

ミクスト音楽の魅力、そしてその普及に向けて

佐原 洸

(作曲家／電子音響デザイナー)

はじめに

私は日本及びフランスで現代音楽の作曲を専門に勉強致しました。フランスに渡った目的のひとつは、器楽と電子音響がミックスした音楽：フランスではミクスト音楽 (Musique mixte) と呼ばれている分野での創作への理解を深めることだったのですが、ある時を境に他の作曲家の作品を演奏する機会に恵まれ、創作だけでなく、電子音響デザイナーとしてこれまで日本、フランス、ベルギー、台湾での演奏会に携わって参りました。フランスで過ごした最後の一年はミクスト音楽において世界的に影響を持つ機関であるフランス国立音響音楽研究所 (IRCAM) の作曲研究員として過ごし、フランスで培った経験をもとに 2020 年夏より日本で活動を展開しております。

私がミクスト音楽に惹かれ、そしてその普及に努めたいという意思へと至った、この領域ならではの特徴が 2 点ございます。

楽器の音と電子音の融合

ひとつは器楽と電子音響がミックスした音、音色そのものです。私の活動の主眼は器楽独奏、多くて 3 人程度の器楽のミクスト作品における活動なのですが、舞台上で演奏される楽器の音を事前にサンプリングし、それに様々に加工したものをを用いる、もしくはマイクを経由して演奏情報にリアルタイムでエフェクトをかけるというのが電子音響パートを作る上でのオーソドックスな方法のひとつです。こうした電子音と舞台上の楽器の響きが融合することによって生まれる、楽器と近似しているもののアコースティックのみでは実現しえない音響はミクスト音楽ならではの表現であり、楽器自体、奏者自体が拡張されたような感覚を私にもたらしめます。私がこれまで演奏してきたなかではカイヤ・サーリアホ Kaija Saariaho (1952-) 《ノア ノア Noanoa》(1992)、ヘルマン・アロンソ Germán Alonso (1984-) 《エクセ・

サートウルヌス ecce Saturnus》(2013) などの作品がこの種の感覚をもたらす作品であり、自作品においては IRCAM での制作である四分音アコーディオンとエレクトロニクスのための《「きらきら星」によるパラフレーズ Paraphrase on “Twinkle, Twinkle, Little Star”》(2020) においてこの興味を探究致しました。四分音アコーディオンという極めて特殊な楽器を用いているため月日はかかるかもしれませんが、いつの日か日本でこの作品を上演することができることを願うばかりです。



《「きらきら星」によるパラフレーズ》
YouTube, Concert du Cursus / partie 1 (binaural) より



リハーサル中の一コマ

ミクスト音楽ならではの空間を活用した音響

もうひとつの特徴は空間を活用した音響です。アコースマティック、サラウンド、キューブ、アンビソニック、イマーシブオーディオなど、空間を活用した音響システ

ムには様々なフォーマット、考えが存在し、その領域の発展には目を見張るものがあります。このような環境において、私の活動の主眼であるミクスト音楽の領域にも空間を活用した音響システムを要求する作品が少なくありません。その中で、ミクスト音楽でこそ見出せる特徴には以下のようなものがあると考えています：

- 2chを充実させるという発想ではなく、多くの作品が元から4ch以上の音響システムのために創作されている
- 何かの現実（楽器演奏や環境音など）を再現するという目的ではなく、音楽作品の創作である
- 演奏会で聴く際、奏者の身体性ととも聴取される

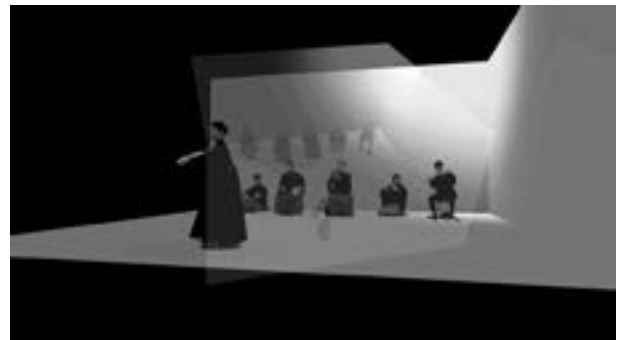
これらの特徴によってミクスト音楽は独自の価値を広く構築できるのではないかと考えております。ピエール・ブーレーズ Pierre Boulez (1925-2016) 《二重の影の対話 Dialogue de l'ombre double》(1985) では客席の周囲に円形状に配置された6台のスピーカーと廊下に配置された1台の計7台のスピーカーを用いて作品が演奏されますが、奏者自身によるモノラルの録音を作曲家の指示通りにDAW上で振り分け再生すると、周囲のスピーカーが均等な役割を担った独特で効果的な音響体験がもたらされます。また、ピエール・ジョドロフスキ Pierre Jodowski (1971) 《ミクスジョン Mixtion》(2002) では基本的に舞台上の左右のスピーカーが活用されていますが、時折後部に配置されたスピーカーから迫ってくる音響に演奏をしながら舌を巻いた記憶がございます。

《二重の影の対話》冒頭

各スピーカーのボリュームは矢印によって示されている

自作品においては、《未来能 Future Noh》(2020) の

創作における主眼のひとつが空間の活用であり、複雑な条件のもと空間を活用した電子音響表現を探究致しました。コロナ禍によって舞台上演は中止となってしまいましたが、関係者の方々のご尽力の下、撮影技術の最先端であるキャノン・ボリュメトリック・ビデオスタジオ川崎での撮影が実現し、現在概ねの編集作業を終えた段階です。映像と4ch(L R Ls, Rs)の電子音響が生み出す相乗効果は創作の際思い描いていた以上のもので、いずれこの作品の舞台上演が叶った際にこの感覚を引き継いで演奏したいと考えています。



《未来能 Future Noh》より
<https://global.canon/ja/vvs/noh>

日本におけるミクスト音楽の現状と課題、今後の展望

このように私にとってミクスト音楽はとても魅力的な領域ではあるのですが、現状、日本においては物珍しく特殊なものとして捉えられており、この分野の隆盛のためには担い手の育成、および聴衆の開拓を強く意識して活動する必要があると考えております。

冒頭に記した通り、ミクスト音楽とは器楽と電子音響がミックスした編成による音楽で、加えてそれが現代音楽(中世、バロック、古典と連綿と続く西洋の音楽の現在形)のコンテキストの中で創作されたものを指しますが、それより細かい定義はありません。しかしながら私が見てきた限りにおいては全ての上演にはMacbook ProもしくはMac Proが用いられ、作曲家あるいはアシスタントが作曲時に構築したMax、Ableton Live、Reaper、SuperColliderなどによる演奏用のプログラムをエレクトロニクスパートの制御に用いるケースがほとんどです。

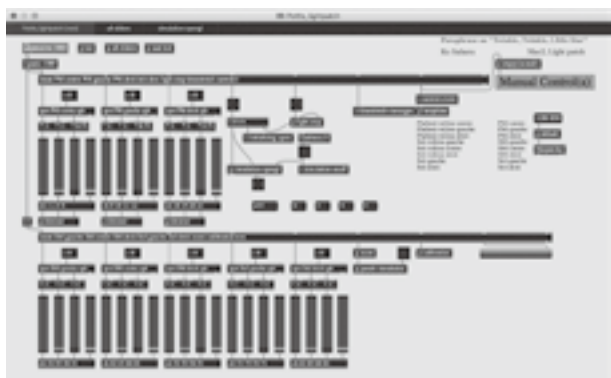
ヴァイオリンを弾く人間のことをヴァイオリニストと

称するように、トランペットを吹く人間のことをトランペティスト称するように、ミクスト作品の演奏時にMacの管理をする人間のことをフランスではRéalisateur en Informatique Musicale (RIM) と称しており、定着しております。アコースティックのアンサンブルや室内楽などと肩を並べて、ミクスト音楽は数ある選択肢のひとつとしてフランスでは認知されていますが、これは充実した数のRIMがいてこそ成り立つ価値観だと個人的には考えております。

現在日本ではRIM：電子音響デザイナーを務める人間が非常に少なく、継続的に活動している方は大御所が一名のみという状況です。そのため、若い世代の器楽奏者でミクスト音楽を演奏してみたいけれど電子音響パートの演奏を依頼する相手がいないケースがあるという噂を聞くことがあります。故に、まずは私自らの活動によってミクスト音楽の演奏頻度を増やし、いずれは作曲家、器楽奏者、電子音響デザイナーなどの教育に携わることを目標として活動しております。現在予定されている演奏会のほとんどは東京都内ですが、活動範囲を少しずつ広げていきたいと願う次第です。



《「きらきら星」によるパラフレーズ》Max パッチ (音響)



《「きらきら星」によるパラフレーズ》Max パッチ (照明)

また、ミクスト音楽はその魅力とは裏腹に、ただ聴いているだけではその価値がわかりにくいというのが聴衆を開拓する上でのひとつの大きなハードルだと考えています。音と身体の動きがシンクロする楽器演奏と異なり、電子音響はなぜその音が鳴っているのかが非常にわかりにくく、聴くとっかかりを作るのが難しいためです。実際に私もミクスト作品の創作を続ける中でその魅力にだんだん気づくことができたため、実際に演奏するだけでなく、お話やレクチャーを通じて、電子音響というある種のブラックボックスを紐解いていき、より多くの方々とこの領域の魅力を共有したいと考えています。



spac-e の演奏会よりーコマ

実際に、私が主宰する spac-e (<https://spac-e.net>) では定期的に演奏会を開催していますが、いずれの演奏会でも最低 4ch を用いて前後左右からの音響を伴う作品を演奏すると同時にレクチャーのコーナーを設け、これまでにエフェクトのお話や、空間を活用した音響のお話などを実践してきました。お客様からは嬉しい反響を多くいただいているので、こうした活動を地道に続け、この分野の魅力をより多くの音楽家、聴衆に知っていただき、ミクスト音楽の普及および発展、ひいては電子音響を用いたあらゆる表現の世界に貢献できたらと思う次第です。

佐原 洸

<https://kosahara.com>

【さはら こう】