

作品解説

映像音響詩《ナーガ変奏曲》 AUDIOVISUAL POEM NAGA VARIATIONS

中村 滋延

Shigenobu NAKAMURA

九州大学

Kyushu University

概要

2005年3月制作の映像音響詩《ナーガ変奏曲》はいわば「旅の思い出」映画である。私は1990代の終わり頃からカンボジアのアンコール遺跡を何度か訪れている。その際に録画録音したものを主要素材とする作品である。映像素材はカンボジアのアンコール遺跡に存在するナーガ像（蛇神）と、アンコール遺跡の町シムリアップの日常と、「記憶をたどる」ということを象徴するホワイトノイズである。中心となる素材はナーガ像であり、それが様々に変容されて出現する。音響の中心素材はアンコール遺跡やシムリアップでの人の声を含む物音と環境音であり、それらの具体音としての意味やニュアンスが重要視される。例えば、子どもたちが群れて遊んでいる様子、遺跡に見入っている観光客の話し声、市場の喧騒、路上で演奏される民族音楽などがナーガ像と絡み合っただけで新たな別の意味やニュアンスを生成していく。

Naga Variations, an audiovisual poem produced in March 2005, features my memories of trips to Angkor ruins in Cambodia. I have been fascinated by Angkor ruins in Cambodia and have visited there several times. This piece is based on the pictures, videos and sounds I took on these trips. The components of the visual part are the Naga statues in the Angkor ruins, the landscapes in Siem Reap where Angkor Wat is located, with the visual “white noise” of TV monitors representing tracing back in the memories. The main components are the statues of Naga, which appear on the screen modulated or varied. The main components in the audio part are human voices as concrete sounds, ethnic music, and sounds from Siem Reap and the Angkor ruins. Here, the significances and nuances of the concrete sounds are recognized as important. The concrete sounds are intertwined with the visual part by emphasizing their significances and nuances.

1. はじめに

本稿は映像音響詩《ナーガ変奏曲》の作品解説である。作品の形態、上演記録、制作意図、作品の素材、構造、形式などについて説明する。

この作品は映像付きの電子音響音楽である。上演時間は6分。映像付きの電子音響音楽を私は「映像音響詩」と呼んでいる。映像音響詩とは何かについては後述する。

制作は2005年3月初め。初演は同年3月中旬、福岡市アジア美術館で催した九州大学大学院芸術工学府中村研究室主催の「インターメディアスペース——sounding image moving sound」で行われた。その後、ジーベックホール（神戸）でのCCMCや、大阪芸術大学でのAAC2009をはじめ、たびたび再演されてきた。

2. 映像音響詩

2.1. 映像音響詩という名称

映像音響詩は形態としては映像アートである。映像という用語のない英語ではビデオアート／video artとなる。

映像アートという用語は、映像メディアの特質そのものが表現と深く関係する映像作品を意味する。映像メディアの特質とは、(1)画面上で形が動く、(2)音が鳴る、(3)形の動きと音が同期する、(4)実写映像・実録音声を活用できる、(5)手描きやCGによるアニメーションなどの非実写映像が活用できる、(6)メディアに直接書き込んだりコンピュータなどを使ったりした非実録音響が活用できる、というものである。[1]

映像音響詩という名称における「詩」は、文学における詩とほぼ同じ意味である。ただし映像音響詩では言語を用いずに映像と音響を素材として広義の詩の範疇に含まれるものを表現しようとする。

2.2. 視覚要素を構成に取り入れた音楽

視覚要素としての映像を伴うことによって、音楽における音の意味やイメージが変わったり、新たに音の意味が付け加わったりすることがある。

私は映像音響詩以前に視覚要素を取り入れた音楽作品としてミュージックテアター (Musiktheater) に取り組んでいた。そこで次のようなことを行っていた。たとえば、ピアノの中央のド (C4) を再弱音 (ピアノッシモ) で鳴らすのに、ピアニストが高く上げた腕を思い切りよく鍵盤に叩きつける動作で鳴らしたとしよう。聴衆は、ピアニストの様子から大音量の和音が鳴ることを予想するだろう。ところが鳴ったのは最弱音のドの音だった。するとそこで生じるドの音の意味は、「意外」や「はぐらかし」であろう。この意味は、視ることなしでは絶対に生まれない。つまり、視覚要素が音に構造的意味を与えたのである。[2]

ミュージックテアターの場合、視覚要素は舞台上の出来事である。映像音響詩の場合、視覚要素は映像になる。

前述の例はわかりやすく説明するための一例に過ぎない。制作の際にはその都度、視覚要素をどのように構成要素として映像音響詩に取り入れていくかに工夫をこらすわけである。

2.3. 個人映画としての映像音響詩

私の映像音響詩は表現内容の何に重点を置くかによって8つのタイプに分類できる [2, 3]。 「映像と音響のモンタージュ」「音楽形式の応用」「評論としての映像音響詩」「抽象型映像音響詩」「引用型映像音響詩」「動く造形美術としての映像音響詩」「個人映画としての映像音響詩」「物語としての映像音響詩映像音響詩」の8つである。個々の作品はひとつのタイプの特徴だけを示すことはなくて、複数タイプの特徴を持っていることが多い。

《ナーガ変奏曲》は「個人映画としての映像音響詩」に分類される。個人映画とは文学における私小説のアナロジーである。個人的体験に基づく感慨をモチーフにしたもので、この作品では「旅の思い出」がモチーフである。旅で撮った映像やその際に同録された音響が素材である。それらの素材によるモンタージュでもあるので「映像と音響のモンタージュ」タイプとしてもとらえてもよいが、作品全体の構成において個人的な感慨が構成することを導いている。そうであるからこそ「個人映画としての映像音響詩」ととらえることが相応しい。

個人的な感慨とは、この作品の場合、旅の中での体験とその思い出から得たものである。しかしそれらを形に表すことによってなんかの思想やメッセージを表現しようというような意図はない。旅の映像音響素材

とそこに新たに制作追加された素材による「コンポジション (構成)」である。

3. 素材

3.1. アンコール遺跡

カンボジアのアンコール遺跡のある地域へは、ポルポト政権崩壊後の混乱が落ち着いた 1990 年代後半から海外の観光客が訪れるようになった。私が最初に訪れたのも 1999 年。見たのはアンコールワットとアンコールトムにあるバイヨン寺院だけであった。その時にアンコール遺跡の広大な地域には多くの寺院があることを知り、やがて毎年のようにこの地域を旅するようになった。何よりも遺跡そのものの魅力に惹かれたからであった。ジャングルの中に突然のように現れる石造りの巨大な建造物、その造形性、時の流れを実感させる破壊された建造物群の様子、さらのジャングルの樹木に絡まれて浸食された様子など、それらに惹かれたのである。また寺院の壁面や回廊の壁面に彫られたレリーフにも惹かれた。2002 年にアンコールワットの回廊のレリーフにインスパイアされた《レリーフの回廊 (交響曲第 3 番)》を私は作曲している。[4]

やがてアンコール観光の拠点であるシェムリアップがカンボジアの貴重な伝統芸能を残している街であることも知った。大型影絵劇スバエクトムや舞踊劇リアムケーを鑑賞することが旅の目的になった。これらのいわば公式文化としての伝統芸能以外にも、路上における障害者グループ (多くはカンボジアの内戦の犠牲者) や孤児と思われる子供たちの音楽演奏もじつに興味深いものであった。

筆者はアンコール遺跡を訪れる度に、この作品の素材となる実に多くのものを録画・録音してきた。[5, 6]

3.2. ナーガ像

アンコール遺跡やシェムリアップの街を歩いていてよく目についたのがナーガ像である (図 1)。ナーガはヒンドゥー神話に起源をもつ蛇神で、頭が 7 つ (あるいは 5 つ) に分かれており、仏や神々を護る役目を持っている。アンコール遺跡では仏像の背後に位置し、7 つの頭を傘のように広げて仏を雨風や悪魔から護っているナーガ像をよく目にする。それよりも確実にナーガ像を目にすることが出来るのは寺院の参道の入口である。参道の両端に配置されたナーガ像がそれだ (図 2)。そのナーガ像の胴体が長い参道の手すりようになって伸びている。神聖な寺院を 2 体のナーガが護っていて、参道を歩く人の邪気を払うのであろう。

このナーガ像はアンコール遺跡の寺院だけでなく、街中の寺院や大きな家の玄関にも置かれている。じつ



図 1. アンコールトム王宮のテラスの壁面に彫られたナーガ像



図 2. 寺院参道の入り口のナーガ像、その胴体を武人が支えている。

に身近な存在で、カンボジアににいるという実感を強烈に与えてくれる。

ナーガ像は頭が複数個あるということだけが共通した特徴で、その造形はじつにさまざまである。

このナーガ像を映像素材としたのは、それが蛇という動物をモデルにしているからである。動物はアニメーションとして表情や動きをつくるのに最適の素材だ。実はまとまった作品としての構想以前にナーガ像を素材にして、いわばスケッチとして、簡単なアニメーションをつくったのしんでいた(図3, 4)。それも後に「ナーガ変奏曲」の一部分を構成する。

3.3. 音響素材

主たる音響素材は映像に同録された物音・環境音である。遺跡近くの樹木から聞こえてくる蝉の声、参道での民俗音楽の路上演奏、アンコールワットにおける



図 3. 前出のナーガ像(図1)が二値化された上で彩色されている。



図 4. ナーガ像のアニメーションの一例

団体観光客の話し声、シェムリアップの街中の雑踏、私を載せたバイクタクシーの走行音などである。それらの素材はいずれも同録された映像とは切り離して作品に用いられている。

音響素材として頻繁に出現するのがホワイトノイズである。これもテレビモニター画面のホワイトノイズ映像とは切り離されて用いられている。

素材としては他に2004年に作曲したデジタル影絵劇《ラーマの影》[7]の音響パートの断片をいくつか使用している。これらの断片はサイン波にわずかな加工を加えた音を中心とするもので、非常にゆっくりとしたテンポでイ短調の旋律を奏でる。ゆっくりしたテンポの上にさらに休符を挟んで進行するので、実際には旋律としては感じにくくなっている。

4. 構成

4.1. 形式

タイトルに「ナーガ変奏曲」とあるのは、ナーガ像をテーマとした変奏曲のアナロジーであるからだ。ナーガ像は出現する度に変容される。変容のありようがま

ず区分を明確にする。その変容をさらに強調するのが音響パートであり、映像と音響が相俟って作品が変奏曲形式であることを示す。

ただし変奏曲形式としてはその典型から少し外れている。変奏に該当しないいわば「額縁」のような部分が最初と最後に、そして途中にも、都合3回現れる。またテーマ提示の部分がなく、いわば「主題のない変奏曲」形式である。

4.2. 映像構成

全体は大きく10の部分に区分することが出来る。

最初の区分1は二値化された画像に色を加えたナーガ像の断片を背景に、タイトルが示される。

次の区分2は「思い出への導入」である。黒背景の上に、アンコール遺跡を歩いている私の視点にとらえた映像断片が画面のあちこちに浮かんで消える。

区分3ではテレビモニターのホワイトノイズ画面が現れる。これは「思い出世界」に没入したことを現す。ホワイトノイズの上に様々なナーガ像が浮かんで消える。

区分4ではふたたび「思い出への導入」が現れ、「思い出世界」へのさらなる没入を促す。区分2と同様に、アンコール遺跡を歩く映像断片が黒背景のあちこちに浮かんで消える。

そして区分5ではふたたびテレビモニターのホワイトノイズ画面が現れ、「思い出世界」により深く没入したことを示す。ホワイトノイズの上に様々なナーガ像が浮かんで消えるが、区分3での出現と異なり、ナーガ像はブレを伴って現れ、ナーガ像の変容が開始されたことが明瞭に示される。

区分6ではナーガ像はタイトル部分に現れたものと同じように、二値化された画像に色を加えたナーガ像が断片となって現れ、アニメーションとして細かく連続的に動き始める（前出の図3、4を参照）。ホワイトノイズ画面がここではほとんど登場せず、ナーガ像の細かい動きそのものに視聴者を集中させる。

区分7はホワイトノイズ画面とともに様々なナーガ像が次々と現れる。これを背景としてアンコール遺跡の様々な寺院の映像断片が画面のあちこちに現れては消える。

区分8では、ホワイトノイズの画面とナーガ像、アンコール遺跡のシルエットとがほぼ交互に現れる。

区分9は区分7とほぼ同様の要素で構成されているが、全体の動きが加速されている。

区分10は区分2及び4とほぼ同じ性格を見せる。しかし導入ではなく、思い出からの目覚めとして機能する。

以上を整理すると、表1のようになる。

表 1. 映像構成

区分 1	0:10-	タイトル	(BB')
区分 2	0:29-	思い出への導入 1	(A)
区分 3	1:39-	思い出世界 I	(B)
区分 4	2:14-	思い出への導入 2	(A)
区分 5	2:40-	思い出世界 II	(B)
区分 6	3:18-	ナーガ像幻想	(BB)
区分 7	4:02-	思い出世界 II	(B)
区分 8	4:36-	思い出世界 III	(B)
区分 9	5:04-	思い出世界 IV	(B)
区分 10	5:37-	思い出からの目覚め	(A')
終了	6:11		

区分2と4はともに「思い出への導入」であり、これを(A)とする。ここにはナーガ像は現れない。区分10では「額縁」の一部として(A)が再現される。しかしこの区分は「思い出からの目覚め」として機能するので(A')とする。

区分3、5、7、8、9はナーガ像の変奏で、変奏曲形式における各変奏そのものである。これらをそれぞれ(B)とする。現実感はなく、まさに「思い出世界」としてナーガ像のイメージが奔放に浮遊変化する。

区分6はたったひとつのナーガ像による変奏であるので、これを(BB)とする。ここでの「思い出世界」はさらに現実感が薄くなっている。この部分はこの作品制作以前につけていた簡単なアニメーションの再利用である（前出の図3、4）。

区分1の「タイトル」は区分6の素材の応用である(BB')。

4.3. 音響構成

音響パートにおけるホワイトノイズは前出の区分を明確にするために重要な役割を担う。(B)及び(BB)の区分はすべてこの音響素材の出現によって開始される。特に(B)では区分内においても持続音として音量変化をともしつつ鳴っていて、ここに絡む物音・環境音の特徴を対比的に強調する。

物音・環境音はナーガ像の出現と同期することでナーガ像自体の出現を強調し、その性格やイメージを変容する。ナーガ像と物音・環境音の組み合わせ関係は一定ではなくつねに変化し、同一のナーガ像であっても音響パートによってその性格やイメージがまったく異なるものとしても出現する。

デジタル影絵劇《ラーマの影》の音響パートの断片は(A)及び(A')を特徴付ける背景音として鳴っている。休止を挟み、非常にゆっくりしたテンポなので旋律には聞こえにくい。イ短調を中心とするその旋律は「思い出」というなつかしき感情を表出する。この背景

音の上に (A) 及び (A') には物音・環境音として、遺跡近くで聞こえてくる蟬の声、参道での民俗音楽の路上演奏、アンコールワットにおける団体観光客の話し声、シムリアアップの街中の雑踏、バイクタクシーの走行音、などが映像パートとの同期を無視して非周期的に、まるで相互に無関係に進行していることを主張するかのように鳴る。このことである特定のイメージや雰囲気視聴者を導くのではなく、視聴者自身が未知の世界を旅するかのような感慨を抱きつつ自ら意味やイメージを紡いでいく。

5. おわりに

映像音響詩《ナーガ変奏曲》は旅の思い出としての「個人映画としての映像音響詩」である。変奏曲という形式名を含んだタイトルは、この作品がナーガ像を主題とする変奏曲と見なすことができるからである。変奏の主題はナーガ像という視覚要素であるが、変奏を彩るためにアンコール遺跡で耳にした物音・環境音という聴覚要素が深く関わっている。加えてテレビモニタのホワイトノイズが、視覚要素及び聴覚要素の両面で「思い出世界」のイメージを形成し、構造的にはそれが頻繁に出現することで、作品全体の統一を図るために機能している。

この作品における「変奏曲」は音楽におけるそのアナロジーである。アナロジーであることを可能にするのは作者が作曲家であり、形態が映像アートであってもあくまで音楽作品のつもりでつくっているからである。

さて本稿は「作品解説」と銘打っており、「創作ノート」ではない。制作してから10年を経て、制作時の思いを忘れてしまっただけで「創作ノート」をもはや書くことができなからである。そもそもその制作に先だって論理的に作品の設計図を描くなどというようなことはこの作品においてはなかった。計画表のない旅をするような感じで、頭から順に組み立てていくのがこの時の作曲のやりかただった。その意味で、今回、他者の作品を解説するかのような立ち位置で本稿を書いた。

6. 参考文献

- [1] 伊奈新祐編『メディアアートの世界』国書刊行会、2008
- [2] Nakamura, Shigenobu. "Audiovisual Poem: Synthesis of Image and Music" *Geijutsu Kogaku: the Journal of Design* Vol.13, 2010, Kyushu University, pp.47-56
- [3] 中村滋延「創作ノート：作曲作品としての映像音響詩—視覚と聴覚の融合—」『感性融合デザインセンター年報』2011, Vol.7, 九州大学, pp.24-29
- [4] 中村滋延《レリーフの回廊(交響曲第3番)》<https://www.youtube.com/watch?v=frzsVkKUp5Q> (2016年6月10日取得)
- [5] 村滋延・河原一彦「カンボジア伝統影絵劇『スバエクトム』及びその関連芸能の現地調査」、『芸術工学研究』Vol.5, 2006, 九州大学大学院芸術工学研究院, pp.53-65
- [6] 中村滋延「作曲作品の題材としてのラーマヤナースバエクトムの調査を踏まえて」、『芸術工学研究』Vol.7, 2007, 九州大学大学院芸術工学研究院, pp.31-41
- [7] 中村滋延《(デジタル影絵劇) ラーマの影》(ダイジェスト版) https://www.youtube.com/watch?v=RfVdD8Gb_tM (2016年6月10日取得)

7. 著者プロフィール

中村 滋延 (Shigenobu NAKAMURA)

1950年生まれ。作曲家、メディアアーティスト、音楽評論家、映画研究者。交響曲5曲を含む100曲以上のクラシック系現代音楽を作曲。また「音楽系メディアアート」という領域を創成し、視覚要素を含むコンピュータ音楽やサウンド重視の映像アートを多数制作、内外で発表。文筆活動・イベント企画にも積極的に取り組む。同志社女子大学専任講師、京都芸術短期大学助教授・京都造形芸術大学教授(映像専攻)などを経て、2001年から2003年まで九州芸術工科大学教授、統合によって2003年から2016年まで九州大学大学院教授(芸術工学府コミュニケーションデザイン科学コース、芸術工学部音響設計学科)。2010年福岡市文化賞受賞。2016年4月から九州大学名誉教授。