

音楽・自然・神話の再構築についての考察

- 自作品の分析をととして -

谷中 優

Considerations about Reconfiguring Music, Nature and Myth.

- via analysis of my works -

Suguru TANINAKA

ABSTRACT

“Music, Nature and Myth” , while they each stand independently in the composer’s environment, they are maintaining a close relationship, like ropes which become entangled. What is connecting them? And what does it mean to “reconfiguring” them? By approaching this from the perspective of creative expression, I’d like to clarify that part.

What is music? For me, music is the wholistic result of various sounds in time and space constructed by a composer. It has a nature that inherently includes both concrete sounds, and also contains a certain kind of “myth” . The myth is not created intentionally. By designing sound, its “episode” (myth) are a product generated automatically.

Here, I share my thoughts about “reconfiguring” Music, Nature and Myth via the analysis of my works.

はじめに

「音楽・自然・神話の再構築」(Reconfiguring Music, Nature and Myth) は、筆者にとって非常に興味深いテーマである。そのテーマに関わりそして考察することは、それら三者の関係性を明らかにすることとともに、筆者の創作活動を振り返り、そして再考することでもある。

何故ならば、筆者の創作活動や作品自体が本テーマと密接に関係し、作品の多くには「自然」や「神話」の要素が包含されているからである。

本論では筆者にとっての三者（音楽・自然・神話）を多面的に考察しつつ、次に示す課題について明確にしていきたいと考える。但し、本論はあくまでも筆者の創作サイドからの考察であることを断っておきたい。

- ・ 作品の分析と考察（自然と神話と）
- ・ この三者を結び付けているものは何か
- ・ 再構築するとはどのようなことか
- ・ 音楽とは何か

1. 音楽・自然・神話について

(1) -1 音楽の起源と神話

音楽の起源には諸説がある。例えば¹労働起源説（カール・ビュッヒャー、エンゲルス）、言語起源説（スペンサー、ジャン・ジャック・ルソー）、進化起源説（ダーウィン）、リズム起源説（ワラシェーク）、呪詛起源説（タイラー）などである。そうしてそれらの全てには、ある種のエピソードが内在している。ここでのエピソードとは仮説に対する「説明」や、あるいはそこに付随する物語性を指すものでもある。それらは内容の多様性、あるいは不確実性故に、「神話」との類似性を見出すことができる。

ところで神話とは何であろうか。ロングマン現代アメリカ英語辞典²によれば、神話について、1「an idea or story that many people believe, but which is not true」2「an ancient story, especially one invented in order to explain natural or historical events」3「this type of ancient story in general」とある。これらの記述から、神話は幾つかの性格や内容を持つものであることがわかる。つまり神話には前述のように幾多のエピソードが内在しているのである。

ただし原始の神の始まりは、森や山、あるいは海や水、また樹木といった、大自然に内在する、人間の対象としての「精霊」であり、人はその精霊を「神」とも呼んだ。我々が良く知る偶像としての神が登場するのは、そのずっと後のことである。

また Goo 辞典³によれば、神話は 1「宇宙・人間・動植物・文化などの起源・創造などを始めとする自然・社会現象を超自然的存在（神）や英雄などと関連させて説く説話。」2「実体は明らかでないのに、長い間人々によって絶対のものと信じこまれ、称賛や畏怖の目で見られてきた事柄。」とある。神話に神が登場する例は、ギリシャ・ローマ神話をはじめ「古事記」「日本書紀」等にみられる日本神話等、世界の国々の地方には多くの神話が残されていて枚挙に暇が無い。

さて音楽の起源の諸説の如何に関わらず、音楽には古来より何らかの神話＝エピソードが存在していた。例えば労働起源説では、集団的な労働従事（狩猟や農耕など）において音楽の発生があったとする。言語起源説では、言葉の持つアクセントやイントネーション、あるいはダイナミックスや感情的な表現が音楽を生成したのではないかとする。また呪詛起源説については、自然や死者に対する畏怖や脅威が信仰心を生み、祈りや祭祀において必然的に音楽が発生したと考えられている。

古来より神話が神と結びつくことは自然な流れであったが、現代では「神話」の意味が変化している部分が見受けられる。例えば光文社のインターネット辞典によると、「現代の神話では現代社会における『神話』はどうだろう・・・」の「現代の神話」⁴

の中に、次の文を見出すことができる。

3 <http://dictionary.goo.ne.jp/leaf/jn2/116024/m0u/>

4 www.kobunsha.com/special/sinsyo/.../pdf/kr007_sm0050.pdf

1 <http://neosmode.com/history01.html>

2 LONGMAN AMERICAN DICTIONARY CASIO EX-word

「・・・神話の解体」「・・・神話の起源」など、現代において何かの出来事についての説明が「神話」と例えられるとき

この文章は、現代において「信じられているある物・ある事象」が「神話」という言葉で置き換えられている、ということを述べている。例えば「安全神話」などというように。そうしてそこには神の登場はないのである。

(1) -2 神話の定義

ここで神話とエピソードの類似性を再考してみよう。エピソード (Episode) についてロングマン英語辞典には、その2に「an event or a short period of time during which something specific happened」と記されている。これはある意味、神話との共通項を持つものであると捉えることができる。また前述した、現代における神話の新しい意味や用法を考えれば、神話は単純に「逸話、寓話」と解釈することもできる。そのように考えることによって、「エピソード」はより強く「神話」の意味に近くなるだろう。

このような考え方から、本論では「エピソード」と「神話」を同義語として統一し、「神話」と記述することにする。

(2) 音楽と自然について

(2) -1 音・音楽の定義

筆者はしばしば、音楽を「音・音楽」として捉え、そのように表記している。勿論のこと、「音」と「音楽」はその形態の相違から明確に

区別されなければならない。音は単体としての音の形態であり、音楽は構築された総体的な音の形態を示すものであるからである。

しかしながら、「音」や「音楽」を創作上の単なる音の素材として考える時、筆者は「音」と「音楽」を同じものとして認識している。また、「音」は「音楽」であるか否かの問いに対して、聞き手の感受によって「音」はある時には音楽となり、ある時には単なる音でしかないのである。

また筆者は「音」を「音・音響」と考え、そして表記している。ここでの「音」とは一つの音の響きであり、「音響」とは複数の音の折り重なった総体、つまり「トーン・クラスター」(tone cluster) を示している。音はある時には単体として存在し、またある時には総体として存在している。それ故筆者は、その両者をまとめて「音・音響」と呼んでいるが、そこには一つの音や複数の音たちが包含されている。単なる音の集合体は「音響」とのみ表記される。

しかしながら、それらの区別や表記は非常に煩雑になるため、本論では以後「音・音響」を含めた在り様を、ただ単に「音」とのみ表記することとする。

(2) -2 音・音楽と自然

自然が醸し出す音は原始の時代から、否、それ以前から存在していたであろう。しかしながらここで採り上げる音は、有史以来現代に至る人間と自然の関係における「音の環境」を意味している。そうして自然の音は我々人

間だけではなく、生きとし生けるもの全てに様々な影響を与えているのである。ここでは特に、我々が生きる「現代の音の環境」について少しか述べてみよう。

現代において、音・音楽と自然を強烈に意識付け結びつけたものは、カナダの作曲家・マリー・シェーファー (Raymond Marry Schafer) の唱えた「Soundscape」の概念である。シェーファー自身は、「そこにある音全てがすなわち” Soundscape” である」と述べている。

この文は、ただ単に音の風景がそこに存在する、という物理的なことだけではなく、その音の風景に「人が関わる」ことによって「Soundscape」は意味を持つものであることを示唆したものである。シェーファーは音の環境に耳を傾け、音を意識することによって「Soundscape」は成立すると考えたのである。

「Soundscape」の考察については既に筆者の小論⁵があることで、本論ではそれについての具体的な論述は割愛したい。

(3) 作品に内在する音の素材としての自然

創作における単なる素材としての「自然」を考える時、それは次の二点に集約される。その一つは「音」としての自然であり、一つは「現象」としての自然である。「音」としての自然はダイレクトな「音の素材」を意味し、「現象」としての自然は自然界の様々な事象を意味している。さらに、そこには人間の営み

による様々な音や現象が含まれる。つまり我々の日常的な生活音や、生活環境が作り出す様々な事象、例えば車や列車、飛行機の音、あるいは建設現場の工事の音、街の喧騒等々。そうしてこの二点は直接的間接的に「音の素材」として機能するのである。次の (3) -1 と (3) -2 にそれらの事例を示そう。

(3) -1 「音」・直接的な素材

創作活動の当初から、筆者は「具体音」と「楽音」を同列視し、両者を「音の素材」として認識していた。例えば、筆者にとって初めての公表作品となった“Elegy” for Narrator, Soprano and five Players⁶を例にとれば、単なる「声」(朗読) が音素材の一つとして用いられている。つまりここでの具体音 (声) は、楽曲を構成する重要な音の素材としての意味を持っている。

またその翌年に発表した、「告別」声と打楽器と電子音響のための音楽 (“Lebewohle” Music for Voice, Percussions and Electronic-Sound)⁷ は声、打楽器、電子音響 (波の音 + 電子音) により構成される。筆者の作品の中で実際に純粋な自然音が使用されるのはこれが最初である。

(3) -2 「現象」・間接的な素材

<例1>

ここでは自然現象によって生成される「音の世界」ではなく、「現象」そのものを創作

5 “Theory and practice in Soundscape” Human Science of Kanazawa Seiryō University, Vol.2, No.2 march 2009

6 The World Trade Center Tokyo Mar.1973 Hamamatsu-cho Tokyo

7 “MUSIK 21 Konzert I” GOETHE INSTITUT TOKYO July, 1974

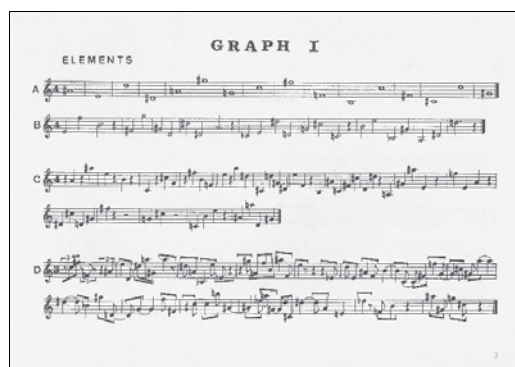
の素材として用いようとするものである。その例として、例えば1973年の”Graph I” for Percussion Ensemble⁸が挙げられる。

作品は、単純に言えば「物理的な現象、例えば物体の運動量と運動プロセスを三次元の音響空間に移入した」ものである。作曲当時の筆者は、様々な自然現象や、人為的な変化、例えばビルが徐々に完成に近づく様子や、あるいは車が走り去る様子等に関心を持っていた。そうしてその変化とプロセスを、何とかして音化できないものかと考えていたものであった。そうして生まれたのがこの作品である。

本論ではそのような理由から、自然的現象だけではなく人為的な現象も包含した形で「現象」と呼ぶこととする。

次の資料1は作品の一部である。ここにA～Fの6個の断片がある。奏者はチャンス・オペレーションによってそれらの断片を組み合わせ、そして演奏する。ここでの作品のフォルムは、このようにして形成されるのである。

(資料1)



<例2>

現象が間接的な素材として機能する例をもう

一つ示そう。交響吹奏楽「コスモス」”COSMOS” for Wind Orchestra⁹がそれである。この作品は宇宙の様々な現象を交響吹奏楽曲として構成したものである。「宇宙の様々な現象」とは、宇宙で起こるもの全てを含んでいる。例えば太陽や月や星の輝き、流れ星といった、日常生活の中で我々が見ることのできるもの、あるいは星の生誕や消滅、星の衝突や爆発、また白色矮星 (white dwarf) の変容、ブラックホール (black hole) の存在といったもの等を意味する。そうして、それらは筆者にとって非常に興味深い対象である。

”COSMOS”は、まさに大宇宙の様々な現象の幾つかを取り出し、それらを吹奏楽の演奏形態を採って表現したものである。つまりここでは創作上の大きな要素である楽曲の主題や内容、構成に対して、間接的な素材である「現象」は非常に大きな影響を与えていることがわかる。「現象」は筆者にとっても標題的音楽作品やその他の作品を生み出す重要な素材であり要素なのである。

次の資料2は”COSMOS”の楽譜の一部である。木管セクションの音の移動のみをここに示した。ここでの音の変化は極小のものであるが、自然現象としての音は時間と空間に浮遊する音のオブジェであると言えるだろう。そうして、そこには常に音色の変化とともに、定位の変化・変容 (音の空間性) が存在して

9 Entrustment work of KANAGAWA UNIVERSITY WIND ORCHESTRA KANAGAWA Uni. Dec.1975

※ “COSMOS III” for Wind Orchestra SONIC ARTS INC.6801 1980

8 Miki Memorial-Hall OKAYAMA Mar.1976

いるのである。

(資料 2)



2. 音楽・自然・神話の再構築を踏まえた作品の 分析と考察

本章では次に示す 4 つの演奏形態から幾つかの作品を採り上げ、それらの個々について「音楽・自然・神話の再構築」をベースにした分析と考察を進めたい。

(1) 室内楽作品

(1) -1

“ENDLESS SUMMER” for Saxophone Quartet¹⁰

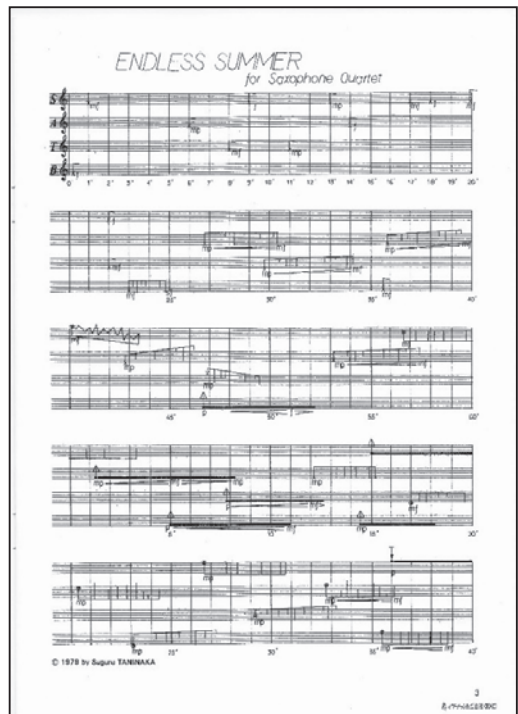
作品は題名のとおり「夏」を表現している。夏に燦然と輝く太陽、青々とした野山の緑、どこまでも青い空と海、などといった夏の情景（環境）に、筆者は惹かれるのである。そうして、そこには夏の情景とともに様々な音が存在している。例えば波の音や川の流れ、

鳥のさえずり、あるいは夏の季節のイベントなどによって醸し出される、生活音を含む様々な音たちがそこにある。

それと同時に、そこ（作品）には作者の精神的な様々な動き＝思考や感情等が内在しているのである。しかしながらそれがどのような思考や感情なのであったのか、今では思い出す術はない。

次の資料 3 は楽曲の冒頭である。冒頭においてサキソフォンの音（楽音）を聞くことはできない。そこでは奏者の息の音や楽器のキー音（タンポの音）が聞こえるのみである。ここではサキソフォンによって発せられる、「楽音ではない音」への模索があったことは確かなことである。

(資料 3)



さて、本作品における作曲者の思考や感情

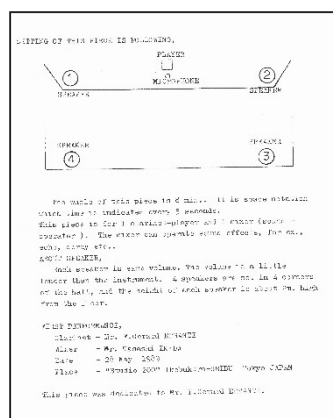
10 International Gaudeamus Music Week(The Netherlands) Sept.1980 Mother Earth Co,Ltd April 2008
(CONTEMPORARY JAPANESE MUSIC SERIES 181 ONGAKUGEIJUTSUNo.28-8 ONGAKUNOTOMO-LTD Aug.1980)

の有無はさておき、あるいは夏の風景描写のイメージはさておき、テーマ「終わりのない夏」と楽曲について様々に考えを進めていくと、そこに何かが見えてきはしないだろうか。作者の意図は実はそこにあるのである。それは表象の裏側にある精神性なのである。

(1) -2

“SPACE” for Solo Clarinet and 4ch.sound¹¹

(資料4)



The length of musical performance of this piece is 8 minutes. It is space-notation which time is indicated every 5 second.

This piece is for 1 clarinet and sound mixer. The mixer can operate sound effects such as echo, delay etc. 4 speakers are at the same volume. Speaker's volume is a little louder than the one of instrument. 4 speakers are set in 4 corners of the hall, and the height of 4 speakers are about 2metes high from the floor.

上記は資料4を含め、セッティングと演奏上の説明が示されている¹²。ここではクラリネ

ットの生演奏とスピーカーを通した電氣的な音色が混ざり合う。同時に、音の定位とその変化・変容が醸し出す音の運動がそこにある。そこには一体何が見えるのであろうか。

ところで自然の中の音の現象は、ただ単に一つの点や一つの方向からのみ発生しているわけではない。音は前から後ろからも、横からも上からも聞こえてくるのである。言い換えれば、様々な音は様々な方向から我々の耳に届き、そして様々な方向へと消滅していくのである。そのように考えると、従来の演奏会形式（聴衆は前方からのみの演奏を聞く状態）は、非日常的な空間であることに我々は気付くのである。

本作品は、そういった非日常的な空間を音の定位・音の空間性について、日常的な空間に近づけようとする意図を含んでいる。クラリネットの音色と電氣的に変化した音色が時間空間の中で様々に変化し変容していくプロセスがここにある。

次の資料5は楽曲の初めである。譜面上、クラリネット・パート下のグラフは音の定位を示している。最初のF音（実音）はステージ中央から聞こえている。（実際にはスピーカーからの音と同時に、中央に位置する奏者の楽器から常に音は聞こえている）その後、音は中央に在りながら微妙に定位を変化させている。（但し常に中央の奏者の生音は定位を保っていて変化することはない。）

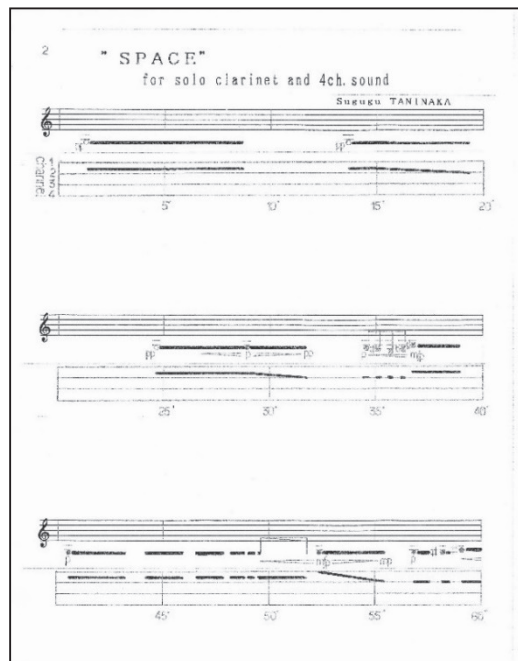
このような音の定位変化の導入は、自然の中にある音の現象の一部をコンサート会場に持ち込むことによって「音」や「音の環境」

11 Clarinet/F.Gerard Erante Studio200 Tokyo May,1989 Mother Earth Co,Ltd 2008

12 Ibid.11 (Mother Earth Co,Ltd 2008)

に目を向け、再考するきっかけを作ることを意図したものである。

(資料5)



<補足>

楽曲はその後、音の定位や音色を様々に変化させながら一つのフォルムを形成していく。そのプロセスにおいて、そこにある種の神話が生まれるのである。

(2) 合唱・オーケストラ作品

(2) -1

“Tränen der Madonna” für Blasorchester¹³

テーマ “Virgin Mary’s Tear” for Wind Orchestra については、改めて「神話」の有無を述べるまでも

あるまい。ここには確かに「神話」は存在するからである。そうしてこの作品の「神話」には純粋に「神」が登場する。ここでの神とは「聖母マリア」 “Virgin Mary” のことである。このように筆者の作品には時に神が登場するが、その現われ方は同じではない。

この作品は、ある時筆者が訪れた小さな町（アルプス山間にある）の教会の印象を、交響吹奏楽の形態で表したもので、青少年の為に作曲したものである。その教会を訪れた時、「聖母マリアが涙を流す」という逸話を思い出させるような静けさと荘厳さがそこに存在しており、筆者にとってその印象は強烈なものであった。

資料6は、楽曲のクライマックス前後の部分である。徐々に徐々に、多くのパートが様々な形を採りながらクライマックスに向かって行く。そうしてリハーサル記号Hの3小節前の冒頭二拍の Tutti（総奏）fffで最大エネルギーの放出が終了する。後に静寂（G.P.）が続く。Hの Tempo I から静かにその余韻がしばらく続いて、そして曲は終わる。

クライマックスに至る様々な音の形（音のイベント）は様々なドラマを生み、そのドラマはエピソードであり、エピソードは神話となり、また神話そのものなのである。Tutti（総奏）までの音の流れは聖母マリアの「涙の原因」であり、G.P.の静寂とその後の静かな音の流れは「聖母マリアの深い嘆きと涙」であるのかも知れない。筆者はその場の印象とともに、人間の愚かさ賢明さ儚さを訴えたかったのであろうか。

13 Matsudo The 6th Junior High School Wind Orchestra Concert 1993 Mother Earth Co,Ltd May,2008

(資料 6)

初演は筆者自身の指揮によって子どもたちが好演したものである。(in Matsudo City Hall 1993)

(2) -2

“COSMOS III” for Wind Orchestra¹⁴

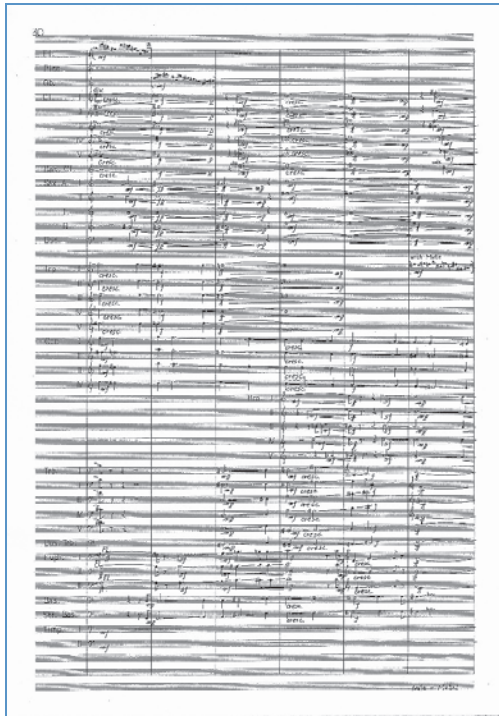
本作品については第2章の(3) -2に〈例2〉として少し述べている。よってここでは補足にとどめたい。

資料7は楽曲のクライマックス・エリアの楽譜で

ある。正確にはページ31-33(167小節-184小節)がクライマックスを形成している。但しここでは Tutti (総奏) による *fff* 等のダイナミックスの一致は皆無である。各セクションは其々の形でダイナミックスを変化させながらページ31-33に到達するが、あくまでも各セクションのエネルギーは一致して放出するものではない。宇宙に於いても、偶然的な一致はあっても意図的な一致は無い故である。各セクションの其々の「動き」自体が個々の出来事を表し、それらの集合体が新しい神話となるのである。それは例えば一つの「小さな宇宙の神話」と呼ぶことができるだろう。

14 The “CosmosIII” for Wind Orchestra is a revise of “Cosmos” for Wind Orchestra. 1st performance/ Kerktrade International Music Contest 1981 Fest. (Netherlands) Matsudo The 6th Junior High School Wind Orchestra Cond.; Suguru Taninaka

(資料7)



(2) -3

Mixed Chorus “Topology of Love” for 12 voices¹⁵

作品のテキストは筆者若年の頃の詩である。ここでは「愛」が語られているが、その「愛」はまったくの「恋愛としての愛」であって、特に人類愛などを語っているわけではない。

一般的に愛の形は多様である。とりわけここでの「愛」(恋愛)は激しくまた利己的であり多様性に拍車をかけている。熱しやすく冷めやすいとも言われるが、真剣で利己的であるからこそ、その想いもまた強烈であり、その心の解決には永い時間を必要としたのではないだろうか。心の若さ故に。但し詩を書い

た17歳当時の筆者の心境を知る手だては、今は何もないのである。

(資料8)



作品は線描的な部分をベースにして点描的な部分を加え、その両者の重なりと対比に注目した。線描的な部分は、主に持続する音のダイナミックスの変化と、重なりによって醸し出す音響の多様さを考えた。また点描的な部分では瞬間的な音の発生と消滅、そして、線描的な部分によって生成される声のトーン・クラスターとのコンビネーションを意図している。

勿論のこと、ここでのテキストは意味を持つものであるが、その意味とともに、声の重なりによって生じる「響き」そのものにも耳を傾けたいと思うのである。そこには声の重なりによって生じる音響の運動があり、その

15 “Musik 21” concert Vol.4 Aoyama Tower Hall
May,1976 Tokyo MOTHER EARTH Co.Ltd.
Oct.2010

(資料9)

1. **Soundscape 2010** for Computer (2011)

This work was completed in March 2011 and expresses the landscapes of sound at the time. However, those landscapes include ones taken from author's memory, not only ones of the real time scene in 2010. These processed physical sounds and electronic ones are piled up and create a new sound space.

運動の連続が一つのフォルムを形成する。そうして、形成された音響フォルムにはまた新たな神話が包含されていることに我々は気付くのである。

またそれらの神話は、聴き手によって多種多様な内容と形を伴って我々の前に現れる場合があるだろう。その場合、作品に内在する神話とは、実は聴き手の感性によって生成されるものであるのかも知れないのである。

(3) 電子・コンピュータ音楽作品

ここではコンピュータ・コントロールを伴う作品 (Electronic Sound、Electronic Sound + Voice or Instrument、Electronic Sound + Concrete Sound + Other Instruments, etc.) について述べる。

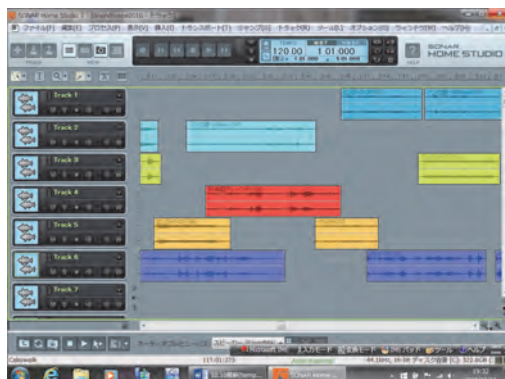
(3) -1 電子・コンピュータ音楽作品

“Soundscape 2010” for Computer¹⁶

資料9はCDジャケットの中の解説文をそのままここにコピーした。資料10は楽曲の音素材をシーケンス・ソフトによって構成した一場面である。画面上に配置された個々のブロック (音素材) は、具体音や電子音を素材

として様々な加工のプロセス (資料9)¹⁷ を経たものである。ここでは7つのトラック (チャンネル) を使用しているが、最終的にL.R.の2ch. 2 trackにミックス・ダウンされる。

(資料10)



またここでは具体音が多く取り入れられ、その中で、ダイレクトに「自然」が音の素材として使用されている。それらは例えば水の流れや虫たちの声、人の話し声、列車の音、ラジオの音声等といった様々な音が含まれていて、一つの音の世界を形成しているのである。またそれらの具体音のあるものは多くの工程を経て原型をとどめない物や、あるいはもとのままの音であったりする。そのような音素材によって作品は構成されている。ところでこの作品にも「神話」は存在するのであ

16 First performance / The 15th JFC independants Suginami Civic Hall Tokyo Mar. 2011

17 “Works of Suguru TANINAKA” Electronic/ Computer Music ALM RECORDS ALCD9119 2012

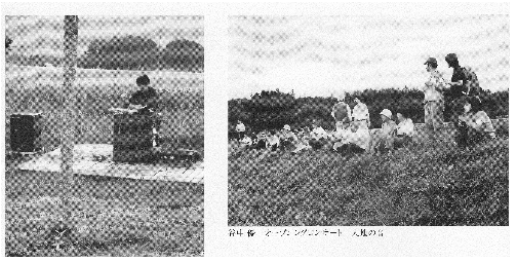
ろうか。

(3) -2 ミクストメディア (Mixed Media) ・マルチメディア (Multimedia) 作品

「ハヶ岳幻想・大地の響き」- コンピュータと石を伴ったパフォーマンスの為の -¹⁸

“Phantasy of Yatsugatake Sound of The Earth”
-for Performance-

(資料 11)



資料 11 は演奏風景である。畑の中に設えたスペース（ステージなのだろう）で、筆者はコンピュータ・コントロールによる電子音響の再生と同時に、シンセサイザーのライブ演奏を始める。小石を持った参加者（奏者）は自由なタイミングと自由なリズムで演奏に参加する。草いきれの漂う畑の会場。目の前は近くハヶ岳の連邦が横たわる中で。どこか近くで虫の音が聞こえてくる。透き通る青空に鳥が舞い、穏やかな秋風のなかの、自然とのコラボレーションによる作品の生誕がここにある。

そうしてここにも、新しい神話は生まれているのである。

18 < Gallery farm '98 > Haramura art show in a field Phase:3 “Farm of the sensitivity” Haramura Kikuchi-Pasture Nagano Japan Sept.1998

(資料 12) ¹⁹



左の資料 12 は、筆者が参加した同期間に、同エリアで行われていた彫刻家の野外展での作品の一つである。これらの作品群は周

りの自然によく溶けあい、一体となって一つの自然の風景を醸し出している。そうしてそこには風景と同じく「音の風景」が存在しているのである。

“FANTASIE IN KAGA 2009” -for Visual and Electronic Sound-²⁰

(資料 13)

(資料 14)



(資料 15)



(資料 16)



19 (Poetry and handwriting / Fuzita Hakunan) The same week

20 JFC independent Vol.14 Kawai-Pause Omotesando Sept.2009 Tokyo

本作品では映像と音のコンビネーションをまず第一に考えた。映像は風景の生録りに文字情報を加え、その文字情報の一部はアニメーション効果を付加している。映像素材そのものは（筆者にとっては珍しいことであるが）、ほとんど加工を加えることなく、ただ単にタイムラインに配置しただけである。この作品に限って言えば、制作の当初からできる限り「ありのままの」映像を使用したい思いがあった為である。それ故、作品の全体はドキュメンタリー・タッチになったことは否めない。

音は、映像に伴う具体音（祭りや街の喧騒、和太鼓の音、微かな風の音や川の流れ、人の声、車の音等）に電子音響が重なり、そうして一つの音の風景を形成する。そうしてそれらの音と映像の集合体が一つの作品となるのである。ここでは、できる限り手を加えない、元のままの素材を生かした作品制作を試みたものである。そのような制作過程は、作品をダイレクトな感性の泉へと誘う一つのメディアとして機能するのではないだろうか。

3.まとめ

テーマ「音楽・自然・神話の再構築についての考察」に取り組むに際して、筆者は以下の課題を念頭に、筆者の作品を媒体として論を進めてきた。設定した以下の4つの課題が、おそらくテーマを考察する大きな手がかりになると考えたのである。

- ・ 作品の分析と考察（自然と神話と）
- ・ この三者を結び付けているものは何か

- ・ 再構築するとはどのようなことか
- ・ 音楽とは何か

(1) 作品の分析と考察

(1) -1「神話」について

ここでは「自然」と「神話」をキーワードにして幾つかの作品を採り上げ、それらの概略的な分析と考察を試みた。このアプローチは筆者にとって、ある意味において新しい発見の機会でもあった。つまり、創作時に持っていた概念や方法とは別のエリアの存在に気付くことになったものである。その大きなものは「神話」の存在であった。筆者は作品に内在する「神話」について、多くは無意識の状態での作品制作を継続していたからである。標題音楽的な作品は別にして。今回のアプローチは、筆者をして作品に「神話」が内在していることを再認識させることになったのである。確かに「神話」は作品に内在している。

(1) -2「自然」について

さて「自然」についてはここに詳しく述べるまでもあるまい。筆者は活動の当初から「自然」を創作上の重要なキーワード、重要な音素材と位置づけ、現在に至っているからである。1973年の作品”Lebewohle” Music for Voice, Percussions and Electronic-Sound²¹の存在がそれを証明しているだろう。

ところで、Joscelyn Godwinの著書²²の中に

21 Ibid.7 (But Composition year is 1973)

22 “HARMONIES OF HEAVEN AND EARTH” Thames and Hudson Ltd,London 1987

興味深い記述がある。Dorothy Retallack²³が行った植物の成長と音楽の関係についての実験である。日本にも例えば大藪多可志²⁴等植物を対象にした実験や研究は散見しているが、ここで問題にされるのは「音と生物（人間）」の関係性である。つまり、音は我々生き物にとって重要な要素であり重要な環境であるということである。音の環境は自然環境の一部である。筆者の作品には何時のときにも、直接的間接的に「自然」が内在しているのである。

(2) 音楽・自然・神話を結び付けているもの

本章では本課題の再確認を試みた。概して筆者の作品における「自然」は、多くの場合明確な意図を持ってそれらの要素を導入している。但し「神話」については一部の作品を除き、意図的なアプローチは皆無であった。だが意識的・無意識的に関わらず、そこには様々な形を持った「神話」が結果として存在していたのである。

考えるに、「創作＝創造の行為」自体が、音楽と自然と神話を必然的に結びつけているのではないかということである。そうしてその考えは、第3の課題「三者の再構築」の答えを自ずと、しかも必然的に導き出している。そうして第4の課題についても同様であると

いえるだろう。

(3) 音楽と三者の再構築

ここでは課題3と4について端的な答えを用意している。「音楽」とは筆者にとって「創造行為」そのものを意味する。そして「三者の再構築」とは、「創造活動＝作曲の行為によって成されるものである」との結論に達したものである。

※本論は2015年11月に開催されたACL（アジア作曲家連盟）フェスティバル・コンファレンス・フィリピン大会の論文セッション（フィリピン大学・マニラ）に於いて口頭発表したもののフル・ペーパー日本語版である。（College of Engineering Theatre Diliman,）

23 USA “The Sound of Music and Plants” 1973 http://search.yahoo.co.jp/search?p=Dorothy+Retallack&aq=-1&oq=&ei=UTF-8&fr=top_gal_sa&x=wrt

24 “The vegetable ecology electric potential and Communication” Takashi Oyabu and Masaaki Katsube (Edit) ISBN978-4-303-71032-3 Apr.2009