

即興表現における実践と考察

Practice in an improvised expression and consideration

谷 中 優
Suguru Taninaka

〈要旨〉

筆者は作曲活動と並行して小・中学校における音楽教育活動に手を染めることになるが、以前から即興に興味を持っていたことで、当初からその両者において即興を導入していた。そのプロセスから「即興は創造的音楽教育における研究テーマを具現化するのみならず、創作の方法論としても機能する」ことに気付くことになった。加えて作曲活動と音楽教育活動は密接に結び付き、相乗作用によって相互にプラスの影響を与えることになったのである。

ここでは筆者の創作表現活動に焦点を当て、いくつかの作品分析等から即興を考察する。それらは次のように分類される。1.現代音楽作品（楽譜媒体）における即興性。2.電子・コンピュータ音楽作品にみる即興性。3.コンテンポラリー・ライブ・パフォーマンスにおける即興性。4.スタンダード・ナンバー等にみる即興性。5.その他。

〈キーワード〉

即興, 現代音楽, 作曲, 電子・コンピュータ音楽

1 即興について

要旨に述べたように、筆者は作曲の学習を始めた当初から即興に興味を持っていた。その思いは、まがりなりにも「作品」と呼べるものが書けるようになってから益々強くなっていったが、ライブ・パフォーマンスにおける即興を具現化する場合、いつもそれは失敗に終始した。ここでの失敗とは、筆者のイメージとはかけ離れた演奏の結果を指す。

この失敗の積み重ねについては後日に譲るが、筆者にとって現時点で可能な即興を考えたとき、それは自ずと楽譜媒体による記譜法によって即興表現を具現化する、というところに落ち着くことになった。何故そのように「即興」に執着したのか。それは要旨にも「創作の方法論としても機能する」とあるように、「即興」あるいは「即興性」は筆者の作品の本質的な部分に触れていたからに違いない。

2 現代音楽作品（楽譜媒体）にみる即興性

2-1 作品における即興性の導入 芦川聡の場合

最初に、筆者の作品における即興について述べる前に、他の作品の即興性について少し言及しておきたい。

「Roatch I」浜田俊一ⁱ、「Roatch II」芦川聡ⁱⁱによる作品ⁱⁱⁱ。IとIIの作家は既述のように別々であるが、作品はIとIIの一对として考えられる。無論別々に演奏することは許容

される。作品はあるいくつかのシステムによって制御される。制御システムの一つは乱数発生器である。記譜はコンピュータのフローチャートによっているが、音化の便宜上フローチャートを使用しているにすぎない。

演奏についてプログラム・ノート^{iv}から一部引用する。「0～9の乱数発生器と1～10の決定した数を抽出するキーボードから成っている。……同時に1～10のどこかのキーボードを押すと、加算された数が得られる。そしてその0～19のすべての数に対応する音が同時に発生する。……」
「Iにおいては人間が乱数を知覚し、ある規則によってキーボードを押していく作業がなされる。IIにおいては、0～9の乱数のみ使われ、人間がその数をシステムによって音にしていく……」

つまり演奏上、あるいは楽曲上、乱数発生による乱数が演奏者を制御することになる。当然のことながら乱数発生器による乱数はまったく偶然的なものであり、乱数に制御され発せられた音は、当然のこと偶然的な音である。ここでは「乱数発生器」そのものが即興性を生み出していることがわかる。

蛇足であるが、後年、芦川聡の追悼コンサート^vにおいて、芦川のそれを演奏した折、乱数発生器の代わりに数字を書き入れた表を提示し、黒板よろしく筆者がランダムに数を選んで合唱団に指示し、それによって演奏したことを覚えている。^{vi}

作品の演奏に関わった者として一言。演奏（合唱）者はその瞬間瞬間に、確定された音に対して、システムに従った音を選び、そして発音していく、連続的にかなり集中力を要する作品の音化であったと記憶している。ところでこのような「集中力をかなり要する」作品を、芦川は当初から意図していたふしが伺える。それは芦川の一連の作品群がそれを示唆している。

例えば後年1982年に作曲された星野圭朗^{vii}の委嘱による「音はいつ聞こえなくなりますか」は、不定楽器による不特定多数の奏者によって演奏される。あるシステムを基に進捗するが、奏者は順次拡大していくダイナミクスに対しての連続する判断（即興的な判断）を余儀なくされる。

これはまさに耳（聴覚）のトレーニングであるといえ、ここにマリー・シェーファーの影響を認めることができる。しかしながらシェーファーの影響を受ける以前に、芦川はサティの「家具の音楽」に強い影響を受けていた。それは既述した作品群と同時に、彼のシンセサイザーを用いたライブ・パフォーマンスにも表出していた。ところでサティ→シェーファーの流れは誰かに似ている。誰かとは筆者も含まれる。

2-2 作品における即興性の導入 津久井進の場合

津久井進は、一貫して「一過性の音楽」をテーマとしたアプローチに終始した。もちろん作曲のコンセプトはこれだけではないが。「一過性」について、筆者は「作品の性格としての一過性」を考えるが、津久井の思考はそれとは異なるものであった。つまりはこうである。

「作家は日々進展しなければならぬ。成長しなければならぬ。作品について言えば、例えば前回の作品よりも今回の作品は、絶対的にレベルの高いもの（良いもの）でなければならない。そう考えると、過去のもの、たとえ昨日出来上がった作品であっても、今日出来上がった作品よりも劣ることは明白である。そのような劣った作品はもはや作品とは呼べず、存在すらも肯定すべきものではない。」

我々作曲家仲間は、津久井のこの厳しすぎる潔癖感を尊重しつつも、現実離れた思想に危機感を抱いていたものである。この考えに基づく、過去の作品すべてを抹殺する行為に伴い、付随して、創作におけるミクロの方法論でさえも封印してしまわなければならないことになるのである。

事実、31歳で北アルプスの雪に消えた彼の追悼コンサートの企画の折に露見したことであるが、津久井は彼の作品において、楽譜はおろかスケッチも残してはおらず、電子音楽（テープ音楽）さえも、素材としてのテープが散乱する中で、作品としての形あるものは一切見当たらず、再演しようにも不可能であったため、演奏会を断念せざるを得

なかつたいきさつがある。

このように津久井は、創作において己に厳しすぎる癖があった。言い方を変えれば、彼の作品のすべてにおいて、それらの存在を嫌い、公表後の末梢と消滅を極端に望んだのである。そうして文字どおり、彼はそれを正確に実行していた。

津久井は即興の要素を取り入れた作品も多く制作しているが、彼の即興の要素は楽曲のなかでのある部分において、例えば複数の作曲上のシステムの一つを、音価（音の長さ）や音程の決定時、あるいは演奏時の奏法の決定等に導入したりした。しかし即興的要素さえも、彼のシステムによってかなり厳格に規定されており、例えば0か1かといった場合においてのみに限っての即興であったと思う。

ただしこれらの記述も、実際的には本質を欠いているだろう。コンサートを共にする等の、生前の津久井との直接的な交流の中での一時的で表面的な分析に過ぎず、彼の作品の詳細な分析は今となっては不可能である。どこかに作品の音源が残っていることを望む。それさえも嫌った津久井であったが。

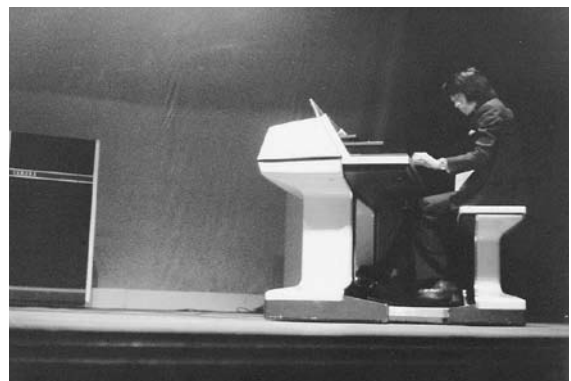
3 自作品（楽譜媒体）にみる即興性

3-1 「セリー・インテグラル・フォー・ソロ」

“Serie Integrale for Solo”は独奏電子オルガンのための作品である^{viii}。楽曲は1つの音列（12音）を持ち、図形楽譜（グラフィック・スコア）と、あるシステムによって演奏が制御される。グラフのエリアによって音色の制御がなされるが、それらの制御は細部に亘るものではなく、瞬間瞬間の奏者の能動的な感性=即興性に負うところが大きい。

楽曲の演奏時間は約7分である。演奏上の説明の一部を次に示す。「音列は楽曲構成の極微たる一素材にすぎない。音列上に蓄積される無限の音、およびその集合体は、常に時間次元の原点において独立的性格であり得る。内的現象は時間意識の内に、思考性を断続的利他的に再認識することにより、音現象への変換が可能である。」

つまり、音高と進行の要素として与えられたここでの音

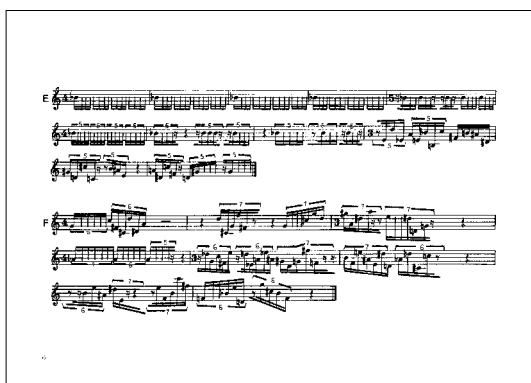


列は、それが音・音響の核でありながら、決して唯一の核ではない。そこでの瞬間瞬間に音・音響を生成するという行為の連続をとおしてのみ、楽曲の構成は可能である。それ故「その行為こそが核である」とする。その行為とは「即興」に他ならない。これは「ラーメン構造を持つ即興演奏のための作品」であるといえる。

3-2 「グラフ I」打楽器アンサンブルのための ix

“GRAPH I” ~for percussion Ensemble~は打楽器アンサンブルをイメージしたものであるが、他の楽器での演奏も可能である^x。例えばピアノ・アンサンブル、例えばシンセサイザーなどの電子音、例えば声楽アンサンブル等、演奏メディアによって興味ある異なった表層を呈するだろう。

下は作品を構成する要素の一部である。ここにAからFの6個の楽譜の断片がある。奏者はサイコロによって6個の要素の順を決定し演奏する。このチャンス・オペレーションを取り入れた楽曲構成の方法は、順番を偶然的に決定していくにせよ、その刹那の行為は即興的なものである。



またチャンス・オペレーションによって決定された演奏の順は、ただ単に配列の順が変化しただけではなく、それによって生じた他の奏者たちとの音の重なりなどによって、奏者相互の新たなリアクションを生み出す。そうしてそのことは、例えばダイナミクスや音色、楽器の瞬間的な選択などと重なり、相乗作用によって、より複雑な空間を形作ることになるのである。

即興はこのように、ある条件（単数または複数の条件）に対して、奏者が瞬間に0か1か、YesかNoかを絶え間なく判断していくループの上に成立しており、ラーメン構造を持つたないに関わらず、集中力と、ある種の忍耐力を必要とする。ただしそれ以外にも必要とするものがあることは勿論のことである。

3-3 「チューリッヒ湖のほとりで」 “IN THE SIDE OF ZURICH LAKE”

for Percussion Ensemble

チューリッヒに滞在した折、筆者はチューリッヒ湖のほ

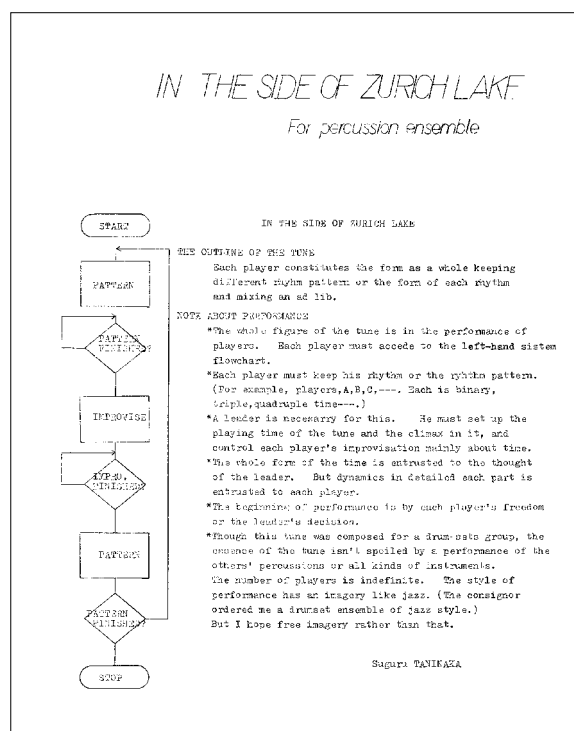
とりを毎日散歩していた。観光船に乗って湖からの景色を楽しんだりもした。そのような中でイメージしたのが、「この風景を打楽器合奏曲として音化する」ということであった。そのイメージには既にコンピュータ・フローチャートが存在してい、一つのフォルムを持つインプロヴィゼーションの形態は鮮明に意識の中に膨らんでいたのである。

本作品における記譜は下のようにコンピュータ・フローチャートを使用している。このフローチャートが演奏におけるシステムであり、このシステムによって演奏者を制御する。しかしもっとも根本的な制御者は、個々の演奏者自身である。

各奏者はフローチャートの制御を受けつつ、そこに示されているように、あるパターンの終わりにおいて「終了か」「否か」の判断、つまりそのパターンにおいて演奏の「継続」または「終了」の断を、楽曲の終了まで絶え間なく下していかなければならない。その瞬間瞬間の断は、その場その瞬間における個々の奏者の即興的で能動的な感性に依っている。

この演奏プロセスにおける連続する判断は、個々の奏者の内面的なもの=意思や感情について判断をせまるというものであり、フローチャートによってマクロ的制御があるにせよ、自分自身による自分の「心」の制御を求めたものであることが、演奏の継続、終了の判断が純粹に奏者の感性に委ねられていることから理解できよう。

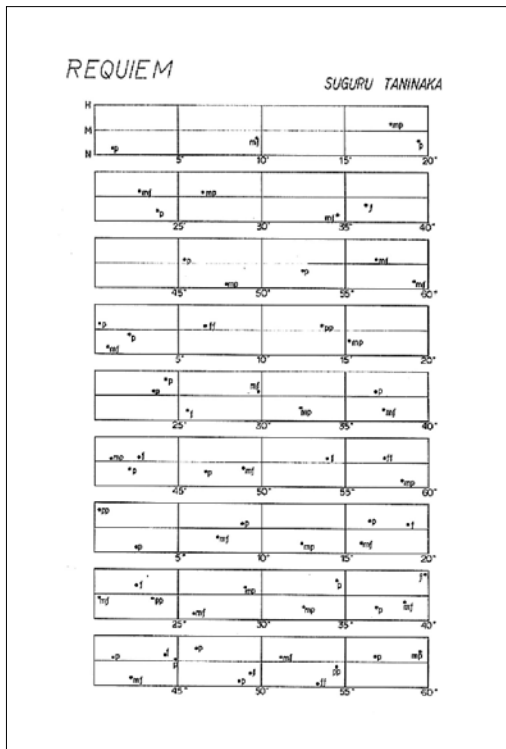
故にここでのフローチャートは、各奏者の個々の判断の機会を提供したり、判断を促したりといった側面的、補助的な役割を担っているにすぎない。ただしそれらの判断が



すべて、奏者の感情の趣くままであって良いはずはない。何故ならば、作品は幾つかの設定によって規定されているからである。一つはアンサンブルという演奏形態であり、一つは演奏時間であるというように、既にラーメン構造を持った楽曲の所以である。これも前述の作品と同様、限定されたインプロヴィゼーションであるといえる。

3-4 「レクイエム」 音具アンサンブルのための^{xi}

"Requiem" for Ongu Ensembleは作曲仲間の故・芦川聡に捧げた鎮魂曲である。ここでは奏者の内なる自由な魂の叫びを聴きつつ、時間軸上の規律とともにダイナミックスを記譜によって制御することとした。つまり個々の音の「入り」と「音量」を決定し、そこに奏者の自由な要素を排除することにより、そのような足かせを超えた、アンサンブルとしての即興性を求めたのである。



作品のグラフィック・スコアを示した。これは楽曲のスコアでありパート譜でもある。つまり各奏者は1枚の図形楽譜を基に、演奏を何度か繰り返して楽曲の全体を形成する。

グラフには音の「入り」と、およその「音高」、それに「ダイナミックス」が示されているだけである。「ダイナミックス」は個々のダイナミックスであると同時に、相対的なダイナミックスである。他の部分は個々の奏者の能動的な感性=即興と、グラフのモアレ、つまり奏者間のモアレ効果を考えて。

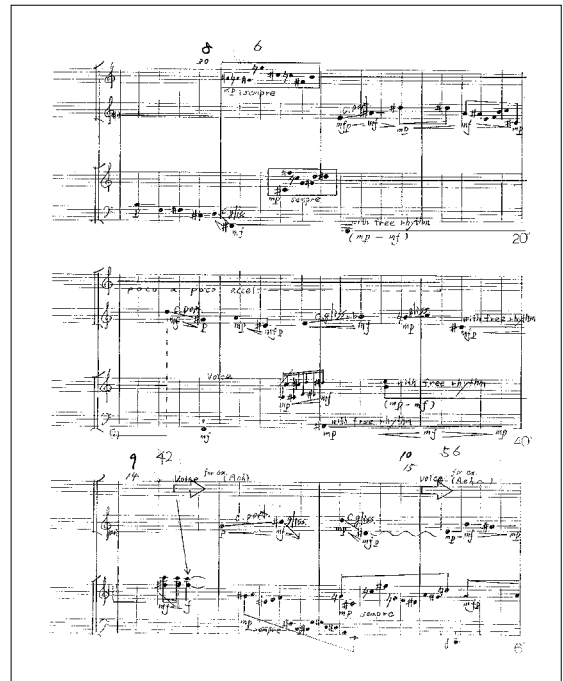
音具（手作り楽器）アンサンブルを演奏形態としたのは、楽器の制作そのものが演奏者自身によるものであり、筆者

にとって即興表現のための音源としても興味ふかいものであったこと、さらに生前芦川が「音具=手作り楽器」に深い興味と理解を持っていた。と同時に音具自体が即興を誘発する魅力ある表現媒体であった、というのが大きな理由である。ということは、スケッチの段階から、筆者はこの作品を手作り楽器による「即興性の濃いアンサンブル作品」にしたいと考えていたのである。

3-5 「リアクション 2006」^{xii}

"REACTION 2006" for 3 players with Trumpet, Piano, and Computer-System。この作品は、三奏者のコンビネーションによって形成されるマイクロコスモスが筆者の興味の対象である。

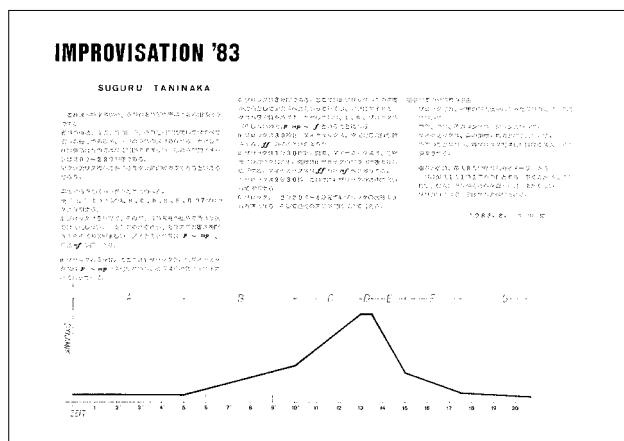
楽曲の全体は厳格な時間的制約を受けながら、しかし即興性を求める部分が随所にみられ、定量記譜法によるものの、三奏者のリアクションを含めた能動的な感性に負うところが大きい。



3-6 「インプロヴィゼーション '83」

"Improvisation '83" for Ongu Ensembleは、曲名のとおりに手作り楽器（音具）のための即興演奏による楽曲を意図した作品である。当時高校生たちが組織していた手作り楽器の合奏団をイメージしてのアプローチであったことで、教育的な意味を包含する「青少年のための作品」であるともいえる。

作品はAからGの7つのブロックから成っている。個々のブロックは時間とダイナミックスが指定され、また各ブロック内におけるダイナミックスの許容範囲が示されている。楽曲と演奏上の説明の一部を次に引用する。



「これは不特定多数の奏者及び創作音具による即興演奏である。音具の種類、奏法、音の持続、その他細部に関してはすべて奏者の任意であるが、楽曲の全体像は定められる。ただしそれは厳格なものではなく概略にすぎない。私の時間的イメージは20分～22分程度であるが、教育的に奏者の実態を把握し、全体時間を圧縮することは許容される。作品はマクロ的ワク構造におけるミクロ的即興演奏であるといえるだろう。

「奏者の数は最大8名程度が私のイメージである。音具は最低1人1種1個を条件とする。多くの音具に囲まれて、数人の奏者がそれらを奏する図もまた楽しい。音具の種類は多種多様なものが望まれる。」

4 電子・コンピュータ音楽作品にみる即興性

電子音が介在した作品には、古くは既述した1973年の「セリー・インテグラル」があるが、それに先立つ同年3月に発表した電子オルガンを加えた「哀歌」^{xiii}を挙げることができる。ただしコンピュータ音楽作品第1号は「エンドレス・サマー IV」であったことは他所で既述したことである。ここではその第1作品について述べてみよう。

“Endless Summer IV” ~for Computer~^{xiv}

この作品のスケッチは二つの部分から成る。一つはグラフィックであり、一つは文章によるものである。グラフィックは楽曲の全体が一望できるもので、総譜（スコア）の機能を持っている。つまり個々の音の入りと持続を示して楽曲の全体を形成している。一つの「音の入りと持続」は一つの音の要素、例えば大小のフレーズととらえることができる。

さて、一つの「音の入りと持続」は一つのチャンネル（トラック）を受け持つ。スケッチの当初の段階で楽曲の演奏時間は確定されるため、楽曲構成における音（チャンネル＝フレーズ）の音色設定とコンビネーションには相当の時間を必要とする。この段階では即興的な要素は少ない。

個々のチャンネルにおける音色設定は、例えば画家がパ

レット上で様々な色を混ぜ合わせるように、筆者も多くの音源から音をミックスし、あるいは具体音を音源としてさらに電氣的加工を加え、そうして個々の音が確定されるプロセスを持っている。ここでは試行錯誤の占める割合は大きく、即興の要素も内包される。

個々のチャンネルにおける要素（フレーズ）の制作段階では、前述の作業工程をベースに、ある要素の場合は、あるシステムに依って音色の確定がなされる。あるいは確定された音色を様々な加工したり、ある一部の要素を展開し^{xv}たりなどと試行錯誤を繰り返して、それらの一つ一つを確定し定着させる作業を積み重ねていく。

即興の要素が一番強い工程はまさにこの場面である。この試行錯誤は、ある音、あるいはある要素に対して、どの音をどのように組み合わせれば良いのかを、耳と目（PCの波形編集画面）から総合的に、選び出し確定していく、「即興とそのフィードバック」の永遠と続く作業である。本作品は、基本的にそのような作業の集積に依っている。

蛇足であるが、ここでは2台のコンピュータを同時に走らせ、ミキシング・コンソールを通してDATに落とし、そうして完成させた。完成の数日後にフェスティバルで世界初演したことはどこかで既述したことである。

5 コンテンポラリー・ライブ・パフォーマンスにおける即興性

特にここでの即興の要素は、非常に意図的に個々の作品における楽曲構成に持ち込まれている。ライブ・パフォーマンスに限らず、筆者の作品の多くはその要素を持っているが、それは「作品の一過性」ということに、強い興味と意味を見出すところから発しているからに他ならない。

例えば既に定着しているコンピュータ音楽作品を、ライブ・パフォーマンスによって音の定位や空間移動を楽曲の全体あるいはその一部について行うように。これによって、同一作品でありながら演奏の度に作品は様々なその様相を変化させるのである。いくつかの事例を挙げてみよう。

“Time and Space” コンピュータとライブ・パフォーマンスのための^{xvi}、「幻想」声と電子音響と映像のための^{xvii}、「幻想 II」コンピュータと映像のための^{xviii}、「時間空間 II」コンピュータのための^{xix}など。

これらはある時には既述のような音の空間移動をライブ・パフォーマンスとして、またある時には、映像を即興的に組み合わせ、加工してプレゼンテーションする。また

ある時には、音の定位・空間移動と映像の両者を即興的にコントロールする。ただこれらは、事前に用意された音や映像の素材を、その場で即興的に組み合わせ提示しているにすぎない。

さてそのような中で、いくつかの作品についてはライブ・パフォーマンスによる新たな素材の生成がなされる。例えば「非定型という名のかたち」～二人の奏者の為に～^{xx}がその一つである。

作品は、DTMシステムによる電子音響とピアノを素材とした再生で始まる。ステージには筆者が一人システムを走らせている。突然のベルの音。もう一人の奏者の外からの電話である。通話はブラジルからのもの。二人の会話のあと相手は電話口で様々な声を駆使しての即興を開始する。

予め用意されたコンピュータ・コントロールによる再生音に、相手の声と、それに反応する筆者の即興が加わり、幾層もの音の重なりによって、新しい音響がそこに生まれる。音楽的な信頼感がなければ成立しえない、一過性の音響空間がそこにある。

6 スタンダード・ナンバー等に見る即興性

スタンダード・ジャズ・ナンバーでは、コード進行に従ったパフォーマンスを展開する。もちろんのこと、テーマ以外はすべて即興であるが、テーマさえも、主旋律以外（例えば左手のカウンター・メロディやバックキング^{xxi}）は即興的に奏される。

一般的に機能と和声を基としたコードを使用する^{xxii}が、即興表現においては様々な工夫、例えばテンション・コードの工夫、展開の方法など、奏者の知的で豊かな感性によって即興は進行する。ただし筆者においては決められたコード進行によるオーソドックスな即興が精一杯のところである。

7 その他

その他として、例えば2小節～4小節程度の動機（モチーフ）を基に、それを続けて（展開して）小曲にまとめる、といった場合がある。それらの即興演奏を数多くストックして一つの小品集としてまとめたものに、筆者の「音の絵本」^{xxiii}などがある。

8 まとめ

本論では他の事例を含め、主に筆者の即興表現における実践事例を挙げることで、「即興」を創作の現場、演奏形態による表現現場から考察してきた。そこから導き出されたものは、即興表現の多様な方法論である。

つまり即興の活用方法、表現方法や表現形態が多様に存在していること。そうしてこれらの実践をベースに、より前進した、より開かれた表現方法の可能性を示唆してもい

る。最後に筆者は、即興表現における諸氏の能動的な感性を切に望むものである。加えて、即興における筆者の実践と考察の継続は勿論のことである。

注

- i 美術家、コピーライター。「Roatch I」における乱数発生機導入とシステムの構築を考案。2005.2.24永眠 享年50歳
- ii 作曲家。サウンド・プロセス・デザイン代表。1983.7.29日永眠 享年30歳
- iii 初演／「MUSIK 21」第4回演奏会1976年5月4日 東京・青山タワーホール 協力：森川秀賢 II の演奏；コル・アルファ
- iv Ibid
- v 1984年7月27日～29日「STILL WAY あるいは静止した進行」東京・池袋 Studio 200
- vi Ibid 7月29日 演奏／松戸第六中学校演劇部、指導／森脇京子、指揮／谷中優（乱数の確定）
- vii 「サウンドスケープにおける理論と実践」（金沢星稜大学人間科学研究第2巻第2号 2009.3）
- viii 1973年7月作曲。同月、東京・中野公会堂において作曲者自身により初演。機種／ヤマハ・エレクトーンEX-42
- ix 初演／1976年3月 岡山・三木記念ホール「西日本パーカッション・アンサンブル演奏会」演奏／武内慎吾、貞岡幸男、三宅秀幸、山下武、渡辺新一郎
- x 電子音響版初演／「VIGO国際電子音楽フェスティバル」（スペイン・ビゴ市）於 キーボード／坪能由紀子 1981.OUTONO
- xi 初演／アンサンブル “ONGU”, '83.10東京都美術館 [Ongu is sound-tool or handmade instrument]
- xii 資料は楽曲のマニュスクリプト。プレイング・スコアとして使用。初演／2007.1.7 JFC アンデパンダンCプログラム。東京オペラシティリサイタルホール 演奏／Tp.高橋清容、P.ボイコ・ストヤノフ、Comp.作曲者
- xiii ～語り手とソプラノ、五人の奏者のための～ 初演／1973年3月、東京・世界貿易センター
- xiv 初演／1991.9 スtockホルム（スウェーデン）
- xv ここでの「展開」は古典・ロマン派等の展開技法とは別のものであることは勿論のことである。
- xvi 初演／第5回JFCアンデパンダン2000.12.6 すみだトリフォニーホール
- xvii 初演／第6回JFCアンデパンダン2002.1.9 すみだトリフォニーホール
- xviii 初演／第7回JFCアンデパンダン2002.12.6 すみだトリフォニーホール
- xix 初演／第10回JFCアンデパンダン2006.1.7 すみだトリフォニーホール
- xx 初演／第12回JFCアンデパンダン2007.9.4 東京ムジカーザ 演奏／ピアノ、シンセサイザー、声；Boyko STOYANOV, コンピュータ、シンセサイザー、声；作曲者
- xxi 対旋律や伴奏
- xxii 他にはドリアなどのモード（旋法）を使用したり、全くのフリー・スタイルの即興などもある
- xxiii 子どものための小曲集。「音の絵本」のテーマは作曲家・丸山亮の同名コンセプトから承認を得て借用した。