

## Pluton for piano and electronics

プリュトン

Philippe Manoury

フィリップ・マヌリ



### 野平一郎

私にとって、忘れられない思い出の一曲と言えば、どんなクラシックの作品よりもこのマヌリの「プリュトン」というピアノとリアルタイムシステムによるコンピュータのための作品である。とはいっても、一般の方々にはマヌリって誰？ プリュトンって一体どういう曲？と言われてしまうだろうから、まずそのあたりから解説しなくてはならない。

フィリップ・マヌリは1952年生のフランスの作曲家で、現在フランスの最も重要な作曲家の一人。私がパリに12年間住んでいたときの最も親しい友人だった。そんな彼が、1987年から5年間に渡ってブーレーズが運営指導していたIRCAMというポンピドゥー・センターの音楽部門で、楽器とコンピュータがリアルタイムで応答し合う連作を試みていた。その第二作がピアノのための作品「プリュトン」で、タイトルは勿論ギリシャ神話の冥府の神のこと。この作品のために彼は私を演奏者に指名してくれた。

現在おそらくコンピュータ音楽というジャンルで80%のシェアをほこるソフトウェア、MAXはこのとき開発され、プリュトンではじめて実際の作品に適用された。従ってリハーサルは入念に、半年あまりの間、一週間に二回程度午後いっぱいを使って行われた。しかし、作曲者は元より、MAXを開発したアメリカの数学者ミラー・パケットも、実際に曲のためのプログラムを書いていたアメリカの作曲家コート・リッピーも、あんなに酒飲みだとは思わなかった。特に

ミラーは、コンピュータのハードウェアの試作品の扉のかげにウィスキーの瓶を隠しながら研究していた。毎回リハーサルをはじめて二時間くらい経つと休憩となるわけだが、これがコーヒー・ブレイクではなくビール・ブレイクとなり、しかも一杯のところどころが二杯になる。さあ、リハーサルを再開しようということになるのだが、アルコールに強い彼らの調子は全く変わらない。私の方はと言えば、少々酔いが影響する頭でまた難しい曲を弾くのが辛かったが、それも若かったせいもありだんだんと慣れてきた！詳しく説明しようとするの大変だが、リアルタイムで（時間差が全くない状態で）演奏者の生み出す音を処理していくコンピュータのシステムの都合上、この曲はほとんど音を間違えることが出来ないの、なおさら辛かった。

さて、何でこの曲が一番心に残っているのかという原因はいくつもある。一つは、これが初演されたコンサートのことである。アヴィニョンの音楽祭で行われたブーレーズとIRCAMのコンサートで、町の郊外にある採石場の跡地のことだったが、日時は7月14日の夜だった。この日はフランス人にとっては特別な日で、フランス革命の記念日、そしてパリ祭、みんながバカンスに出かける「グラン・デパール」の日。7月14日だから一年で最も暑い日ははずだった。確かに、そこで行われたリハーサルは、南フランスの午後の太陽が容赦なく照りつける時間に行われ、半袖でも暑さが我慢できないくらい。

♪・♪

