

写像論的作品解釈の構造と音楽への実践

石原遼太郎

目次

1 はじめに	4
1.1 論文の目的と本文の構成.....	4
1.2 検証の方法.....	4
1.3 方法の方法論的根拠.....	4
2 作曲行為の写像理論的なパースペクティブの措定	7
2.1 作曲行為の写像理論的なパースペクティブ.....	7
2.1.1 『論理哲学論考』における「映像がもつ描写の形式」.....	7
2.1.2 コンポジションの写像理論的考察.....	9
2.1.3 演奏者と作曲者.....	11
2.2 素材と素材定項.....	12
2.2.1 素材の分類.....	12
2.2.2 素材定項の分類.....	18
2.3 表徴度と形式度のグラデーション.....	19
2.4 直交座標系による整理について.....	20
2.5 補足.....	20
2.5.1 メディウム、エンジニアリングとブリコラージュ.....	20
2.5.2 要素関数性作品と区画された恒久性としての「窓さ」.....	22
2.5.3 定義定項の「厳格さ」、規定の複数性.....	24
2.5.4 定義、時間と空間、配慮.....	25
2.5.5 メディウムとしての作品と製品、写像連関と作品空間.....	26
2.5.6 作品の非認知の機構.....	26
3 実例分析	27
3.1 実例分析について.....	27
3.2 実例分析対象について.....	27
3.3 実例分析.....	27
3.3.1 銅金祐司・藤枝守《Ecological Plantron》.....	27
3.3.2 モーツァルト《Musikalisches Würfelspiel》(K. 516f).....	30
3.3.3 ピエール・アンリ《Variations pour une porte et un soupir》 – Balancement 1.....	34
3.3.4 石原遼太郎《Synthesis of three-voice polyphony with camera input》.....	37

3.3.5 石原遼太郎《Snaps I》	42
3.4 総合	44
4 まとめ	45
4.1 摘要	45
4.2 結論	45
4.3 展望	45
4.4 後記	46
引用文献.....	48
付録.....	51

1 はじめに

1.1 論文の目的と本文の構成

当論文の目的は作曲行為、および制作における「素材」そして「作品」の関係性を解体、観察し、楽曲および作品のもつ構造上の性質を「共時的」¹な立場から明るみにすることを試みるものである。第1章ではその目的に対する方法やその方法論的根拠を解説し、第2章では具体的な演繹的基盤を措定する。それにあたり音楽の写像理論的考察を行い、座標上に楽曲の構造上の性質を分類する方法を提案する。第3章では措定された演繹的基盤に基づき、実例分析に入る。この際、筆者が制作した楽曲もその射程内とした。第4章では以上の検証の振り返りを行う。

1.2 検証の方法

今回の検証を行うにあたり、その方法は先にも述べたとおりの3段階によって構成される。1つ目の段階では検証を行うにあたっての演繹的基盤、いわば楽曲分析におけるひとつの「公理」の措定、提案であり（第2章）、2つ目の段階ではそれを用いた実例分析の実践である（第3章）。そして3つ目の段階で以上の検証の妥当性や有効性を顧みることである（第4章）。また演繹的基盤を措定するにあたり、今回はルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン Ludwig Josef Johann Wittgenstein 1889-1951 の前期著作、『論理哲学論考』（*Logisch-Philosophische Abhandlung*, 1921）において示される「映像がもつ描写の形式」²を参照する。

1.3 方法の方法論的根拠

以上に示した検証における方法は、いわば「演繹法」と呼ばれる方法論に分類されよう。ただ演繹法とはいうものの、「措定」を方法論的に解釈するならば、そこには措定に至るまでの一定の帰納法の経由を認める必要がある。いずれにしても「措定されたもの」とは恒真命題的性質³をもつものであると同時に、理論の前提として仮定される「公理」と構造を共

¹ 「共時的」(synchronique)とは「歴史的な変化を考慮に入れず、ある一時点での体系や、構造に注目すること」[1]を指す。

² 「映像がもつ描写の形式」[2]とは、「seine Form der Abbildung」[3]（それ[picture]の描写の形式）の坂井秀寿(1968)による訳語である。これは一般的に「言語の写像理論」として知られるものであり、またこの箇所を野矢茂樹(2003)は「像の写像形式」[4]と訳している。なお Pears, D.F. & McGuinness, B. F. (1966)はこの箇所を「the pictorial form of the picture」[5]と英訳している。なお当書において記した『論理哲学論考』の用語の英語表記は同じく Pears, D.F. & McGuinness, B. F. (1966)訳を参照している。

³ アリストテレス Aristotelēs B.C.384–B.C.322 が『命題論』（*De Interpretatione*）において、「すべての言表[ロゴス]が命題的であるわけではなく、真または偽である言表[ロゴス]が命題的である」[6]と述べているように、そもそも命題とは、真偽が問いうる文のことであり、また「いま雨が降っているか、あるいは降っていない」といったような（論理学記号で「 $p \vee \sim p$ 」と表記される。この場合「 p 、あるいは p でない」となる）常に真となる命題のことを恒真命題（トートロジー、tautology）と呼ぶ。この恒真命題は、その要素の真偽にかかわらずア・プリオリに真となるために、これは「措定」における重要な構造であると筆者は

にするもの⁴であり、煎じ詰めれば諸科学の基礎でもある。これについては本論の第2章に先立ち『論理哲学論考』を参照されたい。ウィトゲンシュタインはその本の中で以下のように述べている。

論理の探究とは、あらゆる合法則性の探究を意味する。そして論理の外にあるものはすべて、偶然である。(6.3)

(中略)

いわゆる帰納法則は、とにかく論理法則ではありえない。それはあきらかに意味のある命題なのだから。——この理由からして、帰納法則はまた、先天的(アプリアリ)な法則でもありえない。(6.32)

因果律は法則ではなく、法則の形式である。(6.32) [7]

ウィトゲンシュタインの以上の陳述を敷衍すれば、帰納法則を帰納法則によって証明することが方法論的に不可能であることが述べられるかもしれないが、これは必ずしも諦観を要求する主張ではない。これは極めて自明な科学の構造の一部である。このことに関連して、ジャン・ボードリヤール Jean Baudrillard 1929-2007 は『象徴交換と死』(*L'échange symbolique et la mort*, 1976) のなかで「諸記号は、もはや実在と交換されないという条件つきでのみ、相互に完全に交換しあう」[8]と述べている。

いずれにしても以上述べたような諸科学とトートロジーの関係は、カオスとその中心点を用いた視座、その記述において、その関係性を捉えやすくなるように思われる。スイスの画家パウル・クレー Paul Klee 1879-1940 は『造形思考』(*Das bildnerische Denken*, 1956) の中で以下のように述べている。

対立概念としてのカオスは、本来の、本当に真実のカオスではなく、宇宙という概念に対して区域的に規定された概念である。本来のカオスは、計り得るものではなく、永遠に測定され得ぬものであろう。無と名づけることもできれば、なかにまどろんでいる存在とも名づけられる。死、あるいは生誕と呼ぶこともできよう。つまり、人間の意思に重点を置くか置かないかによって、意志が支配するか意志がないかによって、いろいろ呼び方は異なってくる。(中略) ここに、宇宙発生の契機がふくまれてくる。今述べたように、カオスのなかのある一点は、原理的に集約してみれば、灰色というよりほかないのであるからこれを固定することから、この点にはものを集約する原(ウア)性格が付与される。同時に、この点から、こうして秩序が目覚め、あらゆる次元へ放射することも事実である[9]。

考える。これは数学において「公理」が偽とならないことと同義である。

⁴ 4頁・註3を参照されたい。

諸科学がカオスに中心点を置く伝統に倣い、カオスの中にひとつの中心点、そのパースペクティブを提出し、それをもって何らかの「カオスに対する視点」を提案することを目的とすることが、この方法論の根源的な根拠のひとつなのである。

2 作曲行為の写像理論的なパースペクティブの措定

2.1 作曲行為の写像理論的なパースペクティブ

この章では音楽における作曲行為を写像に準え、これを分析し、演繹的基盤としてのパースペクティブを措定する。これにあたりウイトゲンシュタインの「映像がもつ描写の形式」を参照し(§2.1.1)⁵、コンポジションの過程に応用する(§2.1.2)。なお演奏家と作曲家の関係性については§2.1.4で言及する。またここで提示される二つの概念に基づいて分析上の2つのグラデーショナルなカテゴリー的区分を与えるが、「素材」の分類については§2.2.1以降を、「^{マテリアル}素材定項」の分類については§2.2.2以降をそれぞれ参照されたい。また考察的な概念、およびその見解を「補足」として§2.5以降にまとめて記した。

2.1.1 『論理哲学論考』における「映像がもつ描写の形式」

「映像がもつ描写の形式」(the pictorial form of the picture)⁶とは前期ウイトゲンシュタインの代表的な著作である『論理哲学論考』に登場する概念であり、またこれは広く言語写像理論としても知られるものであるが、具体的にこれは一体どういった概念であるか。この概念が論考の中で最初に提起されるのは2.15節⁷である。またこれに関連するいくつかの節を以下に参照する。

映像の要素が一定の仕方であがいに関係することは、事物がそれと同じ仕方であがいに関係していることを表す。映像の要素のかような結合を、映像の構造と呼ぶことにし、その構造の可能性を、映像がもつ描写の形式と呼ぶことにする。(2.15)

描写の形式とは、映像の要素があがいに関係しあうのと同じ仕方であがいに関係しあう、その可能性にほかならない。(2.151)

(中略)

正しいにせよ誤りにせよ、およそ実在を描写しうるには、いかなる種類の映像でも、ともかくなものかを実在と共有せねばならぬ。それが論理的形式、すなわち実在の形式にほかならない。(2.18)

描写の形式が論理的形式であれば、その映像は論理的映像と呼ばれる。(2.181)

すべての映像は、同時に論理的映像でもある。(2.182) [10]

この節に関して古田徹也(2019)は以下のような解説を施している。

⁵ ここで「§」をつけて示される値は、本書におけるセクション番号である。

⁶ 先述したように、ここにおける「映像がもつ描写の形式」とは第2章の題目で「写像理論的」として示すところと同様の意味であるが、この訳について詳しくは4頁-註2を参照されたい。

⁷ 『論理哲学論考』では例えば、2節に対する補足が2.1、2.2…と続き、また2.1節に対する補足が2.11、2.12…と続く入れ子構造上の特異な文体で、全体にわたり記されている。

ウィトゲンシュタインが「論理[的]形式」と呼ぶとき、ここではそれは、そうした多様な写像形式[=映像がもつ描写の形式]全体を指している。論理[的]形式とは、音符を配列した[映]像と現実が共有する[映像の]構造の可能性でもありうるし、また、色見本や色彩語を配列した[映]像と現実が共有する[映像の]構造の可能性でもありうる。(中略) いずれにせよ、[映]像が[映]像である限りそれが写し取る現実と共有していなければならない何かの総称を、彼は先の説で「論理[的]形式」と呼んでいる。(中略) ここでの「論理[的]形式」とは、何であれ論理的に可能な写像形式[=映像がもつ描写の形式]すべてを指す用語なのである。

そうすると、「論理[的映]像」という同節の彼の用語も、要するに[映]像の総称を指すものと解釈できるだろう。[映]像が[映]像である限りは何らかの種類の写像形式[=映像がもつ描写の形式]を背景にしているのでなければならない。そしてどんな写像形式[=映像がもつ描写の形式]であれ、それを論理[的]形式と呼びうるのに見合って、どんな[映]像であれ、それを論理[的映]像と呼びうるのである。[11]

ここで古田は「写像形式」という訳語を採用しているが(詳しくは4頁・註2)、これは数学で言うところの一般的な「関数」の構造である。「 $2x$ 」を例にとれば、ここにおいて「2」に相当するのが定数であり、「 x 」に相当するのが変数である。ウィトゲンシュタインは以下のようにも述べている。

コトバは、それが特徴となっているような、命題の一般的形式を用いて述べられる。しかもこの形式においては、当のコトバは $\dot{\text{常}}\text{数}$ [=定数]となり、他のすべては $\dot{\text{変}}\text{数}$ となる。

(3.312)

したがってコトバは、一つの変数(を含む函数[=関数])によって叙述される。その函数[=関数]の値が、当のコトバを含む命題というわけである。(3.313) [12]

これに従えば、例えば「 \sim が赤い」という命題があった場合に、「赤い」という語が定数に相当し、「 \sim 」の箇所が変数に相当し、この命題が関数に相当すると考えることができる⁸。なお、訳語に関して、数を扱うものではないために、定数に当たる語を「定項」、変数に当たる語を「変項」と呼ぶこととする⁹。また以上の引用でウィトゲンシュタインが「映像」

⁸ この解釈については概ね坂井(1968)による『論理哲学論考』の訳註(83頁・註1)を参考にした。ここで坂井はこのように述べている。「たとえば、『赤』というコトバを述べるのに、『 \dots は赤である』、という形式をもつ命題をすべて挙げる方法が考えられる。「 x は赤である」という命題函数において、「 x 」は変数、「赤」は $\dot{\text{常}}\text{数}$ で、求める命題が函数の値となる、ということが出来る」[13]。なおここにおいて「ウィトゲンシュタインは、変数と、ある変数を独立変数として含む函数(従属変数)とを厳密に使い分けていない」[14]ことも指摘されている。

⁹ 「変数」と「変項」、あるいは「定数」と「定項」(および「 $\dot{\text{常}}\text{数}$ 」)に相当する英語はそれぞれ「constant」、

と呼ぶものには命題も含まれる（「命題は実在の映像である。われわれが実在を考えるに応じて、命題は実在の^{モデル}となる(4.01)」[15]）ことには留意されたい。

以上のことから『論理哲学論考』における「映像のもつ描写の形式」とは映像と映像が何らかの形で論理的関係にあるとき、そこに介在する写像形式、ないしは関^{ファンクション}数を想定し、そこから演繹的に^{ヴァリアブル}変項と^{コンスタント}定項に相当する立場が示されるモデルであることがわかる。また先にも述べたように命題(propositions)は映像(picture)であると同時に、「思考」(thought)とは現実を写し取り、論理的映像(logical picture)を^{捉える}ことであるとも規定している（「事実の論理的映像が思考である(3)」[16]）。

以上ウィトゲンシュタインの『論理哲学論考』の一般的に「言語の写像理論」と呼ばれる箇所を、簡易的ではあるものの概説を行った。これより以上のモデルを敷衍する形で、「作品制作」、ならびに音楽、しいては作曲行為に関する考察を施す。

2.1.2 コンポジションの写像理論的考察

まず作曲行為、ならびにその他^{ワーク}作品制作を目的とした^{コンポジション}構成行為について、筆者はその行為の目的とするものが「^{ワーク}作品」を区画された意味での「^{ワーク}作品」たらしめること（つまり、何らかの形で集合「^{ワーク}作品 a 」と集合「^{ワーク}非-作品 a 」の間にカテゴリー的な区分をもたらすこと）であることを確認し、それを定立させたい。また以上の論考の解釈を参照するならば、この「^{ワーク}作品」はひとつの論理的映像(logical picture)として捉えることが許されるように思われる。そしてこの論理的映像としての「^{ワーク}作品」が他なる論理的映像とのあいだに描写の形式(pictorial form)を可能性としてもつ「^{ワーク}構造(form)」をして、映像の要素が互いに関係し合っているとするならば、創作過程において「^{ワーク}作品」を^{捉える}ことには、「^{ワーク}前-作品」的な映像の存在と、その「^{ワーク}作品」と「^{ワーク}前-作品」との間に何らかの論理的な関係性を想定することが可能である（図1）。なお、このひとつのメタファーとしての図において、集合内の点は論理的関係において扱われる集合における部分的対象としての「^{ワーク}要素」であり、また線は論理関係を、縦上の四角形は定項を表している。

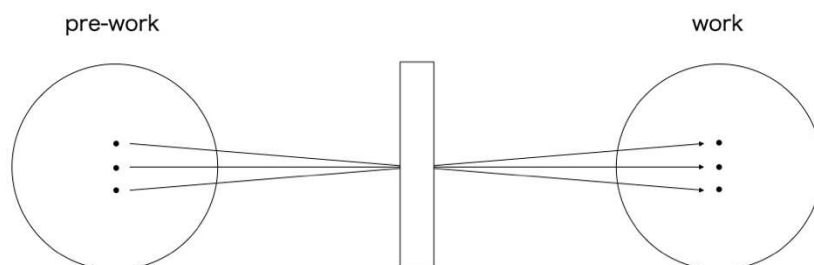


図1 「前-作品」から「作品」への写像

「variable」である。また「変項」、「定項」といった訳語については、野矢茂樹訳『論理哲学論考』（2003、岩波書店）、および古田徹也著『ウィトゲンシュタイン 論理哲学論考』（2019、KADOKAWA）を参考にしている。

そしてこの「^{プレ}前-^{ワーク}作品」と「^{ワーク}作品」を隔つ^{コンスタント}定項は「その作品は然々である」とした「^{定義}定義」である。私たちは「^{プレ}前-^{ワーク}作品」に対してその規定性を付与することをもって「^{ワーク}作品」を「^{ワーク}作品」たらしめるのである。そして「^{コンポーザー}作者」とは、こうした然々の「^{エレメント}要素」を関係付けるはたらしきの、その機構のことである。そして私たちが「^{マテリアル}素材」として普段呼ぶところの存在は、この関係性において「^{プレ}前-^{ワーク}作品」とのあいだに論理的な関係を結ぶものとして記述される(図2)。そしてその「^{プレ}前-^{ワーク}作品」と「^{マテリアル}素材」に「^{コンポーザー}作者」は任意の構造を用意する。

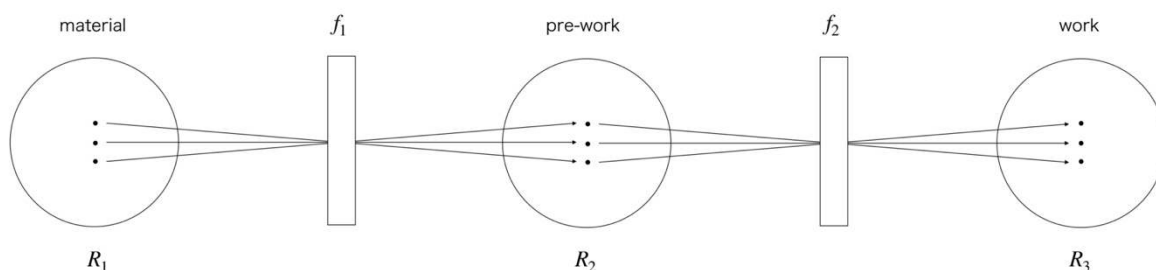


図2 「^{マテリアル}素材」から「^{ワーク}作品」までの写像

ここに「^{マテリアル}素材」から「^{ワーク}作品」までの関係性を示したが、「^{マテリアル}素材」から「^{プレワーク}前作品」までが単一の写像である必要性はない。そしてこの図2において、先にも述べたように「^{定義}定義」としての^{コンスタント}定項に該当するのが f_2 である(f は^{コンスタント}定項を表し、 R は集合としての^{ヴァリアブル}変項を表す。またこの^{コンスタント}定項に代入されるもの、すなわちその^{アークギュメント}引数となるものは^{ヴァリアブル}変項である)。

そしてこの関係性を俯瞰し、全体論的にひとつの写像として見立てるならば、^{ヴァリアブル}変項 x に相当するのが「^{マテリアル}素材」なのであり、また^{ヴァリアブル}変項 x と^{コンスタント}定項 f が乗算された $f(x)$ に相当するのが「^{ワーク}作品」なのである¹⁰。そして「^{ワーク}作品」とは「真に作品であるもの」のことであり、「^{プレワーク}前作品」とはそれが「真に作品となる可能性をもつもの」のことである。加えてこうしたコンポジションの過程において用いられる^{コンスタント}定項 f を「^{ワークコンスタント}作品定項」と総称することとする。以上、作品制作を目的とした構成行為についての当書における筆者の中心的な立場を述べたが、自明のことながらこれらは作曲行為にも該当される。また「^{ワークコンスタント}作品定項」において「^{マテリアル}素材」と「^{プレワーク}前-^{ワーク}作品」を結ぶ^{コンスタント}定項を「^{マテリアルコンスタント}素材定項」(図2における f_1)とし、「^{プレワーク}前-^{ワーク}作品」と「^{ワーク}作品」を結ぶ^{コンスタント}定項を「^{定義コンスタント}定義定項」(図2における f_2)と呼ぶこととする。

¹⁰ なお「^{マテリアル}素材」と「^{ワーク}作品」の相関関係を示すにあたり「^{ヴァリアブル}変項」および「^{コンスタント}定項」とした語を用いるが、これは『論理哲学論考』における^{ヴァリアブル}定義とは必ずしも一致するものではない。今後「^{ヴァリアブル}変項」、「^{コンスタント}定項」とした語は、制作行為にもつら着目した視点で、写像的な関係性を整理すること目的として用いるに限る。このことからわかるように、先のセクションで確認した『論理哲学論考』はあくまで、当書において措定される演繹的基盤を措定するために参考として機能するものであり、本書は§2.13以降『論理哲学論考』に着想を受けた独自の視点で展開される。

2.1.3 演奏者と作曲家

以上で述べたコンポジションについての関係性を伝統的な西洋音楽の形式に準えて考えた場合、「作曲者」は何らかの形で、すなわち「作品定項」の次第によって、「素材」と「作品」の関係を論理的たらしめるが、「真に作品」として規定されるところの「作品」とは、演奏されるような音響的な出来事としての表象であるのか、あるいは前音響事象的、すなわち「楽譜」であるのかといった疑問が発生しうる。しかし、これについては例えば時代や、あるいは作者によってその様相は異なるように思われるために、安易に単一な解を示すことは避けたい。そもそも伝統的な西洋「芸術」音楽一般における演奏行為の多くは映像としての楽譜から音響的な出来事に論理的関係を結ばせるところの、構成行為であり、描写の形式(pictorial form)として、写像的である。そして演奏行為としての構成行為は「真に演奏となる可能性を含む」対象を用意するところの「解釈」なる過程と、それを「真に演奏である」対象として「定義」する機構が含まれるだろう(図3)。

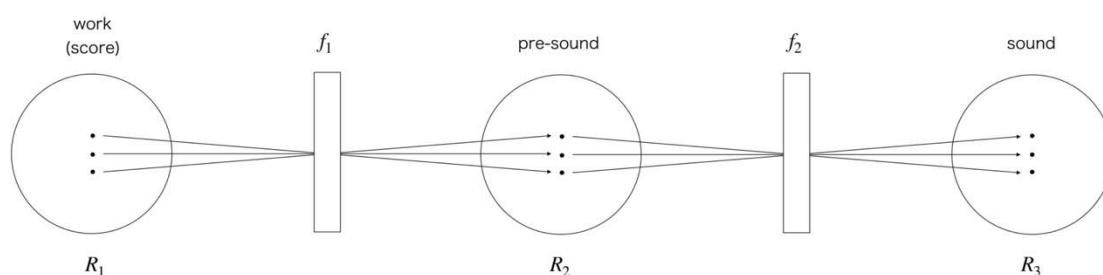


図3 楽譜から演奏までの写像

この図3において f_1 に該当するのがいわゆる「解釈」であり f_2 に該当するのが「定義」である。これは一般的な表現に即したものだが、これに関して f_1 の構造的な次第、ならびに f_2 の構造的な次第は先のコンポジションにおけるものと変わらない。つまり f_1 は構造的に「素材定項」なのであり、 f_2 は構造的に「定義定項」なのである。ただ楽譜を演奏する場合(そしてそれを「楽譜」を「演奏」することとしての「ゲーム」を成立させるにあたって)、この「作品=素材」と「前-作品」を結ぶ「素材定項」には「楽譜の読法」としての制約を備えさせる必要があるだろう。つまり楽譜と「前-演奏」を繋ぐ定項には概ね楽譜の読み方としての楽理、習慣にしたうことが構造とそして含まれているのである。なおここで使われた「作品」とは、演奏されるような音響的な出来事としての表象を指すべきであるのか、あるいは前音響事象的、すなわち「楽譜」を指すべきであるのかといった疑問が発生しうることは否めない。しかし、これについては例えば時代や、あるいは作者によってその様相は異なるように思われるために、安易に単一な解を示すことは避けたいが、これに関する議論は本書の趣旨とは異なるためにここではこれ以上の思索は施さない。

なお今回は作曲、すなわち音響的作品制作を目的としたコンポジションを中心に分析を

試みるために、演奏者についての詳細な分析は試みないが、今回演繹的基盤として措定されるパースペクティヴは本来音響的作品制作を目的としたコンポジション以外にも適応するものであり、これらを含め分析の射程を、分野を超えて拡大させることは興味深い試みではあるものの、それは今後の展望とし、§ 4.3 で改めて触れることとする。

2.2 素材と素材定項

以上で示された「^{マテリアル}素材」および「^{マテリアル}素材定項」としての「^{ヴァリアブル}変項」、^{コンスタント}「定項」について、以下に分析を施す（「^{ヴァリアブル}変項」については§ 2.2.1 以降、「^{コンスタント}定項」について§ 2.2.2 以降で言及する）。

2.2.1 素材の分類

「^{マテリアル}素材」について、このセクションでは素材の表徴性について(§ 2.2.1.1)、ソシユールにおけるシーニュの概念について(§ 2.2.1.2)、「^{マテリアル}素材の表徴性」のカテゴリー的区分について(§ 2.2.1.3)、表徴のア・プリオリな象徴性とア・プリオリな記号性について(§ 2.2.1.4)、表徴の時間性と作品の今日性について(§ 2.2.1.5)、また表徴素材群と非表徴素材群について(§ 2.2.1.6)言及する。

2.2.1.1 素材の表徴性

^{マテリアル}素材について分析上のカテゴリー的区分を設けるにあたり、「^{マテリアル}素材の表徴性」(symbolicalness of material)としての概念を提出し、^{マテリアル}素材を「^{マテリアル}表徴素材」(symbolical-material)と「^{マテリアル}非表徴素材」(non-symbolical-material)に分類する(これらについては§ 2.2.1.6 において改めて考察する)。この「^{マテリアル}素材の表徴性」とは、^{ワーク}作品と^{マテリアル}素材の間の象徴としての文化的なゲシュタルトを形成するその次第のことであるが(これについては§ 2.2.1.4 で言及する)、この「^{マテリアル}素材の表徴性」について以下にひとつの具体例を示す。

例えばロマン派的な楽想の楽曲において、その「^{マテリアル}素材」が作家の^{タシット}暗黙的¹¹なイメージであった場合に、その「^{マテリアル}楽譜」は作家の^{タシット}暗黙的なイメージを象徴するものとして理解されることができよう。しかしこうした楽想の楽曲に用いられた「^{マテリアル}素材」が、例えば「床のシミ」(映像)からの写像として、なんらかの論理関係をもたらずことで構築したものだった場合に、「^{マテリアル}楽譜」が「床のシミ」を象徴するものとしての機能を果たすことは想像に難しい。この分別がまさに「^{マテリアル}素材の表徴性」の指すところである。また^{マテリアル}素材の分類に関してその「^{マテリアル}表徴性」を措定したことに極めて詳細な動機づけがあるわけではないが、その^{ワーク}作品がその「^{マテリアル}素材」となったものとの関係において、それがすでに文化的な表徴関係、つまり「^{マテリアル}素材」が^{ワーク}普遍的か^{マテリアル}目新しいかの区分は、^{ワーク}作品を見るまなざしにおいて、今日十分に意味を持ちうる

¹¹ 「^{タシット}暗黙/暗黙的」の概念は§ 2.2.2.1 で検討されるものであり、ここでは「言語化不能な-」として解釈されたい。

ものであると筆者は考える。ここで<すでに>と述べたことは、「^{マテリアル}素材の表徴性」というものがその性質上、時間性を排斥することができことを示唆するものであるが、先にも述べたように「表徴」は歴史的なゲシュタルトである以上、その内実も時々刻々と変容する。これについては§2.2.1.4を参照されたい。

また以上で述べたことを踏まえれば「^{マテリアル}素材の表徴性」の如何は、極めて主観的な基準であり、またア・ポステリオリな事象であることがわかる。それは第三者的な基準が、世界に対してその可能性がそもそも開かれていないためであるとも言えるだろう。ただ主観においてさえ相対的な分別ははたらくものであり、厳格な基準がないにしても必ずしも非科学として疎外すべき対象とはなり得ないだろう。

2.2.1.2 ソシユールにおけるシーニュの概念

「^{マテリアル}素材の表徴性」について、その如何はその作品 $f(x)$ が素材 x を象徴するか否かであるという旨を先に述べた。このことを解釈するにあたりフランスの言語学者フェルディナン・ド・ソシユール Ferdinand de Saussure 1857-1913 の「記号」(signe)の概念を簡易的ながら参照する。

丸山圭三郎(1994)は「記号」(signe)について『ソシユール小事典』の中で「私たちの生活世界は、コトバを知る以前からきちんと区分され、分類されているのではない。それぞれの言語のもつ語が既存の概念や事物の名づけをするのではなく、その正反対に、コトバがあってはじめて概念が生まれるのである」[17]と述べている。これはどういうことか。丸山(1994)は続けて以下のように述べている。

それぞれ「犬」と「狼」という語で指される動物が、はじめから二種類に概念別されねばならないという必然性はどこにもないばかりか、あらゆる知覚や経験、そして森羅万象は、言語の網を通してみる以前は連続体である。(中略)言語はまさに、それが話されている社会にのみ共通な、経験の固有な概念化・構造化であって、各言語は一つの世界像であり、それを通して連続の現実を非連続化するプリズムであり、独自のゲシュタルトにほかならない。

(中略)言語が名称目録でないという事実は、コトバがすでに区切られた言語外現実を指し示すものではなく、一次的には、自らのうちに意味を担っているという理論を導き出す。換言すれば言語記号は記号と呼ばれていても他の一切の記号とは異なって、自らの外にア・プリオリに存在する意味を指し示すものでは決してなく、いわば表現と意味とを同時に備えた二重の存在であるということである[18]。

丸山はここにおいて、ソシユールがプラトンや聖書にみられる従来の伝統的言語観(言語命名論)を否定していることを指摘している。無論当書は言語論ではないので、「言語」についての詳細な思案は施さないが(その点では補足的ではあるものの)、ここで語られる「独

自のゲシュタルト」としての言語観は、§2.1.2で筆者が「作品」を「真に作品であるもの」と定義したことにも通底するものである¹²。いずれにしてもここで注目されたいのは、「表現と意味とを同時に備えた二重の存在であるということである」という一節である。これはどういう意味か。丸山は次のように述べている。

コトバは音のイメージであると同時に観念でもあり、すべての認識はそれが表現体という形をとらない限り認識ではない。そしてこの表現と意味の合体したシーニュは、自然のなかにあらかじめ与えられているものではないのだから、「さまざまな視点から考察できる」ような実体ではなく、逆に「視点が生み出す対象」である。指向とは、コトバによる言語外世界の一つの解釈であり、差異化である。いかに言語記号が言語外現実を指し示しているように思われても、その指し示されている指向対象は、コトバによって創り出された現実には過ぎない。指向機能は、言語によって構成された一文化の観念形成の内部で見られた世界の網状組織を経由してから、現実の対象物へと働きかけるのである。

(中略) このように言語記号が表現と意味とを同時に持つ二重の存在であることが明らかになったため、ソシュールは前者をシニフィアン(signifiant)、後者をシニフィエ(signifié)と名付けた[19]。

なるほど以上のことから言語記号のもつ表現としての機能をシニフィアンと呼び、表現としての機能をシニフィエと呼んでいることがわかる。これら「シニフィエ」、ならびに「シニフィアン」としての概念を「シーニュ(記号)」を中心に整理したい。丸山は以下のように述べている。

一般的には「自らとは別の現象を告知したり指示したりするもの」をシーニュ(記号)と呼び、そこには図像(icone)、指標(indice)、徴候(symptôme)、象徴(symbole)なども含まれるが、ソシュールにおけるシーニュはシニフィエ(概念 concept)とシニフィアン(聴覚イメージ image acoustique)から成る不可分離の言語的本質体(entité)をさす[20]。

2.2.1.3 「素材の表徴性」の Kategorische 区分

以上で述べたソシュールによるシーニュの概念を参考にし、「^{マテリアル}素材の表徴性」にたいし適応されるならば以下になる。すなわち^{マテリアル}素材と^{ワーク}作品のあいだに「^{マテリアル}素材の表徴性」が認められる場合、^{マテリアル}素材は^{ワーク}作品のシニフィエとして機能し、^{マテリアル}素材は^{ワーク}作品のシニフィアンとして機能しなければならない。また^{マテリアル}素材と^{ワーク}作品のあいだに「^{マテリアル}素材の表徴性」が認められない場合は、^{マテリアル}素材は^{ワーク}作品のシニフィエとして機能してはならず、また^{マテリアル}素材は^{ワーク}作品のシニフィアン

¹² 「作品」はそれがひとつの「語」であり「記号」である。すなわち「然々が作品である」とした命題の中に現れて初めて「作品」は「作品」としての規定性をもつのであり、これは「作品」というものが言語のもつ命題的可能性の範疇でしか存在し得ない、ア・ポステリオリな事象であることを示している。

として機能してはならない。

2.2.1.3.1 諸対象の言語性

そしてこれは自明ながら、^{ワ-ク}作品の形質がまず何らかの言語的記号に置換されることを前提にしているが、そもそも人間の精神活動において、諸対象は何らかの形で言語に関係している。これについてヴァルター・ベンヤミン Walter Bendix Schoenflies Benjamin 1892-1940 は『言語一般および人間の言語について』の中で次のように述べている。

言語の存在は、なんらかの意味でつねに言語を内在させている人間の精神表出の、そのすべての領域に及ぶのみならず、文字通り一切のものに及んでいる。生ある自然のうちにも生なき自然のなかにも、ある一定の仕方で言語に関与していない出来事や事物は存在しない。というのも、みずからの精神的内容を伝達することは、すべてのものにとって不可だからである。とはいえ、このように用いられた<言話>という言葉は、決してメタファーなのではない。みずからの精神的本質を表現において伝達しないようなものを、われわれはなにひとつ表象することができないということは、それ自体十全たる内容認識なのだ。こうした伝達が見かけ上（あるいは実際に）結びついている意識段階も、それが高次のものであれ低次のものであれ、われわれはどのような対象にも言語のまったく不在を表象しえない、という認識に変更を加えることはできない。[21]

2.2.1.4 表徴のア・プリオリな象徴性とア・ポステリオリな記号性

なお丸山はこうした言語の規定性の如何は「独自のゲシュタルト」であると先に述べているが、これは言語の規定性そのものが文化的な表象であり、文化的な表象である以上時間的な表象でもあることには留意されたいが、これについては§2.2.1.5で改めて言及する。また今回ここでソシュールを参照したのは、他でもなく「^{マテリアル}素材の表徴性」にあたりそのカテゴリー的区分についての規定について検討するためだが、ここではこのシーニュの概念の機能を模倣したに過ぎず、よりシーニュの原義に立ち返るのであれば、「^{ワ-ク}作品」そのものがひとつの「^{サイン}記号」であり、「^{ワ-ク}作品」の語によって規定されるべき存在の被規定可能性なるものによって、「^{ワ-ク}作品(名)」はひとつのシニフィアンとなり、その内実はシニフィエとなるだろう。そしてこれは「^{サイン}記号」の機構であり、「^{サイン}象徴」の機構ではない。これはどちらもシンボル (symbol) の名の下に同一のものとも一般的に解釈しうるが、ここではこれらを区別する。すなわち「^{サイン}作品の規定性」としての「^{サイン}記号」は「^{デアフィアインコンスタント}定義定項」の次第によって「^{コンポーザー}作者」がむすばせる場所のシンボルであり、「^{サイン}作品の規定性」とは「^{サイン}定義」である。ここでいうところの「^{サイン}象徴」すなわち「^{サイン}表徴」¹³とは、その作品を取り巻く時間と空間において、^すで

^{ヴァリアブル}
13 「^{サイン}変項の表徴性」のように、筆者が「^{サイン}表徴」という語を使うのは、語義上の区別というより、この「^{サイン}表徴性」の概念としての用語的区分を明確にするためである。つまり「^{サイン}象徴」はこの「^{サイン}表徴性」の機構なのであって、ここでいう「^{サイン}象徴」とは普遍的な概念であり「^{サイン}表徴」とは当書における狭義の概念である。

にその「作品」がその「素材」を象徴するというその事態の構造であり、これは「作者」に対するア・プリオリな規定である。これに対し、「記号」の機構は「作者」が拵えるところのア・ポステリオリな規定である。

2.2.1.5 表徴の時間性と作品の今日性

先の節において「独自のゲシュタルト」としてのシーニュの表象を見たが、ソシュールは『一般言語学講義』において以下のようにも述べている¹⁴。

ラング[言語活動(ランゲージュ)から言語の使用としての側面(パロール)を差し引いた言語習慣としての側面]の存在には話す大衆が必要である。いかなる時も、外見とは逆に、ラングはそれが記号学的存在であるからには、社会的事実の外には存在しない。その社会的な性格はその内的な特徴のひとつである。

(中略)しかしこの条件の下では、ラングは生まれるが、生きてはいない。私たちは社会的現実のみを考慮したのであり、歴史的事実を考慮していない。

(時間的)持続のなかでは、言語の実体は完全なものではなく、いかなる結論も不可能である。

だがラングを、話す大衆のいない、時間のなかで捉えると、——人間がひとりぼっちで数世紀もの間生きていると想定してみると——おそらくなんの変化も認められないだろう；時間はラングに影響を及ぼさないだろう

(中略)もはやラングは自由でない、というのは時間が、ラングに作用する社会力にその効果を発揮させるからであり、そこで自由を奪う連続性の原理に到達する[23]。

ソシュールはここで「ラングの存在には話す大衆が必要である」と述べ、また「(時間的)持続のなかでは、言語の実体は完全なものではなく、いかなる結論も不可能である」と述べているが、ここに言語というものの社会集団に対する依存としての構造的な「社会的現実」とともに、そこに伴う時間性としての「歴史的事実」を見ることができよう。このソシュールの「歴史性」に関して、第三回の講義におけるコンスタンタン Émile Constantin のノートでは以下のように記されている。

言語は、どの時点で見ようとも、どんなに遡っても、その時点より前から引き継いだ遺産です。

¹⁴ このソシュールの『一般言語学講義』は厳密には実際にソシュールによって記されたものではない。今回ここで参照する『一般言語学講義抄』(大学書林)の前書きにおいて、菅田茂昭(2013)は以下のように述べている。「『講義』は、すでに知られているように、ソシュール自身の手によるものではなく、師の没後高弟バイイとセシュエにより、ジュネーヴ大学における1907年から1911年までの3回にわたる講義を受講した学生たちのノートをまとめて刊行された(1916)ものであった」[22]。

想像上の行為、つまり、ある時点で名前はそのものに割り当てられ、その行為により概念と記号、つまり指し示すものと指し示されるもののあいだに契約が成立する。この行為は純粹に想像上のものです。これは、記号が恣意的であるという感覚からもたらされるものですが、それが現実世界に属しているとは認められません。ある社会が、言語を、前の世代におよそ完成した産物以外のものとみなしたことは一度もありません。つまり、言語のいかなる状態についても、その起源には歴史的な事実が認められるのです。[24]

以上のことからシーニュというゲシュタルトそのものが、ラングにおける時間としてのファクターの影響から自由でないことがわかる。なおウイトゲンシュタインは『哲学探究』(Philosophische Untersuchungen, 1953)の中で次のように述べている。

われわれは[論理学などで]言語の空間的、時間的現象について語る。だが、非空間的、非時間的な非実在については語らない。[欄外の補註：人は様々な仕方で現象に興味を抱くことができるだけである。]しかし、われわれはそうした現象については、チェスの駒を語るようにして、語る。その際、われわれは、駒の動かしかたに関するゲームの規則を述べるが、それらの物理的な性質は記述しない。

「コトバとはそもそも何なのか」という問いは、「将棋の駒とは何なのか」という問いに類似している[25]。

ここからも言語のもつ時間的、そして空間的な表象を見ることができ、以上で確認してきたことから、これまで述べてきた「^{マテリアル}素材の表徴性」に関して、その^{マテリアル}素材が^{ワーク}作品の象徴となりうるかとしての判定基準は、時間依存、そして空間依存として、歴史依存的な事象であることがわかるだろう。そしてここにきて、こうした判定はその空間性、および時間性を汲んで行われるべきか否かとしての疑問が生じうる。すなわち、その^{ワーク}作品が現在にとってどういった代物であるのか、はたまたその^{ワーク}作品は制作されたその時にとってどういった代物であるのか、そのどちらを採用すべきなのかという疑念である。これは煎じ詰めれば当書を関数と見立てた地平において、その^{ワーク}定数は如何に設定されるべきかという疑念なのである。筆者はこの問いに対する明晰な回答を持ち得ない。さまざまな世代において制作された作品を一挙に並べて、今日的な価値基準だけをもつばら採用して作品を分別していくことは、その作品がその時代でその日に創られた意義、その「今日性」を暴力的に排斥しかねないし、かと言って、ひとつひとつの作品が創られた世代を考慮して、その世代にとってその作品はどうだったかと今日ここで問うことは、その世代の価値基準を明晰に測ることの困難さも相俟って、かえってその世代が含有していた「価値の複数性」を暴力的に排斥しかねない。ただしこのように考えていけば、そもそも「定義」という機構がすでに「暴力性」と「排斥性」を備えていることに逢着することも自明であり、検証が検証である以上はこうした何らかの暴力性を看過しなければならないこともまた事実のように思われる。いずれに

しても、今回はなるべくその作品の置かれた時代性を中心に据えるよう心がけながらの分析を試みるものとする。それはなぜか。筆者は「作品の規定性」は「定義」であると先のセクション (§ 2.2.1.4) で述べたが、そもそも「定義の可能性」とはその日のその時、すなわち常にその「現在」にのみ開かれているものである。たとえば、私たちはある事象を明白に定義することはできない。明日にその内実を与えて定義する「予定」を立てた場合、実際に定義が行われるのは「明日さ」が失われた時分 (つまりその「現在」) においてであるし、「然々の意味をこの事象に明日与える」という「約束」を捨てることもまたできない。その定義は明日にはすでに与えられてしまっているのである。こうした「定義」が構造的に有する機構に目を配れば、「作品」はつねにすでに「今日性」というその規約を構造の中に含んでいることが明らかになるのであり、そうである以上、「作品」の構造上の一部に目を瞑り、その「作品」を、その要素の全体として語ることは方法論的な誤謬なのである。

このことに関連してドイツの音楽評論家であるパウル・ベッカー Max Paul Eugen Bekker 1882-1937 は『西洋音楽史』の中で次のように述べている。

音楽の過去の外貌は、ただ前述のように深い神秘のヴェールのなかに閉ざされているので、そのなかに隠されたものは、生命を備えて生きているところを捉えてみることはできないものなのである。それゆえ、各時代の音楽上の感覚的な諸制約をできるだけ識り、かつその感覚生活の背景や現象を比較研究することによって、そこに至る手蔓をつくらねばならないのである。歴史の観察にあたっては、自らその時代に生きてみ、自分がその一現象になった気で、やってみなければならぬ。そうすれば、それらの過去の諸事象は生きて我々に話しかけてくるであろう。[26]

2.2.1.6 表徴素材群と非表徴素材群

以上の節において「^{マテリアル}素材の表徴性」についてソシュールを参照しながら、その定義を試みた。そして筆者は § 2.2.1.3 においてこれを「^{マテリアル}素材と^{ワーク}作品のあいだに『^{マテリアル}素材の表徴性』が認められる場合、^{マテリアル}素材は^{ワーク}作品のシニフィエとして機能し、^{マテリアル}素材は^{ワーク}作品のシニフィアンとして機能しなければならない。また^{マテリアル}素材と^{ワーク}作品のあいだに『^{マテリアル}素材の表徴性』が認められない場合は、^{マテリアル}素材は^{ワーク}作品のシニフィエとして機能してはならず、また^{マテリアル}素材は^{ワーク}作品のシニフィアンとして機能してはならない」として記した。そしてこの「^{マテリアル}素材と^{ワーク}作品のあいだに『^{マテリアル}素材の表徴性』が認められる場合」としての集合を「表徴素材群」と名付け、「^{マテリアル}素材と^{ワーク}作品のあいだに『^{マテリアル}素材の表徴性』が認められない場合」としての集合を「非表徴素材群」と名付けることをもって、ここに「^{マテリアル}素材の表徴性」のカテゴリ的な区分を設ける。

2.2.2 素材定項の分類

このセクションでは、「^{マテリアル}素材定項」について、定項の機能における厳格さについて (§ 2.2.2.1)、また形式素材定項群と暗黙素材定項群について (§ 2.2.2.2) 言及する。

2.2.2.1 定項の機能における厳格さ

「^{マテリアル}素材定項」について、これは先にも述べてきたように、「^{マテリアル}素材」と「^{プレワーク}前作品」をつなぐものであるが、筆者はこの「^{マテリアル}素材定項」の性質に関して、その「厳格さ」でもってカテゴリー的な区分を与える。ではこの「厳格さ」とは何か。そもそもこの「^{マテリアル}素材定項」とはどういった概念で、どういったものがこれに相当しうるのか。

この写像理論的なパースペクティブにおいて、「^{マテリアル}素材」と「^{プレワーク}前作品」が何らかの形で論理的であることは重要な概念であるが、この論理的関係と呼ばれるところの関係をいかに論理づけているか、その如何が「^{マテリアル}素材定項」と呼ぶところなのである。つまり先にロマン派の楽想という例を挙げたが、この作者が持えた「^{マテリアル}素材」と実際の「^{プレワーク}前作品」を何らかの関係づけている存在は一体何かという問いかけである。先に断っておくが、全ての作品に関してこの答えを明確に与えることは難しい。そもそもこの「^{マテリアル}素材定項」が、楽譜やその他音響としての作品としての規定性をもったその範疇において、どのように、どういった次第であるか、などということが表現されることは必ずしも多くない。そのために、私たちは基本的に各作品がどのような「^{マテリアル}素材定項」を有しているかに対する判定は「配慮的」にならざるを得ないだろう（これは「^{マテリアル}素材」についても言えることである）。ただ、いわば「コンピュータなどの機械で演算を行って作品の基礎とする、複雑な数学的機構に基づく作曲方法」[27]であるアルゴリズム音楽や「音列の概念を、音高以外の属性、つまり音の持続や音色や強度にも適用」[28]させたセリー技法によって書かれた楽曲などは、ある程度作曲の方法論的な厳格さが認められるが故に、「作品」から「^{マテリアル}素材」（「^{プレワーク}前作品」を媒介して）への「遡及性」、すなわちトレーサビリティを認めることができる。この「遡及性」の如何こそが、作品の構造の「厳格さ」の如何なのである。この「厳格さ」が認められる場合、その「^{マテリアル}素材定項」は^{エクスプリシット}形式的であると呼び、認められない場合は、その「^{マテリアル}素材定項」は^{タシット}暗黙的であると呼ぶ。

2.2.2.2 形式素材定項群と暗黙素材定項群

以上(§2.2.2.1)で示した^{エクスプリシット}形式的な「^{マテリアル}素材定項」としての集合を「形式素材定項群」と呼び、^{タシット}暗黙的な「^{マテリアル}素材定項」としての集合を「暗黙素材定項群」と呼ぶことをもって、ここに「^{マテリアル}素材定項」のカテゴリー的な区分を設ける。

2.3 表徴度と形式度のグラデーション

以上「^{マテリアル}素材」および「^{マテリアル}素材定項」についてそれぞれ「表徴素材群」と「非表徴素材群」、「形式素材定項群」と「暗黙素材定項群」に分類したが、これらは二元論を想定するものではない。これらはいくまで線分上の始点と終点、あるいは終点と始点なのであって、グラデーションな値を想定するものである。そして「表徴素材群」と「非表徴素材群」についてのパラメータを「表徴度」と呼び、「形式素材定項群」と「暗黙素材定項群」についてのパラメータを「形式度」と呼ぶこととする。

2.4 直交座標系による整理について

以上で制作^{コンポジション}の写像的な地平において、それを眺めるひとつの視座としての「表徴度」と「形式度」を確認することができた。そしてこれらは先にも述べたように、それぞれパラメータとして機能するものである。そして以上の手続きから2つの線的な値を得ることにより、これをそれぞれx軸、y軸とする直交座標系上の座標で以って、様々な作品をこのパースペクティヴから視覚的に比較検討することができるだろう。当書では第3章での検証においてこの座標を用いる。図5に示したのは2章において使用される直交座標系のモデルである。

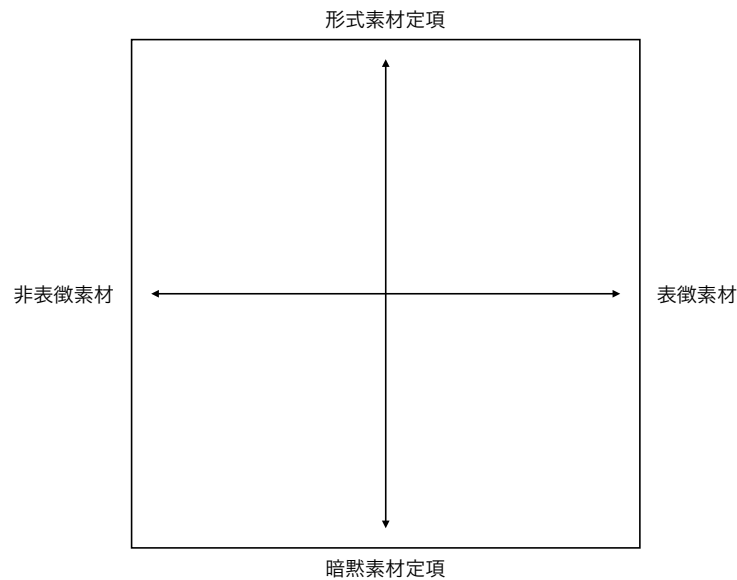


図4 直交座標系のモデル

2.5 補足

以上において「^{マテリアル}素材」と「^{マテリアルコンスタント}素材定項」の次第について確認してきた。如何にこのパースペクティヴについての補足を施す。ここに記されるものを「補足」として取り扱うのは、今回第3章において、その分析に直接的に影響することの少ない思索をこのセクションでは中心的に扱うためである。

2.5.1 メディウム、エンジニアリングとブリコラージュ

以上で述べてきたコンポジションの関係性において筆者はそこで使用される画材や音響的なゲシュタルトなどの「メディウム」(medium)について具体的な言及を施さなかった。そのために、およそ以上で述べてきた「^{マテリアル}素材」がそのままに「メディウム」を意味するものであるようにも思われかねない。この「メディウム」が「^{マテリアル}素材」にはたらきかけること

としての表象を筆者は「エンジニアリング」(engineering)と呼び、また「^{ワークコンスタント}作品定項」に対して「^{メディアム}メディアム」がはたらきかける表象を「ブリコラージュ」(bricolage)と呼ぶこととする¹⁵。一般的に「ブリコラージュ」として呼ばれるものに相当するのは、これが「^{ワークコンスタント}作品定項」のなかでも、「^{マテリアルコンスタント}素材定項」に対してはたらきかけている場合のことである。例えば使用される画材があらかじめ決まった制作の場合、一般的にこれをブリコラージュと呼ぶが、ここでこの画材の制約は制作に対して定項としての機能を果たしている。これが「^{メディアム}メディアム」が「^{マテリアルコンスタント}素材定項」にはたらきかけている例である。これを「^{マテリアルコンスタント}素材のブリコラージュ」と呼ぶ。そして「^{メディアム}メディアム」は「^{ディファインコンスタント}定義定項」に対してもはたらきうる。定義におけるメディアムを記号と捉えたときに、あらかじめ作られる作品のタイトルが決まっている場合、これを「^{ディファインコンスタント}定義のブリコラージュ」と呼び、「^{ディファインコンスタント}定義定項」に対して「^{メディアム}メディアム」が働きかけていることの例として見ることができる。そして例えば演奏会を想像した場合、そのパンフレットには曲目が記されており、これから演奏家が「その曲」であるものとして演奏をもって常に定義し続けるものは、あらかじめ「その曲」であるという内実が与えられているが、これはひとつの「^{ディファインコンスタント}定義のブリコラージュ」であると言える。なお以上で述べた「^{マテリアルコンスタント}素材のブリコラージュ」、「^{ディファインコンスタント}定義のブリコラージュ」にそれぞれ対となる概念が「^{マテリアル}素材のエンジニアリング」と「^{ディファインコンスタント}定義のエンジニアリング」である。また^{マテリアル}素材/^{マテリアルコンスタント}素材定項にはたらきかけるメディアムを「^{マテリアル}素材メディアム」と呼び、^{プレワーク}前作品/^{ディファインコンスタント}定義定項にはたらきかける^{プレワーク}前作品/^{ディファインコンスタント}定義定項のところ、名辞としてのメディアムを「^{ディファインコンスタント}定義メディアム」と呼ぶこととする¹⁶ (図4)。

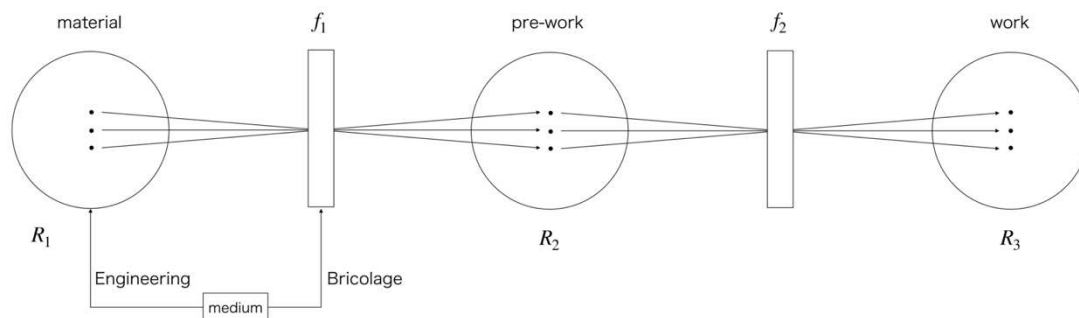


図5 「素材のエンジニアリング」と「素材のブリコラージュ」

2.5.1.1 「素材のエンジニアリング」としての「レディメイド」

また以上の定義から、一般的に「ブリコラージュ・アート」として言われるところの「レ

¹⁵ 「ブリコラージュ」とは「C・L=ストロースが『野生の思考』(1962)において、構成要素の配列の変換群(使い回し)で成り立っている「神話的思考」を比喩的に示すのに用いた」[29]ことに由来する単語であり、「ある目的のためにあつらえられた既存の材料や器具を、別の目的に役立てる手法」[30]のことを指すものである。ここにはジャンク・アートやコラージュなども含めうるように思われる。

¹⁶ 「名辞としてのメディアム」という表現について、この段階ではこれについての説明を施していない。これについて詳しくは、§2.5.3.1「定義定項におけるメディアムの言語性と作品空間」を参照されたい。

ディメイド」¹⁷は、メEDIUMが素材にたいしてはたらきかけるところの「素材のエンジニアリング」を構造とするものとして定義される。ここにおいて、その定項^{コンスタント}となるのは「レディメイド」でありメEDIUMによる制約ではない。「レディメイド」は「レディメイド」の要請によってメEDIUMをエンジニアリングするのである。

2.5.1.2 設計図としての指示体と計画的素材メEDIUM

ただここで、たとえば作品 a として「楽譜」があり、作品 a' として「演奏」があった場合、楽器およびその音色としての「素材メEDIUM」は「楽譜の素材」によって要請されるのか、「演奏の素材」によって要請されるのかという混乱が生じる。ただ今まで確認してきたように、「演奏の素材」とは「楽譜（映像）」なのであり、また常識的に考えて使用楽器の指示などを行うのも、また「楽譜」のはずである。そもそも「楽譜」とは「設計図」なのであり、「設計図」はそれに基づいて（それを素材として）作られる作品のメEDIUMを指示する。この際「楽譜」の素材メEDIUMとなるのは、本来その映像を仕上げることによって要請される道具なのであり、多くの場合それは鉛筆であり、ペンとインクであり、またコンピュータ（および楽譜作成ソフト）となるだろう。設計図としての指示体はその作品が素材となる際の、素材メEDIUMを指示するか、あるいは指示しないことをもって、その要請を予告する。そしてこの関係における、「楽器」にとっての「楽譜」を、「計画的素材メEDIUM^{ブランドマテリアル}」と呼ぶこととする。

2.5.2 要素関数性作品と区画された恒久性としての「窓さ」

筆者は § 2.1.2 において「作品」とは「真に作品であるもの」と述べ、また § 2.2.1.4 で「作品の既定性」とは「定義」であると述べた。しかしその作品として（真に）定義された空間としての規定範疇において、その対象の形質は必ずしも固定的であるとは限らない。

たとえば私たちが「作者」として「インタラクティブ・アート」¹⁸を拵えた場合はどうなるだろうか。「インタラクティブ・アート」が構造上持つ、外的要因を取り込むその「作用性」は、「作者」が「作品」にあらかじめ用意した関数構造である。この多かれ少なかれ真に作品として規定された作品において、構造上にその要素として関数性を孕むものを「要素関数性作品」と呼びたい。この「要素関数性作品」は世界に対して、その時間に対して作品の内実の可能性を多かれ少なかれ明け渡している。ここで恒常的であるのはその定数であり、定数は世界においてその時間性に接触することを「作者」によって予定されている。ここにおいて「作者」は「作品」としてのコンポジションを拵えるのである。そして「作者」が「作品」としての範疇の中に関数構造を区画して用意することで、「作品」として区画さ

¹⁷ 「レディメイド」とは「マルセルデュシャンによって考案された作品概念」[31]であり、「大量生産された既製品からその機能を剥奪し、『オブジェ』として陳列したものをいう」[32]。

¹⁸ 「インタラクティブ・アート」とは「作品と鑑賞者の相互作用に力点を置いた芸術作品の総称」[33]である。

れた時間や空間の一部を、その区画の外に可能性を明け渡すこと——そしてそれを区画すること——を『作品』における区画された恒久性と呼び、またこれを作品における「窓さ」(window-ness)として規定したい。「窓」は建築において、区画された恒久性としての役割を果たすものである。すなわち「窓」とは関数である。窓を介して建築外の恒久性としての時間、空間に接触し、規定範疇としての建築はその様相の一部を開け渡す。このようにして作品は構造上の関数を導き、恒久性に接触するのである。これを図解したものが図5だが、ここで「作品」の「窓」における時間経過の全体論的な表記として「 $t = \sum_{k=1}^n 1$ 」を用いた¹⁹。すなわち作品 R_3 における窓 W_1 はその時間経過を汲んで次のように示すことができる。

$$W_1 \subset R_3, t = \sum_{k=1}^n 1$$

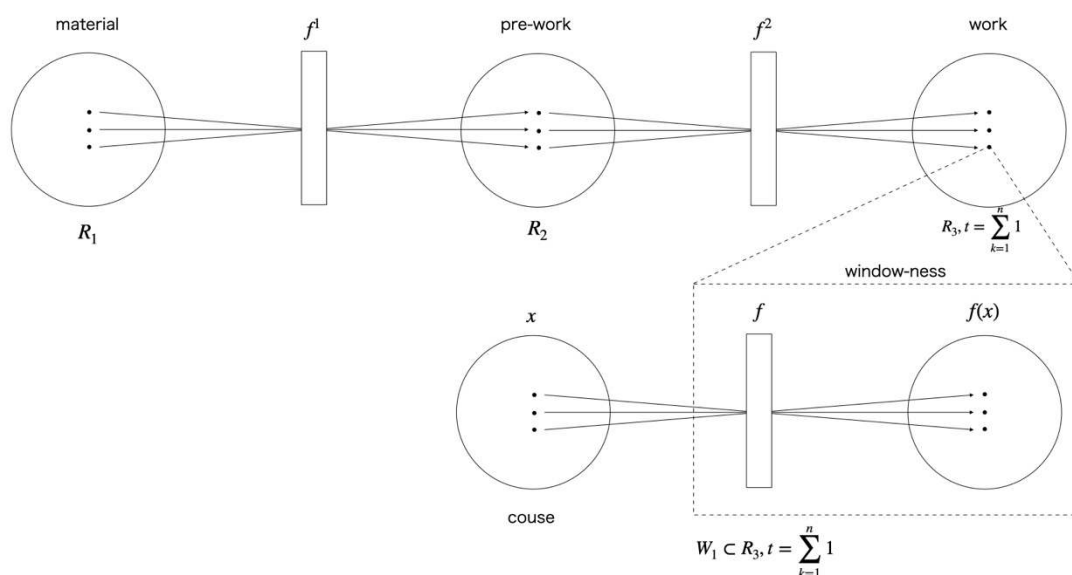


図6 「要素関数性作品」における「窓さ」

2.5.2.1 「収束する窓さ」と「発散する窓さ」

この「窓さ」について、例えば将棋と将棋ロボットの関係について考えるならばどうだろうか。ゲームはその中心となる要素が関数であるが（「将棋」としてのゲーム作品を見た場合、将棋のコマの動かし方の如何は、プレイヤーの操作を引数とする要素関数であるが、将棋のデザインなどは要素関数ではない）、その引数に相当する対象（将棋におけるプレイヤーのコマの動かし方）の状態は、その状態を決定させる条件に対して、合法性が認め

¹⁹ これは「 $t = 1, 2, 3, 4 \dots n$ 」の全体論的な表象の便宜的な表記である。

られる場合とそうでない場合が想定できるだろう。将棋ロボットの場合（機械学習²⁰のため単純ではないが）、そのニューラルネットワーク²¹を有した計算機としてのあり方を顧みれば、そこにはロボットの判断についての遡及性が本来認められるはずであることが分かる。その点で、このアルゴリズムとしての^{アーギュメント}引数は、その状態の可能性全体を合法則性の中に収束させている。これを例えば風と風鈴の関係と比較するならばどうだろうか。風の法則性はもちろん自然科学の方法である程度解剖できるだろうが、そもそもアルゴリズムや合法則性に依拠した対象ではない。その点で風は先の対象と比較して、その状態の可能性全体が常に拡張し、発散している（ただし予定調和²²説においては根本的に収束するだろう）。そして^{アーギュメント}引数の状態の可能性全体が合法則性の中に収束された窓さを「収束する窓さ」と呼び、^{アーギュメント}引数の状態の可能性全体が常に発散されている窓さを「発散する窓さ」と呼ぶこととする。

2.5.3 定義定項の「厳格さ」、規定の複数性

以上で述べられてきたことを踏まえれば、「^{ディファインコンスタント}定義定項」とはつねに^{エクスプリシット}形式的なもの、すなわち「^{ディファインコンスタント}定義定項」は「^{ディファインコンスタント}形式定義定項群」なるものの中にのみ偏在されているのではないかと思われるかもしれない。しかしこれはある見立てによれば正しく、また異なる見立てによれば間違っている。

私たちが制作において「定義のエンジニアリング」としての過程を踏む場合、そこにおいて作品の定義、その規定は、^{プレワーク}前作品に対するア・ポステリオリな事象である。ここでは^{ディファインコンスタント}定義定項の^{アーギュメント}引数となる^{ヴァリアブル}変項はつねに一定である。そのため、「定義のエンジニアリング」においてはその「規定の複数性」は認められない。では「定義のブリコラージュ」においてはどうか。ここにおけるその^{ディファインコンスタント}定義定項は、^{アーギュメント}引数となる^{ヴァリアブル}変項に対するア・プリオリな機構である。そのために「定義のブリコラージュ」においてはその規定を予告する。これはたとえば演奏会のパンフレットであり、ジャズ・セッションであり、偶然性であり、「窓さ」である。こうした見立てによればこの^{ディファインコンスタント}「定義定項」は「規定の複数性」を備えているために、この機構は^{タシット}暗黙的であると言えるかもしれない。ただこの機構は、「然々を〇〇と定義する」という明晰で極めてスタティックな構造であり、そうした見立てによれば、これは^{エクスプリシット}形式的であると言えるだろう。ただしずれにしても「^{マテリアルコンスタント}素材定項」にせよ「^{ディファインコンスタント}定義定項」にせよ、「なぜあなたはその定項を拵えたのか」という問いに対する作者の

²⁰ 「機械学習」とは「人工知能システムが、学習目標を例示した学習用データを与えるだけでみずからのふるまい方や知識を自力で獲得し、改良できるようにする手法」[34]のことである。

²¹ 「ニューラルネットワーク」とは、「人間の新規ネットワークを模したコンピュータ上の計算モデル」[35]のことである。

²² 「予定調和」とは「ライプニッツの形而上学思想の確信をなす考え方」[36]であり、「デカルト以来の[機械論的な]心身関係についての困難を解決するために、現実的世界の創造に先立つ神の可能的世界の構想のうちに、諸実体間の調和があらかじめ定められており、それにもとづいて創造された世界の事物の間に予定された調和の関係が実現されることを説いた」[36]ものである。

回答は、根源的につねに暗黙的である。

2.5.3.1 定義定項におけるメディアムの言語性と作品空間

しかし、ここで「定義のブリコラージュ」、あるいは「定義のエンジニアリング」として用意されるところのメディアム、定義メディアムが、つねに「名辞」であることには留意が必要である。つまりあるひとつの前作品をたとえばりんごの映像そのものとして定義することはできない。それは「定義」がそもそも言語の機構であるためであり、もしある前作品をりんごの映像そのものとして定義しようとした場合、「りんごの映像そのもの」としての名辞が与えられてしまうし、何らかの形でりんごの映像そのものとの間に論理関係を結んだ場合、その論理関係は作品の構造となるのである。この場合前作品は前作品の写像連関に止まるにすぎず、作品とは呼び得ない²³。作品は名辞によって作品空間²⁴に姿を現す。

2.5.4 定義、時間と空間、配慮

では定義定項^{ディファインコンスタント}は一体何を規定しているのだろうか。定義が前作品^{プレワーク}の範疇を規定することはこれまで確認してきたが、ではどのような「頭れ」において、前作品^{プレワーク}の範疇を規定するのだろうか。そもそも前作品^{プレワーク}はどのような時間的、あるいは空間的な機構を備えているのだろうか。

まず少なくとも前作品^{プレワーク}が時間的な点、あるいは空間的な点のみであることは考え難い。たとえ前作品^{プレワーク}が彫刻と呼びうるものであっても、そこにはオーディエンスとの間に時間的な取引があり、音楽作品であれば、そこには少なからず空間的な取引がある。たとえそれがNFTアート²⁵と呼びうるものであっても、その配慮的な空間性²⁶に対して、私たちは時間性の中で邂逅する。しかし、事実音楽作品ならば、それは概ね時間的な表象として規定され、絵画であれば概ね空間的な表象として規定される。つまりここで定義が果たしている役割とは、その作品の時間性、あるいは空間性に対する配慮の優先度を示唆することであり、定

²³ これについて詳しくは§2.2.1.4「表徴のア・プリオリな象徴性とア・ポステリオリな記号性」を参照のこと。

²⁴ 世界における作品の可能性の全体論的な集合を「作品空間」と呼ぶこととし、個別作品における論理的な関係性、その可能性の全体論的な集合を「写像連関」と呼ぶこととする。

²⁵ 「NFTアート」とは「《non-fungible token art》NFT（非代替性トークン）と関連付けられたデジタルアート」[38]のことであり、これは「ブロックチェーン技術により、デジタルデータで表される芸術作品の作者と所有者を明確にし、複製や改竄^{かいざん}の不可能な唯一無二のものであることを証明する」[39]ことを可能にしている。

²⁶ ここで「配慮的な空間性」と記したのは、物質的な空間性との比較においてである。マルティン・ハイデガーMartin Heidegger 1889-1976は『存在と時間』(Sein und Zeit, 1927)の中で、前者の配慮的に見出される存在者を手元存在、後者を眼前存在とした上で、「環境世界でさしあたり手元にある存在者[、つまり手元存在者]の<近さ>と<遠さ>を決めるのは、<目配り>しつつある配慮的な気遣いである」[40]と述べている。

義がそのカオスのなかの表象に先立って、オーディエンスに対して導きを与えているのである。

2.5.4.1 配慮の優先度と文明のエトス

ただ定義が果たしている役割が配慮の優先度としての導きを与えることだとするならば、前作品の形質が配慮の優先度に対して導きを与えることはないのだろうか。その答えは否である。前作品の形質はあらかじめ、定義に先立って、空間と時間に対する配慮の優先度がある程度規定している。そしてこれは「作者」に対するア・プリオリな機構として、「表徴」の機構である（詳しくは§2.2.1.4を参照されたい）。もっとも定義の果たす役割は、写像連関としての前作品を作品たらしめ、作品空間にもたらしことであるが、この定義によってア・ポステリオリに「記号」としての配慮の優先度が示される地平において、ア・プリオリな配慮の文化的なゲシュタルトを形成するものは「文明」である。そして作品のおかれた文明の「エトス」こそが、定義としての「記号」が示す配慮の優先度に先立って、その文明において妥当な、その形質に対する空間と時間の配慮の優先度を示す。

2.5.5 メディウムとしての作品と製品、写像連関と作品空間

素材および素材定項は、素材のエンジニアリングおよび素材のブリコラージュの次第によってメディウムを要請するが、ここで要請されるところのメディウムは、構造上つねにその定義としての規定性を有しているのであり、煎じ詰めればメディウムは何らかの形で作品（あるいはそれが計画的、組織的に構成される場所の「製品」）である²⁷。つまり要請される場所の作品空間にもたらされていた作品/製品は、このようにして写像連関に姿を表すのであり、こうしたことから写像連関は必ずしも作品空間の下部構造ではないことがわかる。要は、これらは種と類のようなカテゴリー関係にあるのではない。写像連関は作品の構造であり、また作品は写像連関における構造の一部でもあるのである。

2.5.6 作品の非認知の機構

以上のことを踏まえれば、作品と知られていない作品は作品か、という疑問も生じうるだろう。ただしこれはおよそ現象学の仕事であり、この論文の趣旨からは逸脱するため、詳細な思索は施さない。ただ少なくとも作品として認識されない可能性自体が作品のア・プリオリな機構なのであり、それは同時に「記号」の機構でもあると言えるのではないだろうか。

²⁷ 作品を作る過程で使用される楽器や絵の具などの「道具」は、もともとひとつの作品として世に生み出されたものであり、メディウムはそのようにして作品空間における一定の位置を占めている。また例えばコンピュータでミュージック・コンクレートを作る過程で用意された音響的なフラグメントであっても、そこにはファイル名として「piano_1.wav」や「aaaaaa.wav」と名付けることによって何らかの識別を与えられているか、あるいはそうでなくとも配慮的な識別としての規定性が与えられているのであり、そこにはひとつの作品としての「記号性」が付与されている。

3 実例分析

3.1 実例分析について

以下に以上のパースペクティヴに基づき分析を施す。なおここで中心的に分析を行う対象は「^{マテリアル}素材」の形式度、および「^{マテリアル}素材定項」の表徴度についてである。なお「^{マテリアル}素材」として参照されるところの集合は、^{プレワーク}前作品としての写像連関において、^{プレワーク}前作品と直接的な写像関係にあると考える対象²⁸に限られる。また楽譜などの指示体については、その^{ブランドマテリアル}計画的素材メディウムを考慮する。

3.2 実例分析対象について

このような検証を行うにあたって、本来であれば数多の作品を取り上げ、分析を行うことは望ましいことだが今回は都合上5つに絞った。また、以下で示される作品は、そのどれもが何らかの形で伝統的な西洋音楽と鑑みれば、比較的非伝統的な手法、アイデアによって作られているものである。これはそもそも「^{マテリアル}素材」の分析上のパラメータとして表徴度を設定した以上、伝統的な作品を扱うことはその検証対象が表徴度の高い、つまり表徴素材群的傾向に分布される（座標上では§2.4の図の、 x 軸の正の方向）ことがすでに明らかであることに基づく判断である（また「^{マテリアル}素材定項」についても、時代ごとにある程度同傾向の分布になると予想される²⁹）。つまりここで期待されているのは、さまざまなスタイルの一見「非伝統的」と思われる作品が、ひとつの共時的なパースペクティヴから、どのように分布されるか、またその表象からなにか汲むべき意義ある意味を見出すことができるかどうかである。

3.3 実例分析

以下に実例分析を施す。

3.3.1 銅金祐司・藤枝守《Ecological Plantron》

《Ecological Plantron》とは1994年に銅金祐司と藤枝守によって制作された楽曲であり、作品は「1. Evening」(18'15")、「2. Night」(18'16")、「3. Morning」(18'17")、「4. Afternoon」(18'26")の4つのセクションにより構成されている。この作品は植物の電位変化から音楽を生成するところにその大きな特徴を有しているが、この作品のコンセプトについて銅金(1994)は次のように述べている。

植物に電極をつけ、マイクロレベルでその表面上の電位変化を追跡する。そして、植物

²⁸ なお筆者はこれを「^{ダイレクトマテリアル}直接素材」と呼び、これと対をなす概念を「^{インダイレクトコンスタント}間接素材」と呼ぶ。

²⁹ なおこれについて、伝統的な楽曲も含め、より総合的な検証を試みることは、非常に興味深いものではあるものの、今回は用量の都合上断念せざるを得ない。これについては§4.3であらためて触れる。

の視点から立ち現れる視覚的、聴覚的な場、あるいはインターフェイスをプラントロンと呼び、リズムを基調とした音響装置に接続してプラントロノームとした。この場合、風が重要な役割を担う。1つは炭素ガスと酸素を介した気相空間的なインターフェイスとして、もう一つは音を介した振動空気のインターフェイスとして。[41]

3.3.1.1 構造

では実際にこの作品はどのようなサウンドシステムを有しているのだろうか。これについて藤枝(1994)は次のように述べている。

センサーによって植物の葉の表面から取り出された電位変化は、“BVA”[IBVAの誤記かと思われる]という脳波測定ソフトによって波形分析されるとともに、その電位変化がMIDI(Musical Instrument Digital Interface)のノート・ナンバー(音高の情報)のデータにダイレクトに変換される。このノート・ナンバーのデータは、その後、“MAX”という音楽用のプログラミング言語によって処理される。この処理にあたって、IBVAから送られてくるデータのスピードをいくつかの段階で制限することからはじめる。つまり、データのスピードにフィルターをかけるのである。フィルターの幅を狭めれば、オリジナルのデータの速度に近い速いパッセージの音型パターンが得られ、その幅を次第に広げることによって、音型パターンもゆっくりなものになっていく。ひとつのデータの流れは、異なる幅のフィルターによっていくつかの流れに分岐され、さらにそれぞれの流れに対して、純正調の音高に基づく旋法とシンセサイザー(YamahaのTX81ZとTX802の2種類のFM音源を使用)の楽器音が適用される。すなわち、固有の音律と音色をもった音型パターンが層を形成しながら同時進行するのである。4回行われたレコーディングに際して、このような旋法と楽器音の選択やその組み合わせは任意に設定されているが、レコーディングの最中において、設定の変化は一切行われていない。[42]

以上の情報から、この作品の音楽生成のプロセスにおけるアーギュメントは、「IBVAによって分析された、センサーによって植物の葉の表面から取り出された電位変化」であると判る。また、このプログラムでは入力される値をMIDIのノート・ナンバーに置き換える際、藤枝(1994)はMAX³⁰を使用していると述べていた。そしてMAXにおいて行われるのは厳格な演算処理であり、この際ノート・ナンバーの値は自律的に決定される(図7)。

³⁰ MAXとは「オブジェクトと呼ばれる箱を並べて線で結ぶグラフィカルなプログラミング環境」[43]のひとつであり、ビジュアルプログラミング言語の一つである。

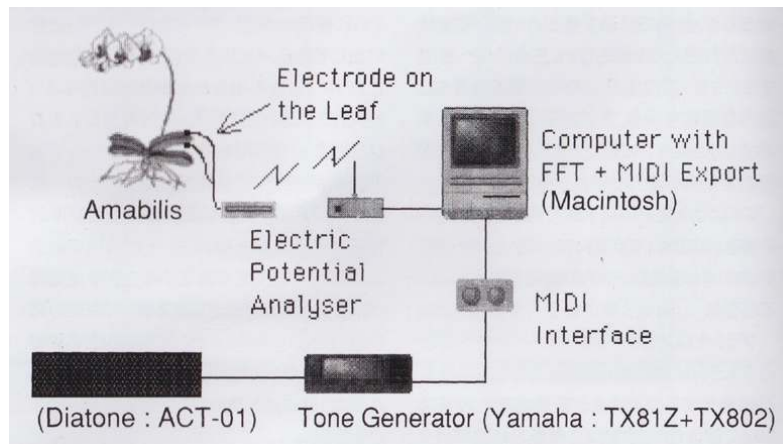


図 7 プラントロン音響化システムの図解 (出典: 銅金裕司, 『『エコロジカル・プラントロン』 CD(1994 年)に掲載されたシステム図 (作図: 銅金裕司)』, CD『銅金裕司/藤枝守 エコロジカル・プラントロン』 Liner Notes (EM Records, 2022 年) 5 頁より参照

3.3.1.2 分析

まず分析を行うにあたり、2 章で述べられてきた概念が、この楽曲においてどういった対応関係を示すのかを確認する必要がある。まず^{ダイレクトマテリアル}直接素材について、この作品の場合それは「植物の電位変化 (IBVA の値)」であるということが出来る。またこれに対する^{マテリアルコンスタント}素材定項は MAX でプログラムされた「アルゴリズム」であり、これらに要請される素材メデイウムは「シンセサイザー (Yamaha の TX81Z と TX802 の 2 種類の FM 音源)」であるだろう。そして「植物の電位変化」引数 x としてアルゴリズム f に代入されたところの前作品 $f(x)$ は「電位変化に基づいたシンセサイザーの音の羅列」と言える。

この作品において恣意性が見られるのは、データの数値や使用する音階の選択、シンセサイザーの音色などに限られるが、これらの操作を伝統的なノート客体的に決定する音楽制作のプロセスと照らし合わせれば、この作品の旋律的構造は極めて演算的なアルゴリズムに依拠していることがわかる。つまりノート・ナンバーを取り巻く「^{マテリアルコンスタント}素材定項」に関しては極めて形式定数的で、音色の選択や、データの数値に関しては、ある程度^{タシット}暗黙的であるといえる。その上で、この作品のコンセプト含め、音楽形成において中心的な要素として据えられているのは、こうした演算処理による自動的な音楽生成である。これは進数的方法によって規定された、説明可能な対象であり、それゆえこの作品における^{マテリアルコンスタント}素材定項は形式素材定項的的傾向にあると言える。また自明のことながら、「植物の電位変化」とここにみられる音響的なテクスチュア、および「旋律」は文化的な表徴関係にはない。よってこの作品における中心的な植物の電位変化から旋律までの写像構造の^{マテリアル}素材は非表徴素材定項群にあり、^{マテリアルコンスタント}素材定項は形式素材定項群にあると言える。以上の情報から、この作品における素材性は以下のように分布される (図 8)。

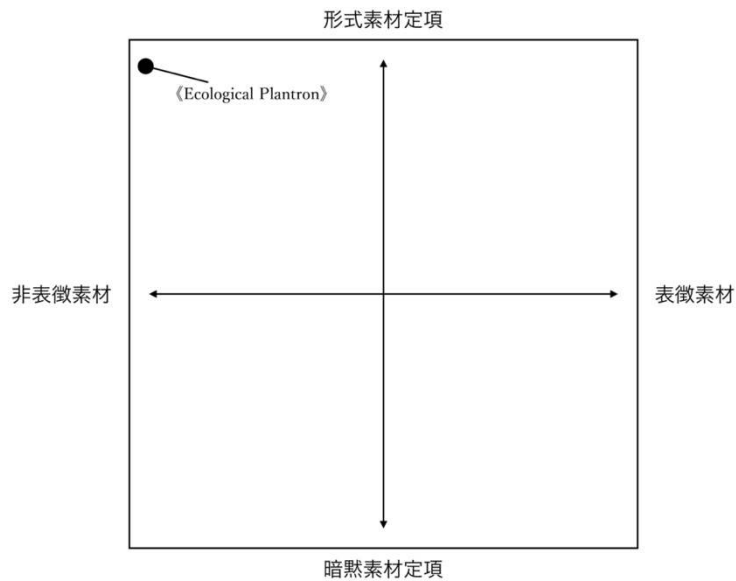


図 8 《Ecological Plantron》の座標

また考察として、この《Ecological Plantron》は区画された恒久性としての「窓さ」的な要素を見ることができよう。ただこの作品の場合、外的要因（植物の電位変化）に対して可能性を明け渡したことの関数性（電位変化を取り込むアルゴリズム）自体が、作品の中心的な要素に据えられているため、この作品はほとんど窓であると言える（まるでフィリップ・ジョンソンの『ガラスハウス』のように）。これについて §2.5.2.1 『収束する窓さ』と『発散する窓さ』を参照するのであれば、作品における要素関数の^{アーギュメント}引数としての「植物の電位変化」は、その状態の可能性が時間に対して常に拡張し、発散している。その点で、この窓さは「発散する窓さ」であると言えるだろう。いずれにしても、そうした次第であるから、作品内容に対して、内容に先立ち作品の範囲が決められるところの、「定義のブリコラージュ」が行われていると考える十分な可能性がある。なお作品内容に基づいてシンセサイザーが要請されたという意味での「素材のエンジニアリング」が行われているか否かは、手元の資料からは判断し得ない。

3.3.2 モーツァルト 《Musikalisches Würfelspiel》 (K. 516f)

《音楽のサイコロ遊び Musikalisches Würfelspiel》(K. 516f)とはモーツァルト Wolfgang Amadeus Mozart 1756-1791によって制作された作品であり、サイコロを振り、その数の次第で音の配列が選ばれ楽曲が構成されるというものである。

3.3.2.1 構造

この楽曲の仕組みについてデイヴィッド・コープは以下のように述べている。

モーツァルトの K.516f は、図 8.1[本書、図 9]に示すように 1 から 176 の数字(2x8x11)が入った2つのマトリックスから成る。縦8列はここでは 8 小節のフレーズ（古典派形式の伝統）の小節数を表し、横 11 列は2つのサイコロを振って出る数の合計を示している。この合計数は、図 8.2[本書、図 10]にその一部(1~49)を示したような 1 小節単位の 176 種の音楽断片の選択につながる。図 8.3[本書、図 11]はこの方法で作られたモーツァルトの様式の音楽で、46 兆通りある組み合わせのなかのひとつである（横列は R、縦列は D に従って、176 個の楽譜を選択する数は D^r で決定する）。第 2 マトリックスは対照的な第 2 主題を作る。[44]

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
2	70	121	26	9	112	49	109	14
3	117	39	126	56	174	18	116	83
4	66	139	15	132	73	58	145	79
5	90	176	7	34	67	160	52	170
6	25	143	64	125	76	136	1	93
7	138	71	150	29	101	162	23	151
8	16	155	57	175	43	168	89	172
9	120	88	48	166	51	115	72	111
10	65	77	19	82	137	38	149	8
11	102	4	31	164	144	59	173	78
12	35	20	108	92	12	124	44	131

図 9 モーツァルト《音楽のサイコロ遊び》(K.516f)の第2マトリックス（出典：コープ, デイヴィッド(2011)『現代音楽キーワード事典』「アルゴリズム作曲」石田一志・三橋圭介・瀬尾史穂訳, 春秋社, 295 頁）



図 10 モーツァルト《音楽のサイコロ遊び》(K.516f)より1小節単位の音楽断片(出典：コープ, デイヴィッド(2011)『現代音楽キーワード事典』「アルゴリズム作曲」石田一志・三橋圭介・瀬尾史穂訳, 春秋社, 297頁)



図 11 モーツァルト《音楽のサイコロ遊び》(K.516f)から作られた音楽例(出典：図 8 に同じ)

以上の情報から、この作品はあらかじめいくつもの旋律のフラグメントが用意され、それが2つのサイコロの目とマトリクスの数列に応じて、楽曲が構成されるシステムであることがわかった。なお「この種の音楽は『アルス・コンビナトリア arts combinatoria』とも言われ」[45]る。

3.3.2.2 分析

まず、そもそもこの楽曲の「規定性」とは何だろうか。モーツァルトが「作品」として規定しているその範疇はどこからどこまでだろうか。無論これは解釈問題であるが、46兆通りの楽想を規定するためにこのサイコロの手順が踏まれていると考えるのは腑に落ちない。これはそもそも「遊び」と名付けられているものであり(独原題「Musikalisches Würfelspiel」において「Musikalisches (音楽の-)」として修飾される「Würfelspiel」とは「game of dice」[46]すなわち「サイコロゲーム」を表す)、この行為、すなわち「ゲーム」自体が作品の中心的な要素に据えられていると考えるのが妥当であるだろう。そうであるならば「音楽のサイコロ遊び」と名付くところの^{プレワーク}前作品はゲームであり、その素材メEDIUMはそれを記すにあたるペンやインクであるだろう。その上でこの^{ワーク}作品は、楽譜を演奏家が演奏するように、楽曲そのものを構成する。すなわちこの作品が演奏される場合、その音事象は「ゲーム→楽譜→音響」として3つ目の作品集集合である。演奏道具として楽器が要請されるのは、楽譜から音響の過程の写像であるから、楽器は「楽譜→音響」の写像における素材メEDIUMなのであり、これが^{ブランドマテリアル}計画的素材メEDIUMであるのは「ゲーム→楽譜」における写像においてである。つまりこの《音楽のサイコロ遊び》において^{ブランドマテリアル}計画素材メEDIUMは空白(あるいは楽譜に書き直すのであればペンやインクだろうし、切り貼りして楽譜を構成するのであれば糊とハサミだろう)なのであり、この^{ワーク}作品は次なる写像において^{ブランドマテリアル}計画的素材メEDIUMが^{プランニング}計画されることを^{プランニング}計画している。

いずれにせよ、このゲームを構成するところの^{マテリアル}素材となるものは、作曲家の^{タシット}暗黙的なイメージと言えらるだろうし、またこの^{マテリアル}素材定項はゲームに必要な音楽断片を構成するにあたっての和声的、あるいは旋法的習慣や、あるいはアルゴリズムを構成するにあたっての整合性を加味した恣意的操作に基づくものであるだろう。その上でひとつの構成された「ゲーム」が、それを構成するにいたった^{タシット}暗黙的なイメージとの間に、表徴関係を見出すことができるかという問いに対しては、それはある程度可能であると答えることができるのではないだろうか。なぜなら「ゲーム」は一般的に「構成されたもの」として考えられるものであり、またそれはある種の自己実現的な動機に基づいて作られるイメージを備えたものであるために、その「ゲーム」が構成されるにあたって、その背景に^{タシット}暗黙的なイメージがあることを想定することは容易であるためである。ここからこの^{マテリアル}素材の表徴度は表徴素材傾向にあるとすることができるだろう。また先にも述べたように、^{マテリアル}素材定項に当たるものは、ある程度恣意的であり、また作品が音楽的習慣に準えられている点で、ある程度非恣意的で

ある。このことからこの^{マテリアル}素材定項の形式度は中間的であると言うことができるだろう(図12)。

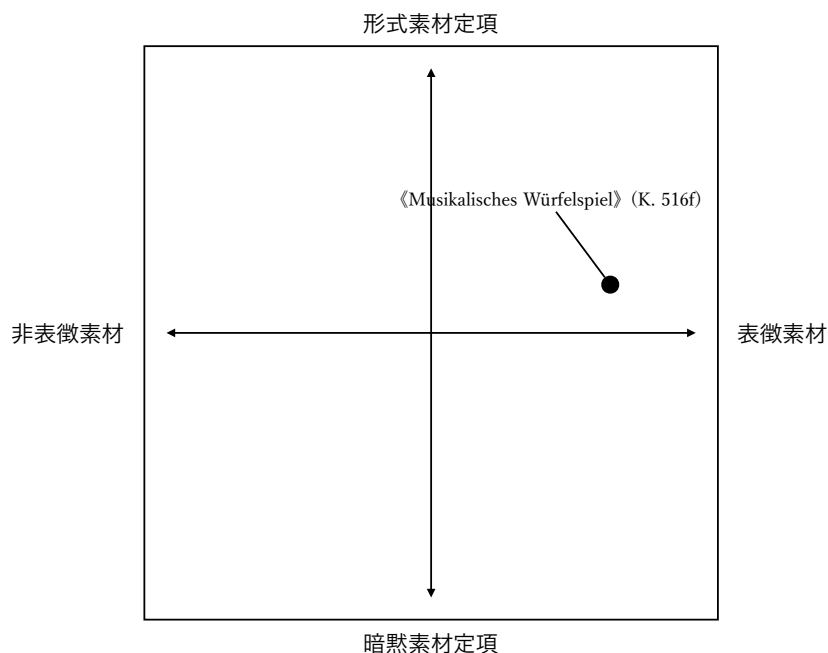


図 12 《Musikalisches Würfelspiel》(K. 516f)の座標

なおこの作品の「窓さ」について問うならば、この作品の要素関数性は、音楽断片を繋ぎ止めるところのアルゴリズムにあると言うことができるため、その点でこの作品には「窓」があると言うことができるだろう。その上で§2.5.2.1『『収束する窓さ』と『発散する窓さ』』を参照するならば、ここで要素関数としてのアルゴリズムはサイコロを降る者に対してそのサイコロの振られ方が^{アーギュメント}引数として明け渡されているのであり、ここにおける^{アーギュメント}引数の状態の可能性、つまり次に何の目が出るかという合法則性は、時間に対して常に拡張し、発散している。その点でこの作品は「発散する窓さ」を有していると言うことができるだろう。

3.3.3 ピエール・アンリ 《Variations pour une porte et un soupir》 – Balancement 1

《Variations pour une porte et un soupir》とは1963年に制作された、フランスの作曲家ピエール・アンリ Pierre Henry 1927-2017による電子音響音楽作品である。『ドアとため息のための変奏曲』と題されたこの楽曲は、その題目の通り、およそ50分にわたり「扉とため息によって展開されている」[47]。なおこの曲は24の「変奏」から構成されており、今回はこの2つ目の楽曲である《Balancement 1》(1'13")を取り扱う。

3.3.3.1 構造

この楽曲はドアの音（より厳密には開閉のきしみと思われる音）のみによって構成されているが、この楽曲は音楽的にどのように構成されているのか。

図 13 に示したのは、この楽曲の 30"から 49"までのスペクトログラムであるが、ここにひとつの音型の規則性を見ることができる。この楽曲で使用されているひとつひとつの音の音型は、大きく音の末尾のピッチが上がる「上行系」の音型と末尾のピッチが下がる「下行系」の音型に分けられる。図 13 ではこれをスペクトログラムの下に矢印で記した。またこうした音型の連なりは楽曲の中でグループ化され管理されている。「a1」と記した箇所に見られるモチーフはその後「a2」、「a3」、「a4」と記した箇所で模倣され（あるいは「a1」と「a2」をまとめて一つのモチーフと見做し、それが「a3」、「a4」で模倣されるとも考えられる）、「b1」と記した箇所に見られるモチーフは「b2」と記した箇所にてそのモチーフが模倣される。ここでは楽曲の中でも、より視覚的にわかりやすい箇所をピックアップしここに示したが、およそ楽曲全体の構造としてこの提示と模倣の関係、いわば「先行声部全体を後続声部が厳格に模倣する」[48]様式としてカノンの構造を見ることができる。またカノンの歴史は、「14 世紀イギリス、フランス、イタリアの世俗的な多声声楽曲（カッチャ、フーガ、ロンデルス、ロンドーなど）に始まる」[49]とされており、ここにこの楽曲の構造のもつ伝統的な側面を認めることができる。

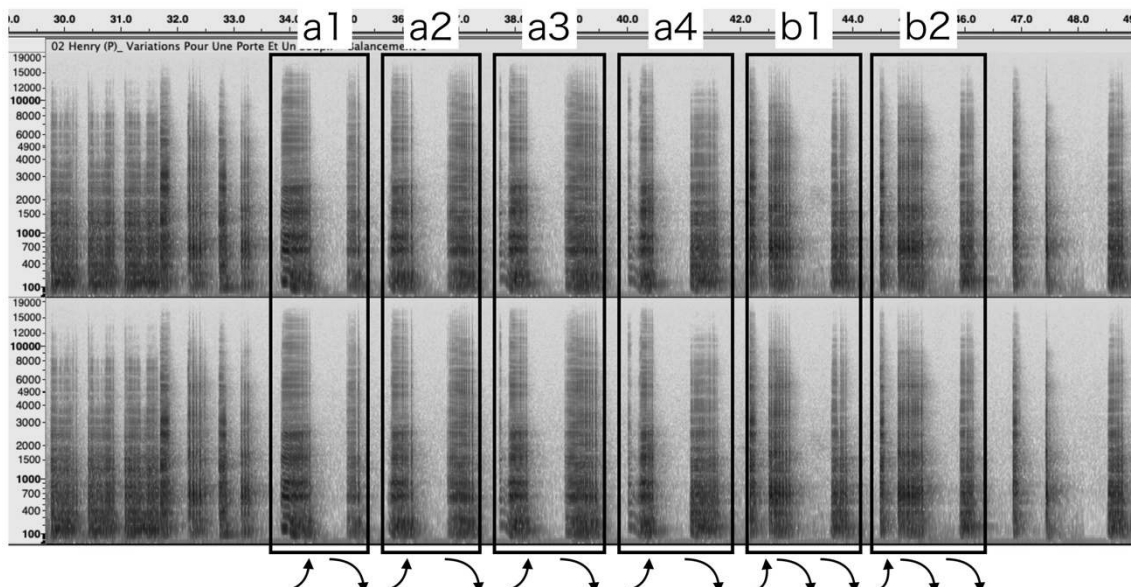


図 12 《Variations pour une porte et un soupir》 - Balancement 1 の約 30"~49"のスペクトログラム（横軸：秒、縦軸：周波数、Audacity で解析）

3.3.3.2 分析

以上を踏まえ、例に倣って分析概念との対照を示すならば以下のようなになる。すなわち、

まずこの作品における^{マテリアル}素材は「暗黙的」なのであり、また^{マテリアルコンスタント}素材定項は「カノン（など）」であり、そして^{プレワーク}前作品は題目が与えられたところの「音響」である。この楽曲の^{マテリアル}素材が「暗黙的」であることについては、この作品の制作プロセスが、およそいわゆる伝統的な制作プロセスとの近似が見られることに由来して判断したものであるが、伝統的な制作プロセスにおける^{マテリアル}素材が「暗黙的」であることについては、§2.2.1.1「素材の表徴性」を参照されたい。また^{マテリアルコンスタント}素材定項を「カノン（など）」としたことについては、この楽曲における、カノンが、全体を通して完全な厳密さの上で構築されているわけではなく、そこにはある程度の、ある種の「詩的なゆらぎ」としての非厳密性が認められることに由来している。このことからこの作品における素材定項の形式度は中程度と考えることができるだろう。そして電子音響音楽作品（構造的な事実ではなく、聴覚的なカテゴリーとして）と「暗黙的」な素材との表徴関係を考えるにあたっては、多少なりとも歴史学的な考察が要請されるだろう。

この楽曲はいわゆる「ミュージック・コンクレート」と言われるものであるが、この「ミュージック・コンクレート」について『ブリタニカ国際大百科事典』には次のような記述がある。

テープ音楽は、ヒンデミットやトッホその他の作曲家たちによる初期の実験もみられるが、本格的にはフランス放送協会実験グループ Club d'Essai de la Radiodiffusion-Télévision Française、P・シェフェルと彼の協力者たちによって、1949年に開始された。彼らはその作品を「ミュージック・コンクレート（具体音楽）」musiqueconcreteと名づけたが、この言葉は音素材として、外界で実際に響いた多種多様な音響を選択するという意味をこめている。この音響が混合されたり変形されて一つの芸術的な態をなすように構成されるのである。シェフェルと彼の協力者P・アンリによる作品『唯一人のためのシンフォニー』Symphonie pour un homme seul（1949~50）は、のちのテープ音楽における技術的、美学的基礎をおいたという点で、ミュージック・コンクレートの一つの指標ともなった。[50]

ここで「のちのテープ音楽における技術的、美学的基礎をおいた」として指摘されている《Symphonie pour un homme seul》は1949~50年にアンリによって制作されたと記されているが、この楽曲《Variations pour une porte et un soupir》は、いわばその13年後にあたるは1963年に制作されたものである。ここにミュージックコンクレートの音楽的伝統の系譜の一部としての《Symphonie pour un homme seul》の姿を見ることができるが、あくまで「フランス放送協会実験グループ Club d'Essai de la Radiodiffusion-Télévision Française」が1949年に創始されたことと照らし合わせても、この楽曲は、歴史的に初期の作品として位置付けられるものではないだろうか。もちろん正確にどれほどの普遍的/非普遍的な表象としてこの作品が現れていたかを知るにはこの文献ではこと足りないが、ここでは差し当

たり中間的な表徴度としての了解をここに施す。

なお^{マテリアル}素材のブリコラージュ/エンジニアリングについての考察を施すのであれば、音楽的な表象に先立って、「ドアとため息のための変奏曲」としてのコンセプトが与えられることの方が自然な態度であると思われるために、^{マテリアル}素材のブリコラージュが行われていると考えることの方が妥当なように思われるが、これは憶測の域を脱し得ない。なお素材のブリコラージュ/エンジニアリングについてはもっぱら不明である。なお自明のことながらこの作品に「窓」はない。

いずれにしても以上の内容を座標で示すなら以下のようなになるだろう。

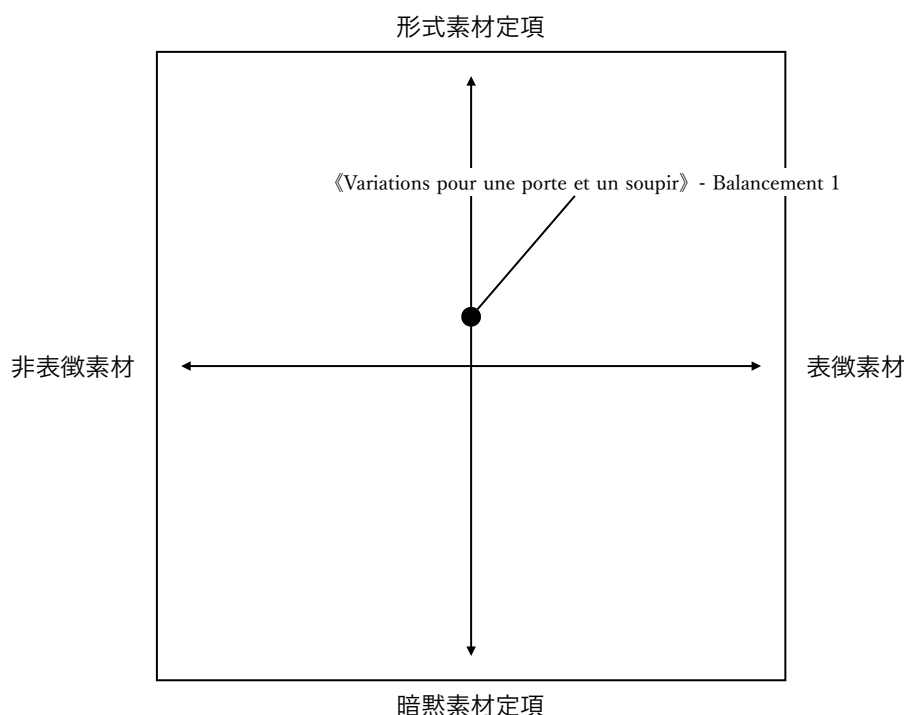


図 13 《Variations pour une porte et un soupir》 - Balancement 1 の座標

3.3.4 石原遼太郎 《Synthesis of three-voice polyphony with camera input》

《Synthesis of three-voice polyphony with camera input》は筆者が2021年に制作した、カメラの映像入力からリアルタイムで三声のポリフォニーを生成する、インスタレーション作品である。この作品ではMaxによって生成されたMIDIをLogic-Proの音源で音響化することによって成り立っている。また、同時にピアノの即興演奏を行い、その演奏がポリフォニーの音響にインタラクションを起こさせるパフォーマンスの実演も行った。今回はそのピアノの即興演奏を含めたパフォーマンスを分析する。なお筆者は制作時この作品における試みとして以下の三つを挙げている。

- ① 主体が「翻訳行為」に留まることによる、自我の外にある対象に即した創作行為であること
- ② 自然、空間などの一回性の再認識を喚起させること
- ③ 恒常と非恒常の対比が認められること

3.3.4.1 構造

この作品の構造のあらましは以下のように示すことができる。

- ① カメラによって映像を取り込みコンピューターに送信する
- ② 送信された映像をコンピューター上にあるプログラムで読み込み、映像に基づき MIDI 信号を生成しコンピューター内の DAW ソフトに送信する
- ③ MIDI 信号を受け取った DAW ソフトはそのデータと内部音源を用いて音響を生成する
- ④ 生成された音響はオーディオ出力デバイスを通じて実際の音として出力される
- ⑤ 同時に演奏するピアノの音を用意したマイクで収録し、コンピューターに送信する
- ⑥ 送信された音声データの音量の情報に基づき、DAW に送信する MIDI 信号のベロシティを調節する
- ⑦ 演奏者はプログラムによる映像の MIDI 信号への変換の次第を調節できる

また映像を受け取ってから MIDI 信号を出力するまでの流れは以下のように示すことができ、またこれらを図表化すると図 14 のようになる。

- ① 入力された映像を白黒にする
- ② その映像を 3 分割する
- ③ 3 つの映像ごとの BW 値の平均値を算出する
- ④ 3 つの映像ごとの BW 値を平均律 12 音階にスケーリングする
- ⑤ スケーリングされた値に対し、3 つの映像ごとに使用するスケールの指定や、音高の指定などの調節を行う
- ⑥ 以上によって算出された音の値を 3 つ別々のチャンネルの MIDI 信号として DAW へ送信する

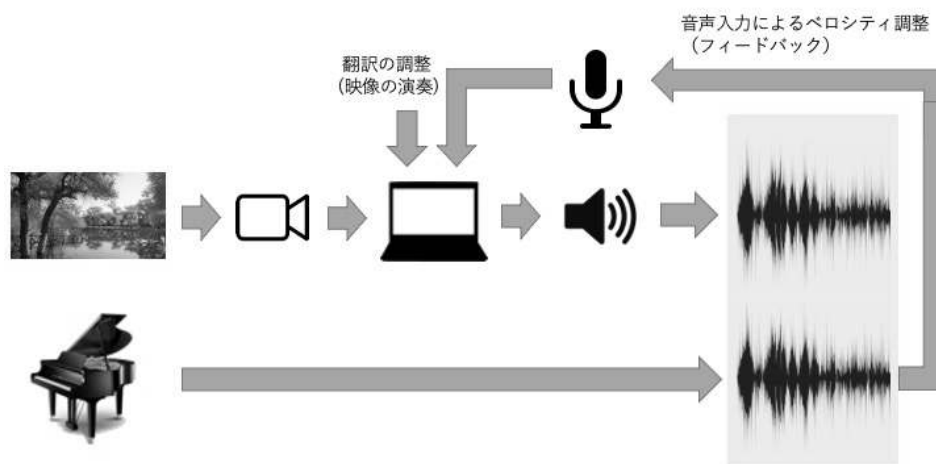


図 14 《Synthesis of three-voice polyphony with camera input》とピアノの即興演奏の関係図（2021 年、筆者作成）

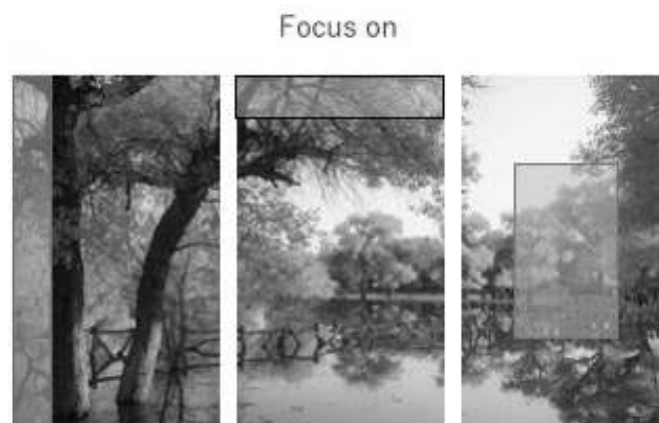


図 15 映像入力の面積調節の画面（2021 年、筆者作成）

なお②においては、演奏者は常に分割された映像の内、BW 値の測定対象として読み込む面積を調節することが可能である（図 15）。またこれらのほかに、このプログラムには②をランダムにさせ自動化させる機能や、入力される音声によるベロシティ反映にディレイを生じさせる機能、その他細かな調節を可能とする機能が備わっている。

（以上、執筆にあたり筆者によるレポート『カメラ入力の翻訳による表現方法の提案、またそれを用いた作品の紹介』について」（2021）を参照した。）

3.3.4.2 分析

この作品を分析するにあたり、まずは作品において何が^{マテリアル}素材に対応するかを見定める必要があるが、先にも述べたとおり今回の分析の射程がピアノの演奏とカメラによって作り出された大きく二つの音響事象を含むため、^{プレワーク}前作品も自ずと要素としてこれら両方を含有する必要がある。つまりこの作品の^{プレワーク}前作品と写像の関係にある^{ダイレクトマテリアル}直接素材は、複数を想定するのが妥当であり、これは以下のように図式化することができる（図16）。

この図において、まず R_1 、 R_2 はそれぞれ R_3 に対する^{ダイレクトマテリアル}直接素材であり、 R_3 は^{ワーク}作品 R_4 に対する^{プレワーク}前作品である。そして f_1 、 f_2 が^{マテリアルコンスタント}素材定項であり f_3 が^{ディファインコンスタント}定義定項である。そして直接素材としての R_1 （^{マテリアル}素材1）をカメラによってキャプションされた画像、 R_2 （^{マテリアル}素材2）をピアノによるインプロビゼーションを行わせる^{タシット}ところの暗黙的なイメージであるとするならば、それに対する^{マテリアルコンスタント}素材定項は、それぞれキャプションされた画像から MIDI データに変換する^{マテリアルコンスタント}ところのプログラム（^{マテリアルコンスタント}素材定項1）であり、また暗黙的なイメージを音事象たらしめる^{タシット}ところの^{マテリアルコンスタント}暗黙的な即興的感觉や身体性（^{マテリアルコンスタント}素材定項2）であると言えるだろう。その上で作品として規定するのは、 f_3 としての^{ディファインコンスタント}定義定項なわけだから、 R_3 はその音事象をとりまく時間と空間に関するある範囲となるだろう。なおインプロビゼーションに関して、その演奏内容はどうであれ、それが作品として以下に定義されるかはあらかじめ定まっているわけであるから、この作品においては定義のブリコラージュが行われていると言えるだろう。いずれにしても、以上のことからこの作品において座標で示すべき^{マテリアル}素材は2つあると考えることが妥当であることが分かる。これについては先に指定した^{マテリアル}素材1、^{マテリアル}素材2を参照するものとする。

^{マテリアル}素材1に関してはその^{マテリアルコンスタント}素材定項は数理的なアルゴリズムであり、その形式度は極めて^{エクスプリシット}形式的なものであると言える。また MIDI データがキャプションされた画像を記号として示すことは考え難く、その非表徴傾向にあると見なすことができる。また^{マテリアル}素材2について、^{タシット}暗黙的なイメージを音響化するプロセスは不明瞭であり、その形式度は暗黙的であるものの、^{タシット}即興的なテクスチュアを有した音事象が、今日そのプレイヤーの^{タシット}暗黙的なイメージの記号としてみることは、ある程度可能なものと思われるために、その表徴度はある程度表徴傾向にあると言えるのではないだろうか。これらは以下のように示すことができるだろう（図17）。なおこの作品全体としての座標は素材1と素材2の^{マテリアル}アヴェレージとしての中間点である。

またもちろん人間が行うインプロビゼーション自体が環境の影響を受けることは大いにあるにせよ（その点で、インプロビゼーションは「窓」である）、このカメラによるキャプションはひとつの「外」に対する^{プレワーク}関数構造であるため、これを^{プレワーク}前作品における要素関数性、すなわち「窓さ」として見なすことができる。その上でこの作品のコンセプトとして挙げられていた「1. 主体が『翻訳行為』に留まることによる、自我の外にある対象に即した創作行為であること」、「2. 自然、空間などの一回性の再認識を喚起させること」、「3. 恒常と非恒常の対比が認められること」の3点のうち1と2については、この「窓さ」からも説明可

能であるだろう。また以上の検証から、ひとつの作品の中に^{マテリアル}素材の対照関係を作れば、その平均値は中央値に近づくことが分かる。

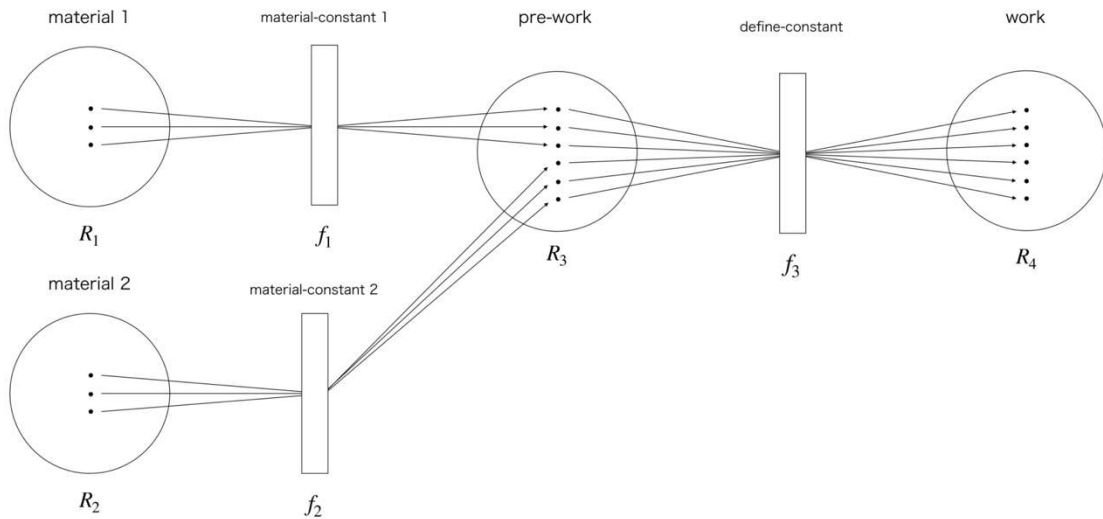


図 16 2つの直接素材に対応する1つの前作品

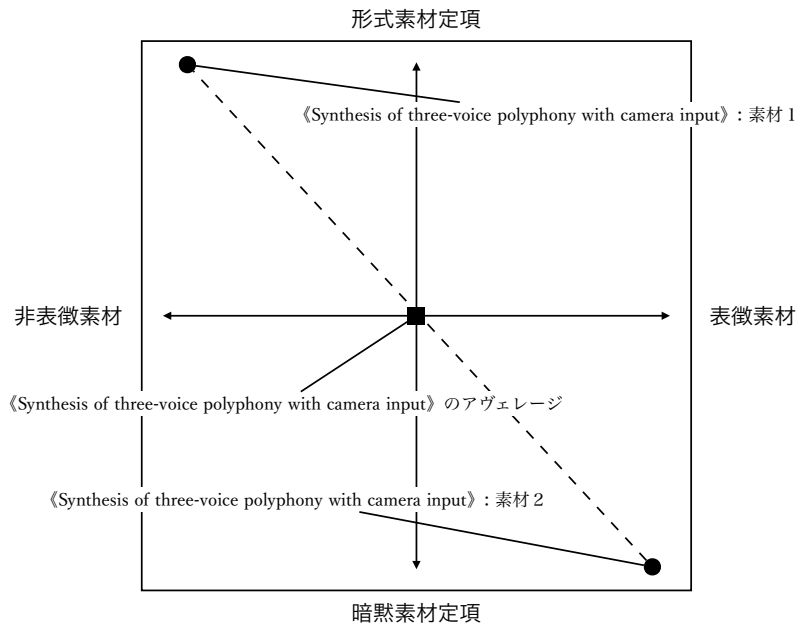


図 17 《Synthesis of three-voice polyphony with camera input》の座標

3.3.5 石原遼太郎《Snaps I》

《Snaps I》は筆者が2023年に制作した、ピアノ五重奏(2 Violin, 1 Viola, 1 Cello, 1 Piano)のための楽曲である。

3.3.5.1 構造

この楽曲のコンセプトについて、筆者は楽譜の解説に以下のように記している。

Snaps Iに収められた4つの楽曲は、1つの統一されたコンセプトに従って制作されている。そのコンセプトとは、作品それぞれが録音された音響事象の編曲作品であるというものである。つまりそれぞれの楽曲には、そのもととなった録音物が存在しており、その録音物のなかで発生している音響的なイベントを総合的にオーケストレーション化することで、この作品は形成されている。1. Walk、2. Station and Announcement、および4. Sleepに関しては作者が実際に録音したフィールドレコーディングに基づいて制作され、3. Post-Truthに関しては、インターネット上に公開された報道映像に基づいて制作されている。この楽曲における音響的な表象は翻訳家としての作曲家の「意識」そのものであり、正確にはこの作品において「作曲家」は存在しない。またそれぞれの楽曲は「1分8秒」の録音物に基づいているが、この長さは、絶対零度の値である「273」(秒)の約1/4スケールであり、また「4分33秒」の約1/4でもある。これは作品がもつ枠組みの「零度さ」を暗喩するものであり、フレーミングそのものがもつ暴力性を示唆するものでもある。そしてこの作品のタイトルである「Snaps」は、こうしたこの作品のもつ性質とスナップ・ショットを撮る行為とのアナロジーに由来して付けられた。

この作品は以上のことからある録音された音響事象に基づき、そこからアンサンブルを構築していることが分かる。また1、2、4については作者のフィールドレコーディングに基づき、3についてはインターネット上の報道映像に基づいていると記している。なおこの作品は演奏を想定した「楽譜」であると同時に楽譜をもとにした「演奏」でもある。ただこの作品の「楽譜→演奏」の段階において、特異な読譜法などのラディカルな要素は少なく、この楽譜は比較的伝統的で論理的な手法によって音響化されることが想定されたものであるため、以下では楽譜を^{ワーク}作品としてみたところの関係性を中心的に分析する。なお一般的に西洋音楽で頻繁に用いられる楽器による演奏はその^{マテリアル}素材^{マテリアル}定項^{マテリアル}において^{ワーク}形式的^{ワーク}であり、演奏が楽譜を文化的に指し示す関係が構築できることにおいてその^{マテリアル}素材は表徴^{マテリアル}素材的である。

3.3.5.2 分析

先にも述べたとおり、ここでは楽譜を^{ワーク}作品として据えた場合の「^{マテリアル}素材^{ワーク}→^{ワーク}作品」の関係を

分析する。作者は「それぞれの楽曲には、そのもととなった録音物が存在しており、その録音物のなかで発生している音響的なイヴェントを総合的にオーケストレーション化することで、この作品は形成されている」と述べているが、ここから楽譜としての^{ワーク}作品の^{ダイレクトマテリアル}直接素材となるものは「録音物」および「そのなかで発生している音響的なイヴェント」であることがわかる。また「楽曲における音響的な表象は翻訳家としての作曲家の『意識』そのものである」とも述べているが、この楽曲において、リズム、すなわち時間的なベクトルは録音に基づくものの、音高は作者の極めて恣意的な操作によって行われている。そして以上のことから、^{プレワーク}前作品に該当するものが楽譜（映像）であるところが分かるが、楽譜が録音物の記号としての役割を果たすことは想像し難い。そのためこの作品においてその表徴度は非表徴素材的であると言えることができる。また「^{マテリアル}素材→^{ワーク}作品」についての^{マテリアル}素材定項はリズムにおいて^{エクスプリシット}比較的形式的であり、音高において^{タシット}暗黙的である。その点で、この作品における形式度は中間的であると言えることができるだろう（図 13）。

またこの作品においては^{ダイレクトマテリアル}直接素材としての音響事象は4つ存在するが、（3つ目に関しては少し性質が異なるものの）今回の検証に関してはほとんど同じ座標が導き出されると判断したために、まとめた分析を行った。

なおこの作品に関して、その^{メディアウム}素材メディアウムはPC、および楽譜作成ソフトであるが、この^{ブランドマテリアル}計画的素材はピアノ五重奏としての楽器群である。これらは制作の過程においてあらかじめ指定した。そのためこの作品（「^{マテリアル}楽譜→^{メディアウム}演奏」について）の^{メディアウム}素材メディアウムについては、素材のブリコラージュが行われていることが分かる。またこの作品（「^{マテリアル}素材→^{マテリアル}楽譜」）は、最後にタイトルを考案したために定義のエンジニアリングが行われている。

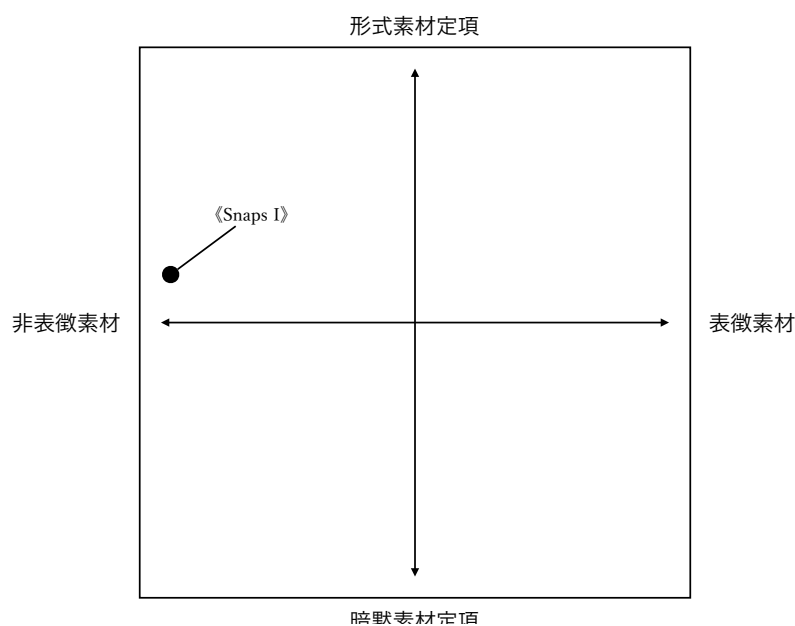


図 18 《Snaps I》の座標

3.4 総合

3章において示された座標を総合すると以下のようなになる（図19）。

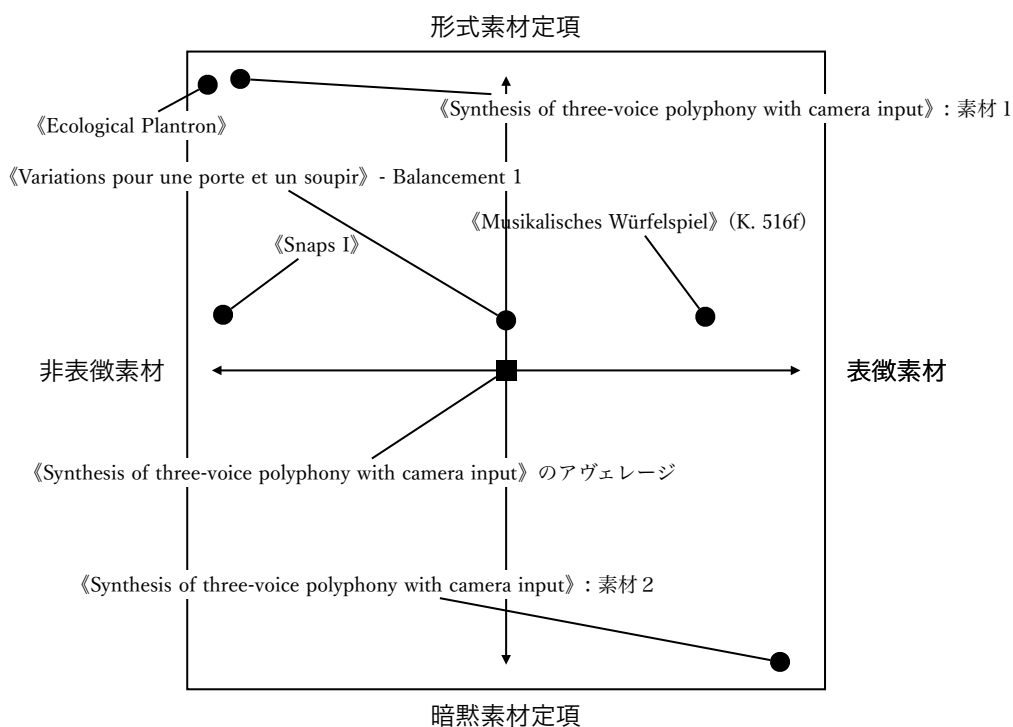


図 19 3章で示された座標の総合

ここから今回の検証の多くが形式素材定項傾向にあることがわかり、また《Ecological Plantron》と《Synthesis of three-voice polyphony with camera input》の素材1、つまり映像の音響化システムは座標において近似値であることがわかる。またこれらはその中心的な構造がコンピューターに由来するものであり、アルゴリズムを中心に据えた作品は自ずと形式素材定項傾向としての表象を示すだろう。

4 まとめ

4.1 摘要

ここまで第1章では、この論の全体的な方向づけと位置付け、つまりこの論自体の「座標」を思案した。その方向づけとは楽曲ならびに「作品」を見る上での共時的な立場に寄与することであり、また位置付けとはある種の方法論的な無秩序を前提としながら、そこに何らかの方法をもたらすことで、あるパースペクティヴを見ようとするものであった。

第2章ではそのパースペクティヴをもたらすにあたり、前期ウイトゲンシュタインの著作『論理哲学論考』を参照にしながら、「^{マテリアル}素材」、「^{マテリアルコンスタント}素材定項」、「^{ディファインコンスタント}定義定項」などからなる作品の「見方」を提出した。またそれを用いた分析として、ソシユールに関する文献を参照しながら^{マテリアル}素材の「表徴度」、^{マテリアルコンスタント}素材定項の「形式度」からなる直交座標系における整理方法を提案した。補足のセクション (§2.5以降) では「メデイウム」、「素材のエンジニアリング/ブリコラージュ」、「定義のエンジニアリング/ブリコラージュ」、および「要素関数性作品」と「窓さ」などの、このパースペクティヴから導き出される概念を定義、考察した。

第3章では第2章において示された整理方法を用い、楽曲の分析を行なった。また同時に第2章で提示された諸概念が、作品においていかに適用されるかについて、実例を用いながら示した。

4.2 結論

結論として、今回の検証を通してある一つの通時的な見方に寄与することができたとは考えうる。ただこれは検証の結論であり、そもそもこの論第2章で示された構造自体がひとつの結論である。第3章はここで示された内容を敷衍して述べているにすぎない。

4.3 展望

なお本書には反省すべき点が数多ある。いかにその一部を示す。

まずこの論全体の不格好さにある。当初予定していた筋書きとは大幅な変更を繰り返したために、内容に対して説明などのバランスが悪く、また説明不足な点も多く残されている。

またそもそもここで行なった措定の、その内容が適切な否かという疑念も拭いきれない。とりわけ分析において用いた表徴の表徴度、ならびに形式度は、なぜそのパラメータが分析的な寄与をもたらすかについての合理的な説明が明らかに欠損している。またそのパラメータについてもそれを判断するにあたっての外的な基準の用意がなく、極めて恣意的な操作を行わざるを得ない。なおこの分析において何らかの成果を見るには分析する作品数が不足していることは明らかであり、この構造の特異性を活かすのであれば、音楽作品に限らない分析が期待されるべきであろう。これは §2.1.3 でも述べた通りである。これらについては今後何整理を行いたい。

また補足のセクション (§2.5以降) について、これは本来1ページほどで済ませる予定

であったが、実際は大幅に膨れ上がった。こうしたバランスの悪さについては先にも触れたが、ここで生じた「窓さ」の概念については、より細かな分析を今後施したい。

なお本論は何らかの先行研究批判の上に立っているわけではない。その点、今後これについても調査が必要である。

また思想家の文献などを引用はしたものの、その内容に対する批判的な態度は欠如していると言える。つまりここで用いられた様々の文献は一つの全体性を持った文章の一部、そのエクリチュールをつまみ食いしたにすぎず、これはいわばそうした文献の使用について、その多くが論的な整合性よりも、信頼性に依存しているとも言える。これについては、論の方向性を見定めた上で、参照、あるいは批判する対象を絞った議論の展開が今後行われるべきであろう。

4.4 後記

今回この論は諸作品を共時的な視点で見ることをその目的の一つに据えることで、ひとつの「作品の非進化論」的な立場の萌芽、その胎動を見ようとするものであったが、ある種の構造主義的な方向性を持ったこの考察をするにあたって用いられた方法論それ自体が、作品概念をはじめとしてヨーロッパ的なエトスに軸足を置くものであった。またここにしめした構造はつねにスタティックであり、こうした中心軸を前提とした方法に対する（ポスト構造主義的な）批判は免れないように思われる。下田純は『ヨーロッパ文明の正体』（2013）において「ヨーロッパの音楽（今ではクラシック音楽と呼ばれる）は、特定の空間に特定の音符を棲み分けさせたものである」[51]と述べているが、そもそも今日私たちが思う作品概念自体がヨーロッパ的なエトスに依拠するものなのではないだろうか。これについてまず語らずに、この論を語ることはそもそもできなかったのではないかと、この段に及んで思われる。

また、そもそも詩的な構造である「作品」を、何か自然科学の論理のような手立てのもとに整理を行うことに一体どれだけの可能性が残されているだろうか。ソ連の映画監督であるアンドレイ・タルコフスキー Andrei Arsenyevich Tarkovsky 1932-1986 は以下のような言葉を残している。

学問的意味において理解とは、理知的、論理的レベルの同意であり、定理の証明過程に似た知的行為である。

芸術的イメージの理解とは、美学的意味における感覚的、あるいはときとして超感覚的レベルでの美の受容である。

（中略）

芸術的イメージの誕生は、知性の助けを借りた経験論的な認識過程によっては説明しえないからである。芸術的イメージは単一的で分かつことができないものであり、理性的レベルとは別のところで創造され、そしてそこに存在しているのである。ただ用語が共通

しているだけである。[52]

いずれにしても、やはり私たちにできることは、せいぜいその大いなる謎、カオスに対して、何らかの<示し>、その燈を提起することに過ぎないのではないだろうか。これらについて、より見解を深めることもまた、一つの今後の展望と言えるだろう。

謝辞

最後に、本書は指導教官である檜垣智也准教授の指導、アドバイスを支えとして誕生したものであり、ここに感謝の言葉を申しあげたい。

引用文献

引用文献中の[]は筆者による補足である。

なお『論理哲学論考』に関しては本文中の各節において「1、1.1、1.11、1.12」といった番号が設けられているが、引用文中ではこれを文末に()で表記した。

また一部、漢数字で表記されていた箇所を算用数字に置き換え、引用した。

なお、引用文中の強調はそのまま記した。

1 はじめに

1. 新村出編(2008)『広辞苑(第6版)』「共時的」, 岩波書店, 729頁
2. ヴィトゲンシュタイン, L.(1968)『論理哲学論考』同名書所収, 坂井秀寿訳, 法政大学出版局, 68頁
3. Wittgenstein, L., 1961, *Tractatus Logico-Philosophicus (third impression: 1966, Translation by Pears, D.F. and McGuinness, B. F.)*, Routledge & Kegan Paul, London, p. 15.
4. ヴィトゲンシュタイン(2003), 『論理哲学論考』野矢茂樹訳, 岩波書店, 19頁
5. Wittgenstein, L., 1961, *op.cit.*, p. 15.
6. アリストテレス(2013)『アリストテレス全集1』「命題論」早瀬篤訳, 岩波書店, 118頁
7. ヴィトゲンシュタイン, 前掲(坂井訳), 187頁
8. ボードリヤール, ジャン(1992)『象徴交換と死』「価値の構造的革命」今村仁司・塚原史訳, 筑摩書房, 26頁
9. クレー, パウル(1973)『造形思考(上)』土方定一・菊盛英夫・坂崎乙郎訳, 新潮社, 43,45頁

2 コンポジションの写像理論的パースペクティヴの措定

10. ヴィトゲンシュタイン, 前掲(坂井訳), 68-70頁
11. 古田徹也(2019)『ヴィトゲンシュタイン 論理哲学論考』, KADOKAWA, 61頁
12. ヴィトゲンシュタイン, 前掲(坂井訳), 82頁
13. 同上, 83頁
14. 同上
15. 同上, 95頁
16. 同上, 71頁
17. 丸山圭三郎編(1994)『ソシユール小事典』(第七版、初版は1985年発行), 大修館書店, 79頁
18. 同上
19. 同上, 80,81頁
20. 同上, 306頁

21. ベンヤミン, ヴァルター(1995)『ベンヤミン・コレクション I』「言語一般および人間の言語について」浅井健二郎編訳・久保哲司訳, 筑摩書房, 9-10 頁
22. ソシユール, フェルディナン・ド(2013)『一般言語学講義抄』菅田茂昭訳, 大学書林, vi 頁
23. 同上, 49, 51 頁
24. ソシユール, フェルディナン・ド『ソシユール 一般言語学講義 コンスタンタンのノート』影浦峽・田中久美子訳, 東京大学出版会, 121 頁
25. ヴィトゲンシュタイン, L(1968)『論理哲学論考』, 「哲学探究」藤本隆志訳, 法政大学出版局, 307 頁
26. ベッカー, パウル(2011)『西洋音楽史』「第一章 音楽考察への前提」河上徹太郎訳, 河出書房新社, 22 頁
27. ボスール, ジャン＝イヴ(2008)『現代音楽を読み解く 88 のキーワード』「アルゴリズム音楽」栗原詩子訳, 音楽之友社, 14 頁
28. 同上, 166 頁
29. 大日本印刷(DNP)『アートスケープ/artscape』成相肇(n.d.)「ブリコラージュ Bricolage」, <https://artscape.jp/artword/index.php/ブリコラージュ>, 2023 年 10 月 25 日アクセス
30. 同上
31. 大日本印刷(DNP)『アートスケープ/artscape』沢山遼(n.d.)「レディ・メイド Ready Made」, <https://artscape.jp/artword/index.php/レディ・メイド>, 2023 年 11 月 11 日アクセス
32. 同上
33. 大日本印刷(DNP)『アートスケープ/artscape』星野太(n.d.)「インタラクティブ・アート Interactive Art」, <https://artscape.jp/artword/index.php/インタラクティブ・アート>, 2023 年 11 月 11 日アクセス
34. ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典(n.d.)『ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典』「機械学習 machine learning」(コトバンク(<https://kotobank.jp>)より閲覧: <https://kotobank.jp/word/機械学習-1157631>, 2023 年 12 月 3 日アクセス)
35. ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典(n.d.)『ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典』「ニューラルネットワーク」(コトバンク(<https://kotobank.jp>)より閲覧: <https://kotobank.jp/word/ニューラルネットワーク-6986>, 2023 年 12 月 3 日アクセス)
36. ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典(n.d.)『ブリタニカ国際大百科事典 小項目事典』「予定調和 harmonie préétablie」(コトバンク(<https://kotobank.jp>)より閲覧: <https://kotobank.jp/word/機械学習-1157631>, 2023 年 12 月 3 日アクセス)
37. 同上
38. 小学館(n.d.)『デジタル大辞泉』「NFT アート」(コトバンク(<https://kotobank.jp>)より

閲覧: <https://kotobank.jp/word/NFT> アート-2879139, 2023 年 11 月 12 日アクセス)

39. 同上

40. ハイデガー(2017)『存在と時間 3』中山元訳, 光文社, 123 頁

3 実例分析

41. 銅金裕司(1994)「エコロジカルプラントロン プラントロノームあるいはプラントロンによる共生空間の生成について」, CD『銅金裕司/藤枝守 エコロジカル・プラントロン』Liner Notes (EM Records, 2022 年) 3 頁より参照

42. 藤枝守(1994)「サウンドシステムについて」, CD『銅金裕司/藤枝守 エコロジカル・プラントロン』前掲, 11 頁より参照

43. ノイマンピアノ (赤松正行+佐近田展康) (2009) 『MAX の教科書』リットーミュージック, 19 頁

44. コープ, デイヴィッド(2011)『現代音楽キーワード事典』「アルゴリズム作曲」石田一志・三橋圭介・瀬尾史穂訳, 春秋社, 295-296 頁

45. 同上

46. HarperCollins Publishers(n.d.), *Collins Online Dictionary*, “Würfelspiel,” November 20, 2023, at <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/german-english/wurfelspiel>.

47. Rey, Anne, *Variations pour une porte et un soupir* (author’s translation), CD “Mix Pierre Henry 03.1- Variations pour une porte et un soupir” Liner Notes (PHILIPS, 2001), p. 6.

48. 下中直人編(2005 年改訂版, 1988 年初版)『世界大百科事典 第 5 巻』, 土田英三郎「カノン [音楽]」, 平凡社, 537 頁

49. 同上, 538 頁

50. ギブニー, フランク・B 編(1988 年改訂版, 1974 年出版)『ブリタニカ国際大百科事典 第 1 3 巻』佐野光司「電子音楽 - テープ音楽」, テイビーエス・ブリタニカ, 826 頁

4 まとめ

51. 下田淳(2013)『ヨーロッパ文明の正体』, 筑摩書房, 59 頁

52. タルコフスキー, アンドレイ(2022)『映像のポエジア』「芸術 - 理想への郷愁」鴻英良訳, 筑摩書房, 67, 68 頁

付録

- レポート『『カメラ入力の翻訳による表現方法の提案、またそれを用いた作品の紹介』について』(2021)
- スコア《Snaps I》(2023)
- 付録ディスク
 - 《Synthesis of three-voice polyphony with camera input》のマックスパッチ
 - 《Synthesis of three-voice polyphony with camera input》の演奏動画