

「語りもの」とは？

1998 年から始めた作品シリーズを自分で何となくそう呼んでいるうちに ということになった。共通項は語りが入っていることだけで、楽器編成や電子音の有無などはその都度異なっている。映像こそないが、言葉 や具体音はここではイメージを喚起する映像と同じ位置にあり、その意味で語りものの作曲は自分にとっては映画音楽に向かう時と同等の体験 なのだ。ある意味で「文学的」な作品といえないことはないのだが、自分の関心はそこには全くない。物語を音楽で彩り、増幅するという通常の映画音楽の役割はここでは求められてはいない。普段映画音楽を手がける時なら、既に存在している映像を基準に、それが持っている意味性を音によってどうするか、増幅するのかはぐらかすのか、を考える。しかし、「語りもの」においては、中心は

イメージの側ではなく音楽の側にある。音楽の要請でイメージを変え、変形させてゆく。思うに、これは映画音楽の作業ではどうしても音楽が 映像の従にならざるを得ない事に対する無意識の補償のようなものなの かもしれない。すべての作品のテキストには、10 年来の友人である増田康仁さんに何らかの形で関わっていただいている。増田さんには、僕の我が儘な注文にも嫌な顔一つ見せず応じていただいていた。ここで感謝の意を捧げたいと思います。

1. 『陥没一分岐』(2000)

「語りもの」の中でも最も言葉が錯綜しているのがこの作品である。2人の 歌手がそれぞれに歌うだけでなく、そこに更に語りも加わった結果、そこには音響だけでなく言葉のカオス状態も生まれる。一度にすべてを聞くことのできる人間はいないだろうが、それでよいのである。人は、た またま耳にとまった言葉を聞き、次の瞬間にはまた別の言葉がふと耳に 入る。録音物なら、聞く度に違った発見ができるかもしれない。この作 品は語りものの第3作目だが、前作の『伴走一齣齣』同様に、溶け合わない異物同士を並置することで空間に亀裂を入れることを考 えた。ここでは、クラシカルなソプラノとピアノのペアが「歌曲」を歌い、ポップ寄りのヴォーカルとキーボードが「ソング」を歌うが、両者 は混じり合わない。この作品で始めた「並置」というやり方は、その後 の語りものでも時々受け継がれ、さらには語りもの以外の近作でも応用 されている。いくつかの個々の歌やピアノ曲は単独でも演奏できるよう になっている。

2. 『浸透一浮遊』(1998)

それまでと全く違う方向へ踏み出そうとして作った、「語りもの」シ リーズの最初の作品がこれである。自分としては、当時一大決意の末の 一歩であった。この「語りもの」においては、音楽は、「音楽」という 記号になる。そこでは、音楽の内実は二の次になり、イメージとの関係 性

こそが重要になってくる。その根底には、映画音楽においては、あらゆる音楽は映像と合ってしまう、というミシェル・シオンの提示した原則がある。音楽を大事に、と言う者ほど、音楽の内面に囚われてしまい 因襲から逃れられなくなる。そんな時こそ、ジョン・ゾーンの有名な言葉「音楽は音とは関係がない」を思い出すべきだろう。トム・ジョンソンの試みの要は、音楽と関係ないところから音楽が規定されてしまう点にあり、その無慈悲な乖離がうまく機能した時にこそ彼の音楽は刺激的 たり得た。この作品においては、イメージを提示するのは言葉と環境音である。そこに生演奏が乗ると、今や映画生誕百年を越えた時代に生きる我々としては、慣習的にイメージにつけられた背景音楽/劇判、としてそれを受け取ってしまう。そこでは関係性は固定されており、それを崩すのは容易ではない。なぜなら、どんな音楽を持ってきても「合ってしまう」からだ。なんでも吸収してしまうブラックホールに人はどう立ち向かえばいいのか。それに対する答えを探す旅がこのシリーズなのか もしれない。

3. 『伴走—齟齬』(1999)

「語りもの」の第2作。ここでも、『浸透—浮遊』に続いてイメージと音との関係性を転倒することを考えた。この曲で特徴的なのは、誰でもわかるように、トモミンという楽器の使用である。このトモミンというのは、およそ味も素っ気もない単調な音色で無機的な音を出す楽器で、しかもコントロールが非常に難しい。トモミンの名前のもじりの元ネタであるテルミンはかなり緻密なコントロールが可能らしいが、それとは比べるべくもない。機能性と音色の洗練度の向上が新たに生まれた楽器の「進化」だとすれば、およそトモミンには「進化」しようという気がなさそうだ。この作品では、そんなトモミンの投げやりさこそが求められていた。しかも、伝統を色濃く背負ったピアノとトモミンという組み合わせがしっくり合うはずもない。この楽器がピアノの伴奏を従えて無機的な音でメロディ(らしきもの)を奏で、それが語りによって提示されるイメージを彩る時、それでも人はそこに「映画音楽」を見出すのだろうか。これでもあなたは酔えるのか。これですらも「合ってしまう」と言えるのだろうか?という挑戦的な喧嘩腰で作られたのがこの作品なのだ。

4. 『沈殿—漂着』(2003)

この4作目『沈殿—漂着』では、それまでの作品にもちらちら顔を出していた「自己言及」というアプローチが前面に浮上してきた。イメージが前面にあり、その背後に音楽が控えてイメージを強化するというあり方は、前面のはずの語り音楽に言及することで逆転する。これはある意味 60年代ゴダールの的な方法論である。その転倒は何度も繰り返され、どちらが前でどちらが後ろかもはやわからない地平にまで至ることができれば成功だといえる。どこまでも続

く振り子運動。自己言及とは、幻想に水を差す身も蓋もないアプローチであるだけに、詩的に酔いそうになる手前で人は水をかけられ現実へと呼び戻される。これもまたもう一つの振り子運動といえるかもしれない。後半になると、もはや言及は虚実ないまぜになってくる。人はそこに存在しない持続音やフルートの音を聞く。想像界に響く音と現実の音とが交錯した時空に、想像上の協和音は鳴り響くだろうか。

5. 『前兆—微光』(2007、初演)

今回初演される新作である。ここでも、自己言及や並置といったこれまでの作法は散見される。物語的には、おそらくこれまでの作品の中でもっともシンプルな部類に属するのではなかろうか。とはいえ、物語のシンプルさに反比例して、アンサンブルという点ではかなり分断されているので、音楽がイメージに寄り添うという印象はそんなに強くないかもしれない。基本的にはソプラノが主人公的な立場にあり、チェロとサックスはしばしばペアになって同格、それに語りはいつものようにメタレベルの存在として上空から降ってくる。電子音は、環境音を主な素材にしているとはいえ、『浸透—浮遊』ほどは環境音そのままではなく、かなり電子音として加工されている箇所もある。一つ、これまでになかった試みが導入されていてそれがタイトルにも何となく反映しているのだが、それもまた、イメージにつけられる音楽を引き剥がすという点で自己言及と近いといえるかもしれない。ちなみに、このシリーズでは漢字2文字の熟語を2つ並べるとするのが"お約束"になっているのだが、あまりに直接的に音楽を説明するような表現は避けられ、遠回しに、どこかで呼応するかしないかのようなあわい関係性が求められる。

鈴木治行