

第0部

はじめてアルヴィン・ルシエという作曲家を知る人のために 15分

1931年生まれのアメリカの作曲家アルヴィン・ルシエは今年の5月で90歳を迎えました。

ジョン・ケージ以降の流れを汲む現代音楽の作曲家のひとりとして、また物理的な音響現象を用いたパフォーマンスや展示作品を制作する作曲家として現代美術においても著名です。

特に1965年から1980年までの15年間の間に次々と発表された作品は、現在サウンド・アートと呼ばれる芸術領域のマスターピースとして知られ、この分野の創始者という位置付けで語られる機会も多い作家です。

特にその時期には非器楽＝つまり楽器じゃない様々素材を使って、自然現象としての音の空間的な振る舞いに基づく経験的で実験的な作品を沢山生み出しています。まさに自然現象の探究家と言えます。



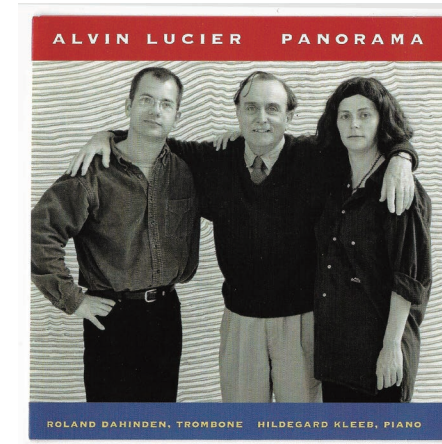
ルシエとケージの写真

1965年作の世界で初めて脳波を使った作品“Music for Solo Performer”の準備中。

1988年にウェスリアン大学で1週間かけて開催されたジョン・ケージ生誕75年記念イベントで撮影

1980 年以降自然現象の探究的な姿勢は維持しつつも、伝統的な楽器を用いた作曲にも力を入れています。

90 年代には美術作家ソル・ルウィットとの二人展を行ったり、2017 年開催の国際芸術祭ドクメンタ 14 で特集的に取り上げられるなど、現代美術の領域でも高く評価されている作曲家。



Sol LeWitt の copied lines の制作風景とその作品のまで記念撮影したルシエの PANORAMA の CD ジャケット

90 歳を迎えた現在でも活動を続けていて、ルシエの曲を演奏するため 2016 年に結成された Ever Present Orchestra が誕生してからは次々と旧作+新作のレコーディングを発表しています。今年は誕生日を祝賀するイベントとして世界各国から 90 名のアーティストが参加して 24 時間を超えるオンラインイベントが開催されました。

第1部

波動振動としての音の自然の性質と空間性：エドモンド・デュワンとの出会いから脳波の音楽

1965年イタリア留学から戻ったガルシエは作曲家として何を始めるべきか停滞の時期

ブランダイス大学で室内合唱団の指揮者をする傍ら、同じ大学に出入りしていた科学者のエドモンド・デュワンの脳波の一種である α 波検出装置に巡り会う

α 波とは

瞑想時やリラックスした時などに現れる脳波

周波数としての幅が非常に限られ 10Hz 前後

数秒毎に大きくなった小さくなったりといった律動性を示す脳の信号

そのままでは信号としても非常に弱いもの

装置によって信号を増幅することで知覚可能な何かになるということをデュワンから教わる

α 波は増幅して取り出しても低周波すぎて音響として聴くことは不可能

「制御とかエネルギーのアイデア」であったとルシエ本人が語っている

Music for Solo Performer は音のアイデアとして考え始めたのではなかった

α 波の状態になるようにじっと静かに座ることで何かが生じる、という特別な状況に興味を持ったことが窺える



Music for Solo Performer (1965) が脳波を使った世界で初めての音楽となる

当時の電子音楽の手法として一般的であった音響機器を制御してテープ音楽を作るということに脳波を利用しようとは思わなかったとのこと

脳波という律動する振動を直接エネルギーとして取り出し知覚可能にする

そのために瞑想状態のように静に座り、それで物体を振動させるという特殊な音の状況に興味を抱いた

最終的にそのエネルギーで打楽器を振動させるという形で具体化した時に、初めて作曲の領域に移行したとのこと



第2部

波動振動としての音の空間性その1：*I Am Sitting in a Room* (1969)

この曲はいわゆるテープ音楽であった

ルシエにとってのテープは「記録し世代順に次々と再生するための手段、運搬装置」でしかなかった

***I Am Sitting in a Room* において、わたしはテープを使うことを選だのではなく、空間の中に音を送り返すという目的のため、何らかの形式でそれをできるようにしなければならなかったのです、そうせざるを得なかったのです。**

現在ではテープ音楽ではない

2003年に会ったときに「リアルタイムでできるように今プログラミングをしている」と話してくれたが、実際その数年後にはリアルタイムの形として公演された

それ以前もこの作品の演奏依頼は非常に多かったことが窺えるが、技術的な難しさと思った効果が得られない点で「満足いくようなものにならないのでテープなんだ」とだいぶ以前に話していたことを思い出す

実際に自分で試してみると分かるが、ほとんどの部屋で変化がすぐに訪れ、あまり楽しめる音にはならない

初期録音と Lovely Music からリリースされた音源、どちらにも吃っている箇所がある。吃音者であるルシエにとって、発音しづらいのかもしれない。最近録音されたLPではスムーズに発音している。その点を指摘した最近のインタビューで、以前のテイクは吃ったテイクを選んで使ったようなことを匂わせていた

2019 年来日時での公演では” I am sitting in a room different from the one you are in now. (みなさんが今いるところとは別の部屋に私は座っています。)” という初めのセンテンスは” I am sitting in a room same the one you are in now. (みなさんが今いるところと同じ部屋に私は座っています。)” と語っており、テープ作品からライブ作品へと明確な脱却がみられる

第3部

波動振動としての音の空間性その2：

STILL AND MOVING LINES OF SILENCE IN FAMILIES OF HYPERBOLAS (1973-74, 1984)

空間性を扱ったルシエの作品は複数あるが、器楽曲へと道筋を広げたのがこの曲

タイトルは「双曲線群における静と動の静寂の線」と訳せる



Lovely Music からリリースされた2つのLP

作曲の年代をみると 70 年代と 80 年代に別れており、同じタイトルで別の作品としてリメイクされたことが分かる

70 年代は正弦波とダンサーなどのパフォーマーによる構成が基本の作品と言える作品。且つ声や楽器の使用、そしてビートを用いることでエレキギターやスネアドラムも加えられる仕様になっている

2 つ以上のスピーカーと正弦波を利用することで定在波としての音の地形図を作ることが意図した作品

複数のスピーカーから同じ周波数が発せられていれば腹の位置と節の位置が動かない地形図となり、その場所を等高線として繋げると二次曲線（双曲線）を形作る
これがタイトルの示す **Still lines=留まった双曲線**

複数のスピーカーを空間内に設置することで、より複雑な地形図を作ることができる

次にスピーカーから発する正弦波の周波数をほんの僅か違えるとどうなるか？

この等高線が移動し始める。周波数の違いが大きくなれば、それだけ早く移動する

この移動する等高線が Moving Lines

動く等高線を留まった**位置で聴くと**次々と等高線が通過していくので、音が大きくなったり小さくなったり「**うなり=ビート**」となって聞こえる

動く等高線は非常にイメージしづらいので実際のところどうなのか？留まった等高線とともに

作図し実際に動かして確認してみないと納得できないので、動画で作図してみた。

以下で確認してみよう。

<https://youtu.be/EiEV1LdLgCg>

動画で見ると左から右に等高線が移動しているのが分かった

皆さんは座っているので留まった位置で聞くため、音の方は5秒ごとにならなって聞こえた筈

しかも図と同じく左から右へと音が動いて行ってるのに気づいただろうか？

STILL AND MOVING LINES OF SILENCE IN FAMILIES OF HYPERBOLAS という作品で、ルシエはこのような現象を用いて空間内に音の地形図＝迷路を作ろうとした

留まった迷路と動く迷路である

それは**耳を使うが音が変わるわけではなく**（特に留まった地形図の場合はビートも生じない）、しかも**目に見えないため視覚的でもない、しかしながら非常に空間的な作品**だった訳である

観客が座席に座ってこの作品を鑑賞するのではなく、展示室のように自由に歩き回れるならば、まさに見えない音の等高線の迷路を探りながら散策するという体験型の作品になったことであろう

STILL AND MOVING LINES OF SILENCE IN FAMILIES OF HYPERBOLAS (1973-74) をコンサートホールで上演する上では、観客が座席に座って動かないということを前提にしなければならない

そこで観客の代わりに静寂＝節となる等高線を探るようにパフォーマーに歩いてもらうというのが楽譜に記譜されたアイディア、つまり視覚的行為になった訳である

当然パフォーマーが歩けるように留まった等高線＝Still Lines が前提となり、時々楽器を鳴らしてうなりを生じさせてその静寂の等高線を乱す演奏となる

乱している間はパフォーマーは道を見失うために、パフォーマー自身が専門とする洗練された動きを行うというものであった。迷路を歩いている間は洗練された動きではなく、たどたどしいものとなり、対比が生まれる



演奏の最後にスピーカーからの周波数を若干変えてうなりを作る

空間内のさまざまな場所に4つのスネアドラムが配置されていて、等高線がスネアドラムの振動面上を通過した時にスネアドラムを鳴らす。順次鳴らされることで、初めて等高線の動きを観客が知覚できる仕組みであった



地形図の発想を発展させることにより器楽で演奏可能な作品へと変化していく。現在でもルシエの作品の題材として頻繁に用いられるうなり=ビートの作品の誕生である

これらの作品を演奏する上で、これが空間的な作品だということを知っておく必要がある。つまり音の等高線を動かすという考えで演奏しなければならない。そのためビートの向きが演奏者にとって最も重要な課題になる

自分が鳴らした音で生じるビートを聞き分けて、ビートが自分からスピーカーの方へ進行するならば自分の方が周波数が高いということを知り、あるいはその反対を知り、次に周波数を上げるべきか下げるべきかを判断し演奏する必要がある、それは非常に訓練された耳を持ってしても大変な作業と言える