

コンサート評

司会者から見た MEDIA PROJECT VOL.13

沼野雄司

Yuji NUMANO

桐朋学園大学

Toho Gakuen School of Music

現在の電子音響音楽が抱える課題とはどのようなものだろうか。そして、なぜ「電子音響音楽」でなくてはならないのだろうか。作品の質云々ということよりも、単にそのことだけを考えながら、当日の司会を担当した。

「メディア・プロジェクト」は東京電機大学未来科学部が主催する、電子音響音楽を中心にしたコンサート・シリーズである。ひとつの大学がこのような催しの主体になるのは珍しいことだが、もちろんこれは同学部の教授である小坂直敏氏の尽力によるもの。今回の「vol.13」では6人の作品が並んだ。

まず柴山拓郎「Imaginary Universe」は、創作の意図がきわめて明快であるのみならず、電子音響音楽でなくてはならない形態をとっている。ここで追及されるのは「音」と「音楽」のはざまであり、この微妙な領域を探るためだけに8個のスピーカーが用いられる。放出される音の連なりはかなりランダムなものだが、それゆえに聴き手が個々の音の関係を関連付けるメカニズムがあぶりだされるという仕掛け。つまりはすぐれて認知心理学的な問題意識に貫かれた音楽である。司会から意地悪く問うたのは、後半に一種の「山場」が設定されている点は創作意図と齟齬をきたすのでは、という点だった。しかし、これは単なる音響実験ではなく、さらにはケージ流の偶然性によるものでもないのだから、何らかのフォルムの設定は不可避に違いない。とすれば、次のステップは、この中間領域と作品のフォルムを調停したところにあられるのではなからうか。

喜多敏博の「クエリー・レスポンス」は、ピアノとライブ・エレクトロニクスによる作品。あえてローファイな（と、作曲家自身も語っていた）電子音響を、作曲者がスマートフォンで遠隔操作しながら、生演奏のピアノに対峙させる。このピアノ部分はかなり素朴ともいえるのだが、むしろそれゆえの味わいがあり、先のシンプルな電子音と相まって不思議に魅力的だった。一方で、電子音響音楽としてのアイデンティティに関しては、どこか「為にする」作品のようにも感じられる。とりわけ作曲者がリアルタイムで参加する意図と

効果がよくわからなかったというのが率直なところ（もちろん研究者としてのプログラム構築という意義はわかるのだが）。ピアノ部分は確定的に書かれているのだとすれば対話を構成しているとは言い難いわけで、タイトルにこだわるわけではないけれども、この曲の「query」と「response」の内実について、司会者としてはもっと突っ込まなければいけなかったという反省がある。

小坂直敏「ハイブリッド・コラージュ」は、やはりピアノと電子音響による作品だが、解説によれば、ここには作曲者がこれまでに展開してきた様々な技術（サウンド・モーフィング、「音の中の音」など）が詰め込まれている。それゆえの効果なのか、電子音のひとつひとつが持つ、微妙に粘るような時間感覚がまずは印象に残った。そして弦楽器を「しゃべらせる」点について作曲者は、この構想と技術が突き詰められたときに、何が起るのかという面白い問いを提出している。その結果は弦楽器の音なのか、人間の声なのか。これはAというモノがBを完全に擬態し得るときに、AはAのままと言えるのか、という、どこか哲学的な問題のようでもある。ちなみにピアノ・パートはラヴェルをはじめとする近代フランス音楽を連想させる部分が多く、司会ではそのことを指摘したのだが、この影響関係については舞台上で作曲者がきっぱりと否定していた。もちろん司会者としても、直接的な影響を指摘したかったわけではなく、むしろこの奇妙な類似が持つ意味（運動性の高い調的なパッセージと近代フランス音楽的な様式の親和性、あるいは作曲者の音構築との親和性）について、もう一段突っ込んで考えたいと思ったのだった。

高岡明、田中敬一の「Vanishing Trajectories」は、当日唯一のマルチメディア作品。田中による「光アート」の変化（大変に美しい）と、軌を一にするように、あるいは時として微妙にずれるようにして、電子音響による和音がゆるやかに移ろってゆく。ピッチの選択や和音の配置は作曲者が開発したプログラムによるもの。司会者によるインタビューの中で作曲者は、プログラムを組んで音を出した結果が気に入らない場合には

プログラムを随時修正する、ゆえに普通の「作曲」となら変わることはない、と述べていた。このロジックはよくわかる。が、次に生起する疑問は、なぜプログラムを介さねばならないのか、ということになる。端的にいえば「光アート」に合わせて、作曲者がシンセサイザーを演奏してはいけなかったのだろうか？勝手に考えるに、おそらくこれには二つの答えがある。ひとつは「手くせ」の類を排除するためにプログラムが必要だから、もうひとつはプログラム開発自体に意義があるから、というものだ。おそらく両方の理由ではないかと考えたのだが、どうだろうか。

古川聖「かたちをめぐるものがたり」は、唯一の、電子音響を用いない作品。「ゲシュタルト・エディター」というアプリケーションを用いて作曲したとのことだが、このプログラムは、音楽認知が持つ、メビウスの輪のようなパラドックス（音の認知がなされた瞬間に、それがより高次のレベルの認知に回収されるという現象）を可視化するものだと理解した。ここで作曲者は、常にこの両義性を開くかたちで、つまり意図的に曖昧な形態を保持しながら音を連ねることになる。かつて近藤譲が「手動」でやっていたことを、より綿密にしたともいえるだろうか。はたしてその結果は、一見するとスタティックでありながら、確実に異形の音が鳴り始めるというものだった。入念に「考えられた」「検討された」音のふるまいは、必ず実質的な効果を聴き手の耳にもたらすということがよくわかる。面白いことに、この作品はアコースティック作品ながらも、もつとも「電子音響音楽」的であるように感じられたのだった。

最後は菜孝之の「ルーセント・アクヴァレル」。ハーブと電子音響による作品だが、2001年の作曲だから、当夜の中ではやや旧作ということになる。ハーブの響きがりアルタイムで修飾されてゆく過程はきわめて美しい。ただし、こうしたタイプの作品には、おおげさに言えば一種の閉塞感のようなものも必然的につきまとう。確定的に書かれた楽器部分が変形されてゆく以上、まずは五線譜部分が曲の印象の大部分を左右してしまうからだ。もちろんこれは作曲者のせいではなく、ある種のライブ・エレクトロニクス作品がはらんでいる本質的な構造に過ぎない。そして、そう思って耳を傾けてみれば、こうしたコンピュータ・システムに長い経験と実績を持つ作曲家だけあって、器楽による音楽表現が様々な形で修飾され、拡張されていることは明らかでもある。ゆえに司会者としてももつばら、そのシステムの手順を訊くということになった。

以上、全体を振り返ってみると、期せずして電子音響音楽をめぐる様々な問題が、あの場では提出されていたようにも思う。司会者としては「なぜ電子音響音楽なのか」というシンプルな問いを様々なヴァリエーションで投げかけたつもりである。こうした問いかけはアンフェアなものに映るだろうか？確かにピアノ曲

に対して「なぜピアノなのか」と問われることはあまりない。しかし話はむしろ逆だ。我々は「なぜピアノなのか」「なぜオーケストラなのか」と常に問うていかないといけない。その契機を与えてくれるという意味でも電子音響音楽は重要なのである。