

## 研究報告

# アコースマティック音楽制作における着想について —自作曲『縫う、ごくり。這う、泳ぐ』より— COMPOSITIONAL IDEA FOR ACOUSMATIC MUSIC: ANALYSIS OF WAVE, GLUP. CRAWL, THROUGH

市橋 佐和

Sawa ICHIHASHI

洗足学園音楽大学

Senzoku Gakuen College of Music

## 概要

本作品は、アコースモニウム演奏を前提としたアコースマティック音楽である。2012年に大阪芸術大学にて初演された。この作品は録音された具体音を中心に構成されており、音高を持たない現実音の構成によって有機的な音楽的流れを作ること目的としている。その際、ジャズの即興における各パートの関係性が着想の元となっている。本論では、その具体的な手法について解説する。

WAVE, GLUP. CRAWL, THROUGH is an acousmatic piece that was premiered at Osaka University of the Arts in 2012. This piece was composed mainly with sound materials recorded in closed spaces: sounds of rubbing bottles, opening an umbrella, and so on. With the combinations of these unpitched sounds, it attempts designing organized musical structure and flow. This idea is based on the relation between instrumental parts in improvisation in jazz. This paper describes some of the specific approaches to the compositional process.

## 1. はじめに

本稿は筆者の作曲したアコースマティック音楽《縫う、ごくり。這う、泳ぐ》についての作曲者自身による作品解説である。この作品は2012年の9月から11月にわたって作曲された。本作品は、自身の初のアコースマティック音楽である。大阪芸術大学の電子音楽実験施設「実験ドーム」にて行われた国際電子音響音楽フェスティバル“Audio Art Circus 2012”で初演され、ペルピニャン地方音楽院にて開かれた Syntax 12.1 (2013) にて再演された。

タイトルである《縫う、ごくり。這う、泳ぐ》は、音

の持つリアルな質感を引き出し、音と音を有機的に連結するというこの作品のテーマに基づいてつけられた。

本稿の構成は以下になる。第2節「作品の詳細」では、最初にアコースマティック音楽の再生に不可欠なアコースモニウムというシステムとその演奏形態について簡単に説明する。次に使用した音素材とその加工について述べる。第3節「着想と構成」ではテーマを決めるに至った経緯と、その制作過程について述べ、構成を分析する。第4節「結び」では、それまでの分析によって得られた結果と、今後の展望について示す。

## 2. 作品の詳細

### 2.1. アコースマティック音楽とは

アコースマティック音楽とは、スタジオ内で電子音響技術を使用して制作され、ホールで演奏されることを前提にした電子音響音楽である。アコースマティックという言葉はピエール・シェフェール(1910-1995)がミュージック・コンクレート<sup>1</sup>を元にして提起したもので、聴き手は音の発音源を見ることなく、音のみを聴くという状況に置かれる。

### 2.2. 演奏システム、アコースモニウムとは

1974年、フランソワ・バイル(1932-)はアコースマティック音楽を演奏するのに適した「アコースモニウム」というシステムを考案した。アコースモニウムとはコンサート空間で上演するための立体音響装置のことで、複数のステレオのペアのスピーカー群からなる。空

<sup>1</sup> ミュージック・コンクレート... 現実音や環境音を録音し、その素材をもとにして音響的操作を加え、固定メディアとして音楽作品を構成する作曲技法のこと。録音技術の発展を背景に登場した。

間の大きさによってスピーカーの数も変動し、最小でもステレオのペアが三つの、計六つのスピーカーが必要とされる。コンサート空間に配置されたスピーカーの音量をミキサー上のフェーダーで操作することにより、音響空間全体を響かせたり、一部分を響かせたり、音の強弱や、色彩感、コントラストを考慮したさまざまな演出ができる。

アコースマティック音楽作品は原則として音源がステレオであることから、同時にスピーカーもステレオで同じ量で出力されていることが重要とされているが、近年はマルチ・チャンネルの作品の上演も行われている。

### 2.3. 使用した音素材について

この作品では、以下の18個の音素材が使われており、子供の声以外の全ての音素材は、室内で録音されたものである。多くの素材が、録音されることを前提とした、人間の恣意的行為を介した物質音であることは、この曲の有機的という部分で大いに関係していると言える。

ベルの音、二つのトロンボーンのマウスピースをぶつけた音、ピンとピンの底をすりあわせる音、スライムが容器から飛び出す音、水を飲む音、プレス音、傘の柄の透明のカバーを外す音、子供の声、ライターの着火音、キリトリ線の入ったチケットを切り取る音、香水のビンに入っていた粒の音、ジッパーの音、本のページをめくる音、ガムのボトルを振る音、マジックテープを剥がす音、鍵を振った音、クッキーを食べる音、マウスピースを笛のようにして吹いた音

なお、冒頭には一部シンセサイザーの音源を使用している。

### 2.4. 音素材の加工について

素材の多くは質感を活かすために元の音形を完全に変えるような加工はあまり行われていない。制作作業は、まず録音した素材を聴いて、その表情を探るところから始まる。良いと感じた箇所があれば切り取り、表情をより特徴づけるために音量の変化を強調したり、特定の周波数帯域の音量を上げたり、必要であれば特別な音響効果を加えたり、といった作業を繰り返す。この作業は音素材の配置と同時進行で行う。

大胆な加工を施した点を挙げるなら、傘の柄のカバーを外す音に低音を加えた点である。この素材は、音色や音響特性を変えて様々な箇所配置されている。その他の素材の多くは残響が加えられている。

## 3. 着想と構成

### 3.1. 着想

以下では“音と音の有機的な連結をつくる”というテーマに至った経緯について説明する。

アコースマティック作品の制作は初めてに近い状態であったので、DAW上でどのように音を配置してよいかかわからず、感覚のみに頼るその作業は説得力がなくとても心細く感じられた。そのような状態で聴いた、Ella Fitzgerald『Them There Eyes』の曲中のヴォーカルのスキヤットとトランペットの呼応、反応に感銘を受けた。二つのパートがまるで会話しているかのように聴こえた。クレッシェンドや、活気のあるフレーズ、音と音の間、絶妙なタイミング。然るべきものが、然るべきところにあるという印象を受けた。この音と音が呼応し合い、反応している様子を、具体音によって表現するという着想を得て、このようなテーマに至った。

### 3.2. 音と音の連結について

ここでは、テーマでもある有機的な音の連結という点について、取り上げて述べる。この曲では、異なった複数の音素材を組み合わせることによってフレーズが作られている部分や、大胆に間を空けてひとつの音の存在感を出している部分がある。有機的な流れを作るために、一つ一つの音の関係性に留意し配置した。

次に、この曲において音楽の流れを意識した一部分を挙げる。例えば前半（'15-'33）で、「ピンの音、高域の単音、ピンの音、高域の単音、子供の声の直後に軽い低音がきて、スライムが飛び出す音が勢い良くプレス音とともにカーブをつけ、それを低音で受け止め、さらに高域の単音が鳴り、緩やかにピンの音に落ち着く」という箇所である。これは、異なった複数の音素材を組み合わせることによってフレーズが作られているという一例である。

音には元来備わっているエネルギーがあり、音響的な加工によってそのエネルギーを引き出すことが出来れば、それを受け止めるための次の音を想像することが出来る。この曲で言うと、前の音に比べて対照的な音が次にくる場合が多いが、同じ性質を持った音が必要とされる場合もある。無論、次の音が想像出来ない時もある。想像出来ない時は大抵、その音の存在意義が明確でなく説明できない場合や、音楽的効果が見られない場合である。筆者は想像出来ないことの方が多く、背景の音との関係性、一つ一つの音のタイミングやクレッシェンド、音色の加工を試行錯誤しながら制作した。

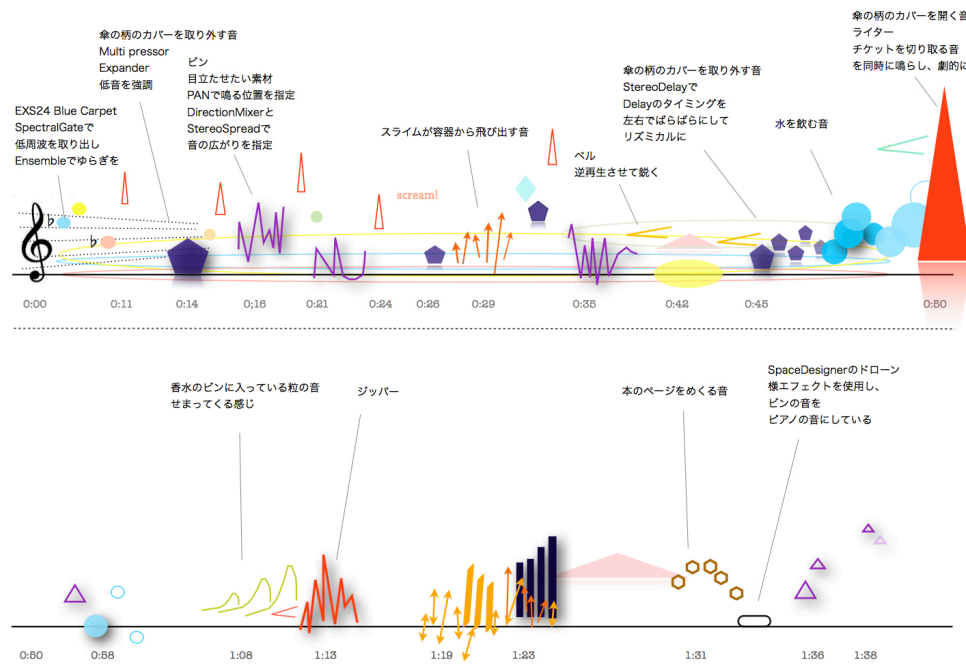


図 1. 筆者が作成した図形楽譜の一部

### 3.3. 構成について

この曲は、大きく分けて三つの場面に分けられる。冒頭はシンセサイザーの三和音からはじまり、徐々に音と音の反応が加速し、密度が高くなっていき、破裂音のような音によって一度は閉じられる (0'53)。そして密度は減り、音と音の間が生まれ、それぞれの音の音響特性がより目立つ場面に入る (1'54-3'24)。最後は、存在感を持つ音がリズムカルに反応し合い収束する (3'25-4'04)。

## 4. 結び

着想に関しては、既存のアクースマティック音楽の聴取体験によって、筆者の音に対する姿勢が変化し、偶然にジャズの曲を聴いた際に、より感銘を受けたことに起因するとも言える。今回の曲では着想を得る以前に録音を行ったが、今後の制作では着想に基づく録音を行い、事前の素材の調達が必至であろう。

今後の展望としては、音楽作品の制作において、具体音のみに限らず楽音や電子音等の様々な音を取り入れ、より有機的で説得力のある音楽的な流れを作り出していくことである。

## 5. 参考文献

- [1] 今谷和徳／井上さつき共著『フランス音楽史』春秋社、pp448-454 (2010)

- [2] ジョナタン・プラジェ著／塩野衛子、檜垣智也共訳『アクースマティック演奏序論』(2004)
- [3] 宮木朝子『写真とアクースマティック音楽—日常的視聴覚経験からの飛翔—』(2011)
- [4] 宮木朝子『アクースモニウムによる立体音響空間の多層的空間性—再生から生成の空間へ—』(2012)
- [5] 成田和子『電子音響音楽演奏ツール「アクースモニウム」』(2008)

## 6. 著者プロフィール

市橋 佐和 (Sawa ICHIHASHI)

1994 年生まれ。現在、洗足学園音楽大学音楽・音響デザインコース 3 年次在学中。主に電子音響音楽の作曲を行う。宮木朝子氏に師事。高校生時代に音楽療法に興味を持ち、以後自身にとって心地よい音を探し続けている。大学では現代音楽表現研究ゼミに在籍し、アクースマティック演奏や即興演奏のコンサートを定期的に行う。Audio Art Circus 2012 海外推薦作品に入選。音と音楽・創作工房 116 Contemporary Computer Music Concert 2014 において ACSM116 賞を受賞。FUTURA2014 夏季アクースマティック演奏講習会に参加。