

HIRASAWA SIDE
卓上のウロボロス

C O N T E N T S

002 DAY SCANNER OF HIRASAWA SUSUMU

016 音楽産業廃棄物回収システム™、HIRASAWA PLANT

時空の水	018
サイエンスの幽霊	019
ヴァーチャル・ラジスト	020
AURORA	021
Sim City	022
SIREN サイローン	023
救済の技法	024
シングル／ライブ／ベスト	025
サウンド・トラック	026
ビデオ	027
アナザー・アイテム	028
コンピュータシミュレーション	029
プロデュース作品ほか	030
平沢進のロード・ブック	033

034 魂のふる里

平沢進のブック・バンド	058
-------------	-----

059 トリプルは半男半女ごまごま開かれる

INTERACTIVE LIVE	060
インタラクティブは好きですか？	066
NON-INTERACTIVE LIVE	070

万国点検隊報告書	076
----------	-----

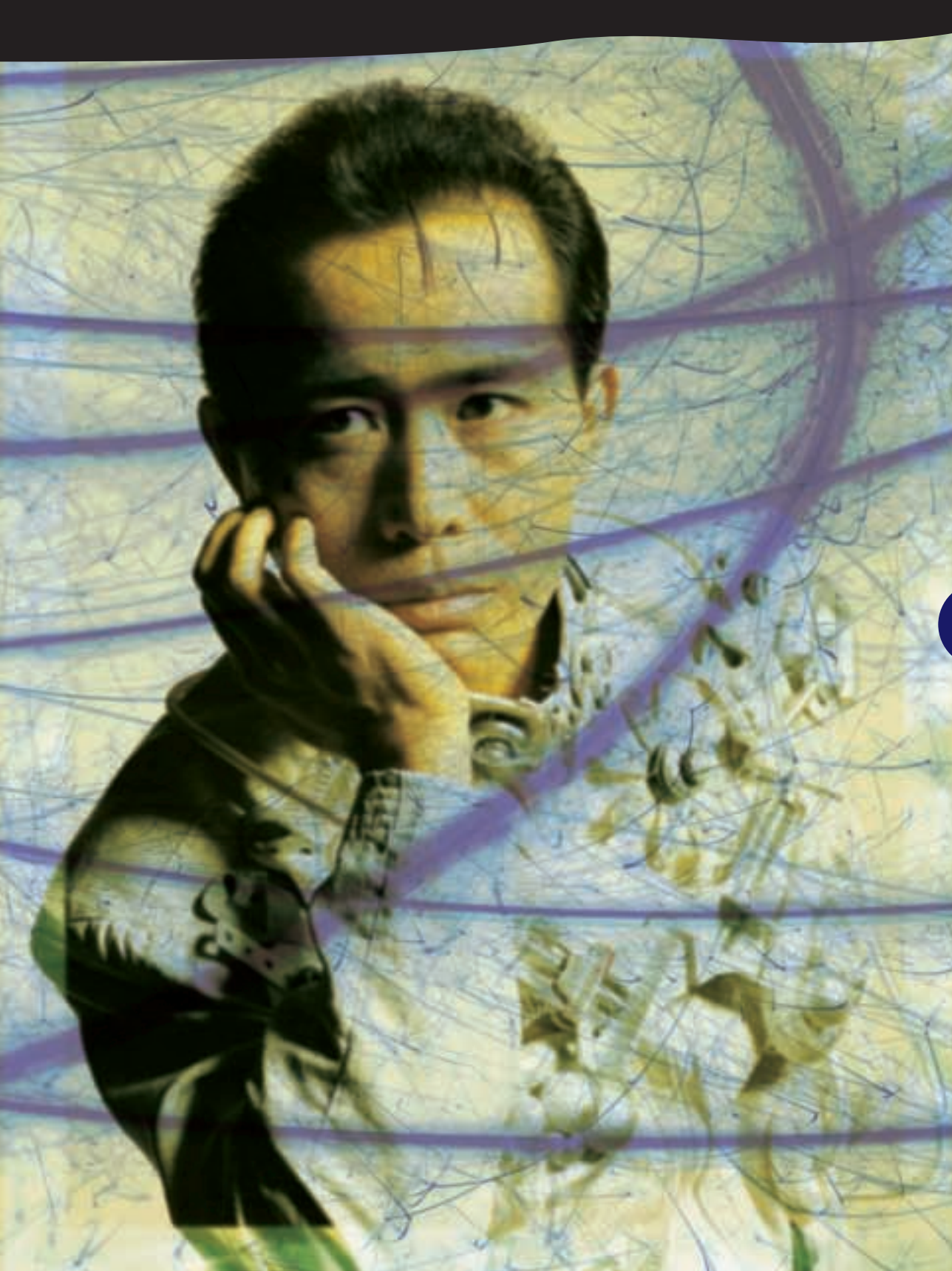
077 見るなの部屋

平沢進のビデオ・ブック	089
-------------	-----

090 音楽産業廃棄物取扱技能者〜HIRASAWA OR DIE

094 補稿：培養のまじやま HIRASAWA 2000 - 2005

初版あとがき	099
改訂版あとがき	100



Pix by Komatu Yosuke

1989-1990



Day scanner of Hirasawa Susumu

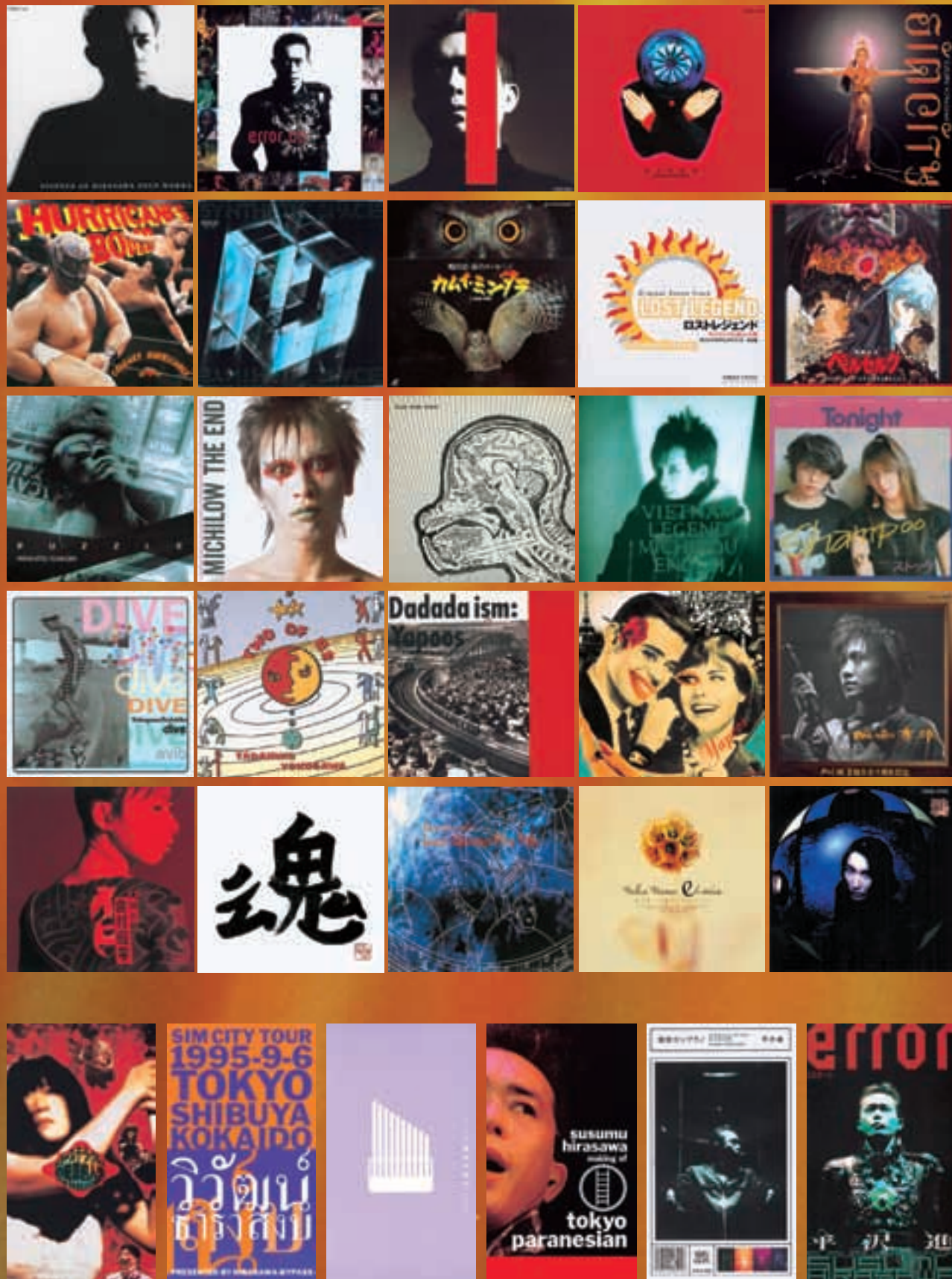


Pix by MADDO & VINCENT

音楽産業廃棄物回収ステーション

H I R A S A W A P L A N T

オリジナル・アルバム、シングル、ビデオ
はもちろんのこと、プロデュース作品、参
加作品、楽曲提供作品、アルバイト作品(?)
に到るまで、99年現在で判明している限り
の全作品を網羅して紹介する。





時空の水

JIKU NO MIZU

89年9月1日発売
ポリドール（現・ユニバーサルミュージック）
HOOP 20343

- ① ハルディン・ホテル
- ② 魂のふる里
- ③ コヨーテ
- ④ ソーラ・レイ
- ⑤ 仕事場はタブー
- ⑥ デューン
- ⑦ フローズン・ビーチ
- ⑧ 時空の水
- ⑨ スケルトン・コースト公園
- ⑩ 金星



ソロではまず、P・MODELから外れているものは全部盛り込んでしまおうという思いがありました。P・MODELは実はすごく許容量の小さいバンドなんです。コンセプトというか自分たちで作ったイメージやサウンドがはっきりしてますから。しかし、平沢自身はそこからはみ出たところの音もいっぱい持っている。P・MODELという枷が取れて、自由度がきわめて高くなりました。好き放題ですね。特にトータル・コンセプトはなく、タイトル『時空の水』も、浮かぶがままに作った曲を並べてみると、水っぽいイメージがあったわけです。ソロからはいわゆるニュー・エイジ系の題材が顕著に出てきます。まだ曲作りにアミーガは使われていません。レコーディングもシーケンサーです。ソロは、アコースティックな形を持ちながらつて考え方が強かったのね。

「ハルディン・ホテル」は、列車が砂丘の上を飛んでどっかに消えていくというシチュエーションなんですけれども。実はあの列車に乗って去っていく人がマッド・サイエンティストなんで

す。革新的な世界観を持っているがゆえに、ついぞ認められないままに死んでしまふ。次のアルバム『OUT』で生涯の仕事を終了した科学者の乗るあの若い男が、列車が残した「幾100年かあなたの空より見守る」というメッセージにパワーを得まして、再び力強く生き、活躍するわけです。

「スキューバ」の曲を1stや2ndソロで取り上げているのは、やはりカセットの録音に納得していない部分がたくさんあったということです。ほんとに短い期間で、エンジニアもアシスタントもなしでやらなきゃいけなかったんですからね。なかでも「フローズン・ビーチ」「フィッシュ・ソング」というのは、当時の平沢にとってみれば稀に見る歌ものだということで、是非ともちゃんとした形でレコードにしたいなと常々思っていたんです。また「モンスター」時代に作っていた曲をやっているのも、1度は発表される予定で捨てるわけにはいかない曲だったから、ソロ風にアレンジして受け継いだということですね。

▼幻のアルバム「モンスター」がついに発表されないままP・MODELが凍結されて9か月。オリジナル・アルバムでは「ワン・バタリン」から約3年振りにリリースされたソロ第1作。当時のP・MODELリスナーの期待度がいかに高かったかがわかるだろう。まったくもって「お帰らない」と言いたいのはリスナーのほうであった。

▼エンジニアにはアルファ時代からの念願だった近藤祥昭を迎えた。友田真吾、今堀恒夫、ケラ、戸川純、原田ヒロシ、金子飛鳥（ストリングス）らゲストも多い。3部作以降に比べれば全体にバンド・サウンド的なアレンジ。

▼蒸気機関車のSEでオープニングつてところはD・ボウイの「ステイション・トゥ・ステーション」を想起させるが、関係はない。3年間蓄積され抑圧されたエネルギーが爆発。はじけるポップあり、ダイクなカオスあり、なんでもありの自由度。開放感に満ちたサウンドには、聴く者も開放される。

▼M7は「スキューバ」収録曲、M2はチャリティー・カセット収録曲、M3・5・6は「モンスター」収録予定だった曲。これはP・MODELへのオトシエと取ることもできる。

▼平沢ソロは、ラヴ・ソングの集積だ。それは正面切って「LOVE SONG」と言う前からわかっていったこと。

▼「水かさよ増せ溢れキミへとボクを埋めて」「ボクはキミだから」という祈りに満ちた「金星」なんて平沢流ラヴ・ソングの典型だ。こんな曲をアコースティック・ギターで歌う平沢を誰が想像した？ 泣くぞ。

サイエンスの幽霊

SCIENCE NO YUREI

90年5月25日発売
ポリドール（現・ユニバーサルミュージック）
POCH-1009

- ① 世界タービン
- ② ロケット
- ③ フィッシュ・ソング
- ④ カウボーイとインディアン
- ⑤ QUIT
- ⑥ アモール・パッファー
- ⑦ 夢みる機械
- ⑧ テクノの娘
- ⑨ FGG



作品が溢れて溢れてしょうがなかったものでリリースが早まったんですね。1枚目を作り終ったあとで「ハルディン・ホテル」であの世に行ったマッド・サイエンティストがどんなことを語ったか、というイメージが膨らんできちゃったんです。これを形にしたいなと思いついて、こういうアルバムになったと。このころはまだアミーガで音楽を作ってるわけじゃないですけども、アミーガからもらったキー・ワードはいろいろあります。

ただね、言葉の意味のひとつひとつは別にわからなくてもいいんですよ。「夢みる機械」なんて、要するにキチガイ博士がわけわからないこと言いながら、わけわからない機械を動かすのに、手拍子とかイヨマンテとかか激励だとか言ってるんだから。わかるはずがない。その光景が浮かべばいい。

当時は、プライヴェートでラジオニクスとかスパー・センソニクス（水晶など使って体内や自然界の気のようなエネルギーを集めたりコントロールしたりする装置）と呼ばれる機械に傾倒していたんです。そういうものを扱

う科学者みたいな人に触れる機会があったり。誰が繰り返して実験しても同じ結果が出るような計測可能な方向と、スピリチュアルにインタラクティブな傾向、ふたつを統合したような機械を集めていた時期なんです。靖国1号みたいな永久機関にも興味があったし。

つまり、科学とリアリティというものを考えていた時期でもあるんです。科学というのは近年まで、なにかひとつのこの全体像を完璧に把握しきる最良の方法だと思われてきたけれども。今となつては、ひとつのプロセスのほんのひとつ要素、あくまで説明でしかない。最近の進んだ物理学者なんかもう既にそうですけれども、極端な言い方をすれば信じないものは存在しないという結論があると思うんです。1個のリアリティみたいなものを把握する時の方法が大きく変わるうとしていて。リアリティを把握する時に今まで科学と宗教というのは対立してたものなんだけれども、それが両方向から結局は同じところに行きついてしまふという事件みたいなものが、このころはすごく新鮮に感じてました。

▼ヨングミラー・テーチャー・タツ!!

▼だしぬけなイントロで度肝を抜かれ、音数のやたら多いサウンドに耳つんざかれるM1でスタート。テーマはタイトルそのままだ。アカデミックな科学の世界では闇に葬られた、マッド・サイエンティスト“たち”である。

▼ニコラ・テスラをはじめとする、異端・異能の科学者の発明品・思想が出てくる。ただ、個々の言葉にこだわる必要はない。要は耳慣れない術語がかもしれない。要は耳慣れない術語がかもしれない。

▼プロデューサーは有島、神尾、明朗。ディレクターは竹内、スピッツ、修。戸川純、友田真吾、秋元一秀、梅津和時、松本、OH MAMA、かよ、ストリングスといったミュージシャンのほか、菊池又衛、勝田久が声で参加。

▼ジャケットやブックレットのCGは平沢作で、アミーガ・ヴォイスも使われているが、まだ音楽を奏でてはいない。▼ロケットもナヴァアホの聖母も同列に語られる世界観は「夢みる機械」に結実している。諸星大二郎にインスパイアされたわけではないが、関係はある。

▼平沢ソロは自身とリスナーに対する音楽的セラピーでもある。ゆえに、神話と科学、夢と現実、女性と男性、太古と未来、アコースティックとテクノ……といった、平沢の内部にある、さまざまな対極的要素が統合されている。

▼だからこそ「フィッシュ・ソング」が再びリメイクされてくても不思議はない。カセット・ブック「ヒルダ#3」（87年）でもリミックスしたくらい平沢がこだわる曲であり、なんてったって平沢唯一「無」のバラードなんだから。



魂のふる里



平沢進半生記

平沢進が誕生からソロ・デビューまでを語りおろした半生記。
現実世界のみならず、内面世界、夢の世界をも明らかにする。

第1章

亀有

●1954年4月2日。平沢進は、東京都足立区中川1丁目15番地15番に生まれた^{註1}。古くは長門町と呼ばれたこの地は、国鉄常磐線亀有駅の近く、葛飾区との区境にある。平沢はこの亀有の地で、P・MODELのデビュー前、24歳まで育った。親が引越したため2年ほど千葉の馬橋で暮らすが^{註2}、家は処分されずに残り、デビュー後しばらくしてから亀有に戻った平沢がひとり住むことになる。

亀有は、余所の人間の立ち寄らないところですね。原住民以外にはなんの用もない町みたいでした。下町といっても、浅草のような観光地とは違う。人情の町のようなキャッチ・フレーズを持たない町です。ビートたけしが語るところの北千住に近いものがあるかもしれない。その昔、亀有には芸能荘と呼ばれる歌手だとか漫才師だとかがたまって住んでたアパートがあった、キャバレーのショウに出演するような芸人がたくさんむろしていたみたいです。

うちの親戚はほとんど大工や鳶なんです、亀有は職人の多い町でもあります。昔は、艶職人、皮すき職人といった職人たちが多く住んでいたという話を聞いたことがあります。障害者や外国人も多かったというし、屠殺場もあったらしい。南千住あたりには小塚原（こつかばら^{註3}）があるし、なんかやつぱりそういう地域だったんでしょうね^{註4}。

今の亀有は、普通の町並みに見えますが、昔は違っていました。駅前に大手スーパーが進出して来た時点で、自然発生的な商店街や、迷路状に広がった路地というものが全て整理されてしまったんです。かつて、下町の商店街というのは、アーチから入ると提灯の下がったメインの筋が1本通っていて、そこから枝分かれして

路地が迷路状に広がって、市場のなんののがあったり、妙な形状をしていました。わたしが育ったころには、中川という川に向かって住宅街が入っていくとインクだとか佃煮だとかの町工場があつて、今考えるとなかなか貴重なレイアウトだった気がします。もう取り壊されてるんですけど、ある工場の倉庫などはレンガ造りで、貴重な観光名所になつてもいいような絶対に残すべき建物でした。なくなる前に写真に撮っとかないといけないって思ってたんですけど、忙しかったり、ほかのことに気を奪われたりして撮れなかった。あれは腕のあるカメラマンが撮っていたら、すごく貴重なものになつていたと思うんです。

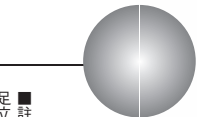
インク工場の周りには森のようなものがあつて、工場から排出された赤や青の水に染まった川がその森を通つて下水に入っていく。森には、零戦の翼のようなものがうち捨てられていて、その横を色のついた川が流れ、花が咲き乱れ、木が生い茂る——これが子供たちが「ニシラ」と呼んでいた理想郷のようなシチュエーションなんです。近所の地主の息子が、自分の金庫から盗んだお金で買った高価いおもちゃをよく隠していたらしくて、自分らでは絶対に買えないようなおもちゃが山ほど出てきたりする。ヘンな花はえてて、茎のうしろから吸うと美味しい甘い蜜が出てくる。

そんなところに日本兵の恰好をした男が現れる。首を固めてでれでれしゃべって歩き方もおかしい。彼は「ぜんちゃん」って呼ばれてる人で、いっつも日本兵の恰好をして徘徊してるんですが、一説によればインク工場に勤めているらしい。ただ、昼間つかうろちよろして、気遣いのふりをしてるんです。彼がその森に現れては、子供が恐くて逃げる。

森から抜けて路地から住宅街のブロックに入っていくと「あきらさん」と呼ばれる別の種類のおかしい人がいる。さらに左手に折れると、

やつぱりおかしいおじいさんがいる。警察の寮のすぐ裏手には引込み線があつて、線路沿いにいわゆる障害者が住んでる。うちのすぐ近所のアパートにはヤクザの親子や知能に障害のある兄弟が住んでいたりする。そうした人々が、学校でもどこでもほんとに共存してるんです。今思うと、非常にバランスの取れた空間であると同時に、S・Fの世界、ちよつとしたファンタジー——もちろんかわいらしい意味ではなく——なんです。つまり、近代の都市や街ができていく過程で排除されていったはずのものが、住民と同居している、どこか不思議な町でした。その共存というのは、現在の「障害者も街に出て、一緒に暮らそう」という呼びかけとはぜんぜん異質のものです。たとえば、今そうした人が町内にいたとすれば、みんなある意味で構えた生活をすると思うんです。親切にすることも含めて差別すると思うんです。けれども、かつての亀有ではそういうことすらなくて。買い物に行こうとして、ぜんちゃんと擦れ違つて、からかわれたとか恐かつたとかつていうのは日常茶飯事。しかし、親は「あのひと口きいちゃいけない」なんて言わない。ましてや「あの子たちと遊んじやいけない」とも言わない。元来、隠すかあるいは整理されていくべき暗黒みたいなものがそのままある。

言つてみれば東京の無意識みたいな位置にあるのかも知れない。いわゆる下町じゃないですね。余所の人間には少し警戒心があつて、ほかの地域から引越してくると流れ者とか言われて、最初は拒絶されるのだけれども、時間とともに仲間に入ってくる。かといつて、なにかを共有してるわけでもない。亀有気質というのか、そこに住んだらもう一緒にやらなきゃしょうがないというのがあつたのかも知れない。世俗との縁が切れたというよりは、修羅場というか。収入が少ない人たちが多くて、出世するということもなくて、なにかになるということすら諦め



■註1

足立区中川は、65年に大谷田町・北三谷町1丁目・長門町の各一部と大谷田町1丁目・2丁目とまとまって成立した新住居表示。町の東を流れる中川からの命名である。平沢が生まれた時は、旧町名の長門町だった。長門町の由来は、江戸時代初期に浅田長右衛門が開発した新田だったことによる。長右衛門新田の長の字と門の字をとったわけである。足立区は、もともと河川下流デルタの低湿地帯であり、中川下水処理場はポンプを使わず、自然流下で下水を集めることができるくらい谷になつてゐる。ちなみに、平沢は占星術師に、4月2日でなく4月1日生まれたと言われたことがある。

■註2

平沢が生まれ住んでいたのは「ひとり暮らしには充分ですが、一戸建ての家としては驚異的な小ささ」と表現する平沢家の持ち家。千葉に引越して空家となった亀有の平沢宅には、田井中貞利や秋山勝彦が住んでいた。小西健司が泊まっていたのも、この時期である。ちなみに亀有の平沢宅はデビュー当時、モデルハウスの事務所（連絡先）としても使われていた。

■註3

小塚原は荒川区南千住5丁目1番の古名。古くは、陸羽街道の宿場飛鳥明神（現・秦霊雄神社）もあった。江戸時代には、現在の回向院付近に浅草刑場があり、幕末まで20万人が刑死したといわれる。吉田松陰らが処刑されたのもこ。杉田玄白、前野良沢らが浅草刑場で種々の教えを受けつつ死刑囚の脚分けをして、日本近代医学の礎を築いたことはつとに有名。

■註4

小塚原から浅草にかけては、吉原の遊郭街や弾左衛門が管轄する新町があった。弾左衛門とは、江戸時代に関東周辺諸国の様多、非人の取締頭の特権をもつていた。江戸の様多はすべて新町に住むよう命ぜられており、幕末には4500軒の家があった。

1995

INTERACTIVE LIVE #4

SIM CITY
INTERACTIVE LIVE SHOW
SIM CITY TOUR

1995.09.01
福岡・スカラエスパシオホール

1995.09.04
大阪・メルパルクホール

1995.09.06
渋谷公会堂

Shibuya

CALL! ヒラサワ

ハンマーで割る民

01.Recall
02.Archetype Engine
03.Kingdom

HOT POINT 1:
Charansanitwong 24への移動方法の選択

ワープ

飛行機移動

MIBURI攻撃

04.サイボーグ(Thai Ver/Miss N)
05.SIM CITY(Miss N)
06.月の影
07.広場で
08.バンディリア旅行団

CALL! WIWAT(Thai)

CALL! ヒラサワ

ハシゴを架ける民

09.AURORA

大爆発によりヒラサワ死亡
Mr.Nengのタイ語講座

CALL! WIWAT(Thai)

10.環太平洋擬装網
11.蛇をとれ
12.コロニー

HOT POINT 2:
フラッシュによる「層」の選択

青の層

赤の層

CALL! N

Miss Nによるバイナリー・デカルトを倒すキーワード
「カルナーヤターヌア(牛肉食べるな)」

成功

13.LOVE SONG
14.Echoes
15.Caravan

Miss Nのメッセージ
「私はあなたを愛しています」

16.Lotus

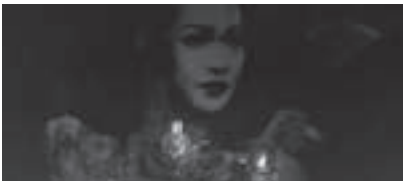
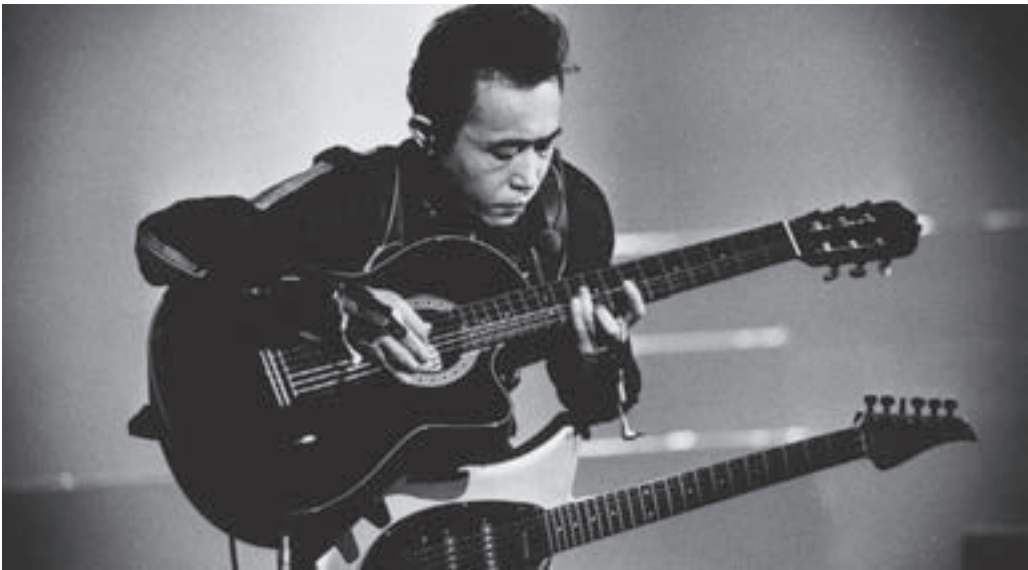
ENCORE

早く電源を落とさないとバイナリー・デカルトが複製されてしまう。責任がとれる？
CALL! WIWAT(Thai)

🎧🎧
17.ハルディン・ホテル
(Thai Ver)

バイナリー・デカルトが複製

GUEST(大阪・東京):Miss N(Cho)



撮影／生井秀樹, Api



撮影／生井秀樹, Api



▼アミィガの開発者、ジェイ・マイナーの追悼コンサート。というわけで、物語は特にない。通常のライブにインタラクティブの手法を持ちこんだ形。しかしながら、緑の神経網につながる試みがなされた。レーザー光線をオーディエンスが鏡でリレーさせて、左右どちらかの的に当てるといのだが、結果的には失敗、とりあえず回反射しただっただけでO.K.とした。ハンマーを持ったヒラサワがCGを叩き割っていくというパフォーマンスもこの回から登場。携帯電話をオーディエンス・インタフェイスとして用いるという話もあったが、実現はミニアムへ持ち越された。アナグラムの答えでもあったゲストの上領亘は、クリック音なしで生ドラムを合せるという、悲壮を見た。といっても、打ち合わせにはなかったらしく、上領曰く「ひいよ平沢さん笑」だとか。

1994

INTERACTIVE LIVE #3

アディオス・ジェイ
(13 Days)

1994.12.13
新宿・リキッドルーム

SAY!

NO GOOD

SAY!

GOOD!

ハンマーで割る民

01.夢みる機械
02.ハルディン・ホテル

アナグラム・メッセージ

03.AURORA

CALL!

ガイコツ男をへし折る

04.ヴァーチャル・ラビット
🎧🎧
05.スノーブラインド
06.力の唄

HOT POINT 1:光線のリレーによる左右選択

LOVE SONG
ニュー・ヴァージョン

LOVE SONG
オリジナル・ヴァージョン

07.LOVE SONG
ニュー・ヴァージョン
08.広場で

HOT POINT 2:落とし穴からの脱出

陸のトビラ

海のトビラ

デューン?

09.FROZEN BEACH'94
🎧🎧
10.世界タービン
11.蛇をとれ
12.ロケット

CALL!

上領亘の登場

13.トビラ島
14.QUIT

Adios Jay

EN
15.デューン
EN
16.ハルディン・ホテル
GUEST:上領亘(Dr)

turn(samples_read);

signed long get_audio(musicin, buffer, num_samples, stereo, info)

musicin, FAR buffer[2][1152];

return 0;

in; nec; t; in; ay; ter; les; ns; J; er; uffer;

se; am; ples; uns; 0; j; 576; j; 0; 1;

uffer[0][j]; insamp[j];

uffer[0][j]; 0; 9; 1;

わたしの音楽と行動はすべてノイズを志向しているんです

現在可能なことを健全な形でやっているだけです

MP3による音楽配信の直接のきっかけは、レコード会社との契約更新の時期にあったというのですか。

「それもありますが、グローバル・トロツタイズでの作業が大きいですね。その少し前からMP3に着目しはじめ、実際にクロトロで実態と可能性を吟味したんです。その時期、よくコンピュータ誌からMP3についてミュージシャンとしての見解を求められることもあり、MP3を使った活動をしていたという期待が寄せられてるのを感じました。ほとんどのミュージシャンはMP3に関心も示さず、存在すら知らない者も多いですから。また、ちょうどそのころ、契約更新時期であったと同時に、音楽業界自体がどんどん衰退していつてることを強く感じていたんですね。このままこの業界と一緒にコケるのは嫌だという思いのある一方で、MP3による音楽配信がすでに現実的に可能になっているという、ふたつの条件が一緒になったわけです」

平沢さんとしては、音楽のネットワーク配信の構想は前から頭のなかにあったと思うんですけども、音声圧縮の形式としてMP3を選んだのが、そのへんの時期ということですか。

「実際、作業効率だけを考えるならば、MP3よりもコンパクトになる、もっといい技術があるんです。ただ、自分たちの作品をネットワーク上で配信するにあたっては、MP3はISO規格ということもあり、リスナーが誰でも対応できるという意味でも、もっともよいだろうということです。特殊な規格のソフトウェアのみでしか再生

できないということでは困りますからね」
確かにデコダもエンコダもフリーで手に入るし、シェアだとしても高額ではない。オープン・ソースだしだから、幅広いプラットフォームに対応できるという利点もありますね。ところで、技術的な問題は別として、ダイレクトに聴けるつながりたいという思いは、平沢さんはデビュー当時からあったわけ。時として阻害システムとして働くメジャー機構（周辺隙間産業）で活動しつつけるには、常に葛藤があったわけですね。
「そうですね。そもそも、なにも知らないど素人が、ワナー・バイオニアと契約をしてデビューする。その過程で自分たちの音楽がどんなふうにして世間に出ていくのかを体験する。新しいことを体験すればするほど、なんと不健全な世界だろうということがわかり始める。だがしかし、自分たちの作品を広く分布させるには、メジャーの機構を利用する以外に方法がない。そんな状況のまま、20年が過ぎてしまった。その間に、身近なスタッフに対しては、いろいろな提案をしたりとか、改善策を話し合ったりもしているんだけど。いくら現場スタッフが理解してくれても、なにせ企業がそういう体質である以上、現場の意向が上部の人間に伝わるかどうかという問題があるわけです」

たといえば、デビュー時には、P-MODELの音楽はフォノシートにして、駄菓子屋だとかレコード屋以外のところでも売りたいとか、そうした発言もありましたが。現実的に考えていた部分もあったんですか。それとも、理念や発想の問題ですか。
「現実的な発想ではありません。やっぱり立場を知ってもらいたいということが大きい。だから、どちらかというとパフォーマンズですね。そうしたことを現実で持続してやっていくのは大変な労力が必要ですから」

初期のライヴは「ボクらはこんな高いところで演奏する立場じゃないんだ。ほんとにキミらと同じ高さで歌いたいんだ」とか、アジるようなMCが多かったわけ。意味は一緒ですね。
「バンク／ニュー・ウェイヴという風潮のなかでは、そういう発言はしやすいですからね。危うく、キミらより貧乏だ」って言いそうになった笑」
――徳間と離れた時期には、メジャーと再契約せずに、カセット・ブックを出したり、別プロジェクトの曲をフォノシートで出したり。メジャーなレコード産業とは違った流通経路をとれるやり方を模索してましたね。
「現実的には、すっかり方法論を入れ換えてやるには、かなりリスクがあつて難しいんですけども。やっぱりパフォーマンズとして、そういうことをすること自体にある程度意味があるとは思っていましたね。特にニュー・ウェイヴのころに、リスナーは初めてTVじゃないところで音楽に接したり、レコード屋じゃないところで音楽を買ったりすることを体験しているわけ。マスメディアから流れてくるものが音楽のすべてじゃないってことを知ってもらうという意味でのパフォーマンズであったわけなんです」

――そうした既存の音楽配信機構に対する不信感って、週ればマンドレイクのころからあったわけですが。現実的にリスナーとダイレクトにつながることで、

info sample buffer[]; Returns the number of samples read.

unsigned long samples_read;

static unsigned long samples_to_read;

static char init_print;

音楽産業廃棄物取扱技能者

HIRASAWA OR DIE

全きコミュニケーションを求めて

if (samples_read > samples_to_read) {

samples_read = samples_to_read;

if (!samples_read) break;

fread(sample_buffer, sizeof(sample_t), samples_read, fp);

printf("Hit end of audio\n");

Samples are big-endian. If the host is little-endian, we must swap

if (NativeByteOrder != 0 || DeterminedByteOrder != 0) {

NativeByteOrder = DeterminedByteOrder;

if (NativeByteOrder != 0 || DeterminedByteOrder != 0) {

fprintf(stderr, "byte order mismatch\n");

exit(1);

if (NativeByteOrder != 0 || DeterminedByteOrder != 0) {

SwapBytesInWords(sample_buffer, samples_read);

samples_to_read -= samples_read;

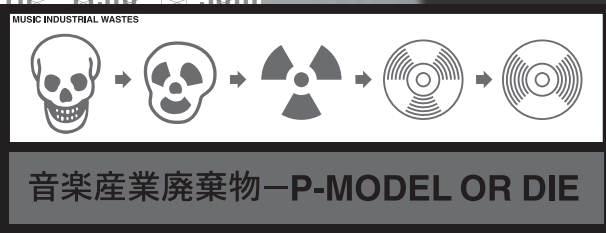
return(samples_read);

unsigned long get_audio(musicin, buffer, num_samples, stereo, info)

FILE musicin;

short FAR buffer[2][1152];

unsigned long num_samples;



「音楽産業廃棄物」は、P-MODEL20周年プロジェクトのタイトルではあるが、その思想はもちろん、P-MODELに限定されたものではない。ソコおよび今後の平沢進の活動の全てに関わるものである。ここで改めて「音楽産業廃棄物」とはなにを意図したものであるのか、語ってもらおう。