

## 創作ノート

# 自作品『Selenograph』における創作思考 Cogitations of Composing "Selenograph"

顧 昊 倫

Haolun GU

東京藝術大学大学院音楽環境創造科

Department of Musical Creativity and Environment

Tokyo University of The Arts

## 概要

本作『Selenograph』は、ピアノと電子音楽のための作品であり、構想についてはある宇宙飛行士として地球から月への旅立ちである。何の経験もない宇宙飛行士なのに、一人ぼっちで未知を迎える暗い心理や、銀河に散らばるダストと粒子、および着陸する前に宇宙船が壊れそうに対しての怖さなどを描こうとしている。電子音楽の部分について、ピアノの音をリアルタイムで処理することを除き、事前録音した内部奏法と組み合わせ再生することである。本発表では主に創作構想および手法による説明を行う。

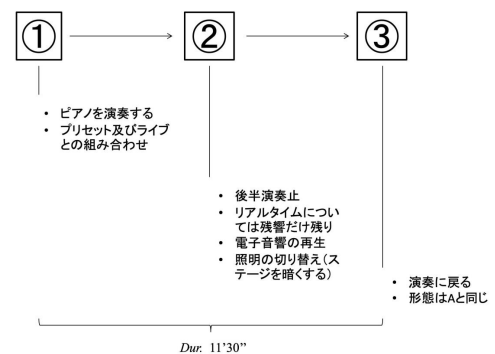


図 1: 作品構造

## 1. はじめに

楽器と合わせて作ったライブ・パフォーマンス作品が多く存在するが、電子音楽の場合はリアルタイムで音をコンピュータにより処理することが多い。本作はその中に新しい可能性を見つけるために作ったわけである。リアルタイムで処理されるのはピアノによる音楽であるが、少しミュージック・コンクレートの手法を用いてピアノの内部奏法を事前に録音し、DAWを通して作られた音響が本作における特徴である。そういうリアルタイムとプリセット音響の対比も新しい聴感をもたらせると考えられる。

## 2. 作品解説

### 2.1. 作品構造について

全体的な構造から見ると、三部形式となっているが、音楽を表現するための弾き方、お客さんの方の聞き方またはコンサート現場の雰囲気によって②はさすがに独特な部分であり、性格上には①や③に比べると大きな違いが見える。

最初から①の部分は、極めて静かな感じにおいてピアノを弾き始める。そしてリアルタイムで処理した電子音とプリセットしといった電子音響がどんどん入ってくるとのことであり、照明についてもステージ全般を明るくすることである。しかし、②のところにはピアノを弾きながら、プリセットの電子音響が同時に流れることになった。ピアノを弾くというのだが、リアルタイムの処理におけるエフェクターなどは残響だけを残し、音響に集中するためである。後半について、演奏者を全く弾かないまま、ピアノの生音もないため、照明を全部消そうとする。部屋を真っ黒にし、お客さんはそのまま闇の中で耳に集中して音楽を聞くことにする。

### 2.2. 作曲における思考

最初から聴こえる G シャープ、もしくは A フラットが全体的な中心音として扱っており、基本音階上の

音が徐々に聞こえるようにする。音と音の間が、主に短二度と完全五度の関係に基づいたものであり、そのようなパターンも出てくるのです。

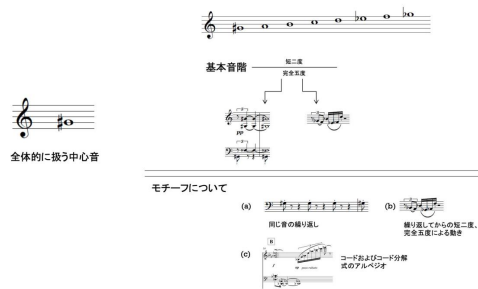


図 2: 発想について

モチーフについては、同じ音を繰り返すことが一番特徴的である。電子音楽の部分は主にグラニュー・シンセシスで処理した音響に対しても同じコンセプトを用いて、「音の繰り返し」というイメージが際立ち、多く聞こえるようにしたのである。そして、何回の繰り返しした後で、前に説明したように音と音の関係による動きが聞こえ始める。①の第二部分から少し「甘く」聞こえる和声とその分解式のアルペジオが出てきており、全体的には「対比」を目立つために設置したのである。前の二つのモチーフと合わせて、発展していく。

そして音源については、②の電子音響は主にピアノの内部の音を用いて作った部分である。指関節や爪先で弦に叩く音と引く音、そして爪で広い範囲にスウィーピングする音、ノイズのようなミュートの音と高音域の弦を優しく拭く音などである。ピアノ以外は、ポリ袋を揉む音と、自分が持っているギターピックの収納ボックスを押す音などを用いて、音量を下げてピアノ内部の音の「補助」として同時に再生することにした。

### 3. 音響システムについて

システムについては、下の図のような流れとなる。

ピアノの生音もライブで出ているため、マイクによって取ってからそのまま一番前のステレオに出す。電子音楽の部分はリアルタイムで処理するためにパソコンを通さなければならず、プロジェクトの再生によるエンベロープやバイパスなどの指令に従って、プリセットとした電子音響と合わせて 6 チャンネルのサラウンド・サウンドを出す。しかしいずれにしても、マイクは 2 本しかない使っていないため、生音までも一緒にパソコンを通して、サウンドカードやミキサーによりステレオまで送るようにした。

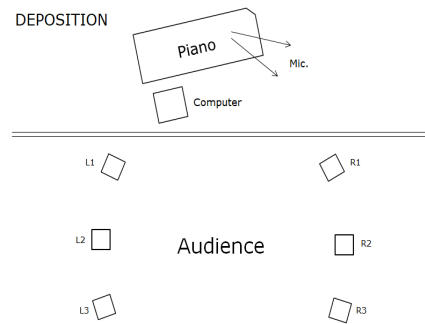


図 3: 音響システム

### 4. 今後の課題

本発表は自作 Selenograph について、創作構想および手法などにおける解説を行った。自分にとっては新しい試みであるが、単に Cubase などの DAW を用いて電子音楽を作ることにはやはり制限が見られると考えられる。コンサートで上演する場合、DAW のプロジェクトによってリアルタイムの処理と電子音響の再生と同時に行うことにも「合わない」可能性が生じられる。Selenograph のような作品もまだ作り続けられると思うのだが、そういう構想、または創作手法を Max/msp やほかのソフトに移植することは一つ今後の課題とする。さらに、物語のようなイメージがついているため、映像など視覚的なコンセプトと組み合わせて、また新しい構想を認めようとしている。

### 5. 著者プロフィール

#### 顧 昊倫 (Haolun GU)

東京藝術大学大学院音楽環境創造科



この作品は、クリエイティブ・コモンズの表示 - 非営利 - 改変禁止 4.0 国際 ライセンスで提供されています。ライセンスの写しをご覧になるには、<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> をご覧頂るか、Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA までお手紙をお送りください。