

「Gamelaphony II, for piano」の作品分析

夏田昌和

本小論は2009年に作曲されたピアノ(もしくは2台ピアノ)のための「Gamelaphony II」の、作曲家本人による作品分析である。楽曲はピアニスト飯野明日香氏の委嘱により2009年の夏から秋にかけて作曲、同年10月30日の飯野氏のピアノ・リサイタルにて初演された。ピアノ・ソロ曲としてはその後2010年6月に韓国・大邱の現代音楽祭でPatrik O'Byrne氏が韓国初演、2011年6月や2018年2月に大井浩明氏が再演するなどしている。一方で作品発表当初より、後述するような複雑なポリリズムに加えて上下の譜表で調号が異なり、それらの組み合わせが常に更新され続けるという作品内容が極めて演奏困難であることから、2人の奏者による連弾や2台ピアノでの演奏形態が試みられてきた。この形ではまず2010年7月に広島で大須賀かおり氏と作曲家本人の連弾で再演、2013年12月に開かれた作曲家の個展では大須賀かおり氏と及川夕美氏の連弾で再演されている。更に2017年8月には同じ大須賀氏・及川氏のペアが2台ピアノを用いた形で初めてこの作品を再演した(第3回両国アートフェスティバル初日)。2026年5月にも大須賀氏と、作品の初演者で献呈者でもある飯野氏の二人が2台ピアノ版で再演を予定している。

アクロバティックなソロ・ピアノ版に比べ、2人の演奏家によるピアノ連弾という形では演奏がはるかに容易になり、作品の根幹を成すポリリズムも明確に表現し易いというメリットがある。更に2台ピアノを用いると上下各パートの空間的な分離に加え、奏者それぞれがペダルを個別にコントロール出来ることから、理想的な演奏環境を得ることが出来るのは言うまでもない。

1. 作曲の経緯と作品のコンセプト等について

本作品はピアニストの左右の手(連弾版ではピアノの上下パート、2台ピアノでは各々のピアノに相当)を独立した2つのヴァーチャル・ガムラン・アンサンブルと見做し、その同時演奏によって複層的な時間感覚と複調的な旋法感覚による音楽体験を生み出そうと試みたものである。同様の発想は1998年に作曲・初演された「Gamelaphony, for two electronic organs」(<譜例1>)で既に試みられていた。本作品が「Gamelaphony II」と名付けられた所以である。この「Gamelaphony」という表題は、インドネシアのバリ島やジャワ島の民族音楽として有名な金属打楽器アンサンブルであるガムラン音楽の「Gamelaphony」と、音や声部を表す「-phony」を合わせた作曲者の造語である。金属製の弦をハンマーで叩き音を得るピアノは紛れもなく金属打楽器の一種であり、ピアノの鍵盤をヴァーチャルなガムランに見立てることは、ドビュッシー以来珍しいことではない。プーランクの「2

台のピアノのための協奏曲」や、メシアンの「トゥーランガリラ交響曲」、リゲティのピアノ・エチュード(第2巻の「Galamb Borong」他)などが成功例として挙げられよう。

微分音程の使用によって12平均律の響きを越えることを創作上の一つの柱としていた2000年代初頭当時の私にとって、内部奏法もプリペアドも用いないピアノの鍵盤のために音楽を書くことはかなりの難題であった。そこでガムラン音楽に似た5音音階を複調的に重ね合わせることで一種独特な音響を作り出そうとしたのだが、この作品を書いた時期が主に夏であったことも作曲に幾分影響しているかもしれない。湿気が多く気温がすこぶる高い日本の夏になると、昔から私は決まってガムラン音楽を聴きたくるのである。

<譜例1> Gamelaphony for two electronic organs (部分)

The image shows a musical score for two electronic organs, labeled I and II. Each organ part consists of two staves. Organ I is in the upper system, and Organ II is in the lower system. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. There are dynamic markings such as 'p' (piano) and 'f' (forte) throughout the score. The score is presented in a clean, black-and-white format.

2台の電子オルガンのための「Gamelaphony」では、2種類の5音音階を用いた無窮動によるガムラン・パート(<譜例1>で各々が4段譜に書かれたオルガンI・IIの、それぞれ上から2段目)及びその同期は、自動演奏システムと電子的な制御に任されていた。本作「Gamelaphony II」における新たな試みは、前作から無窮動ガムラン・パートのみをクローズアップして取り出し、ポリリズム(ポリメトリック)と複調的旋法性の可能性を一層拡張しつつ、「人間の手」とアコースティック楽器に委ねたという点にあったと言える。

以下に詳しく述べていくように、本作の主部(練習番号 \square ~ $\square\square$)においては、リズム転調によって結び合わされる4つの基本テンポ(♩=160、120、90、68)上において、2種の基本パルス(16分音符と3連8分音符)の2、3、4、5というグルーピングによって生み出される13種のヴァーチャルな速度感の26通りの組み合わせを、2つのガムラン(=左右の手)が一つずつ試していく。また音高システムでは、ガムラン音楽にもともと見られるペロ

グとスレンドロに近い2つに、その変種3つを加えた計5種の5音音階が、左右のガムランに補完的に(互いの構成音が重複しないように)組み合わせられる。

2. 本作主部のリズム構造について

本作の主部(練習番号 $\square\sim\square\square$)では、ピアニストの左右の手がそれぞれ16分音符や3連8分音符による無窮動の動きを終始継続している。それらの無窮動パルス(重音やアクセント等など)によって2つ、3つ、4つ、5つ毎にグルーピングすることにより、元のテンポから派生する8種の速度感及び内分割パターンが得られる(<譜例2>)。譜例の左側にある奇数番号①、③、⑤、⑦は16分音符をグルーピングした4種類、右側にある偶数番号②、④、⑥、⑧は3連8分音符をグルーピングした4種類。0.5や0.66、0.75といった数字は、本来の拍単位である4分音符(♩)を1とした時の、各グルーピングにより得られる音価の値である。数字(音価)が小さいほど体感される速度は速いものになる。

<譜例2> 無窮動パルスのグルーピング8種類

これら①から⑧までの各パターンがピアニストの左右の手(上下2パート)に適宜割り振られて組み合わせられるのだが、両手が共に3連8分音符になることは避けられている。即ち<譜例2>左側の①、③、⑤、⑦は自身を含めて8種類のどれとも組み合わせられ得るが、右側の②、④、⑥、⑧は専ら左側の4種とのみ組み合わせられる。そこで可能なこれらの組み合わせは以下の26通りとなる。

- ①①、①②、①③、①④、①⑤、①⑥、①⑦、①⑧、
- ②③、②⑤、②⑦、
- ③③、③④、③⑤、③⑥、③⑦、③⑧、

- ④⑤、④⑦、
 ⑤⑤、⑤⑥、⑤⑦、⑤⑧、
 ⑥⑦
 ⑦⑦、⑦⑧

次の<譜例 3>は上記 26 通りの組み合わせを、上 2 段(A1~A16)は 16 分音符と 3 連 8 分音符の混合によって得られる 16 通り、下 2 段(B1~B10)は 16 分音符のみによって得られる 10 通りに分けた上で、グルーピングの持つ音価が少ない(聴覚上の速度が大きい)順に書き出したものである。各段の間、括弧内に 0.58 や 0.7 などと記されている数字は、2 つのパートのグルーピング音価の中間値となっている。

<譜例 3> 無窮動パルス・グルーピングの 26 通りの組み合わせ一覧

The image displays 26 rhythmic patterns, labeled A1 through A16 and B1 through B10, arranged in three sections. Each pattern is shown on a two-staff system. Above each pattern, a circled number indicates the grouping (e.g., ①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦, ⑧). Below each pattern, a circled number indicates the number of parts (e.g., ①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦, ⑧). Intermediate values are shown in parentheses between the two staves of each pattern. The patterns are grouped into three sections: A1-A8, B1-B8, and A9-A16/B9-B10. The tempo is indicated as ♩=1 at the beginning.

本楽曲主部のリズム構造は、上記<譜例 3>に示したような無窮動パルス 8 種を用いたグルーピングの 26 通りの組み合わせの全てを、リズム転調によって結ばれた 4 つのテンポ(♩ = 68, 90, 120, 160)の上で一つずつ試していくことに困っている。

次の<譜例 4>はその 26 過程のプロセスを、楽曲が進行する時間軸に沿った形で示したものである。上段はピアノの右手パート(上声)、下段は左手パート(下声)を示し、**C**…**BB**はスコアの練習番号。

<譜例 4> 主部における無窮動パルス・グルーピングの組み合わせの更新過程

120 1:B7 2:B9 3:A11 4:A5 5:A9
 Right Hand **C** 1 (M.M.120) **D** 1 (M.M.120) **E** 1 (M.M.120) **F** 1 (M.M.120) **G** 1.33 (M.M.90)

Left Hand 1 (M.M.120) 1.25 (M.M.96) 1.25 (M.M.96) 0.75 (M.M.160) 0.75 (M.M.160)

90 6:B5 7:B8 8:A7 9:A4 10:A12
 Right Hand **H** 1 (M.M.90) **I** 1.25 (M.M.73) **J** 1.25 (M.M.73) **K** 1 (M.M.90) **L** 1 (M.M.90)

Left Hand 0.75 (M.M.120) 0.75 (M.M.120) 0.66 (M.M.136) 0.66 (M.M.136) 1.33 (M.M.68)

68 11:B4 12:A10 13:A16 14:B10
 Right Hand **M** 0.5 (M.M.136) **N** 0.5 (M.M.136) **O** 1.25 (M.M.54) **P** 1.25 (M.M.54)

Left Hand 1 (M.M.68) 1.66 (M.M.41) 1.66 (M.M.41) 1.25 (M.M.54)

90 15:A15 16:A14 17:A13 18:A8
 Right Hand **Q** 1.66 (M.M.54) **R** 1.25 (M.M.73) **S** 0.75 (M.M.120) **T** 1 (M.M.90)

Left Hand 1 (M.M.90) 1.33 (M.M.68) 1.66 (M.M.54) 1 (M.M.90)

120 19:A6 20:A3 21:A2 22:B6
 Right Hand **U** 1.33 (M.M.90) **V** 1 (M.M.120) **W** 0.75 (M.M.160) **X** 1.25 (M.M.96)

Left Hand 0.5 (M.M.240) 0.5 (M.M.240) 0.66 (M.M.180) 0.5 (M.M.240)

160 23:A1 24:B3 25:B2 26:B1
 Right Hand **Y** 0.5 (M.M.320) **Z** 0.75 (M.M.213) **AA** 0.5 (M.M.320) **BB** 0.5 (M.M.320)

Left Hand 0.66 (M.M.240) 0.75 (M.M.213) 0.75 (M.M.213) 0.5 (M.M.320)

全体の基本テンポは主部の冒頭[C]では♩=120だが、[G]から[H]、[L]から[M]への移行時に、先立つテンポにおける3連8分音符の速度をその次のテンポの16分音符に読み替える(同一速度のパルスとして把握する)「リズム転調」の方法で♩=90、♩=68へと段階的に落としていく。[P]から[Q]、[T]から[U]においては反対に先立つテンポにおける16分音符をその先のテンポの3連8分音符に読み替えて♩=90、♩=120へと段階的にテンポを取り戻し、シンメトリーを形成する。更にその先の[Y]では同様の方法で最速の♩=160へとテンポを上げる。

<譜例4>で上下各声部の無窮動パルス・グルーピング音価を示す数字の横に、括弧内にM.M.20, M.M.96などと表記してあるのは、全体のテンポ(♩=120, 90, 68…etc.)の上でこれらのグルーピングが生み出す速度をメトロノーム値に換算したものである。即ち、主部の冒頭[C]では全体のテンポとグルーピングの作り出す速度は左右パート共に♩=120で一致しているが、次の[D]になると下声が16分音符5個のグルーピングとなってこれはM.M.96のテンポに相当する。ここにおいてM.M.120を保つ上声との間に最初のポリリズム(ポリメトリック)が出現することになるのである。更にその少し先[G]では、上声は3連8分音符4つずつのグルーピングでM.M.90、下声は16分音符3つずつのグルーピングでM.M.160という2つの速度感が併存する、という具合である。全体テンポの上で無窮動パルス・グルーピングが生み出すこの聴覚上の速度は、主部全体で次の計13個となっている(全体テンポと一致する4つも含む)。

(M.M.) 41, 54, 68, 73, 90, 96, 120, 136, 160, 180, 213, 240, 320

前述のように主部冒頭では両声部共にM.M.120で出発するが、曲が進行するに連れて少しずつ遅いものや逆に速いものも混じるようになり、曲の真ん中付近[N]と[O]における下声でM.M.41と最も遅い速度となる(この付近は全体の基本テンポも♩=68と遅く、また組み合わせられる上声も[O]と[P]がM.M.54とゆったりしたものなので、楽曲全体の中で最も速度が緩む箇所となっている)。[Q]からはまた徐々に速度を増して行き、主部の最後[BB]では両声共にM.M.320という猛烈な速度に達するのである。

<譜例4>に今一度立ち戻り、特に前半の過程([C]~[Q])で、隣り合う枠同士では上下何れかのパートに同じグルーピングが継続している(譜例中の点線矢印)ことにも注目されたい。左右(上下パート)のどちらか一つはそのままの状態を続け、もう一方のみを新しいパターンに更新することにより、演奏を比較的容易にすると同時に、聴き手にとってもポリリズムの変化を知覚し易くすることを狙ったものである。演奏も聴く耳もポリリズムの更新に慣れてくることが予想される後半[Q]以降の過程では、上下パートを一斉に新たなパターンに移行することもしばしば行われている。

3. 本作主部で用いられる音高組織(旋法)について

インドネシアのガムラン音楽では、西洋音楽の半音に近い音程を含むペログ(Pelog)という音階と、全音より広い音程のみによるスレンドロ(Slendro)という音階の2つが調律法としてよく知られている。村落によっても微妙に異なるガムランの調律は西洋的な12平均律による訳ではなく、故にピアノの鍵盤で正確に再現や模倣が出来るような類のものではない。しかしこの作品ではあえてガムラン音楽の一般的なイメージに沿うようにペログとスレンドロに近似の5音音階2つを選び、更にその音階構成音を変化させることにより3つの派生的な5音音階を得て、計5つのペントニック旋法を用いることにした。

<譜例5>はその5つを並べて示したもので識別のため“P”(Pelog)、“H”(Harmonic)、“S”(Slendro)、“M”(Minor)、“Y”(Yin 陰)という名を与えてある。譜表の下の数字は、隣り合う構成音間の音程を、半音を1として数えたもの。なおこの譜例では互いの音程関係を比較するために全てF音を起点に音階を書き起こしているが、音階中のこの音を(これらに移高した場合も含め)教会旋法の Finalis や長短音階の主音のような“中心音”と見做している訳ではない。上部四角括弧をつけて結んでいる所は5音音階の核となる完全5度もしくは完全4度を成す2音で、いずれの音階もこのような完全5度(4度)のペアを3つ含んでいるが、このように他の構成音との間に完全5度を形成する音(↑で示した音)は旋律の節回しによっては“主音”のようにも聞こえ得る。基本的にこれらのペントニック音階はどの構成音からでも始めることが出来、無論全ての12音高上に移高が可能である。

<譜例5> 5種のペントニック旋法

Mode "P"

Mode "H"

Mode "S"

Mode "M"

Mode "Y"

本作の主部ではこれらの5種のペンタトニック旋法が、ピアノの右手(上声)と左手(下声)に適宜移高しつつ1つずつ割り当てられ、前項で述べたようなポリリズム構造が更新するにつれて旋法の組み合わせも随時更新されてゆく。〈譜例6〉はそのプロセス26過程を示したものである。左端の **C**…**BB** は該当する練習番号。

〈譜例6〉 上下パートへのペンタトニック旋法の割り当てと更新過程

The musical score illustrates the process of assigning and updating pentatonic scales to the right and left hands. The score is organized into 13 systems, each consisting of a right-hand staff and a left-hand staff. The right-hand staffs are labeled with letters C through O, and the left-hand staffs are labeled with letters P through S. The scales are: C (P), D (H), E (S), F (M), G (Y), H (P), I (H), J (S), K (M), L (Y), M (P), N (H), O (S). Arrows indicate the transfer of the scale from the right hand to the left hand in the subsequent system.

上声も下声も、前半の 13 過程では P→H→S→M→Y(→P) という順番に変化し、後半の 13 過程では反対に Y→M→S→H→P(→Y) という順番に変化する。一つの組み合わせから次の組み合わせに移行する時には、上下共に旋法内の 1~2 音のみが半音もしくは全音変化し、残りの音は元の旋法の音を保っている。言わば 5 度圏に沿って“近親転調”を重ねていくようなものである。唯一の例外は **O** から **P** に移行する時で、ここでは上下パートは旋法の種類及び構成音をそっくり交換する。そして前半 1~13 過程の上声(右手パート)と後半 14~26 過程の下声(左手パート)の推移は互いに逆行する関係にあり、前半 1~13 過程の下声(左手パート)と後半 14~26 過程の上声(右手パート)の推移も同様である。つまり、音高組織の観点から見れば本作の主部は **P** を折り返し点として大きなシンメトリーを形成しているのである。

以上、本作「Gamelaphony II」の中核を成す主部(**C**~**CC**)におけるリズムと音高組織についてその原理原則を詳述してきたが、ここからは本作の全体構成と、各部分の要点について簡潔に述べていくことにする。

4. 本作の全体構成

本作は以下の<図表 1>に書き出したような 30 秒強の「序奏」、9 分弱の「主部」、1 分弱の「後奏」、そして 1 分半弱の「Coda」という 4 つの大きな部分から成り、全体では 11 分半ほどの楽曲である。

<図表 1> 本作の全体構成

	練習番号	Tempo	継続時間	
序奏	A	♩ = 160 → 104	about 16sec.	about 34sec.
	B	♩ = 50	about 18sec.	
主部	C~	♩ = 120	130.4sec.	526.3sec.
	H~	♩ = 90	106.6sec.	
	M~	♩ = 68	119sec.	
	Q~	♩ = 90	92.6sec.	
	U~	♩ = 120	55.2sec.	
	Y~	♩ = 160	22.5sec.	
後奏	CC	♩ = 50	19.7sec.*直前のG.P.を含む	about 52.9sec.
	DD	♩ = 160	about 8sec.	
	EE	♩ = 50	25.2sec.	
Coda	FF	♩ = 44	about 80sec.	about 80sec.
Total				about 693sec.

各部分や部分内のセクションは、基本のテンポやテクスチャによって明確に分かれている。上の図表内で継続時間の項に「about…」とあるのは、fermata や ritardando の時間を適宜加味した結果である。それでは以下に各部分の内容を述べていきたい。

5. 序奏と後奏

序奏(A, B)と後奏(CC, DD, EE)は、本作の主部を囲む額縁のように、主部の前後対を成して配置されている部分である。高速なテンポと動きによる走句(A, DD)と、遅いテンポで和音を奏する部分(B, CC, EE)という2種類の音楽によって出来ている。

楽曲は<譜例7>に見られるように上声に旋法“P”(擬似ペログ音階)の5音、下声にそれと補完的關係にある旋法“S”(擬似スレンドロ音階)の5音を同時に鳴らした和音の強奏によって始まるが、この響きは作品の基調を成すポリ・モダルな音感を象徴するものである。

続いて同じく上声は擬似ペログ音階、下声は擬似スレンドロ音階による♩=160の16分音符無窮動パルスの併進行による走句で音域を勢いよく駆け上がり、駆け下って中音域の4音に終止する。

<譜例7> 序奏冒頭の10音和音と走句

この無窮動パルスの併進行による上昇と下降は、後奏の真ん中 DD で再帰するが、ここでは主部最終部のポリ・モダルを反映して上声が擬似スレンドロ音階、下声が擬似ペログ音階と、序奏とは上下反対の旋法によっている(<譜例8>)。

<譜例 8> 後奏で再帰する走句

序奏では上述の走句の後に続いて、後奏では走句の前後を挟むように2つもしくは3つの和音が登場する(<譜例 9>)。序奏 **B** と後奏の **CC** では最初の 2 和音 A, B のみが、後奏の **EE** では A, B, C の 3 つが、♩=50 のゆったりとした速度のうちに続けて奏される。

<譜例 9> 序奏と後奏の 3 つの和音

3つの和音 A, B, C は何れも、下段の低音部譜表に書かれており各小節頭で鳴らされる 6 音和音と、上段の高音部譜表に書かれており一足遅れて共鳴するかのような 3 音和音+その前打和音 3 音、という構造をもっている。これらの 3 和音は基本的に“耳”で自由に選ばれたものだが、下段の 6 音和音と上段の 6 つの音高(3 音和音+前打音)を合わせるといずれも 12 音高の全てが使用されている。

下段の 6 音和音の音価は和音 A が 6 拍、和音 B が 7 拍、和音 C が 8 拍と 1 拍ずつ伸びてゆく。3 つの 6 音和音は、下の 2 音が完全 5 度や完全 4 度を形成している故にいずれもかなり協和的で自然倍音和音に近い響きを持っており、その根音(基音)は互いに減 3 和音を成す D、A \flat 、B という 3 音である。3 つの 6 音和音は最上声の E \sharp =F を共有しており、鳴らされる度にこの音を異なる表情で照らし出す。

上段の共鳴3音和音は下段の6音和音に対し、付点4分休符(4分音符を1とした時の音価1.5)、4分休符+3拍5連4分休符1つ(音価1.6)、2分休符(音価2)と少しずつより遅れて鳴らされる。共鳴3音和音は減衰しつつ和音Aでは3回、和音Bでは4回、和音Cでは5回と数を増して反復されるが、その音価は和音Aが2拍3連4分音符で0.66、和音Bが3拍5連4分音符で0.6、和音Cが8分音符で0.5と僅かに速度を増していく。

6. 主部

本作の中心を成す主部(C~CC)については、無窮動パルス・グルーピングによって生み出される2つの速度感の併存や、2つのペントニック旋法の重ね合わせ、及びそれらの組み合わせが更新されていくプロセスについて既に述べてきた。

楽曲の全体構成を示した<図表1>ではこの主部を基本テンポによって6つのセクションに分けていたが、ここでは各セクションの内部をより詳しく見ていきたい。下の<図表2>は、主部のプロセス26過程(C, D, …BB)各々の継続時間を、6つのセクション毎に書き出したものである。

<図表2> 主部各セクション内部の継続時間

第1セクション ♩=120	練習番号	C	D	E	F	G
	継続時間(秒)	41	28.6	23.6	20.2	17
第2セクション ♩=90	練習番号	H	I	J	K	L
	継続時間(秒)	19.5	20	21.6	21.5	24
第3セクション ♩=68	練習番号	M	N	O	P	
	継続時間(秒)	25.8	28.5	31.7	33	
第4セクション ♩=90	練習番号	Q	R	S	T	
	継続時間(秒)	27.3	23.3	22	20	
第5セクション ♩=120	練習番号	U	V	W	X	
	継続時間(秒)	16.5	15.6	13.1	10	
第6セクション ♩=160	練習番号	Y	Z	AA	BB	
	継続時間(秒)	7.5	6.7	5.6	4.9	

テンポが♩=120である第1セクションの5過程(C…G)では、各々の継続時間は減少していく。テンポが♩=90になる第2セクションの5過程(H…L)の継続時間はほぼ横ばいで、テンポが♩=68に落ちる第3セクションの4過程(M…P)では各々の継続時間は増加に転じる。その後はテンポを♩=90から最終的に♩=160まで段階的に上げていく第4、

第5、第6セクションの計12過程(Q…BB)を通じて、各継続時間は一貫して減少していくことが見て取れよう。一方で旋法の組み合わせという観点では、既に見た通り練習番号OとPの間に折り返し地点があり、主部全体をここで前半13過程と後半13過程に二分することも可能である。

<譜例10> 主部の26過程(旋法・無窮動グルーピングと奏法・音域の推移)

	Modes	Pulse grouping Dynamics Articulation	Range
[C]	P	(B7) ♩=120 <i>f con pedale</i>	
[D]	H	(B9) ♩=120 <i>f (con pedale)</i>	
[E]	S	(A11) ♩=120 <i>f</i>	
[F]	M	(A5) ♩=120 <i>f</i>	
[G]	Y	(A9) ♩=120 <i>mf</i>	
[H]	P	(B5) ♩=90 <i>mf non legato senza pedale</i>	
[I]	H	(B8) ♩=90 <i>mp</i>	
[J]	S	(A7) ♩=90 <i>mf</i>	
[K]	M	(A4) ♩=90 <i>p</i>	
[L]	Y	(A12) ♩=90 <i>mf</i>	
[M]	P	(B4) ♩=68 <i>mf marcato con pedale</i>	
[N]	H	(A10) ♩=68 <i>p con pedale a piacere</i>	
[O]	S	(A16) ♩=68 <i>p legato</i>	
[P]	Y	(B10) ♩=68 <i>pp con pedale</i>	

The musical score consists of six systems, each with a piano (P) and harpsichord (H) part. The systems are labeled with letters Q through AA. Dynamics range from *p* to *ff*. Articulations include *non legato*, *senza pedale*, and *con pedale*. Tempos are indicated by metronome marks (♩=90, ♩=120, ♩=160). The score includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings.

上の<譜例 10>は、主部のプロセス 26 過程で重ねられる旋法とポリリズムの様子を合わせて一覧にし、両パートの強弱表現(ディナミック)や奏法(アーティキュレーション)、音域の変化を書き足したものである。

まず強弱表現に関しては、主部の冒頭からしばらくは上下パート共に一貫して f を保っているが、練習番号 **G** の上声は mf になったのを皮切りに音量にも変化が出てくる。第 2 セクションに入って以降 (**H**~) f は使われなくなり、mf や mp に p も混じるようになっていく。第 3 セクション (**M**~) では p が支配的になり、折り返し地点の **P** で上下パートが共に pp となって主部で最も静かで落ち着いたトーンとなる。第 4 セクションに入った **Q** から第 6 セクションの始め **Y** にかけて音量は徐々に増していき、最後の 3 過程 (**Z**, **AA**, **BB**) では上下パート共に最大音量の ff となる。

次に奏法に関するところでは、第 1 セクション (**C**…**G**) 中は終始ダンパーペダルを用いてアーティキュレーションにも指示はない。**H** でテンポが ♩=90 に落ち第 2 セクションに入ると、ペダルを用いない部分や non legato、staccato など奏法が様々に変化し始める。上下パートが拍単位で揃う第 4 セクション終わりの **T** で始めと同じくダンパーペダルを用いた主部冒頭の形に戻り、以降は主部の終わりまでアーティキュレーションに変化は訪れない。(♩=160 で 16 分音符の無窮動が続く第 6 セクションでは、奏法を多様化するのはいずれもほぼ不可能であろう。)

最後に音域に関するところであるが、上下パート共に 1 つの過程内において用いられるその広がりには 12 度(オクターヴと 5 度)前後である。主部の冒頭では両方ともピアノの中～高音域に配置され、上声における下方域 4 度と下声における上方域 4 度は互いに重なりあっている。上声は第 1 セクションの 5 過程 (**C**…**G**) では音域に変化はないが、下声は 2 番目の過程 **D** から少しずつ音域を下げていく。第 2 セクション (**H**…**L**) では反対に下声の音域がほぼ固定されているのに対し、上声の音域は少しずつ下降していく。第 3 セクション (**M**~) に入ると上声はそのまま音域を下げ続け、下声もまた **N** から **O** に向けて音域を下げる。26 過程の折り返し地点前後の **O** と **P** において両声部とも最も音域が低くなるが、この時上声における下方域及び下声における上方域の 6 度~8 度は互いに重なりあう状態となっている。プロセスの後半、第 4 セクション (**Q**~) 以降は両声部とも音域は上昇に転じ、最終の **BB** においてピアノの高音域～最高音域を両者でカバーするに至るのである。

このように主部のプロセス 26 過程では旋法を重ね合わせだけでなく、強弱表現や奏法の変化、音域に関してもほぼシンメトリーを成すように配置されている。

続いて、主部における旋律的要素について述べていく。アクセントやテヌート付きの重音による無窮動パルスのグルーピングは、13 種類の速度感だけではなく、5 種類のペンタトニック (P, S, Y, H, M) の何れかの特徴を帯びた“擬似旋律”をも生み出す。それは無窮動パルスが継続するに従って生成され、連綿と続いていく「無限旋律」のようなものである。

もとより無窮動パルスのグルーピングによるものであるから一定の「速度」はあっても「リズム」の要素はない。ひたすら音高の上下動が続き、時折中断することがあるのみのこの簡易的な“旋律”は、予め定められたペンタトニック旋法と音域を用いて自由に書かれたものである。例えば主部冒頭 **C** の上声は＜譜例 11＞のように始まるが、擬似ペログ旋法によるこのフレーズは、この作品の作曲に着手しようとしていた頃、とあるアジア雑貨店の店先でふと耳にしたキッチュなガムラン風 BGM から想を得たものである。

＜譜例 11＞ 主部冒頭・上声の旋律(下段は重音の旋律のみを抜き出したもの)

♩=120 無窮動パルスによる上声 (旋法: P / Grouping: 4 / 音価: 1 / 速度: M.M.120)

これに対し、4 小節後に始まる下声の旋律は擬似スレンドロ旋法によっている。

＜譜例 12＞ 主部冒頭付近・下声の旋律(下段は重音の旋律のみを抜き出したもの)

♩=120 無窮動パルスによる下声 (旋法: S / Grouping: 4 / 音価: 1 / 速度: M.M.120)

両者を見比べて頂ければ分かるように、二者の上下動の形は上下対称となっており、両者は互いに反行形を成している。この関係はここに挙げた主部冒頭だけではなく、この後主部の終わりに至るまで徹底的に維持される。無論二者の旋法が異なるので音程関係まで正確に反行出来る訳ではなく、その速度の関係や実際の表れ方も様々である。

次の＜譜例 13＞に挙げた練習番号 **R** では、速度が上声で M.M.73、下声は M.M.68 と僅かに異なる反行カノン形成しており、下声は上声に対して少しずつ遅れていく。

＜譜例 13＞ 練習番号 **R**

♩=90 上声 (旋法: S / Grouping: 4 / 音価: 1.25 / 速度: M.M.73)

♩=68 下声 (旋法: P / Grouping: 4 / 音価: 1.33 / 速度: M.M.68)

<譜例 14>の **H** では、両声部はモチーフ(旋律の断片)を反行形で交わし合うような書かれ方となっている。なお上声の最初の重音は、それに先立つ過程 **G** の最後の音。

<譜例 14> 練習番号 **H**

<譜例 15>の **M** では、両声部のグルーピング音価が大きく異なる(2:4)ため、流れるように途切れなく続く下声に対し、上声は休止を間に挟みつつ断片的に奏される。

<譜例 15> 練習番号 **M**

反対に両声部のグルーピング音価が揃う<譜例 16>の **Z** では、2つの声部は完全に同期しながら互いに反行形の旋律線を上下対称に描く。両声部共に最初の重音は先立つ過程 **Y** の最後の音。

<譜例 16> 練習番号 **Z**

主部の音楽内容について述べてきたこの項の最後に、無窮動パルスに時折挿入される和音連打モチーフについても簡単に触れたい。最初に現れるのは主部冒頭の過程 **C** の終わり近く 32 小節である(<譜例 17>)。

<譜例 17> 過程 C 中の和音連打モチーフ

上声 (旋法 : P / Grouping : 4 / 音価 : 1 / 速度 : M.M.120)

和音連打モチーフ (音価 : 0.5 / 速度 : M.M.240)

下声 (旋法 : S / Grouping : 4 / 音価 : 1 / 速度 : M.M.120)

この和音連打のリズムは、それが出現する部分の上下両声部における聴覚上の速度(拍感)に対してその倍の速さによるパルスと定められている。例えば上の<譜例 17>の場合、ここ第 1 セクション過程 C では上下声部ともその無窮動グルーピングが生み出す速度感の基本テンポと一致しているため、和音連打の音価は前後と同じ ♩=120 の 8 分音符であり、連打自体の速度は M.M.240 となっている。

次の過程 D にある和音連打モチーフ(<譜例 18>)では、上声の無窮動グルーピングは「4」に保たれており聴覚上の速度と基本テンポ ♩=120 は一致しているが、下声のグルーピングは「5」となりその聴覚上の速度は M.M.96 となる。こうした場合は両声部の中間値の速度を割り出し、その倍の速さのパルスが和音連打に充てられる。<譜例 18>に見られる ♩=108 の 8 分音符という指示は、M.M.120 と M.M.96 の中間のテンポ(厳密には M.M.107 となるが、メトロノーム表示としてより馴染みのある 108 とした)における 0.5 拍分の音価として算出した値であり、連打自体の速度は M.M.216 となる。

<譜例 18> 過程 D 中の和音連打モチーフ

上声 (旋法 : H / Grouping : 4 / 音価 : 1 / 速度 : M.M.120)

和音連打モチーフ (音価 : 0.5 / 速度 : M.M.240)

下声 (旋法 : M / Grouping : 5 / 音価 : 1.25 / 速度 : M.M.96)

更に第 2 セクションに入った過程 H の<譜例 19>では、上声の速度はこの基本テンポである ♩=90 と同じ、下声の聴覚上の速度はグルーピングが「3」なので M.M.120 となる。この部分における和音連打モチーフの速度を上述のように計算すると、2 つの速度

の中間である♩=103の8分音符相当となるが、ここでは反対にテンポを♩=82に落とした上で(実際の演奏上は軽い *ritenuto* をかける感覚に近いであろう)5連8分音符の形で記譜してある。和音連打自体の速度は凡そ M.M.207 である。

<譜例 19> 過程 **H** 中の和音連打モチーフ

和音連打モチーフ (音価 : 0.4 / 速度 : M.M.207)

上声 (旋法 : P / Grouping : 4 / 音価 : 1 / 速度 : M.M.90)

下声 (旋法 : S / Grouping : 3 / 音価 : 0.75 / 速度 : M.M.120)

これまでの各例で和音連打モチーフは声部各々の無窮動パルスや旋律を断ち切るように両声部が一時的に一致して奏するものであったが、過程 **I** における<譜例 20>では上声と下声が別々にそれを奏し、他方は無窮動パルスと旋律を続けている。このような場合の和音連打モチーフは、単純にそれを担当する声部のグルーピング音価の1/2となり、速度としては倍の速さとなる。即ち、ここで下声のグルーピングは「3」でその音価は0.75、聴覚上の速度は M.M.120 なので、和音連打の音価は0.375、速度は M.M.240 となり、上声のグルーピングは「5」でその音価は1.25、聴覚上の速度は M.M.73 なので、和音連打の音価は0.625、速度は M.M.146 となる。

<譜例 20> 過程 **I** 中の和音連打モチーフ

和音連打モチーフ (音価 : 0.625 / 速度 : M.M.146)

上声 (旋法 : H / Grouping : 5 / 音価 : 1.25 / 速度 : M.M.73)

下声 (旋法 : M / Grouping : 3 / 音価 : 0.75 / 速度 : M.M.120)

他の部分でも和音連打モチーフの音価と速度についてはこのような原則に基づいているが、ポリリズムや旋法の組み合わせ更新プロセスの中、どのようなタイミングでこれを挿入するか、またそのリズム(打たれる回数)や強弱、奏法などはその都直感により選ばれたものである。

<譜例 21>は第6セクションの終わり、過程 **X** において下声に和音連打モチーフが曲中最後に登場する例である。ここで下声のグルーピングは「2」でその音価は0.5なの

で、和音連打モチーフの音価は半分の 0.25、つまり 16 分音符となって無窮動パルスの速度と一致する。♩=120 の基本テンポとも照らし合わせて、これらは M.M.480 という曲中で最速の和音連打となっている。

<譜例 21> 過程 X 下声の和音連打モチーフ


上記の例を最後に、基本テンポが ♩=160 へと上がる第 6 セクション(Y~)に入ると和音連打モチーフはもう登場しない。言い方を変えれば、和音連打モチーフが無窮動パルスとそこから生成される旋律線をもはや中断しないことで、音楽はより集中度を高めてクライマックスへと昇り詰めていくのである。

7. Coda

主部の 26 過程を全て終え、既に述べたように前奏の音楽が後奏として回想されると、楽曲はいよいよ最後の部分である Coda へと入る。テンポは ♩=44 と極めて遅く、複雑なポリリズムはここにはもう存在しない。<譜例 22>にあるように、幅広い音域に拡がって奏される 4 つの声部はそれぞれ 8 分音符、4 分音符、2 分音符、全音符×2 という音価で動き、その比率は 1 : 2 : 4 : 16 という極めて単純なものである。

旋法という面では、4 分音符で動く上段の声部と 2 分音符で動く低音部譜表上の上声は擬似スレンドロ旋法、8 分音符で動く中段の声部と全音符 2 つ分の音価で動く最下声は擬似ペログ旋法によっている。この旋法の組み合わせと移高の選択は、前奏や後奏、主部の最初と最後である過程 C 及び過程 BB で用いられたものであり、いわば本曲の“主調”とも看做せるものである。

<譜例 22> Coda 冒頭

<譜例 22>で中段に書かれている擬似ペログ旋法と 8 分音符による旋律は、主部の冒頭  で上声に現れた旋律線(<譜例 11>)と全く同じであり、テンポも音量も大きく落として装いを穏やかに変えた回想である。そして上段に書かれている 4 分音符の旋律は、同じ旋律線を擬似スレンドロ旋法に読み替えて音価を倍にしたものである。つまりこの Coda では 2 つの旋律は音価の比率 1:2 という古典的な拡大形で順行カノンを形成しているのである。

一方、低音部譜表上に書かれている 2 つの声部は、完全 4 度と完全 5 度という完全協和音程（それは本作に用いられてきたペントニック音階の核を成す音程でもある）のみを用いて、響きの移ろいを作り出す。

この Coda は、これまで説明してきたような厳格な論理に基づき演奏には勿論のこと聴取にもかなりの忍耐を強いるかもしれない主部の容赦のない 26 プロセスを全て消化した後に、ようやく立ち現れる美しく儂い夢のような時間を想像して書かれたものである。

(2026 年 4 月)