

研究報告

演奏家のための「創造的解釈 -Creative Interpretation」について Original concept “Creative Interpretation” -for future performing musician

木村 佳

Kei KIMURA

情報科学芸術大学院大学

IAMAS

概要

本研究は、演奏家が既存の曲を演奏する際の解釈に創造性を見出し、「創造的解釈 -Creative Interpretation」という新しい概念と共に、未来の演奏家の在り方の提唱を目的としている。西洋芸術音楽の「記譜 (楽譜)」は、作曲家と演奏家の役割を分離可能にした。演奏をする者は譜面をもとに演奏をするが、その譜面を書かれたとおりに演奏しているつもりでも、否応なくその演奏家の考え方が入り込む。そのような演奏家の意図が、本研究における演奏家の「解釈」である。筆者の提唱する「創造的解釈 - Creative Interpretation」とは、演奏家の飛躍した解釈から制作・演奏をするための手法である。本研究でリアライゼーションを試みた既存曲3曲の事例を紹介すると共に、「創造的解釈 - Creative Interpretation」は新たな演奏家の在り方のひとつであると総括する。

The purpose of this research is to find creativity in the way performers interpret existing pieces, and to propose a new concept of "Creative Interpretation" as well as the way performers should be in the future. Notation in Western art music has made it possible to separate the roles of composer and performer. The performer plays from a musical score, but even if performer thinks he/she is playing the score as it is written, the performer's way of thinking inevitably enters. The intention of the performer is the "interpretation" of the performer in this research. Creative Interpretation," as proposed by the author, is a method for creating and performing music based on the performer's leap in interpretation. I will introduce three examples of existing pieces that I attempted to realize in this study, and summarize that "Creative Interpretation" is one of the new ways of being a performer.

1. はじめに

本研究は、演奏家が既存の曲を演奏する際の解釈に創造性を見出し、「創造的解釈 -Creative Interpretation」という新しい概念と共に、未来の演奏家の在り方の提唱を目的としている。

西洋芸術音楽の「記譜 (楽譜)」は、作曲家と演奏家の役割を分離可能にした。

演奏をする者は譜面をもとに演奏をするが、その譜面を書かれたとおりに演奏しているつもりでも、否応なくその演奏家の考え方が入り込む。そのような演奏家の意図が、本研究における演奏家の「解釈」である。

筆者の提唱する「創造的解釈 -Creative Interpretation」とは、演奏家の飛躍した解釈から制作・演奏をするための手法であり、本稿ではリアライゼーションを試みた既存曲3曲の事例を紹介すると共に、「創造的解釈 -Creative Interpretation」は新たな演奏家の在り方のひとつであると総括する。

2. 自身の問題意識について

筆者はクラシック音楽における演奏家の立場にあり、既存の曲を演奏するが、録音技術の登場によって聴衆にとっては必ずしも音楽を聴く＝演奏会に行く、ということではなくなった。そのようなメディア環境下において、筆者は「生演奏 (ライブ) とは何か?」と疑問をもった。

今日、録音技術に限らず様々なメディア装置が演奏や音楽体験に影響をもたらした。例えばPAの拡声機能を使うことで、より大きな会場で演奏をすることが可能になった他、ロック・ミュージック等PAの使用を前提に演奏される音楽ジャンルもある。

しかし一方でPAを使うことで、アイドル歌手などによるリップシンクが行われ、その場にながらも結局は録音を聴く状態であり、もしそのような方法が器楽の演奏においても行われているとしたら、人が生演奏を聴く意味とは何であろうか?

2.1. メディア装置を用いた演奏会について

近年、コンサートにおける音楽体験の新たな在り方として、日本フィルハーモニー交響楽団と落合陽一によるコラボレーション等、メディア装置による演出をしたコンサートの事例がある。メディア装置を用いた演奏会自体は以前からあるものの、クラシック音楽においては未だ珍しく、他のオーケストラ団体と差別化を図るなどの商業的な目論見としてはある程度成功しているように思われる。

しかしながら使われているメディア装置と演奏曲目や演奏解釈、空間の関連性が希薄であり、むしろメディア装置を使用することでの演奏の拡張、空間との関連性を見出すことが出来ないかと考えた。

メディア装置と演奏解釈が一致している例としてグレン・グールド(1932-1982)を挙げる。ケヴィン・バザーナの『グレン・グールド演奏術』(白水社、2000年)によれば、グールドによるジャン・シベリウス(1865-1957)の「ソナチネ第1番」(1912)の録音の際のマイキングやミキシングは、楽曲の構造によって使用方法が決定されているという。

2021年現在、これまでの演奏会という形態もあれば、録音やストリーミングといった新たな形態での演奏や鑑賞も可能になった。演奏家がある曲を演奏する際に演奏会を開くのか、録音をするのか等といった演奏形態や、場所、方法まで考えた上で演奏し、演奏家の対象となる楽曲への解釈のひとつとして示すことが出来るはずだ。

しかしながら、曲の解釈に従って、メディア装置の使い方を変化させることや表現形態を選択するような試みは、グールド以降クラシック音楽の領域ではほとんどなかったのではないかと考えた。

3. 提案手法

筆者による独自概念「創造的解釈 -Creative Interpretation」は、演奏の技法というこれまでに演奏家が当たり前にしてきた解釈行為以外に、上記のような演奏形態の選択、現代のメディア技術や社会の環境を考えた上で取り入れることで、演奏家がこれまでにやってきた「その楽曲はこのようにして演奏されるはずだ」という解釈と乖離することなく、拡張された演奏(リアライゼーション)があり得るのではないかと考えた。

楽曲の解釈と、それを表現する為に必要なメディア装置を使い、複合的にパフォーマンスを制作、上演する。この「演奏家による(ある楽曲に対する)解釈」に創造性を見出し、解釈を根拠に対象となる楽曲のこれまでに見出されていなかった価値を引き出す手法を「創造的解釈 -Creative Interpretation」と名付けた。この手法は、演奏解釈の大胆な拡張であり、それが本研究で

提唱する未来の演奏家の在り方を示すひとつの方法になると考えている。

4. 3つの修士作品について

筆者が「創造的解釈 -Creative Interpretation」を用いてリアライゼーションした3曲を紹介する。ヤコブ・テル・ヴェルドハイス(1951-,以下ヤコブTV)の「Ticking Time」、吉松隆(1953-)作曲「サイバーバード協奏曲 Op.59」(以下サイバーバード協奏曲)、ステイーブ・ライヒ(1936-)作曲「Electric Counterpoint」(3楽章のみ)の3曲である。

以下、それぞれの曲のリアライゼーション方法とその理由について述べる。

4.1. «パフォーマンス Jacob TV の Ticking Time»(2019)

ヤコブTV作曲「Ticking Time」は、スピーチメロディの手法を用いて作曲されており、そのテーマは2011年に起きた福島第一原発事故である。この曲に対して筆者は、音楽が現代社会に対して直接的に批判し、皮肉表現を持ったと位置づけられると考え、取り上げた。

パフォーマンスは吹きまねパート、語りパート、演奏パートの3つのパートによって構成されている。



図 1: «パフォーマンス Jacob TV の Ticking Time»上演中の筆者

吹きまねパートでは演奏者である筆者は足元に配置したスピーカーの音に合わせて吹き真似をし、その後の語りパートでそのネタばらしをすると共に、サウンドトラックと演奏をするスタイルの曲では、これまで演奏者が即興的に行ってきた微妙なテンポの揺らしやニュアンスが出せず、だとしたら吹きまねでも良いのではないかと考えた。という趣旨の台本を暗記し、しゃべる。

その後今度は実際に吹いて聴かせるが、曲の最もダイナミクスが大きい箇所、足元のコンセントを蹴り上げて擬似的に停電させ、場内にはサクソフォンのみが鳴り響く。

このようなパフォーマンスを構想した理由に、この曲は発電所を批判しながら、電力を前提に作られてい

る。この現代社会の縮図のような曲をただ演奏するだけでは伝えるのは難しいと考えた為である。上記の理由から、一連のパフォーマンスを構想し、パフォーマンス全体を通してこの曲の今まで見出されていなかった価値を引き出そうと考えた。

4.2. «サイバーバード協奏曲»

«サイバーバード協奏曲»(ピアノ伴奏版)のサイバーバードとは、電腦空間に存在する架空の鳥であると吉松自身が語っている。その電腦空間の要素を鑑賞空間に求め、Mixed Reality(複合現実)を用いて実現した。電腦空間に奏者の演奏を生き写して、現実の世界と電腦空間が混在する世界での演奏を鑑賞者に提示。インターネットでのストリーミング配信という演奏形態も珍しくなくなった現在における演奏の可能性を問うた。

リアライゼーション方法は、まず予めピアニストとサクソフォニストが鑑賞空間となる場所で演奏をし、その音をサクソフォンはマイクで、ピアノはMIDIを使って記録、姿を Azure Kinect を用いて録画する。

後日、同じ場所に来た鑑賞者は、HoloLens2を装着してその演奏を鑑賞する。ポイントクラウドデータとなった奏者の姿がHoloLens2を通して見え、音はサクソフォンはスピーカー、ピアノはMIDIを再生するグランドピアノから聴くことが出来る。

このリアライゼーションを構想した理由は2点ある。

作曲家の語る「きしみ」の要素をリアライズする際の手がかりにして、これまでに見出されなかったこの曲の本質的な価値をあらわせるのではないかと考えた点。もう一つは、その本質的な価値とは、現代社会を語る概念の一つ「ミラーワールド」を、約30年も前からこの曲は内包していたことにある。

前者の「きしみ」は、吉松が作曲をする際に、相容れない2つの言葉掛け合わせることからイマジネーションをふくらませるという要素である。「サイバーバード協奏曲»の場合、サイバー(電腦空間)とバード(鳥)という2つの要素から想像を膨らませ、作曲されている。筆者はリアライゼーションする際に、実際の現実空間と、HoloLens2を通して見えるサイバーワールドの2つの世界をひとつの鑑賞空間に据えることで、吉松のような「きしみ」を鑑賞する際に表せるのではないかと考えた。

後者の「ミラーワールド」について、実際に世界の全てのものが対としてデジタル世界に存在している様子を、コンピューターサイエンティストのデイヴィッド・ガラランター(1955-)は鏡に映る虚像になぞらえて「ミラーワールド」と名付けている。リアルワールドの情報を写し取ってデジタルワールド内に作り上げる手法を「デジタルツイン」と呼び、リアルとデジタルの2

つの世界を合わせたものを「ミラーワールド」と呼称する。

作曲当時の1994年にはSFのような話であったインターネットは、今日では私たちの現実世界の他に存在している別の世界であるが、現在この曲は通常の演奏会の形式やCDでの発表という従来の形態でしか演奏されていない。筆者は、「創造的解釈-Creative Interpretation」を用いて、この曲の持つミラーワールド的な世界観を表したいと考え、リアライゼーションに至った。

4.3. «Electric Counterpoint»

«Electric Counterpoint»は本来ギターと演奏者が予め録音しておいたテープ(又は初演者であるパット・メセニーが録音したテープ)と共に演奏をする。筆者は「創造的解釈-Creative Interpretation」を用いて、9台のスピーカーで構成された鑑賞空間にて一人の奏者が多重録音していくパフォーマンスを行った。

鑑賞者のリスニングポイントは特に決めず、自由に歩きながら鑑賞することも、各々が好きな場所を見つけ、座りながら鑑賞することも可能である。

筆者は編曲、複数個のスピーカーによる鑑賞空間、多重録音過程を見せるという3点によって、この曲の持つ「対位法」の要素を引き出そうと考えた。

一点目の編曲について、この曲はエレクトリック・ギター及びエレクトリック・ベースで初演されており、それら2つの楽器は元々アンプを通して音が出るが、サクソフォンはアコースティック楽器である為、スピーカーから出る場合と生演奏での音響は異なる。同曲のエレクトリック・ギターではない楽器での演奏をCDやYouTube等で多く見られるが、いずれも予め録音しておいたテープをマスタースピーカーから出して共に演奏をするか、ライブパートを含む全てのパートを重ねたものを書き出している。そこには、アコースティック楽器の「アコースティック」の要素はなく、全てが「エレクトリック」である。

岡田暁生(1960-)は著書『音楽の危機 «第9»が歌えなくなった日』(中公新書、2020年)の中で、「Electric Counterpoint»について「電気録音と生演奏とが対位法を作ることになる」と述べている。「過去」の自分の演奏と「現在」の自分の演奏と音響的に異なるものを対位法になぞらえて、それぞれが独立しつつも調和し、ひとつの曲を作り上げていることを説明しているが、単純に録音したものを重ねて発表するだけの録音物で、その対位法の要素が不明瞭になっているのではないかと考え、編曲するに至った。

2点目について、「Electric Counterpoint»の3楽章は7つのギターパート、2つのベースパートと1つのライブギターという編成で演奏される。しかし、現状ではライブギター以外のパートは全てマスタースピーカー



図 2: HoloLens2 をかけていない視点 (左) と HoloLens2 を装着して鑑賞した時の視点 (右)

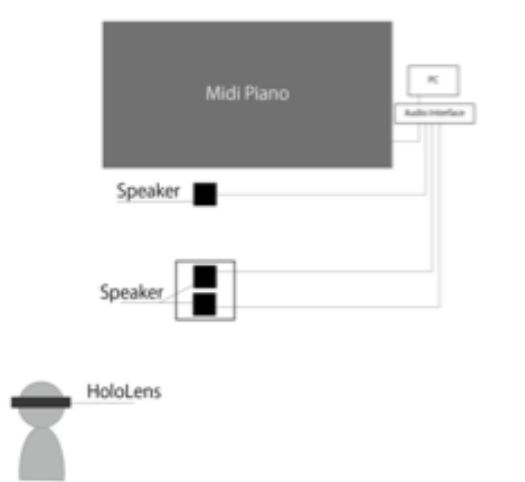


図 3: 鑑賞空間図

から混ざった状態で出力される。筆者は、各パートにスピーカーを1つ割り当てることで、音響的にも見た目としても独立させた。結果、対位法というそれぞれが独立しながらも調和していくという構造を見せられたと考えている。

作曲当時は限られた者だけが出来た多重録音という技術は、2020年現在、多くの演奏家が自分のアンサンブルと共に演奏した動画や音源を発表出来るほどに発達した。それらには本来作曲家が意図していた録音と生演奏や、過去と現在という時間を異にする二項が成立せず、それぞれのパートが独立して織りなす Counterpoint(対位法)を表現出来ていないと考えた。結果、前述のパフォーマンスを構想し、この曲が今まであらかせなかつた対位法を見せられると考えた。多重録音過程をパフォーマンスの一部として用いた生演奏はルーバーを使ってのパフォーマンス等多くあり、現代における生演奏の一つの新たな在り方を提示出来ると解釈したのである。つまり、現代において生演奏の定義はより広範囲になったと言える。

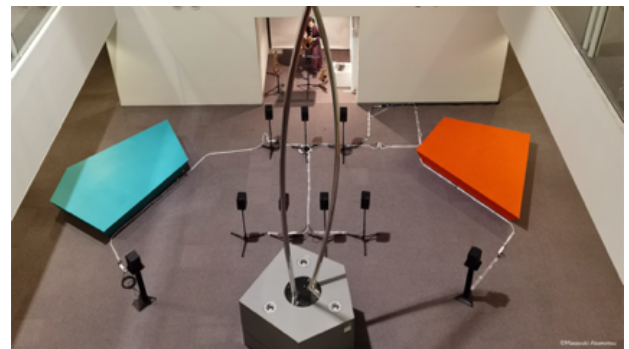


図 4: «Electric Counterpoint»パフォーマンス中の筆者

5. 考察

「創造的解釈 -Creative Interpretation」は、録音技術が発明されて以降、演奏家という人間が行わずとも、録音を聴くことでも享受出来るようになった現代において、どのように演奏され聴かれるべきかを念頭において実践される手法である。また、音楽以外の要素を取り込むということによって、その時代に新たに生まれた概念や慣習と結びつくこともある。言い換えれば、「創造的解釈 -Creative Interpretation」において必要なのは、楽曲の解釈をする演奏家独自の能力と、現代社会をどのように捉えるかという視点である。上記3つの作品において、それぞれ現代のメディア環境下において音楽がどのように鑑賞されるのが相応しいか見極める際、各作品への解釈を反映した上で決定することが出来たと考えている。

これまでのメディア装置を用いて演出されるコンサートの場合、使われる装置が何であるかということと演奏される曲目に関連付けを見出すのは難しいが、一方筆者は、「サイバーバード協奏曲」のリアライゼーションに際して Mixed Reality(複合現実)を用いるために、既に述べたような楽曲の持つ背景と関連付けをしている。他の2曲に対しても同様に、あくまで曲の解釈があつてのパフォーマンス構成としており、演奏家

による新たな創作というよりは、演奏家がこれまで当たり前に行ってきた「演奏解釈」の拡張であると考えている。

6. おわりに

これまでクラシック音楽では基本的に、作曲家と演奏家の関係は主従関係にあり(演奏家が「従」)、演奏家による創作というものは考えにくかったであろう。しかしながら演奏解釈という演奏家ならではの行為に創造性があるのではないかとし、独自の概念「創造的解釈 -Creative Interpretation」を考案するに至った。

あくまで対象となる楽曲に対しての「解釈」がリアライゼーションの要である以上、作品に対しては「従」である必要があるが、「創造的解釈 -Creative Interpretation」は作曲家と演奏家の関係性が対等になる新たな方法の一つではないかと考えている。その関係性が対等になった時、これまで作曲家優位で語られてきた音楽史に、演奏家の在り方の変容を語るという新たな音楽史の在り方が示せるのではないだろうか。

勿論現在でも演奏法等を始め、音楽史において演奏家が次第に登場するようになってきたが、それらは演奏技法にフォーカスされたものが多い。それに対して本研究は、演奏家の在り方そのものに対して一石投じることが出来たのではないだろうかと考えており、「創造的解釈 -Creative Interpretation」は未来の演奏家の在り方の一つとなることを願っている。

謝辞

研究を進めるにあたって、主査である三輪眞弘教授は私を辛抱強く指導してくださいました。

副査の前田真二郎教授は研究の指導だけでなく、先生の作品上演に際してお声掛けくださり、貴重な経験をさせて頂きました。同じく副査の松井茂准教授からは、様々な参考文献や必要な視点を与えてもらいました。大変お世話になり、ありがとうございます。

また制作にあたって、サクソフォン奏者の柳田恵里さんとユタカ楽器の松岡龍さんには、それぞれ大切な楽器を貸して頂き、ありがとうございました。

「サイバーバード協奏曲」の制作にあたり、ピアニストの榎本智史さん、IAMASの同期である伏田昌弘さんのお力添えがなくては実現出来ませんでした。

他にも技術的な知識やアイデアをくださったIAMASの皆様、改めてお礼申し上げます。

7. 参考文献

大久保賢 (2018) 『演奏行為論 ピアニストの流儀』 春秋社

高橋浩子・中村孝義・本岡浩子・網干毅編 (1996) 『西洋音楽の歴史』 東京書籍

シャルル・ミュンシュ (1994) 福田達夫訳『指揮者という仕事』 春秋社

渡辺裕 (2010) 『考える耳【再論】 音楽は社会を映す』 春秋社

渡辺裕 (2012) 『聴衆の誕生』 中公文庫

寺西肇 (2000) 『古楽は私たちに何を聴かせるのか』 東京書籍

ケヴィン・バザーナ (2000) サダコ・グエン訳『グレン・グールド演奏術』 白水社

岡田暁生 (2019) 『音楽と出会う -21 世紀的つきあい方』 世界思想社

グゼリミアン, A. (2004) 中野真紀子訳『パレンボイム/サイド 音楽と社会』 みすず書房

佐々木俊尚 (2019) 『時間とテクノロジー』 光文社

ゲルハルト・マンテル (2011) 久保田慶一訳『楽譜を読むチカラ』 音楽之友社

西田紘子 (2018) 『ハインリヒ・シェンカーの音楽思想 楽曲分析を超えて』 九州大学出版会

デイヴィッド・ゾンネンシャイン (2015) シカ・マッケンジー訳『Sound Design 映画を響かせる「音」のつくり方』 フィルムアート社

吉松隆 (2013) 『作曲は鳥のごとく』 春秋社

ジェレミー・ペイレンソン (2018) 倉田幸信訳『VRは脳をどう変えるか? 仮想現実の心理学』 文藝春秋

小沼純一 (2008) 『ミニマル・ミュージック その展開と思考』 青土社

Reich, Steve (2002) *Writing on Music, 1965-2000*, Oxford University Press.

8. 著者プロフィール

木村 佳 (Kei KIMURA)

昭和音楽大学音楽学科弦管打演奏家コース(サクソフォン専攻)卒業、フリーランスの演奏家を経て情報科学芸術大学院大学(IAMAS)に入学。演奏家の飛躍した解釈から制作をする手法「創造的解釈 -Creative Interpretation」の研究及び制作を行う。



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/> をご覧くださいか、Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA までお手紙をお送りください。