率は1/4だったので、8つのスピーカのうち、だいたい1つから3つが鳴っていることになる（何の音も出ていない瞬間もいくらかあったように記憶している）。

また、鈴木さんはこのチェス・ボードに私の注文とは別の機能を組み込んでいる。私が制作した鈴木學のソロ・アルバム、*Kantoku Collection* (slubmusic, SMCD18) のライナーによると、「チェ

ス盤に磁気センサー、駒に永久磁石を仕込んだ。駒の移動により64マスに割り振られたMIDIメッセージがコンピュータに送信され、そのメッセージに対応する音源が起動する。この音源はじっさいに10分程度のチェスを楽しんだ記録である」と書いてある。こちらの機能をもちいた試みもいくつか——この方面に疎い私は利用したことがないが——宇波拓や大蔵雅彦の作曲などでなされた。

[注3] 使う音は、スネア、スネアのリム、バス・ドラムで、「1小節に打音が1つしかない」は、それらがいつも単独で叩かれるという意味ではない。同時に複数の音が鳴るときがあるからである。つぎの組み合わせがある(2<sup>3</sup>)。{スネア} {リム} {バス・ドラム} {スネア、リム} {リム、バス・ドラム} {スネア、バス・ドラム} {スネア、リム、バス・ドラム}、そして空集合、すなわち休符。これが最大の失敗だと思うのは、空集合を採用したことにある。そのことによって、休符のあるところは麻雀の順位が反映されなくなるからだ。