

現代音楽における方法論についての考察

Consideration about methodology in a Contemporary Music

谷 中 優

Suguru Taninaka

〈要旨〉

現代音楽を考察する時、個々の作家が持つ創作上のシステムは大きな意味を持つ。また創作の現場においても、作家は自己のシステムを駆使して音・音響を構築する。このようにシステムは創作において重要な位置を占めていることは確かなことである。

がしかし、それ以上に重要であるのは、作家が何を表現したいのかという、個々の作家の創作の指針であり、精神そのものである。ただしそういった精神から、創作プロセスにおいて、一面、方法論が先行・重視されるように見えることも少なくはない。何故そのような現象が起こり得るのか。そのような疑問も踏まえ、ここでは自作品の幾つかの作品の分析を通して、その精神と方法論を考察する。

〈キーワード〉

現代音楽、作曲、コンピュータ音楽、即興、システム

1 現代音楽について

本テーマを論ずるにあたり、まず現代音楽そのものについて考えてみたい。

「現代音楽とは何か」との問いについて何時も戸惑うのは、「現代音楽」の幅がかなり広く一言で言い表しにくい側面を持っているからである。広義には「近年あるいは現代に生きる作曲家の手になる作品は、全て現代音楽である」とも言える。インターネット百科事典ⁱによると、次のように記されている。

「現代音楽（げんだいおんがく）とは、西洋クラシック音楽の流れにあり20世紀後半から現在に至る音楽を指す。ただし他の時代の西洋音楽史の区分のように、様式によって区分されたものではない。現代音楽は調性をはじめとする従来の音楽様式を否定した前衛的な音楽を指すことが多い。」と甚だ不明瞭な表現に終始している。

しかし「現代音楽」と「現代の音楽」とは明確に区別されなければならない。前述した広義の現代音楽は、正確には「現代の音楽」と呼ばなければならないだろう。そこには今・現在存在するあらゆる音楽、例えばジャズ、ロック、フュージョン、Jポップ、あるいはクラシック音楽における現在の演奏家の演奏そのものさえもが包含される。このことは先の事典にも後述されていることである。

対して「現代音楽」は「西洋クラシック音楽の流れにあり20世紀後半から現在に至る音楽を指す。」とあるように、所謂クラシック音楽の流れの中の今・現在を示している。

このように「現代音楽」は狭義に用いられるが、コンセプトや様式、表現方法等多種多様であり、他ジャンルとのクロスオーバー現象を引き起こすなどカオスの状態にある。

コンピュータ音楽一つをとっても、アニメーションのキャラクターやゲームソフトのBGMがあるかと思えば、劇伴といわれる作品や、あるいはクラスター等の手法による前衛的な音響構築による作品群等が存在したり等様々である。あまりに混沌とした現状に、ゲームソフト等の音楽とクラシック音楽の流れに位置する現代音楽作品とを区別するため、筆者は友人との会話ⁱⁱの中で「シリアス・ミュージック」(Serious music)という表現を用いている。

さて、前記したインターネットからの引用のみでは到底説明しきれない現代音楽の現状があり、それ故ここでは引用文を補足説明しながら、より具体的な内容に踏み込んでいきたいと思う。

まず「20世紀後半から現在に至る・・・」とあるが、はたしてそうだろうか。音楽史そのものが正確に年代で区切ることができるわけではなく、いつもその区分の境目は、新旧、あるいは異質的なものが同時に存在していたことが、この種の区分の明確化を妨げる要因の一つになっている。特に現代音楽についてはその要素が強い。

例えばフランスの作曲家オリヴィエ・メシアンは第二次世界大戦中に四重奏曲ⁱⁱⁱを書き、オーストリアのシェーンベルク^{iv}は1920年代に既に12音技法による作品を著していた。シェーンベルクの弟子のウェーベルンやベルクも同様である。このような従来の創作のスタイルや語法の異なる

作品群を無視することはできず、もちろんそれらの活性化は20世紀後半であるとはいっても、「20世紀から現在に至る・・・」が正しい表現であるだろう。ただし19世紀末から20世紀初頭を「近代音楽」とする説もあるが、近代音楽の定義自体が明確でなく、論議は今に続いている。

さて、「ただし他の時代の西洋音楽史の区分のように、様式によって区分されたものではない。」の記述はまったくそのとおりである。様式、方法論等創作に関わる全てが多様多様であり、それ故「ロマン派の音楽」などと「様式によって区別する」ことは不可能である。作家の価値観の多様さ故に。しかし言い換えれば、価値観の多様化は個性の重視、精神の自由を謳ったものであることにちがいない。

説明の最後の部分、「現代音楽は調性をはじめとする従来の音楽様式を否定した前衛的な音楽を指すことが多い。」について言及しよう。

現代音楽は従来の西洋音楽の流れにあって、しかも従来の様式や音の組織から抜け出そうと試みた。その行為が、例えば調性からの脱却=12音技法による作曲法の確立や具体音の使用、電子機器の導入へと続いていくことになった。しかしこれは作曲技法の追求が目的ではなく、創作のアイデアを具現化することで付随した副産物であると言える。

新しい音楽の誕生には従来の音楽に対するアンチ・テーゼを掲げなければならなかった故に、新しい方法論の追求は不可欠であった。そのことは自然と、実験的で前衛的な色彩を帯びることになった。ただし12音による作曲技法等においても、その根底には古典音楽にみられるある種のモチーフ操作や音の処理に共通項を見出すことができる点、従来の語法を借用・発展させながら現在に続いていることが理解できよう。

2 現代音楽における古典と現在

現在、現代音楽は大きく二つの流れに分類される。一つはアカデミックな語法の延長線上にあって、自己のオリジナリティを追求するもの。一つは実験的であり、アカデミック・エリアの外にいて、より新しく、より明確なオリジナリティを追求する、所謂「前衛的」と称されるもの。ところで筆者はいつも、後者でありたいと願っている者の一人である。

しかし個々の作曲家が各々の作曲のシステムやスタイルを持ち、しかも複数の創作のスタイルを使い分けている作家が存在するように、筆者も書く対象や目的によってそれらを使い分けている、ということは自然なことであるのである。例えば童謡を書く場合、12音技法を使い無調性の音楽を書くことはあり得ないように。

以前アジア作曲家連盟のフェスティバルが台北で開催さ

れ、^v日本から数人の作曲家も参加していた。音楽祭で延々と続く現代音楽作品の中にあつて、数曲は多少調性感のある作品が演奏された。それを日本人作曲家の一人が、「古典は良いですね。」と一言。周りにいた我々もうなずいたものだった。それはまさに前者の作品であったのである。筆者はその折、CG作家とのコラボレーションによるコンピュータ音楽CGバージョンを初演している。^{vi}

「現代音楽の中の古典」・・・我々作曲家の間では、現代音楽の初期の作品群や、あるいはアカデミックな要素を持つ作品群をそのように呼んでいる。ただしそれは学術的な論理づけをもって分類されたものではない。

3 作品の分析

その1・・・"GRAPH I" for Percussion Ensemble^{vii}

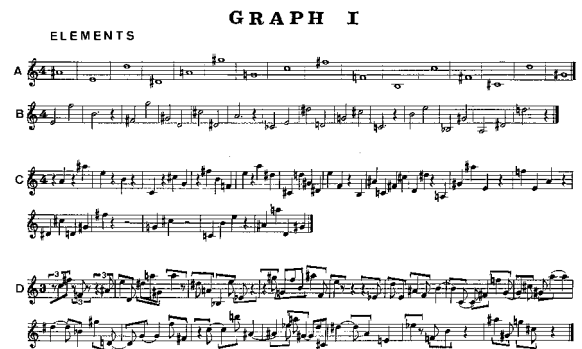
1973年、筆者は3つの作品を書いている。「Elegy」

語り手とソプラノ・五人の奏者のための^{viii}、「Serie Integrale for Solo」^{ix}、そして「GRAPH I」である。

「Elegy」はテキストが付随していた為、好むと好まざるにかかわらず感情的な表現に終始した。「Serie Integrale for Solo」は、グラフィック・スコア（図形楽譜）を使用することで、システムの統一と即興性の導入を図った。

「GRAPH I」では、創作のプロセスにおいて感情移入を排除した方法を模索していた。論理的でスタティックな音響構築を目指したのである。そこで行き着いたのが、物体の運動量に関わる物理的現象を、何とか立体的な音響空間に応用できないだろうかというアイデアであった。そうして「GRAPH I」は作品としてフォルム化されることになる。

しかしこれは創作の方法論としてのアイデアであり、音響空間を具現化することで、再現芸術家たちの精神が新たな音響空間を生み出すことになる、という極めて平凡な論理を、作者は創作のプロセスにおいてほぼ失念していた。





上図は「GRAPH I」の楽譜の一部である。A～Fの断片（フレーズ）は音の要素である。この6個の断片を組み合わせることで楽曲を構成する。作品解説について創作ノートから引用する。「空間における物体（図形）の移行概念を移入。時間的運動性と物理的現象性（運動量）を作曲のプロセスと考える時、それは楽曲としてフォルム化され得る。」^x

次に演奏のための解説を提示しよう。

演奏に関するノート

- 楽譜の演奏時間は各パートの要素の数によって決定される。
- ステージ楽器以外は、すべて音源を無視できる。又要素A及びBのみはミキサー可。
- 曲の進行は各要素が揃って、あるいはそのつどさいの目によって決定すること。1. 2. 3. 4. 5. 6. の目は、それぞれA, B, C, D, E, Fに対応する。
- 演奏の開始（入り）は各要素の自由であるが、それぞれのテンポはできる限り異なる様だ。
- テンポの選択はまったく自由である。ただし同一要素が連続する間テンポで、それぞれの要素を演奏することは無い。
- リーダーは演奏におけるタイミングを設定しなければならない。他の要素は、リペタルに反応するが、すべての要素が、それを一致させることも可能である。
- 部分的ダイナミクスは演奏者の感性にまかされる。
- 各要素メトロノームの使用は許される。
- 楽譜の配置はランダムに。
- 演奏時間が長い場合、各要素、要素間の速度のゆるみは許される。

※ 本「グラフ I」はバージョン・アンサンブルのイメージによったが、他の楽器（声や電子メディア等も含む）でも演奏の本質を損うことはない。

1973. IN TOKYO

上の「演奏に関するノート」に見られるように、演奏の方法を理解しなければ、奏者は演奏することができない。また各要素の組み合わせ、ダイナミクス、各奏者間のリアルタイムなリアクション等、楽曲に対する演奏設計は、従来（近代まで）の西洋音楽には演奏者にとって無縁であった部分にまで踏み込まなくてはならない。つまり、演奏者が「楽曲の構築」という創作の領域に自ら足を踏み入れなければ演奏は不可能であり、加えて楽曲としても成立し得ない側面を持っているものである。

このことは、分化されていた其々の領域を、ある部分において統合し、特に演奏家を作曲の行為に引き込むことで、新たな表現の可能性を探ろうとしたと言える。

さて6個の音の要素について言及しよう。要素のそれぞれは、あるセリエール（音列）により操作される。音列技法はシェーンベルクの12音による作曲法が基であるが、それを基にしつつ、音列のシステムと作曲法は筆者独自に開発したものである。^{xi}

「GRAPH I」は、音程についてのみ音列技法を適用しているが、トータル・セリエール^{xii}を用いているものではない。

い。また作曲者が全体のフォルムを規定し限定しているわけでもない。それ故、ここではまず室内楽としての各要素をどのように組み合わせ、構築していくか、楽曲全体のエネルギーの配分はどうするのか、といった楽曲構成の青写真を、奏者自らが明確にしていく為の十分なディスカッションを必要とする。言い換えれば、作曲家が創作のある部分を演奏者に委ね、双方のコラボレーションによる楽曲構成=音響構築を目指したのである。

さて、作曲活動の当初から、筆者は幾つかの創作上・音楽上の概念を持っていたが、その一つに「作品の一過性」ということがある。演奏の回数が増加すれば増加した分だけ、同じ作品でありながら、その度に新たな表層を呈する一つの作品のかたち（性格）に、限らない興味とエネルギーを感じるのである。

その2・・・

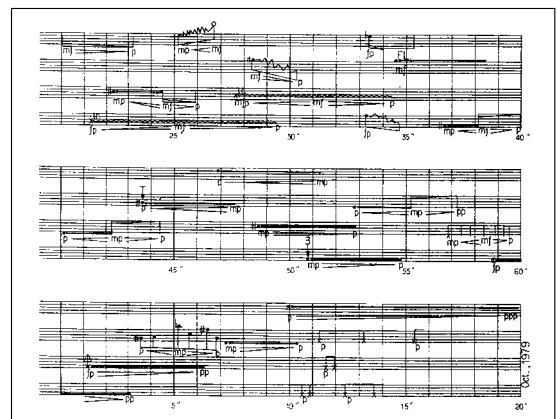
“ENDLESS SUMMER for Saxophone Quartet”^{xiii}

1975年の「ピアノ三重奏」Fl, Viola, ピアノのための^{xiv}は、筆者の東京音楽大学3年次の学年末提出作品である。

ここではそれまでの音列技法をより発展させた形で音の処理がなされているが、三奏者間の「反応」は、ある程度自由なタイムラグをもって設定されていた。

このサキソフォン四重奏曲については、そのタイムラグをより限定し、厳格な時間支配の元に、ただし極わずかなミクロ的時間の「遊び」を包含しつつ、「ピアノ三重奏」と同質の作曲技法を用いている。しかし音の処理そのものはまた異質の方法に依っている。

「ピアノ三重奏」では、コアとなる音列は楽曲の最終において表出されるが、サキソフォン四重奏曲ではごく初期段階でコア音列が現れる。また「空間を彫塑する」という美術から転用した概念も、サキソフォン四重奏曲においてより明確になり、スケッチの段階でその具現化を試みていた、というプロセスがあった。この「空間を彫塑する」という概念は、今に続く筆者のコア的概念の一つである。次に楽曲の末尾と冒頭を示す。



楽譜はスペース・ノーテーション（空間書法）により書かれている。スケッチの段階で楽曲全体の音の密度と分布は確定している。音列処理は独自のシステムによって個々に決定される。前述のようにコア音列の表出は早く、演奏の前半には既に始まっている。

本作品は拍を持たない。つまり拍子の感覚は排除されなければならない。拍子そのものに、細分化された性格付けがなされるため、その与えられた性格を取り払い、拍の自由性を持たせる為である。

またここではピアノ三重奏以上に厳格な時間軸上の音響構築が為されるため、時間軸上における1ブロック時間（1秒）毎の音の一つ一つについてさらに厳格に吟味される。五線は用いられているが縦の線は小節線ではなく、秒の間隔である。つまり線と線の間（ブロック）は1秒を示し、五線下の数字は秒数である。このことは、五線の一段が20秒に相当することを示唆している。

上の楽譜を見ると、サキソフォン四重奏でありながら、冒頭、サキソフォンの音は聞こえてこない。しかし演奏は始まっているのである。聞こえるものは打楽器的な音のみ（キーを叩く音）である。

管楽器（吹奏楽器）としての音が聞こえてくるのは、曲が始まって46秒過ぎ（三段目）にバリトン・サックスのパートに現れるが、これは息の音だけであり、まだサックスの音ではない。そしてやっと4段目の初めに、アルト・サックスのF音が、息の音とともに聞こえてくるのである。曲が始まって1分1秒後のこと。作者とすれば、これはか

なり禁欲的な表現方法に違いない。ちなみに楽曲の全体は13分20秒である。

さて「空間を彫塑する」ということを既述した。勿論これは美術からの転用であるが、彫刻に限らず、絵画にも空間書法は存在するし、絵画においては二次元平面を三次元空間として彫塑するといったコンセプトが内包されている場合がある。例えばマグリットの作品^{xv}にみられる空間性がそれである。あるいは用紙やキャンバスでさえ、空間性の内在を感じずにはいられない。

作曲における時間空間の彫塑とは、ある時間の流れの一部をキャンバスのように切り取り、その切り取った空間を音で彫塑するということである。

さて、筆者は本作品の取り組みの当初、管楽器アンサンブルにおける「音素材の開拓」ということを考えていた。それ故楽曲の冒頭部分における禁欲的な音の処理は、個人的な実験的部分の点在を認めることができるのである。

ここで、記譜における記号の説明を次に示そう。

	the sound of key
	the sound of key with breath
	the sound of breath
	as high pitched sound as you can
	with your voice of same degree
	with your voice up the third degree
	with your voice down the third degree
	with your voice free degree
	indicates continuation of the sound
FL.	Flatterzunge
	Vibrato
	trill
	vibrato 3/4 and 3/4
	on only key-sound ad libitum (high tone)
	" " (middle)
	" " (low)
	only mouth piece (high tone)
	" " (middle)
	" " (low)
	accelerando
	ritardando
	the tone like wave-form
	as fast as possible
	Portamento
	speedy portamento

* It is permitted that you interpret the "one second" as 0.7~1.3 second.

この説明によって、前頁左の楽譜はより理解できるだろう。記譜法の問題はダイレクトに演奏者に伝わらなければならないことで、音の記号であり音の言語であると言えるが、作曲者にとって重要であることは当然であり、より明確に作曲者の意図を伝えるために費やすエネルギーは決し

で少なくはない。

また記譜法はしばしば作曲の方法論とリンクすることで、「方法論が先行する」といった見かけの現象が起きたりすることも否定できず、それが一面誤解を生む要因ともなっている。しかし一部には実験的な試みとして、それが誤解でないアプローチが存在することも現実的なことである。

また「記譜法」は厳密に統一されたものではなく、個々の作家独自のものも含め多種多様であるが、近年、「現代音楽の記譜法」や「現代の作曲法」の情報や技術の共有という観点から、あるいは演奏家や若い作曲家のための指針としての観点から、いくつかの記譜法の書籍が世に出されている。例えばアムステルダム・コンセルトヘボウの楽団員が所持していた、作曲家・ボグスワーフ・シェーファー^{xvi}の「INTRODUCTION TO COMPOSITION」、またドイツのカルコシュカの「NOTATION IN NEW MUSIC」^{xvii}などがそれである。

その3・・・青少年のための作品

“TRÄNEN DER MADONNA” für Blasorchester^{xviii}

最後に、青少年のための作品である、吹奏楽曲「聖母マリアの涙」について述べてみよう。

永年、小・中学校の現場にいた関係上、子どもたちとの活動も多く、そういった中で子どものための作品や音楽教

科の教材制作に関わることが多くなっていった。作品は合奏曲、合唱曲、吹奏楽曲、コンピュータ音楽など多岐に渡るが、ここでは吹奏楽曲に焦点を当てた。この作品は当時の勤務校、松戸市立第六中学校吹奏楽部のために書かれたものである。

編成は交響的吹奏楽の様式で書かれている。つまり大編成の吹奏楽曲である。音の組織は調性的であるが、従来の機能と声の範疇外である。ということは和声的な音の構成を持つが、音の進行や音の解決は作者独自の処理によるものである。

冒頭2小節の5／4拍子を除き、後はすべて4／4拍子をキープする。2小節目2拍目のフォルテで奏されるチャイムは教会の鐘を表わしている。そうしてその鐘の音は、全曲を通して鐘の音に続く聖母マリアの「涙」を表現している。

次の楽譜はこの曲のクライマックスの部分である。制御されていた其々のパートのエネルギーが一つになり、徐々に放出され、最大音量に向かう。最終小節の2拍の最大音量・テュッティ（総奏）の後は、打楽器の独奏を残して全ては沈黙の世界に。やがてその打楽器の音も消え。そうして新たに、静かに静かに音は生まれ、音は流れ。やがてまた静寂に戻って、そうして曲が終わる。

次に楽曲の編成を示す。

Instrumentation	
Piccolo	Horn in F 1&2
Flute 1	Horn in F 3&4
Flute 2	
Oboe	Trombone 1
Bassoon	Trombone 2
	Bass Trombone
Clarinet in E ^b	
Clarinet in B ^b 1	Euphonium
Clarinet in B ^b 2	Tuba
Clarinet in B ^b 3	String Bass
Bass Clarinet in B ^b	
	Timpani
Alto Saxophone in E ^b 1	Snare Drum
Alto Saxophone in E ^b 2	Bass Drum
Tenor Saxophone in B ^b	Triangle
Baritone Saxophone in E ^b	Tom-toms
	Gong
Trumpet in B ^b 1	Glockenspiel & Chime
Trumpet in B ^b 2	Marimba
Trumpet in B ^b 3	

題名はアルプス山間の小さな村の教会の印象から確定した。その印象を元に現地でスケッチし、帰国してまとめたものがこの作品である。そのミステリアスな題名から、情景的で感情的なタッチを保つことを考え、和音構成については7度、9度等のテンション^{xix}を随所に用い、メロディ(旋律)に半音進行を付加することでそれらを表現した。

これらの付加音は、古典和声においては厳格に限定された音進行上の処理が必要である。しかし9度、7度、11度が付加されたテンション・コード(和音)の処理は、重複するが筆者のシステム処理に依っている。

題名が、ある意味や作品の内容を表わしていることから、この曲は標題音楽であると言える。このような作品は、曲を聞く以前に曲のイメージを持ちやすく、筆者も特に青少年のための作品にはこのような具体的な題名を付けることが多い。

また筆者の場合、題名(テーマ)が決定しなければ書き始めることができない。スケッチさえ不可能である。それ故作曲の際には、まず題名を決定してからスケッチに取り掛かるのが常である。テーマが創造へのエネルギーを喚起し音の構築へと向かわせるのである。

筆者の創作行為は大きく二つに分類される。一つは合唱曲等にみられるモチーフ操作であり、一つは空間を彫塑するという概念に基づくもので、作品の多くは空間彫塑の概念と手法で構築している。後者には特に電子・コンピュータ音楽作品において、音響彫刻(サウンド・スカルプチャー)^{xx}の概念も包含している。

- i フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』
- ii 1989年5月、東京池袋・スタジオ200における、F・ジェラード・エランテのコンサート終了後に、エランテ、丸山亮の三人での会話中。
- iii 「世の終わりのための四重奏曲」。ドイツ軍捕虜となったメシアンは収容所で作曲、初演。1940-1941
- iv 12音技法による作曲法を確立し、それはウェーベルンやベルクによって発展的に受け継がれていった。
- v 1994年Taiwan Taipei, ACL Conference and Festival
- vi "Space III" for Computer (with CG version). CG/幸村真佐男
- vii 1973年作曲。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」演奏会において初演。1980年、東京・上野の石橋メモリアルホールにおける「谷中優個展」でのパーカッション・アンサンブル'72の好演は、筆者の作品集「ENDRESS SUMMER WORKS OF SUGURU TANINAKA」(ALM-RECORDS 2003年、LPからCDとしてリニューアル・リリース)に収められている。
- viii 1973年東京・世界貿易センターにて初演。
- ix 1973年東京・中野公会堂、作曲者自身により初演。
- x 「KORRELATION, GRAPH I」1977年5月 グループ74出版部
- xi このことは特別なことではない。現代において、個々の作曲家は独自の創作上のシステムを持っているものである。全ての作曲家がそうであるとは限定できないことではあるが。
- xii 音程、ダイナミックス、音値等、音楽の全ての要素を音列

- 化し制御する作曲方法。
- xiii 1979年作曲。1980年、ガウデアムス国際作曲コンクール(オランダ)に2度目の入選。デン・ハーグにてオランダ・サキソフォン四重奏団により初演。「GRAPH I」とともにファースト・アルバム「ENDRESS SUMMER WORKS OF SUGURU TANINAKA」に収録されている。1980年8月、月刊誌「音楽芸術」(音楽之友社)の付録楽譜として出版。2008年4月、筆者の作品シリーズの一環としてマザーアース株式会社よりリリース。
- xiv 1977年、ガウデアムス国際作曲コンクール入選曲としてオランダ・ユトレヒトにて初演。
- xv 例えば「白紙委任状」など。
- xvi 1929年ポーランド生まれの作曲家。
- xvii Erhard Karkoschka, 1923年生まれドイツの作曲家。1965年に著した「現代音楽の記譜法」は世界各国で翻訳されている。我が国では作曲家・入野義朗による日本語版がリリースされて久しい。蛇足であるが1980年のオランダの音楽祭で、筆者は記譜法の大家であるカルコシユカから創作上の指導を受けたことを記しておきたい。
- xviii 1983年作曲。同年作曲者自身の指揮、松戸市立第六中学校吹奏楽部の演奏により初演。2008年5月、マザーアース株式会社より楽譜リリース。
- xix 7度、9度、11度等の付加された和音を示す。
- xx Soundsculpture 楽器的な形や構造、あるいは機能を持った建物や構造物を指す。