トランスミュージック 2007

江村 哲二*

2007 年 5 月 20 日

プログラム・ノート

楽曲の創作過程という視点から「響き」の存在を考えてみる。

我々作曲家は、対位法、和声法、楽式法など、いわゆる作曲学として確立された種々の演繹的学術大系のもとで作曲技法を学び、そしてそれらを駆使して作曲という営みを行っている。我々作曲家の表現媒体である空気の振動現象「音」は、その基本 3 要素を、音高、音強、音価とし、また「音楽」の基本 3 要素は、旋律、和声、リズムとされ、それら音楽の 3 要素を音の 3 要素に落とし五線紙上に確定するための技法として先述の作曲学が整備され、西洋近代科学の方法論のもと学術的にも確立していった。

しかし、作曲家が新しい楽曲作品を創るとき、彼らは決して旋律を考え、和声を考え、リズムを考えて創作しているのではない。

「音」は確かにその 3 つの基本要素に分解可能であり、またその 3 つの要素で一つの音は一意に決定される。しかし「音楽」はその 3 つの基本要素に分解することは本来不可能であり、またその 3 つの要素を組み合わせても音楽にはならない。作曲家は新しい音楽を創る過程で、旋律も和声もリズムも（さらに音色も）すべて混然一体となった、いわば「響き」を作曲者自身のメンタル・スペースの中で表象しているのであり、その過程はかなり強い非線形性を持っている。

なぜなら、システム論的に楽曲創作の過程を考えてみると、システムの対象である音楽が要素に分解できかつ分解された要素を組み立てることで元の対象が再現可能となる「重畳原理」が成立する線形理論では説明できないからである。

つまり、A という機能には α という構造があって、B という機能には β という構造が

* http://tetsujiemura.com

あって、C という機能には γ という構造があって、$\alpha+\beta+\gamma$ という構造で、A と B と C という機能が発現している線形空間ではなく、$\alpha+\beta$ という構造で、A と B と C' という機能が発現することもあり得る非線形な空間である。

言い換えれば、たとえ対象を要素に分解できたとしても、それらを組み合わせたところで元の対象が再現できるとは保証されておらず、このことは、原因からは予想できない結果が生じることもあり得ることを意味すると同時に、結果からは原因が特定できないことも意味している。

つまり、analysis と synthesis が可換な空間ではないのが「音楽」の世界であり、それを創作する過程、composition つまり music synthesis は、線形空間で記述可能な「音」を創作する過程、sound synthesis とは全く違う世界における営みなのである。

そして、この楽曲の創作過程におけるメンタル・スペース内に存在する「仮想としての響き」を聴くことこそが作曲であるといち早く気がついたのが、実はかの武満徹ではなかったか。彼はその「響き」を textures と呼んだ。実はそれは qualia のことではなかったか。

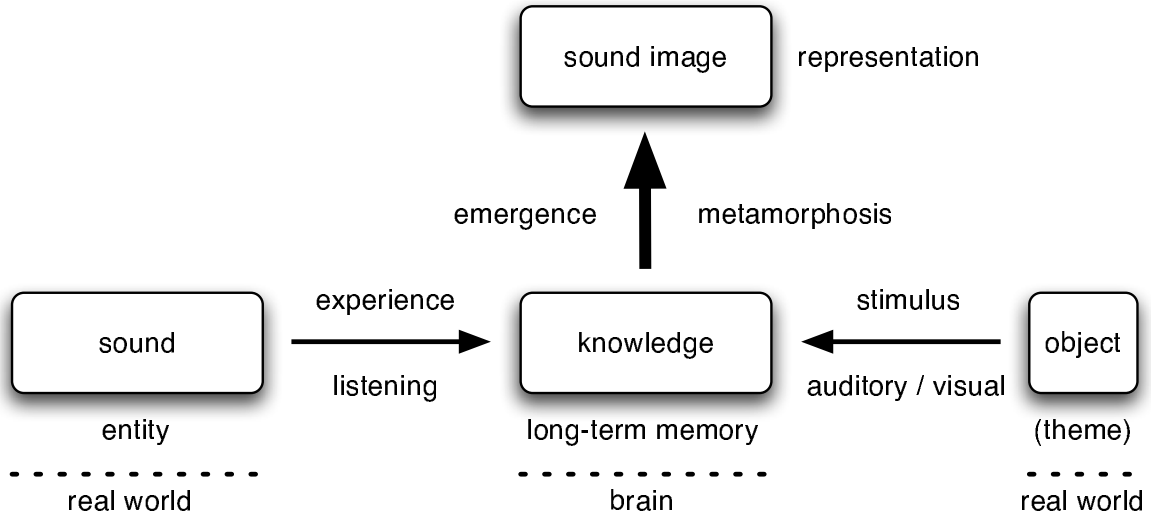

図 1　作曲過程

そのような作曲の過程を図式化したものが図 1 である。

実世界 (real world) にある実体 (entity) としての音楽 (sound) を聴く (listening) という経験 (experience) によって、我々の脳 (brain) の中にそれらが長期記憶 (long-term memory) として蓄えられ、そこにさらに実世界に存在するモノ (object) を、見たり聞いたりすることによる、その脳にとっての外部刺激 (stimulus) によって先の長期記憶の幾

つかが呼び起こされ、それら複数が混ざり合って、元の長期記憶の個々のコンテンツが変容 (metamorphosis) し、そしてそれらが我々の脳内に、仮想としての響き (sound image) として創発 (emergence) される。それが我々の意識の中においては表象 (representation) として認識される。

これがよく我々が作曲過程における、新しいアイディアのひらめき、として表現している過程である。そして作曲とは、その創発された「仮想としての響き」（内なる音）を「聴く」ことであり、そのための資源は、すでに実世界にある数多くの過去の作品を「聴く」ことであり、またそこから新たな音楽を創発させるために、我々は脳を絶えず外に向かって開いていて、何らかの外部刺激を受け入れていなければならないということになる。

そしてその外部刺激は、この場合必ずしも楽曲に限定されず、聴覚的 (auditory) なモノのみならず、視覚的 (visual) なモノであってもよく、また、そのモノ (object) は、いま自分が書こうとしている楽曲のテーマ (theme) となることも多い。交響詩などの標題音楽はその例のひとつであり、我々はこのことをよく、何々からインスピレーションを受けた、等々として表現することがある。

しかし、マイケル・ポランニー《暗黙知の次元》（ちくま学芸文庫）によれば、創発を起こさせるためには、自由度の高いボトムから、何らかの自己組織化現象による機構によって、その自由度を減少させ、それをボトムアップさせるための秩序パラメータなるものが原理的に必要である。それについては脳内の神経回路網の持つカオス的振る舞いや、結合振動子としての神経細胞の同期現象など、今後の脳科学が明らかにしてくれることと思う。

私の作曲は、この「聴く」という過程にこだわっている。内なる音を聴くということ、内なる音の響きにじっと耳を澄ますということ、そのことの意味とその重要性はこのノートの限られた紙面ではとても書き表すことは困難であるが、幸いこのコンサートに合わせて筑摩書房より茂木健一郎氏との共著、ちくまプリマー新書《音楽を「考える」》が発刊された。

さて、本コンサートにはそのようなコンセプトから 3 つの作品を用意した。1 曲目は我が国を代表する作曲家である武満徹 (1930-1996) の作品から《ノスタルジア》。この作品は「アンドレイ・タルコフスキーの追憶に」と副題が付いているように、1986 年末、亡命先のパリで急逝したソヴィエトの映画監督、アンドレイ・タルコフスキー (1932-1986) の作品に拠っている。

タルコフスキーの映画の特徴的なイメージである、水や霧のクオリアが全曲を支配しているが、そのクオリアとともにタルコフスキーの突然の死を哀しむ作曲家の想いにも包まれている。スコットランド郵政局がユーディン・メニューインのために委嘱し、メニュー

インの独奏ヴァイオリンと、ピーター・マックスウェル・デイヴィス指揮スコットランド室内管弦楽団によって 1987 年 8 月のエディンバラ音楽祭において初演された。

そして 2 曲目は私の 1997 年の作品《ハープ協奏曲》。この作品は当時の私が感心を寄せていた「色と動き」という作曲上のテーマを扱っている。時間という流体が流れているパイプに「色」という楔を打ち込むことによって、そこに時空間の穴を開け、そこから生まれる新しい宇宙を包含したパイプを次々と繋げ、その過程に内的宇宙観の変化という「動き」を生み出そうとした意図である。独奏ハープはその楔である。

静まりかえった雨上がりの森の中で、木々の葉先からポタリポタリと落ちる雨の滴と、葉の上に溜まったそれが、その重みにたえかねて、ときおりバラバラっとその滴のかたまりが落ちる二つ情景からインスピレーションを受けている。しらかわホールの委嘱によって作曲され、木村茉莉の独奏ハープと、飯守泰次郎指揮名古屋フィルハーモニー交響楽団によって 1997 年 12 月 4 日、しらかわホールにおいて初演された。

そして最後の 3 曲目はこのコンサートの趣旨でもある、茂木健一郎氏とのコラボレーションから生まれた新作の初演である。この作品については「聴く」という概念がもっとも本質的なかたちとして表れてきていると思う。「聴く」ということ自体は《ノスタルジア》にしても《ハープ協奏曲》にしても大きくは異ならないが、そこにはある客体 (object) を聴くという過程が僅かながらも入り込んでいた。

しかし、この新作においてはそのようなオブジェは一切存在せず、「可能無限」というあくまでも抽象的な数学的概念の中に繰り広げられる内的な客体を聴く作業であり、しかしそれが果たして「意味」として解釈され得るものなのかの解答は用意されていない。それについてはクオリア問題の本質とも繋がる、主体と客体 (subject and object) の問題にも発展しよう。この作品が生まれた過程については伊東信宏氏がブログからうまく読み解いて下さったのでそれを参照されたい。

最後に、おこがましく思われてしまう誤解を恐れずに書くと、いわゆるコラボレーションという仕事の形態において、今回の仕事は、それがほぼ理想的なかたちとして遂行できたのではないかと自負している。恐らく茂木氏もそう感じているのではないかと思う。

それは「音楽」を信じ、そしてその信じるものに対しては、いかなる抵抗も厭わないという私たち二人が共有している信念であったに違いない。このような素晴らしい機会を与えて下さったサントリー音楽財団、そしてそれを具現化して下さる演奏者の皆様、そして多くのスタッフの皆様への感謝の気持ちは、とても言葉では語り尽くせない。