

なぜ嫌われる音楽を創り続けるのか — 芸術音楽の創作姿勢とその普及 —

小坂 直敏

NTT コミュニケーション科学基礎研究所

osaka@brl.ntt.co.jp

概要: ICMC を始めとした音楽情報処理研究の催しでは、研究発表の他に現代の作曲家によるコンピュータ音楽コンサートが併設されることが多く、研究者もコンピュータ音楽作品を聴く機会が多い。しかし、往々にして多くの研究者はこうした音楽を好まないのも事実である。筆者は作曲をする立場から、このような「嫌われる音楽」作品を創り続ける理由を自らの視点で解説する。なお、筆者自身は、本稿での仮想聴衆と同様、コンピュータ音楽創作を始める前はこうした音楽を長らく嫌ってきた作曲家として、他の作曲家と比べて特異な存在と考えている。こうして作品提示側の論理を理解してもらうことにより、聴衆が作品を鑑賞する際の理解が深まり、寛容な聞き方ができるようになることを期待している。

Why a composer continues to create unliked pieces: a creation attitude for music of art and its propagation

Naotoshi Osaka

NTT Communication Science Laboratories

osaka@brl.ntt.co.jp

Abstract: In many of the music information processing research events, such as ICMC (International Computer Music Conference), computer music concerts are held by contemporary composers in parallel with technical meetings, and so there are many chances for researchers to listen to such music pieces. Many of them, however, do not like this type of music. The author describes why he continues to create “unliked music” in his own viewpoints as a composer, while he himself is a peculiar composer since he disliked contemporary music for long before he started computer music composition. By understanding the logic of presentation side of music pieces, audience are expected to be tolerant to listening and start deeply appreciating them.

1 はじめに

近年、音楽情報処理研究は盛んになり、若い研究者も少しづつ増えている。この分野の催しはICMCを始めとして、多くの研究発表がコンサートも併設されており、研究者、あるいは技術者がコンピュータ音楽作品を聴く機会も多い。

しかし、往々にしてコンサート終了後の研究者の顔は曇っている。すなわち、こうしたコンサートで行われるコンピュータ音楽に否定的な印象を持つ人が多い。本稿では、このような聴衆に対し、コンピュータ音楽を含む現代の音楽は、なぜ「嫌われる音楽」を持ち出しているのか、また、なぜこれらを創り続けるのかについて、筆者の考えを述べたい。

筆者は、音合成の研究と同時に、コンピュータ音楽の作曲をしている。創られた作品は、コンサートの場で発表することを目的としている。音楽作品にはいろいろな発表形態があるが、その中でコンサートは伝統的で、多くの人が作品を聴く時間を共有でき、非日常の時空間を提供するものとして今後も重要視されていくであろう。

コンピュータ音楽を聞いた時の聴衆の反応はいくつかのパターンがあり、事前に予想できるものもある。一般に音楽家は作者の意図に対する素直な反応が見られる。これに対し、非音楽家の反応の代表的なもののひとつは、なぜそのような苦痛を与える音楽を書くのか、それらは音楽ではない、といったものである。

筆者は、これからの新しい音楽の中にコンピュータは必然と思うと同時に、このような音楽を普及させたいと思うものである。そのためには、作曲者がなぜかくも「嫌われる音楽」を書き続けるのか、というロジックを理解し、その一部は共感を覚えてほしい、との期待がある。

以下は筆者が「嫌われる音楽」を創るようになるまでの経緯をケーススタディとして説明し、現在の創作姿勢と、これを啓蒙するための施策について述べたものである。

2 現代の音楽に対する人々の態度

筆者は、ここ数年に2回、自身が中心になってコンピュータ音楽のコンサートを開催してきた[1, 2]。こうしたコンサートは、技術講演との併設企画であり、音楽家、技術者、研究者、一般の人々など聴衆の職種は多岐にわたる。コンサート終了後に、非常にいいにくそうに、しかし、意を決したように「ああいう音楽は私には難解です」という感想などを語る人もいる。また、「私は慣れてきたからいいが、連れは途中で休憩前に失礼した」、などのコメントもある。

これは一般人にのみ見られる傾向であろうか。否、実は音楽大学の作曲選考、あるいはメディアアート選考の学生にも一部見られることがある。すなわち、学校で指向する音楽に自身がついていけないのである。日常生活では「嫌われる音楽」は一切聴かない、とするケースである。筆者はこういう人々を音楽同一性障害と称している。

3 ケーススタディ

ここでは、筆者の場合をケーススタディとしてとりあげる。筆者は、30代後半まで調性のある音楽を書き続けた、という意味で、コンピュータ音楽の作曲家、あるいは現代音楽の作曲家の中では特異であろう。その時まで「嫌われる音楽」を創っていなかった意味で、本稿で想定する聴衆と同等である。したがって、創作姿勢、あるいは、こうした音楽の啓蒙の方法について、必ずしも作曲家の平均的な考えではないと思われる。しかし、一人の作曲家のサンプルでも理解することにより、少しでも芸術音楽に対する見方が変化することを期待している。

音楽を構成している要素にはメロディ、和声、リズム、音色、歌の場合は声と詩歌、などさまざまなものがある。この中で、筆者は機能と和声に大変興味をもっていた。ショパンらのロマン派と、その後の20世紀前半までの近代和声に非常に興味を持った。特に近代の作曲家に対し強烈な嗜好を持つようになった。その後和声学、対位法など作曲の基礎理論を学習しつつ実作を続けていた。興味の対象は調性、モーダル、復調など、音の機能が明確に意識されたもので、響きとしても近代のものであった。また、この頃並行して持った音楽体験をいくつか記す。

3.1 シュトックハウゼン

70年万博のドイツ館にて彼とその仲間が日々作品を発表していた。筆者は、彼がラジオの短波放送と、彼の声をマイクに入れて音響処理をしたものごとをミックスする電子音楽を聴き（たぶん Telemusik）、驚嘆した。ともかく、この音刺激を音楽という範疇に含めようとする作曲家の存在が不思議であり、また受け入れ難かった。これが現代の音楽を耳にした最初のことであった。

3.2 甲斐説宗 とのやりとり

その後、現代音楽として調性のない音楽、またいわゆるメロディ、リズムというもののない音楽を体験した。甲斐説宗、矢代秋雄、三善晃らの作品を聴いた。しかし、実際にこれらの作品は自身の中に取り込まれて来ず、別世界の作品として頭を素通りし、これらの音楽はなかなか筆者自身は受け入れられなかった。そして、近代までに確立した枠組み内での音楽創作を続けていた。

あるとき、作品を甲斐氏に問うと、「作曲は時代を背負うものである。これを意識せず、ひらすら自分の嗜好の範囲を追求するのは、趣味の作曲であり、私は支援しない。」という言葉を受けた。しかし、筆者の創作姿勢は簡単には変わらず、甲斐氏への師事も終了した。と同時に、この言葉は記憶に残った。その後自分の嗜好を育てるつもりで機能と和声の枠を逸脱せずに創作を続けていた。

3.3 Sonatine for piano

譜例1-3は、当時の創作状況下での作品である。2楽章はGを主音とした旋法の上の音楽である。

同作品の発表に対して、ある作曲家に「フランス近代をよく勉強している」、と批評され、筆者は大変困惑した。フランス近代をよく勉強したわけではないためである。これは非常に象徴的なできごとで、音楽の語法とその獲得に関して以下のように考察した。

演習や楽曲分析などでフランス近代の和声進行を獲得し、その語法で作曲するとき、これが習作の域を出ないのは当然である。しかし、筆者が用いた語法は、具体的に学ばないのにもかかわらず、他の作曲家により既に世の中に提示されている、と指摘された。これは、自分の書くものは、すでに聴衆として聴いてきた音楽の再構築であって創作ではない、ということである。すなわち、作品を書いても、新しい音楽として筆者のアイデンティティを世に問えない、と考えた。

3.4 遅かりし発見の例

実際、音楽の語法の中で、近代の和声進行のように自分でも発見可能なものがいくつかあった。こうした発見は早い者勝ちで、たいていのものは発見されていて、実作の中にその姿を見ることができた。こうして、調性理論と実際が熟しきった後に生まれた事実を、「遅く生まれすぎた」と嘆くことにもなった。

以下は、筆者も自分自身で知らず知らずのうちに獲得した和声の例である。譜例4はいわゆるペトルーシユカサウンドと言われるもので、主音が増4度の関係にある三和音を組み合わせたものである。これは、ピアノを弾く人であれば簡単に出会える和声である。これは近代の香りのする和声であるが、これ

譜例 1 小坂 直敏 / Sonatine for Piano, 1 楽章

譜例 2 同 2 , 2 楽章

譜例 3 同 , 3 楽章



譜例 4 Stravinsky / trois mouvements de Petrouchka, II Chez Petrouchka

などはストラビンスキーが使わなくとも別の作曲家がこの作品の発表された5年以内に使われていたであろう。実際、この響きはスクリアピンの神秘和音の響きとも解釈できるし、ロマン派と称されるラフマニノフの例でも使用されている。

譜例5は三和音が減5度の音程で進行している。この例では、バスの進行が本来完全5度であったものを減5度に変化させ、最後にはこの響きを強調し、平凡なドミナントへ以降するための力強い推移を表現している。

深く拘らなければ、聴感上は増4度の関係ともいえる。しかし、この音程を用いる音楽の大局の中にも作曲家の個性は出て来る。ストラビンスキーは近代の香りを求めたのに対し、ラフマニノフはロマン派、という範疇をやや広げたと過ぎない。結局は譜例5の後はドミナントのV₉へ進行している。

3.5 コンピュータ音楽との出会い

こうして、世の中で並列して起っている新たな音楽については共感を覚えず、その世界に入ることができない。一方、自分が嗜好する音楽は世に問えないものである、という認識も持ち、調性がある作品を作り続け、世に発表をせずに10年以上経過した。

こうした状況で、湯浅譲二のコンピュータ音楽「世阿彌による「九位」」(1987)[3]を聞く機会があった。これは、目から鱗が落ちる思いであった。まづ、全曲が品が良く仕上がっている、と抽象的だが好意的な感想を持った。だが、もう一つ驚愕することがあった。それは、音声研究者なら、日常の研究生活内で折折出会う音色(歪み)を素材とし、これに見事な音楽的役割を付与して音楽として構成していたからである。また、これは一般の人には発想できないであろう、とも考えた。なぜなら、そのような音素材を耳にする機会そのものがないのだから。

これを機会にコンピュータ音楽の可能性を急に予

感し、コンピュータ音楽の作曲を開始した。以後[4]が最初の作品、その他、[5]が主要作品である。

4 作曲という行為の意味

そもそも作曲とは何か？音楽とは何か？という問いに作品という形で答えていくのが創作であろう。

すると、例えばある一つの音楽の表現スタイル、あるいは語法が見つかったとき、これで永久に創作を続ける、ということも本来の作曲とは異なる行為だろう。ひとつの表現手法に安住することなく、永久にこれを開拓していく、という姿勢が重要である。

調性は疑うべくもなく、音楽の偉大な表現方法である。しかし、このシステムで新たな発見がない、と直感した作曲家は別のシステムを模索するのが自然である。無調、あるいは12音技法が登場するのは時代の必然であったと考えられる。

しかし、作曲家の動きとは別に一般の聴衆はこの辺が限界で、無調の音楽になったところから作曲家の動きに追従しなくなっていた。これらの音楽はあくまでも時代的に若い前衛であり、時を経ると一般聴衆も理解しやすい音楽となっているのか、あるいは現在と同じように、前衛という印象を与えるかは、もう1世紀もすれば答えが出るのであろう。

しかし、聴衆の音楽に対する追従性とは別に作曲家は新しい音楽、あるいは自身のアイデンティティの持てる音楽を探求していく。現代は、たまたま創作側の語法の新旧の評価と、一般聴衆のそれが大きく異なっていることが不幸なのであろう。

一般の聴衆は音楽語法はあまり流動的にせず、これまでの音楽聴取体験からかなり固定化して発想しているのではないだろうか。

5 筆者の創作姿勢

筆者は、半世紀前に始まったミュージックコンクレート、あるいは電子音楽、など、音色に、音楽の



譜例 5 Rachmaninoff / Third concerto for the piano, 3 楽章 [72]

大きな要素として可能性が潜んでいる、と考えている。このために、コンピュータは音合成、音分析という手段を提供してくれる。音分析は既存の楽音や音がどのような構造をしているかを科学的に分析し、音楽的アイデアが触発される。一方音合成は新たな楽音を提供しうるわけで、これにより楽器の種類が増える、と考えていい。

また、研究の成果を音楽の新しいイデオロムと見なしている。このことが音楽作品のアイデンティティに直結する、という信念があるためである。なお、音高のシステムについては、何らかの発想を持たねばならないが、和声進行、というものは強く意識しない場合が多い。不協和音が好ましくなければ単音を出せばいい。調波自体は協和音であるからである。あるいは、 V_9 などの和音を提示し、和声進行させないまま永久にこれを提示するのも、和声に強い主張を持たせず、かつ不快な印象も排除する、というものである。

5.1 コンピュータ音楽の将来

この他のコンピュータの役割にさまざまなものがある。しかし、二大分類をすれば、メディアアートか、コンピュータ音楽か、ということであろう。メディアアートはコンピュータを時代に必然のツールと捉え、この上でできうるアートを総合的に考える枠組みである。

それに対し、コンピュータ音楽は音楽の枠組みは、

相対的には固定し、この中で芸術を行っていくものである。したがって、現代音楽を含む伝統的な音楽に近いところで、あるいはこの流れの中で発想するものであろう。

また、作品の中でコンピュータそのものの占める役割も少しずつ変化するであろう。これまでは、コンピュータを用いることにことさら大きな意味を見つける、という側面があった。その結果、コンピュータが前面に出て、コンピュータ音楽と通常の音楽の行き来が難しくなった。しかし、コンピュータが普及し、その使用自体は珍しくない、となると音楽の中における、コンピュータの役割もまた多様化してくるであろう。

音響合成に限定すると、これまでの大音響で電子音になるような音楽は、もちろんひとつの音楽ジャンルとして認知はされている。ソース味／醤油味、肉食／草食、主役／脇役／黒子という対照的な言葉に代表されるように、はでで主張の強いものと対極に、非常に軽い、静かな主張をする要素も重要である。これまでは、エフェクトという機能に見られるように、自然の音をデフォルメされた合成音が利用された。それは、自然な形での合成そのものが困難であったためである。しかし、技術の進展により自然で現実的な合成が次第に可能となってきた。すると、いわゆる電子音という範疇でない、よりリアルな音合成を用いた音楽ができるようになる。これは一見これまではな合成音を用いたコンピュータ音楽に比べて見劣りするようであるが、そうではな

い。機が熟し、より洗練されたコンピュータの使用が可能となったのである。そのぶん通常の音響楽器のみを用いた音楽との親和性も良くなっていくと考えられる。もちろん、従来の電子音を前面に打ち出す音楽も確立し、残存すると思われ、結局コンピュータ音楽が多様になっていく。

6 コンピュータ音楽の啓蒙と普及

6.1 コンピュータ音楽と現代音楽の社会との関わり

明治時代に日本に西洋音楽が導入されて以来、130年くらい経て歴史も長くなった。現代音楽はこのクラシック音楽の流れを汲んでいる。そのため、大衆から遊離していながらも、これをとりまく社会が確立している。権威は、それを生成する場も明確に確立されており、わが国では権威あるコンクールなどもある。マスコミも出版者、放送局、新聞社などが、この分野への担当があり定期的に取り上げている。有名ホール支配人、コンサート企画プロデューサー、ディレクターなども存在し、彼らが現代音楽のコンサートを企画していく。

これに対し、コンピュータ音楽は新聞に取り上げられることも少ない。また、権威ある場がない。有名コンクールであればそれ自体が権威ある場である。それ以外には権威ある作曲家や、批評家がいる場である。こうした場をコミュニティとして作っていく必要がある。

6.2 コンサートのあり方

このような状況で、作品発表を主眼とするコンサートとはどうあるべきであろうか。

1. 聴衆が作品発表のコンサートに関して寛容な態度を持つ。
2. 主催者はヒット率を予測する。
3. 司会、あるいは、作者自身の曲の解説などを設ける。

聴衆は、まず現存する作曲家の作品が上演されるコンサートと、古典曲の演奏のコンサートとは区別する必要がある。後者は、作品の質、という意味では保証されている。それに対し、現在の作曲家による作品発表は必ずしも作品の質は保証されているわけではない。これは学会発表と同様で、玉石混交であると理解すべきであり、聞く際の寛容な精神を期待したいものである。

一方主催側は、どう考えるべきであろうか。やはり一定比率以上質の高い作品をバランス良く配置することを旨とすべきであろう。また、本来学際的であったり、複雑な部分もあるため、解説を付けることにより、聴衆の理解を得ることも必要である。

6.3 けいはんなコンピュータ音楽祭

現在われわれは京阪奈の地でコンピュータ音楽コンサートを計画している。これは、コンピュータ音楽の一つのあり方として、アート・アンド・テクノロジーを前面に出し、これをキーワードとする作品を発表していくものである。新しい企画として支援を依頼したい。

7 あとがき

コンピュータ音楽コンサート後に不満そうに顔をしかめる聴衆に、今後、少しでもこうした音楽を聴いてもらい理解を深めることを期待し、筆者自身の「嫌われる音楽」を創るに至った経緯、また創り続ける理由などについて紹介した。コンピュータ音楽とテープ音楽とは根本から異なる部分もあり、この時代を含めないとすると、コンピュータ音楽は30年程度の歴史しかない。また、大衆的な道具としてみればほんの10年程度の歴史しかない。この音楽はまだ未知の部分が多い。また、権威も確立されておらず、コミュニティ自体が若い。こういう状況の中でどのような規範が確立していくかは楽しみである。また「好かれる音楽」が新たに登場し、「嫌われる音楽」が減っていくのか、それとも共存していくのか、など今後を考えると未知数は多い。しかし、しばらくは、「嫌われる音楽」を生産する側とこれを「嫌う」側は併存していくのであろう。

謝辞 本原稿の執筆にあたり、議論していただいた同志社大学教授の柳田益造氏に感謝します。氏は、70年万博でシュトックハウゼンと同じドイツ館にて、スタッフとして参加されて以来、工学研究者の視点で現代音楽を見守ってこられ、現在のコンピュータ音楽に対して鋭い問題意識があり、考えをまとめる上で参考になりました。

参考文献

- [1] NTT コミュニケーション科学基礎研究所主催，“コンピュータ音楽シンポジウム,”メルパルク東京/abc 会館ホール, 1997.11.13.
- [2] NTT コミュニケーション科学基礎研究所主催，“コンピュータ音楽シンポジウムII,”東京 千駄ヶ谷 津田ホール, 2001.3.8.
- [3] 湯浅譲二, 「世阿彌による「九位」」, サイエンス社, Computer Today, No. 34. pp.19-pp.24, 1989,11.
- [4] 小坂直敏, 「零の崩し—バイオリンとコンピュータのための—」アンデパンダンコンピュータミュージックコンサート, ジーベックホール, 1991.8.4.
- [5] 小坂直敏, “ピアノとコンピュータ2台のための「音の織物」” 渋谷淑子ピアノリサイタル, お茶の水 カザルスホール, 1998.10.20.