

土笛を通して
音の原点を探る

土笛奏者 宇々地(ウツチ) (談)



©y. hamano

土で丸い笛をつくる

土笛を始めて十五、六年になります。僕はもともとバンドで音楽活動をしてきたのですが、だんだん音楽というよりも音そのもののほうに意識が向いてきていました。ギターやお琴など、一本の弦を奏でた時の単音の響きの美しさに惹かれるようになっていたのです。その頃は陶芸もやっていて、ある時ふと、土でできた笛はどんな音がするのだろうかと思いました。浮かんできたのは丸い形の笛、球体に広がる音といったイメージでした。そのとおりにつくって吹いてみると、とてもよい音色が出て自分でもびっくりしました。まさに求めていたような音だったのです。

それから、つくってみては音を出して、ということをしくり返しました。楽器って器なんですよ。それまでずっと器をつくってきて、楽器も実は一つの容れ物なのだと実感しています。土笛をつくっていると、これは中に風や息が入ってくるための器なのだということがよくわかるのです。

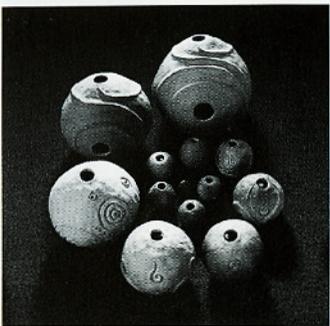
陶芸には土・水・火・風という四つの要素がすべて入っていて、土は水でコントロールされ、練った土を焼くために火を使い、火は風でコントロールされます。この四つの要素の結晶として土笛という楽器が生まれて、そこに息という風を送り込むことで出てくる音にもまた、四つの要素すべてが凝縮されているのだと思います。

音の響きを持つ力

それと同時に、音の響きでその場の空気の振動も変わります。音の持つこのような力を、人は大昔から知っていた

たのだと思います。土笛を吹くようになってから、ライブ会場のようなどころで人に聞かせるよりも、祭りや儀式のような場で「音を奉納する」というスタンスで演奏することが多くなってきました。

音にはいろいろな響きがありますよね。それぞれの響きに役割があって、古代の人はそれを本当にうまく使っていたのだなあと感じます。たとえば「倍音」という、一つの基音とその何倍かの周波数を持つ高音が同時に生まれてくる音があります。アポリジニのディジュリドゥという楽器、日本の声明、モンゴルのホーミーという唱法など、



宇々地さん創作の、吹き口の穴と指穴が1~5個程度のシンプルな土の笛

世界中のいろいろな民族が倍音を意識した音を持っています。以前、中央アジアのハカス族の人たちの歌を聴いた時に、その唱法がやはり倍音を強調したものであったので、どうしてそのような唄い方をするのか尋ねたところ、「先祖様を喜ばせたいんだ」と彼らは言いました。倍音は、見える世界と見えない世界を繋ぐ響きなのだとはいえるのかもしれない。

縄文時代は終わらない

土笛を吹く時はいつも即興です。その場で湧き起こってくるものにまかせます。それはどこから来るのかというと、僕の中にある縄文の記憶なのではないかと感じています。

僕の笛と同じ原理の土笛が縄文の遺跡から出土していることをあとになって知ったのですが、それで縄文文化のことをいろいろ調べてみて、僕は縄文時代はまだ終わっていないと考えるようになりました。学校で習う年表のよ

土笛に息を吹き込むと、中で風が渦を巻いてポーツとこもったような音が出ます。自分の呼吸の延長で出てくる音なので、人の生命と音が直結していることが感じられます。吹く時には自分の身体のチューニングができていないと苦しくなりますし、逆に、吹いているうちに身体が調整されてくるということもあります。

深い呼吸をするので、そのことによっても身体が調ってきますが、出てくる音の作用もあるようです。振動にはおもしろい原理があって、同じような形状のもの同士が共振するのです。たとえば人の頭と同じぐらいの大きさの土笛を吹くと、頭蓋骨が共振するのかわい具合に頭に響いてきて気持ちがいい。その響きが身体に還ってきて、それで身体が調うという感覚があります。

ように感じますが、実際には石器時代や縄文時代の上に弥生時代が重なってというように歴史は堆積されて、今も下層のほうで縄文という時代は一緒に動いていると僕は感じているのです。

縄文時代には戦争のような争いごとがなかったといわれています。それは文明として発達していきなかつたからだと解釈されてきましたが、最近、縄文文化は人の生活と自然のサイクルが調和した一つの完成された文化だったので、戦争が起らなかったのだという見方が強くなってきています。だからあれだけ長く続いたのだと。

縄文文化は表面的には消滅しましたが、けれど、人間の細胞の中にこの記憶は刻まれているはずで、それは簡単に消えるものではないと思います。だから僕はそこに魂を集中して直感で音を出す。その響きが太古の記憶と繋がって、場の次元を変えていく。音にはそんな役割があるのではないかと思っています。

◆オフィシャルホームページ www.wooljip