

## 作曲作品としての映像音響詩 AUDIOVISUAL POEM AS A MUSICAL COMPOSITION

中村 滋延

NAKAMURA Shigenobu

九州大学大学院芸術工学研究院

Faculty of Design, Kyushu University

### 概要

映像音響詩は、形態としては映像アートであるが、本質的には映像付きのコンピュータ音楽である。そこにおいて視覚表象は音の構造的意味の生成・変容に関わっている。映像音響詩には映像と音楽という2種類の時間が存在し、その統合によって新たなリズムや速度が生じる。また、具体的な意味を持つ音、例えば足音、雨音、自動車のブレーキ音などは視覚表象に新たな意味を与える。逆に視覚表象によってそれらの音の意味が変わることもある。これらの関係は実に多様である。映像音響詩はこうした「関係づけ」を発想の基盤においている。本稿ではその具体例 14 作品が紹介されている。

Audiovisual Poem, whose form is a video art, is essentially a computer music with visual images. Its visual representation is involved with generation and transformation of structural meanings of sounds. Audiovisual Poem has two kinds of time axes of image and music, which are integrated to produce new rhythms and tempos. Also, sounds with specific meanings, for instance, sounds of footsteps, rain, and automobile brakes, give new meanings to visual representation. In contrast, visual representation may alter the meanings of the sounds. Their relationships are so various. Audiovisual Poem positions the "relationships" as the basis for inspiration. This paper provides 14 specific examples of them.

### 1. はじめに

本稿は、作曲家中村滋延が制作してきた映像アートについての論述である。その論述は創作ノートというスタイルでなされる。客観的な結論を導き出すのではなく、一人の作家の創作にまつわる思いを自由に述べたものである。

中村の作曲活動の特異性を挙げるとすれば、映像アートに手を染めていることであろう。その映像アートを中

村は「映像音響詩」と名付けている。本稿では、まず映像音響詩とは何かについて述べる。次に映像音響詩には映像と音楽という2種類の時間が存在し、その統合によって新たな時間、つまり新たなリズムや速度感が生じることを論じる。その次に、実録映像・実録音響を扱うことが出来るという映像メディアの特性が、聴覚表象と視覚表象に具体的意味与えるだけでなく、それらの統合によって新たな具体的意味を生じさせる可能性を論じる。それらを踏まえた上で中村がこれまで制作した 14 の映像音響詩について簡潔に解説紹介する。作曲家による映像アートとしての映像音響詩の独自性を知ってもらいたいからである。

### 2. 映像音響詩とは何か

1980 年代初めから、中村は自身の作曲活動の柱のひとつとして、ミュージックシアターの制作上演活動を行ってきた。ミュージックシアターはステージ上の視覚的要素（演奏者・登場人物の動作や、舞台美術や照明など）を構成に取り入れた音楽作品のことである。映像音響詩は、このミュージックシアターでのステージ上の視覚的要素を、テレビモニターやスクリーンの映像に換えたものである [1]。

視覚的要素を音楽の構成に取り入れるとは、簡単に言えば以下のようなことである。音楽はひとつの音からだけでは音楽にはならない。複数の音が集まり、相互に関係づけられてはじめて音楽になる。音は他の音との関係づけによって構造的意味を持つ。音の構造的意味とは、安定感、緊張感、解放感などのことで、調性音楽においては主音や導音、ドミナントやトニカなどの機能名としてとらえられるものを指す。この構造的意味は、そこに視覚的な情報が加わることによって、増幅・縮減、変容され、さらには新たな意味が生成される。例えば、今ここに、弱音で鳴らされたピアノの「ド」の音があるとす。この音を鳴らすのに、ピアニストが高く上げた腕を思い切りよく鍵盤に叩きつけて弾いたとしよう。聴衆

は、ピアニストの様子から大音量の和音が鳴ることを予想するだろう。ところが、鳴ったのは弱音のドの音だったのである。そこで生じるドの音の意味は、「意外」「はぐらかし」というようなものであろう。この意味は、視ることなしでは生まれてこない。つまり、視覚的情報が音に構造的意味を与えたのである [2]。

### 3. 映像の時間と音楽の時間

映像表現が時間軸上に展開される以上、そこにはリズムと速度感 実際には出来事の密度とその変化が生じる。例えば、ショットの切り替えがリズムをつくる。あるいは一つのショット内の事物の動きもリズムをつくる。ショットの切り替えの頻度が速度感を決定し、ショット内の事物の動きそのものが速度感を決定する。さらにひとつのショットにおける事物の数や事物相互の外見の違い、事物の個々の動きの向きなどもリズムや速度感に影響を与える。音楽がそれ自体でリズムや速度感を持つことは自明のことであるが、映像音響詩においては映像との絡みで音楽のリズムや速度感が変容する。もちろん、音楽との絡みで映像のリズム感や速度感が変化するという逆の関係も成り立つ。その上で双方が統合されて全体として新たなリズムや速度感が生まれることもある。ここまでくると、リズムや速度という次元よりも「出来事の密度」としてとらえるべきかも知れない。そして、時間軸上の構成においては、様々な密度をどのように配分・配置するかも工夫すべき非常に重要な要素になる [3]。

### 4. 物音の意味

音楽の構成要素としての楽音には構造的な意味はあるが具体的な意味はない。ところが映像のサウンドトラックを構成する物音には具体的な意味がある。例えば、足音、ドアをノックする音、自動車の急ブレーキによる停止音、水道の蛇口から落ちる水滴の音、など。これらは外示的な意味である。

ところが物音にはそれが聞こえてくる状況によって別の意味が生じることがある。例えば、足音が孤独を、ドアをノックする音が運命を、急ブレーキによる自動車の停止音が人生の転換点を、断続的に聞こえてくる水滴の音がやるせなさを、など。これらは共示的な意味である。これらは定まった意味ではまったくない。それどころか意識されないことさえある。状況のわずかな違いによって様々な意味が生じる。その状況づくりに視覚表象が大きな役割を果たす。

それとは逆に、聴覚表象を構成する物音が視覚表象全体やそれを構成する素材に働きかけて、様々な共示的な意味をそれらに生じさせるということもある [4][5][6]。

映像音響詩の構想・制作にあたっては、構造的意味の側面にのみ着目するのではなく、これらの具体的意味を重要な要素として扱っている。それによって実に多様な、場合によっては制作者の制御を超えた具体的意味を生じさせることもできる。視覚及び聴覚両表象に実録の素材（実録映像、実録音響）を扱うことが出来るという映像メディアの特性が、このことを可能にする。

### 5. 映像音響詩、その具体例

以上に述べたように、音の構造的意味を生成・変容する聴覚表象と視覚表象との関係性、作品自体のリズムと速度感を新たに生成・変化する視覚表象と聴覚表象との関係性、個々の素材の具体的意味を新たに生成・変容する視覚表象と聴覚表象との関係性など、視覚的要素と聴覚的要素の間には多様な関係がある。映像音響詩の構想・制作はこうした「関係づけ」を発想の出発点に置いている。しかし、実制作の中ではほとんど意識下でそれらの関係づけを扱うことになり、制作後にやや第三者的に視点から分析してはじめてその関係づけに気付くことも多い。

むしろ発想の起点は内容と実制作における表現技術である。「関係づけ」自体は意識下で常になされていることを前提にして、ここでは「発想」を軸に、これまで中村が制作した映像音響詩 14 作品について解説紹介する [7]。ただし字数の関係上、作品ごとの論述の視点は必ずしも統一されていない。

#### 5.1. 映像と音響のモンタージュ:《Walk》(1994),《Epitaph》(1995)

ここでいうモンタージュは、もともとは無関係であった素材を寄せ集めて一篇の映像アートに仕上げる、という程度の意味である。コラージュと言わないのは、素材間にある程度の統一性が潜んでいるからである。《Walk》の音響パートは、足音を中心とする音素材を用いて、音強・音色・音高・音域・リズム・音群の密度などの次元で様々な変化を作りだすことによって構成されている。言わば足音を音素材とした絶対音楽である。映像パートは足や足元、歩く人々の姿、歩く人の視線がとらえた風景などを素材としている(図1)。足音に対して、足や足元の画像を同期提示したり、あるいは時間的に遅らせて提示したり、あるいは画面内での位置を変えることによって、その音のイメージがかなり変化する。音のみだと限界あることを、視覚的要素を構成に取り入れることで超えようとする試みである。

《Epitaph》(図2)は作者の父の死後に見つけた遺品の“ホームビデオ”の中のその父自身の姿と声为主要素材である。この作品の制作契機は個人的な思い入れの



図 1. 《Walk》の一場面

非常に強いものであり、そのような場合、感情表現過多によって作品としての構成が破綻することが多い。また主観的になり過ぎて第三者である視聴者を辟易させることも多い。したがってこの作品においては客観的な視点で「構成すること」を何よりも優先された。そのために採った方法が素材の数的制限である。作品はそれら素材の徹底した反復で成り立っている。ただし素材は反復出現の度に様々な変化を受ける。例えば、各パートの反復の周期が乱れたり、そのことによって両パートの同期が揺らいだり、他の素材と置き換えられたり、他の素材と重ねられたり、素材自体が変形・変調されたりする。映像と音響という二つの時間の統合が反復出現の際の変化をより多様なものにしていく。



図 2. 《Epitaph》の一場面

## 5.2. 音楽形式の応用: 《Yin-Yang》(1995)

筋書きが存在しない映像アートを構成する一つの手立てとして、音楽形式(やや変形されたソナタ形式)を下敷きにして音響・映像両パートの素材を並べて作った作品である。個々の素材にはそうした形式を構成するだけの本質的な構造的意味は存在しない。恣意的に形式的図

式に素材を当て嵌めていっただけである。ところがこの図式が素材の展開に関するインスピレーションをけっこう与えてくれた。(図3)



図 3. 《Yin-Yang》の一場面

## 5.3. 評論としての映像音響詩: 《sabi》(1998), 《Metamorphosis of Love》(2000)

《sabi》は義太夫、《Metamorphosis of Love》はピカソの芸術それぞれの素晴らしさを表現した映像音響詩である。評論家は言葉を用いて作家及び作品を論じるが、筆者はここで音響と映像を用いて論じようとしたのである。《sabi》では義太夫の語りを音響の素材として、《Metamorphosis of Love》では愛人マリー・テレーズをモデルにした絵画作品を素材として構成した。特に後者では、構図の素晴らしさを証明するために作品を分解し、それを動かし、時には記号を書き込んだりした。素材は愛人マリー・テレーズをモデルにした絵画作品。構図の素晴らしさを証明するために作品を分解し、それを動かし、時には記号を書き込んだりした。当然のことながら、著作権侵害、特に同一性保持侵害を指摘する人がいることも承知している。音響においてもマリー・テレーズを前にしたピカソの黙欲を表現するために大胆な音楽コラージュを試みた。

## 5.4. 抽象型映像音響詩: 《Life》(1989), 《Common Tragedies in urban life》(2000)

これらの映像パートは映像パートは幾何学図形とその運動から成り立っている(図4)。したがって映像からは具体的意味を感じることは出来ない。まったく抽象的な構成である。ただしそこに具体音を中心とした音響パートがつくことで、映像パートに様々な意味やイメージが付与される。その意味やイメージは視聴者を縛るものではなく、むしろ視聴者が自主的な解釈を通して得るものである。



これらは 1920 年代にエッゲリングやハンス・リヒターらが創始した「絶対映画」の現代的展開である。

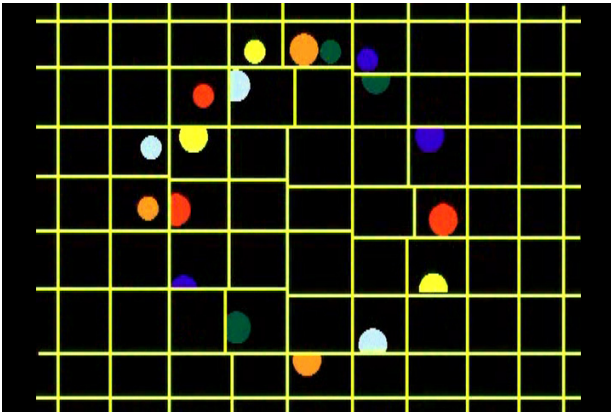


図 4. 《Common Tragedies in Urban life》の一場面

#### 5.5. 引用型映像音響詩：《Play》(1998), 《Lust》(2000)

新聞や雑誌の写真の切り抜き、ニュース映像などの断片を、そのメッセージ性を維持したまま素材として映像パートを構成した(図5)。音響パートは、その映像パートの意味を強調するかのような具体音と、意味とは無関係な“音楽”から成る。映像パートのメッセージ性は素材の造形的な加工によって様々に変容される。“音楽”は「オブジェ化」されて、つまり構造とは無関係に音量変化が加えられて音楽的持続が寸断される。そのことで聴取者が安易に音楽的持続に身を委ねることがないように意図されたのである。



図 5. 《Lust》からの一場面

#### 5.6. 動く造形美術としての映像音響詩：《曼陀羅幻想》(2005), 《Impatience》(2008)

《曼陀羅幻想》は曼陀羅の持つ不思議な魅力を、既存の曼陀羅や作者の空想による曼陀羅(図6)を用いて自

由奔放に表現しようとした作品である。曼陀羅は静止画像でも十分に魅力的なのであるが、それを動画像として扱うことで、まさに動く造形美術として描くことで、その魅力にさらに迫ろうとした。音響パートはもっぱら曼陀羅の動きを強調する。



図 6. 《曼陀羅幻想》の一場面

《Impatience》は、たった1枚の写真だけを素材にしたものである(図7)。その写真とはアンコールワットのデバダー(女神)のレリーフを写した写真である。たった1枚の写真をもとにし、それを細かく分割してアニメーションとして動かしたり、様々な画像処理を加えたりして、「デバダーの主題による変奏曲」の趣を表出した。音響パートもきわめて限定された素材(八長調の音階音、極度に短くされた話し言葉の断片群)を中心に、素材の組み替えや、新たな音素材の付加によって変化をつくり出した。1枚の写真だけを素材として13分の映像音響詩をつくることによって、映像がまさに「動く造形美術」としての側面があることを強調したかったのである。

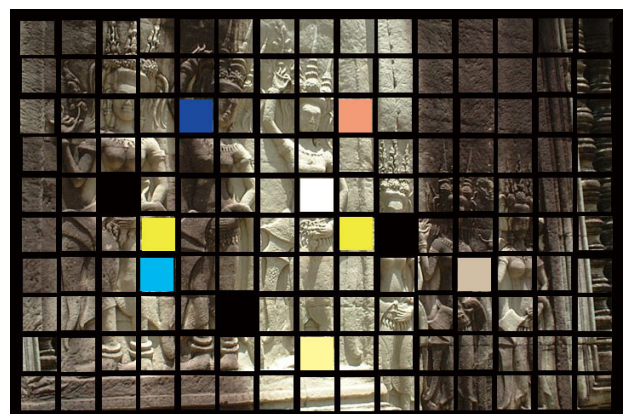


図 7. 《Impatience》からの一場面

5.7. 個人映画としての映像音響詩：《ナーガ変奏曲》(2005) , 《TAMEIKI》(2011)

《ナーガ変奏曲》はいわば「旅の思い出」映画であり、個人映画の範疇に入る。筆者は1990代の終わり頃からカンボジアのアンコール遺跡に惹かれ、何度かそこを訪れている。その際に撮った写真やビデオを素材にした作品である。映像素材は、カンボジアのアンコール遺跡に存在するいくつかのナーガ像（蛇神）と、アンコール遺跡の町シェムリアップの日常の風景と、「記憶をたどる」ということを象徴するテレビモニターのホワイトノイズである。主要素材は、もちろん、ナーガ像であり（図8）それが様々な変調を受けて（つまり変奏されて）出現する。



図8. 《ナーガ変奏曲》からの一場面

音響の主要素材はアンコール遺跡やシェムリアップでの物音としての人の声と音楽である。ここでは、まさに物音の具体的な意味や音楽的ニュアンスが重要視されている。

《TAMEIKI》はラオスの「旅の思い出」映画である。ただしこの作品ではより個人的で内面的な思いを、抽象的形象とその動き、ため息を象徴するノイズとによって表現している。

5.8. 物語としての映像音響詩：《Samsara》(2008)

映像音響詩には筋書きはない。この作品は例外であり、インド起源の叙事詩「ラーマヤナ」を象徴的に描こうとした作品である。ただし象徴化は主観にもとづくものなので、筋書きがはっきりと視聴者に伝わるわけではない。主要映像素材はカンボジアの大型影絵劇スバエクトムの人形であり、その上演の様子である（図9）。主要音響素材はスバエクトムの上演時の音楽や朗唱、観客のおしゃべりやざわめきである。それらを芸術的発想によって時間軸上に配分・配置する時に、ラーマヤナの筋

書きがその手助けをしてくれた。

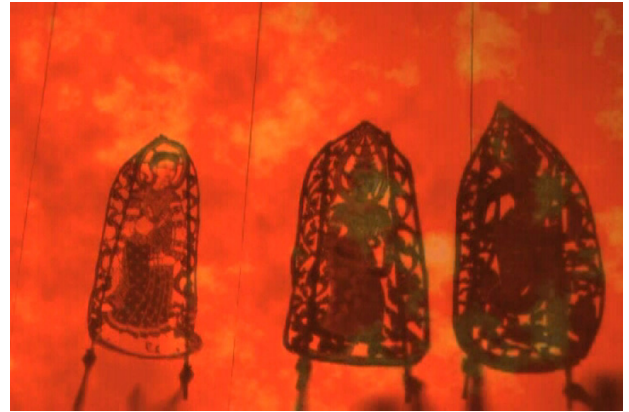


図9. 《Samsara》からの一場面

6. おわりに

映像音響詩についてその語の意味するところを論じ、映像と音楽という複数の表現領域を統合する意義を論じた。そしてその具体的な成果としての作品を紹介解説した。しかし作品提示を伴わない解説は隔靴搔痒の感は免れないだろう。全作品の提示の機会を各所において増やすようにしたい。

これまでの経験において、映像音響詩を聴覚表象と視覚表象の統合として受容することは簡単ではない。多くの場合、視覚表象のみが意識されるようだ。もちろん視覚表象への意識のされ方には聴覚表象が影響を与えていることはまぎれももない。だが、映像音響詩創成の原点が「音楽の構成に視覚的要素を取り入れる」ということである限り、聴覚表象への意識の比重が視覚表象を上回ってほしい。そうすることで両者はまさに統合される。個人的にはそのためのリテラシー教育の必要性を感じている。

(本稿は日本学術振興会平成22-24年度科学研究費補助金挑戦的萌芽研究課題番号22652021の一環として執筆)

7. 参考文献

- [1] 中村滋延『現代音楽×メディアアート 音響と映像のシンセシス』九州大学出版会, 2008, pp.129-133
- [2] 同前, pp.94-99
- [3] 同前, pp.138-139, pp.141-142
- [4] 同前, pp.139-141
- [5] ロラン・バルト「第三の意味」『映画論集』（諸田和治編訳）ちくま学芸文庫, 1998, pp.11-52
- [6] ジェイムス・モナコ『映画の教科書』（岩本憲児他訳）フィルムアート社, 1983, pp.135-148

- [7] 論じる視点がやや異なるものの英文による解説がある。NAKAMURA Shigenobu, Audiovisual Poem: Synthesis of Image and Music, 『芸術工学研究』 Vol.13, 2010, pp47-56. (<https://qir.kyushu-u.ac.jp/dspace/handle/2324/18916> からダウンロード可能)

## 8. 著者プロフィール

### 中村滋延 (NAKAMURA, Shigenobu)

1973年愛知県立芸術大学音楽学部卒業。1974-76年西ドイツ政府給費留学生(DAAD奨学生)としてミュンヘン音楽大学留学。1977年愛知県立芸術大学大学院音楽研究科修了。同志社女子大学専任講師, ZKM(ドイツ・カールスルーエ)滞在芸術家, 京都造形芸術大学教授, 日本音楽コンクール作曲部門審査員, 九州芸術工科大学教授などを経て, 2003年より九州大学大学院芸術工学研究院教授。作曲家・メディアアーティストとして100作品以上を制作し, 内外のコンペや音楽祭映像祭, 国際学会作品部門への入賞入選多数。『現代音楽×メディアアート』単著(九州大学出版会), 『メディアアートの世界』共著(国書刊行会), 『映像表現の創造性と可能性』共著(角川書店)など音楽や映像を対象とした著述・論文も多い。2010年福岡市文化賞受賞。