

先端芸術音楽創作学会 会報

今号のコンテンツ

研究報告 コンピュータ音楽言語の開発：デザインを通じた研究 (Research through Design) として 西野 裕樹 (シンガポール国立大)

研究報告
スマートフォンやタブレット上で実行可能な音響プログラミングツールについての調査
喜多 敏博 (熊本大)

報告 ソニフィケーションとプロジェクト transnd について 森本 洋太 (英バーミンガム大)

招待講演 Spatialisation in early Electroacoustic music: Sound examples presented in 4 or 5 channels Marc Battier (仏パリソルボンヌ大)

研究報告 アジア電子音響音楽のデータベース - 現状と JSSA の課題 水野 みか子 (名古屋市立大)

Research Report Databases devoted to electroacoustic music studies in East Asia: the EMSAN databases Marc Battier (仏パリソルボンヌ大)

研究報告 日本の電子音楽のデータベースについて 川崎 弘二

連載 欧州から (9) キュレーターのお話 石井 紘美 (International Academy of Art Heimbach Eifel)

研究報告

コンピュータ音楽言語の開発: デザインを通じた研究 (RESEARCH THROUGH DESIGN) として

西野裕樹

Hiroki Nishino

シンガポール国立大学

NUS Graduate School for Integrative Sciences & Engineering

概要

コンピュータ音楽用プログラミング言語は研究と創作の両面において歴史的に重要な意義を果たしてきている一方、コンピュータ音楽コミュニティの外部からは、学術的な貢献というよりは単に実践における貢献として捉えられてきたようである。しかし、エンド・ユーザ・プログラミングがより一般化しつつある現在、このようなドメイン固有言語 (DSL) の開発は興味深い HCI 研究のトピックとなりつつある。さらに、近年の HCI における「デザインを通しての研究 (Research through Design)」というアプローチの出現は、DSL の開発を通してどのような学術的貢献が可能かという重要な問題提起として受け取れる。このような観点から新しいコンピュータ音楽言語の開発がどのように学術的貢献となりうるのかを本稿で議論する。

1. はじめに

コンピュータ音楽はコンピューティングの歴史において最も早くコンピューティングの専門家でないエンド・ユーザ向けの言語が作られた分野の一つであろう。現在のコンピュータ音楽言語の直接の基礎である MUSIC-III は 1960 年に開発されている [2, p.787]。FORTRAN の商用リリースが 1957 年であることを考えると注目すべき事である。しかし、コンピュータ音楽用のプログラミング言語は同分野では研究と創作に大きな役割を果たして来たものの、外部のコミュニティからは単に実践的な貢献であり、学術的な貢献としては受け取られていないようである。これはコンピュータ音楽の音響関連の研究が信号処理分野の研究として位置づけられ直接的な貢献をして来たこととは大きな差のある事である。しかし近年のエンド・ユーザ・プログラミングの一般化とともに、HCI 分野からコンピュータ音楽言語による学術的貢献が期待されている。

2. コンピュータ音楽言語開発による学術的貢献の可能性

コンピュータ音楽言語が対象とするユーザは、コンピュータ音楽に興味のある音楽家が主であり、この意味においてエンド・ユーザ・プログラミングの一分野として位置づけられる。一般にエンド・ユーザ・プログラマは、多くの場合各専門領域の問題解決の為にプログラムを行う。このようなユーザは expert end-user として分類されており、その意味は「各専門領域のエキスパートであるがコンピューティングに関しては素人であるとユーザ」である。[1] このような expert end-user の専門知識を最大限に生かし、問題解決に役立つようなプログラミング言語をどうすれば作れるかという問題は上記のようなプログラミング行為の一般化に伴い、価値ある課題になってきている。

例えば、Blackwell らは、スプレッド・シートがビジネス・スクールの学生の必要により呼応して生まれた様に、プログラミング言語デザインにおいては新しい種類のユーザによるプログラミング行為を考慮して重要な進展がおこることがよく見られ、コンピュータ音楽においてもラップトップ音楽のような得意なプログラミングのコンテキストを研究する事により一般的な学術的貢献が可能であろうと述べている。[1] この観点からすれば、既に研究および創作に関して体系だてられた研究と教育が行われているコンピュータ音楽は、expert end-user programming における上記のような観点からの研究として理想的な対象であると言える。

3. 「デザインを通しての研究」としてのコンピュータ音楽言語開発

上記のようなコンピュータ音楽言語のおかれた状況は、近年 HCI のコミュニティでたちあられてきた「デザインを通して」というアプローチに適切なものである

と考えられる。「デザインを通しての研究」では、研究者とデザイナーは「世界を現在の状態からより良い状態 (preferred state) に変化させるようなプロダクト」を開発する事を期待されると同時に、そのプロダクトはデザインの一例として、学術的な発見を HCI 研究のコミュニティから実践のコミュニティに解りやすい形で伝えるものになること」も期待されている。[6] このように「デザインを通しての研究」では、デザインを通して学術的な知見を生み出す事に焦点をおいていることにおいて、一般の商業的なデザインと大きく違っている。[6]

前述のように、コンピュータ音楽言語の開発はコンピュータ音楽の外部の世界では周辺的な一分野における実践的貢献として受け取られてきた面が多く、また広く一般化し外部に適用可能な貢献を得に意識してこなかったということも批判されるべきであろう。しかし、より重要な問題としてここで提起すべきは、上のような「デザインを通しての研究」というアプローチを適用する事により、Blackwell らが期待する様に、コンピュータ音楽という特異な分野から、一定のより一般化できるような学術的な貢献が可能であるかどうかである。

4. コンピュータ音楽言語における「デザインを通しての研究」をどうとらえるか

「デザインを通しての研究」は上述の様に「良い状態 (preferred state)」を目指してデザインを行った結果、学術的な貢献を行う事を目的としている。この文脈にコンピュータ音楽言語をおく事が可能であろうか？ここにおいて3つの問題が提起される。「コンピュータ音楽言語における良い状態とはなにか？」「このような文脈においてコンピュータ音楽言語の開発することにより、どのような学術的な貢献が可能であるのか？」「このような貢献をどのように評価できるか？」の3つである。

5. 「デザインを通しての研究」としてのコンピュータ音楽言語をどうおこなうか

まず「コンピュータ音楽言語における良い状態とはなにか？」にたいしては、コンピュータ音楽言語の Usefulness の問題であると捉えることができる。Usefulness とは「あるプロダクトがユーザが行う作業をどれくらい簡単に遂行可能にするかという程度」の事である。[3, p.4] この観点に基づいて、現在の研究では functionality と usability に着目し、開発を行っている。前者は、ある言語がユーザがある作業に必要なとする機能を提供しなければ、その作業は達成できないため不可欠な視点である。後者は例えばある作業をどれくらいの効率や満足度でユーザが達成できるかという、どれくらい容易に利用できるかという程度のことであり、したがって同じ様

に不可欠な視点であると言える。

このような視点から、コンピュータ音楽言語開発では functionality 関連の問題はプログラミング言語およびソフトウェア工学の文脈におかれることができ、usability 関連の問題は HCI 研究の文脈におく事ができる。これによって、両分野における専攻研究をふまえた知見を生み出す事が期待でき、二つ目の質問の答えとする事ができる。さらに、このような既存研究の枠組みにコンテキスト付けすることにより、3つ目の質問に答える事ができる。つまり、既に確立した評価方法を各々の分野から借りて得られた知見を検証することができ、また既存の評価方法で充分でない場合は、既存研究の手法を拡張した評価方法を用いれば良い。後者の場合は、そのような評価方法の拡張自体も学術的な貢献として捉える事ができるだろう。

6. 結論

以上のような議論をふまえ、筆者らはコンピュータ音楽言語の開発を「デザインを通しての研究」として行い学術的な貢献につなげることは充分可能であると考える。現在までの成果として、プログラミング言語デザインの過程に HCI の既存のプラクティスを組み込む事を提案した。[4] またマイクロサウンド音響合成におけるプログラムの困難さを解消する新しいプログラミングモデルをもつプログラミング言語を提案した。[5] 同様に、strongly-timed programming に非同期的動作を導入した新しいプログラミング・コンセプトを mostly-strongly-timed programming を提言する関連論文を準備している。

7. 参考文献

- [1] Blackwell, A.F., & Collins, N. "The Programming Language as Musical Instrument", In *Proc. PPIG'05*, 2005
- [2] Roads, C., *Computer Music Tutorial*, The MIT Press, 1996
- [3] Rubin, J. , *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*, Wiley, 1994
- [4] Nishino, H. "How Can a DSL for Expert End-Users Be Designed for Better Usability?", In *Proc. SIGCHI'12*, 2012
- [5] Nishino, H. "LCSynth: A Strongly-Timed Synthesis Language that Integrates Objects and Manipulations for Microsounds", In *Proc. Sound and Music Computing'12*, 2012
- [6] Zimmerman, J. et al., "Research through design as

a method for inter- action design research”, In *Proc. SIGCHI'07*, 2007

8. 著者プロフィール

西野 裕樹 (Hiroki NISHINO)

Ph.D Candidate, NUS Graduate School for Integrative Sciences & Engineering, National University of Singapore.

2008 年ポーラ美術振興財団・若手芸術家の在外研修助成によりシンガポールに派遣。2009 年上期独立行政法人情報処理推進機構・未踏人材発掘・育成事業採択(夏野剛 PM) およびスーパークリエイタ認定。

研究報告

スマートフォンやタブレット上で実行可能な 音響プログラミングツールについての調査

A SURVEY ON SOUND PROGRAMMING TOOLS EXECUTABLE ON SMARTPHONES AND TABLETS

喜多 敏博

KITA Toshihiro

熊本大学

Kumamoto University

概要

Android や iOS で動作する、いくつかのオープンソースの音響プログラミングツールについて概要を紹介する。

Opensource sound programming tools that work on Android or iOS are briefly described.

1. はじめに

従来の形態のコンピュータとは一線を画する、スマートフォンやタブレットと呼ばれるデバイスがこの数年で急激に普及しつつある。OS (オペレーティングシステム) としては、iOS (iPhone や iPad 用) や Android という OS が用いられるが、Csound, Pure Data, SuperCollider などの音響プログラミングツールが、それらの OS 上でも動作するように移植されつつある。

サウンドプログラミングが、パソコンよりも普及率の高い手軽なデバイスであるスマートフォン上やタブレット上で可能になれば、サウンドプログラミングの教育などにも利用価値がある。また、小型で、様々なセンサーを内蔵し、ネットワーク接続可能なデバイスであるという特徴を活かし、インストールなどの構成要素として使用することも応用として考えられる。

なお、iOS 用アプリは、App Store からのみインストール可能で、開発環境は MacOS 上のみかつ実機インストールには有償登録が必要だが、Android 用アプリは、Google Play および任意の Web サイトからインストール可能で、開発環境は無償で利用できる。

2. CSOUND

Csound[1, 2] は、1990 年代から開発が継続されている音響プログラミング言語で、CSD ファイル (テキストファイル) を入力として、音声ファイルを生成したり、

リアルタイムで音声ストリームを出力したりできる。

Csound の Android 用のソースコードおよびバイナリ [3] が公開されている。ダウンロードできるバイナリには、CsoundAndroid.apk (デバイスのタッチパネルや各種センサーなどを利用した 9 個のサンプルを内蔵) と CsoundApp.apk (画面上に簡単な演奏用 UI を持ち、任意の CSD ファイルを読み込んで実行できる) の 2 種類がある。NDK (Native Development Kit) を用いた Csound ライブラリの呼び出し、および、OpenSL ES を用いて実装されており [4]、Android 2.3 以降のみに対応している。CsoundApp.apk では、CSD ファイルの中で、

```
k1 chnget "slider1"
```

```
k2 chnget "accelerometerX"
```

の様な記述をすることにより、画面上のスライダーの値や、内蔵加速度センサーの検出値をリアルタイムで得ることができ [5, 6]。

CSD ファイルを読み込み、タッチスクリーンも利用して実行することのできる iOS 用アプリとして、Csound Touch が近日 App Store で公開予定であることがアナウンスされている [7]。また、Csound の最新版ソースコードには、iOS 用のコードも含まれている [8, 9]。

3. PURE DATA

Pure Data (Pd) [10] は、プログラムコード (パッチと呼ばれる) やデータ構造を視覚的に表現でき、リアルタイムでの音響生成をはじめ様々な用途・分野で利用され、ユーザによる拡張機能付加の例も多くある、ビジュアルプログラミング言語である。

PdDroidParty という、Pd の GUI を Android 上でエミュレートして動作するアプリのソースコードおよびバイナリが公開されている [11]。droidparty_main.pd という名前のパッチにより画面上に数値ボックスやス

ライダなどの要素を配置し、それらの各要素は send と receive を用いて、(画面には表示されない) サブパッチと通信して動作するようにパッチを構成する仕様になっている。

PdDroidParty を iOS に移植した PdParty というアプリのソースも公開されている [12]。

4. SUPERCOLLIDER

SuperCollider[13] は、リアルタイム音響生成やアルゴリズム作曲を目的とした、ライブコーディングも可能なオブジェクト指向プログラミング言語で、OSC により情報をやりとりするサーバとクライアントからなる。

Android 用の SuperCollider のソースコードおよびバイナリ [14] が公開されている。これを用いて、Android 上で動作している SuperCollider サーバをラップトップから制御する様子のデモ動画も公開されている [15]。

iOS 用の SuperCollider も、SuperCollider の最新版ソースコードからビルドすることが可能である [16]。

5. その他の関連ツール

RjDj[17] は、マイクで拾った音やデバイスの加速度センサーの値などを元に、リアルタイムで音響を生成をする iOS アプリである。iOS 用 Pure Data をベースにしており、シーン [18] と呼ばれる RjDj 用 PD パッチを入れ替えることで、生成する音響を様々に変化させることができる。ScenePlayer[19] という Android アプリは、RjDj とほぼ同等の機能を持ち、RjDj のシーンを読み込むことが出来る。

csGrain[20] という iOS アプリは、iOS 用 Csound をベースにしており、ピッチシフト、リングモジュレーション、リバーブ、グラニューラー合成などのエフェクトを持ち、録音や編集が可能なアプリである。

6. おわりに

タブレットやスマートフォンなどが普及し、薄型・超小型でありながらコンピュータとして十分な性能を持つようになるにつれ、その上で実行可能な音響プログラミングツールなども増え、利用されるようになることは間違いないと思われる。なお、現在の Android は OS としての構造上、iOS と比べレイテンシーが大きいのが、Android 4.1 以降はレイテンシーが小さくなるように改善される [21] とのことである。

7. 参考文献

- [1] Csounds.com, <http://csounds.com/>
 [2] Csound - FLOSS Manuals,

- <http://en.flossmanuals.net/csound/>
 [3] csound5/Android at SourceForge.net,
<http://sourceforge.net/projects/csound/files/csound5/Android/>
 [4] Victor Lazzarini, Android audio streaming with OpenSL ES and the NDK, The Audio Programming Blog, <http://audioprograming.wordpress.com/2012/03/03/android-audio-streaming-with-opensl-es-and-the-ndk/>
 [5] miujun, Android で Csound のコードを実行してみよう, <http://d.hatena.ne.jp/miujun/20120407>
 [6] Victor Lazzarini, A General-Purpose UI for Csound on Android, The Audio Programming Blog, <http://audioprograming.wordpress.com/2012/03/16/a-general-purpose-ui-for-csound-on-android/>
 [7] Boulanger Labs,Csound Touch,
<http://www.boulangerlabs.com/products/csoundtouch/>
 [8] Steven Yi, Csound for iOS SDK Released, Csound-devel mailing list, <http://csound.1045644.n5.nabble.com/Csound-for-iOS-SDK-Released-td5614637.html>
 [9] csound5/iOS at SourceForge.net,
<http://sourceforge.net/projects/csound/files/csound5/iOS/>
 [10] PD Community Site, <http://puredata.info/>
 [11] Chris McCormick, PdDroidParty - Pure Data patches on Android devices, <http://droidparty.net/>
 [12] Dan Wilcox, PdParty - GitHub,
<https://github.com/danomatika/PdParty>
 [13] SuperCollider,
<http://supercollider.sourceforge.net/>
 [14] glastonbridge/SuperCollider-Android Wiki - GitHub,
<https://github.com/glastonbridge/SuperCollider-Android/wiki/>
 [15] SuperCollider Android: demo of network audio synthesis - Youtube, <http://www.youtube.com/watch?v=WVA4yYgjl24>
 [16] 赤松正行,iSuperCollider のビルド方法,akalogue (ブログ), <http://akamatsu.org/aka/2012/03/07/isupercollider-build/>
 [17] We don't do apps. We craft sonic experiences! - RjDj, <http://rjddj.me/>
 [18] Scene Making - Pd - News from RjDj Land,
<http://blog.rjddj.me/pages/pd-utilities>
 [19] ScenePlayer - PD Community Site,
<http://puredata.info/downloads/scenepayer/>
 [20] Boulanger Labs,csGrain,
<http://www.boulangerlabs.com/products/csgrain/>
 [21] Sasaki,Android は 10ms の夢を見るか ?,Music TO GO! (ブログ),
<http://valopocket.seesaa.net/article/279139456.html>

8. 著者プロフィール

喜多 敏博 (KITA Toshihiro)

1967年に奈良に生まれる。京都大学大学院工学研究科博士後期課程研究指導認定退学，熊本大学 工学部助手，総合情報基盤センター准教授，eラーニング推進機構教授，現在に至る。工学博士（名古屋大学，2005年）。eラーニングシステム，非線形システム，電子音楽に興味を持つ。<http://tkita.net>

報告

ソニフィケーションとプロジェクト Transnd について
Sonification and Project Transnd

森本洋太

Yota Morimoto

英国バーミンガム大学

University of Birmingham, UK

概要

Transnd は筆者がソノロジー研究所修士課程在籍時に作った同名のプログラムに端を発し、その後インスタレーション、オーディオ・ヴィジュアル作品などを含むプロジェクトに発展した。データの生成、変形、誤用などを通して、異なるメディアを接続する本プロジェクトを、小稿「ソニフィケーション・ツールとしての SuperCollider」(共著:青木直史)との関連で述べる。

1. はじめに

筆者は 2009 年までに、ハーグ王立音楽院ソノロジー研究所で、作曲への応用を念頭に複雑系の理論を援用した音響生成ライブラリを開発した。SuperCollider (SC) の UGen (ユニット・ジェネレータ) プラグイン、及び、言語拡張クラス群として実装し、現在は GitHub 上でオープンソース管理・開発を続けている [4][5]。

この研究から派生して、本稿で紹介するプロジェクトの発端となった SC クラス、Transnd が設計された。これはハードディスク上の任意のデータ及び、SC で生成可能なデータをマルチチャンネル音声ファイルとして変換するものである。オーディオ・インターリーブの仕様を利用して、テキスト、画像、アプリケーションを始め、SC で記述するデータ構造などを任意のトラック数を持った音声ファイルとして書き出すことが可能となっている。

2. 作曲と音響生成

上記の試みは、コンピュータの特質の探求と、作曲上の興味との接点として考えられる。Berg が音響合成言語 *PILE* の開発動機について、

「大多数の音響合成プログラムは楽器、あるいは、アナログ電子音楽のスタジオ機器をモデルと

して設計されている。そこでは、コンピュータは仕事の効率化のために使われている [...] より興味深いのは、コンピュータなしでは存在し得なかった音や思考、学ぶことのできなかった領域を探求することだ [1]。

と述べているように、既存のモデルを実現する手段としてではなく、コンピュータ自体を素材として、作曲上の動機を見いだすことが可能だ。同稿に付記された、*PILE* でプログラムされた「楽譜」から、音生成と曲の構造が、プログラミングやコンピュータの仕組みと深く関わっていることが読み取れる。作曲と音響生成の結びつきの例として、Stockhausen の *Kontakte* や、Xenakis の *Dynamic Stochastic Synthesis*、Di Scipio の *Functional Iterative Synthesis* などが挙げられるだろう。これらは、しばしば *nonstandard sound synthesis* と呼ばれている [9]。

3. ソニフィケーションとオーディフィケーション

聴覚ディスプレイ研究は、情報伝達、及び、意思疎通の経路として聴覚を用いて、種々のデータの構造や変化を理解する事を目的としている。そこでは人の聴覚におけるパターン認識能力の高さ(音源の感知や旋律の聴取、騒音下での信号聴取など)が研究の重要な動機付けとなっている [2]。

主要な可聴化の方法に、ソニフィケーションとオーディフィケーション (*audification*) があり、いずれも数値マッピングによってデータを可聴化するが、後者は特にデータ時系列を直接オーディオ波形(オーディオ・ファイルの瞬時音圧データ)に変換することを指す。

オーディフィケーションの実践において、波のような構造を持たない抽象的なデータを音にする場合、耳慣れないものになることが多いため、有効なパターンの聴取にはある程度の学習が必要である。ソニフィケーションでは、データを周波数や音色など、より高次のパラメ

ターにマッピングすることでこの問題に対処する。

4. 創作における可聴化

抽象的データをオーディオフィケーションする際の、上記のような性質は、創作においてはむしろ肯定的に考えられる。加えて、データやシステム自体の変更も考えられる。

筆者のソノロジー研究所での開発は、複雑系システムのオーディオフィケーションにあたるが、生成される音から判断し、より音楽的なコントロールを可能とするため、システムを改変している [3]。

Transnd プロジェクトのオーディオ・ヴィジュアル作品は、様々なプログラムのオーディオフィケーションと、音声信号のバイナリ・パターンの投影から構成され、コンピュータ内部の力学を主題としている。インストール作品では複数の CRT ディスプレイを用いて、映像信号が可聴化され、その音声信号が再び映像信号として投影されるフィードバック・ループを作っている。

5. ソニフィケーションとコンピュータ音楽言語

宇宙空間物理学の研究データの聴覚ディスプレイのため Nasa が開発した xSonify[7] や、EEG データを FM 合成で可聴化する Sonifyer[8] など、これまでも特定の情報をソニフィケーションする専用ソフトウェアは存在したが、汎用性や柔軟性、音色に限りがあった。

他方、MUSIC-N 言語から数え、コンピュータ音楽言語は幾世代にも渡って拡張され続けており、音に関連する優れた開発環境が整っていることから、聴覚ディスプレイ研究にコンピュータ音楽言語が用いられる機会が増えている。

ここでは SuperCollider の言語仕様について、ソニフィケーションとの関連を列挙するに留め、詳細は [6] に譲る。

遅延評価	無限リストによるデータ・ストリーム、ソニフィケーション・イベント・ストリーム生成
多相性	異なるデータ形式の相互変換
動的バインド、多重定義、第一級関数	クラス設計時の柔軟性

6. まとめ

Hermann らはソニフィケーション研究の今後について、視覚や触覚を総合したマルチモーダルな、*Percep-*

tualization へと発展すべきだと述べている [2]。創作においてはこういった試みは盛んであり、コンピュータ音楽言語に支えられたソニフィケーション研究の事例のように、汎用性と活発な開発コミュニティが支える *openFrameworks* や *Processing* のようなメディア・アート開発環境 (*creative coding* 環境) が今後研究に活用される可能性もあるだろう。

7. 参考文献

- [1] Paul Berg. Pile: A language for sound synthesis. *Computer Music Journal*, 3(1):30–41, 1979.
- [2] Thomas Hermann, Andy Hunt, and John G. Neuhoff. Introduction. In Thomas Hermann, Andy Hunt, and John G. Neuhoff, editors, *The Sonification Handbook*, chapter 1. Logos Publishing House, Berlin, Germany, 2011.
- [3] Yota Morimoto. Mapping Complex Systems. Master's thesis, Institute of Sonology, 2009.
- [4] Yota Morimoto. ca4sc. <https://github.com/yotamorimoto/ca4sc>, 2012.
- [5] Yota Morimoto. nl4sc. <https://github.com/yotamorimoto/nl4sc>, 2012.
- [6] 森本洋太、青木直史「ソニフィケーション・ツールとしての SuperCollider」. *電子情報通信学会信学技報*, 2012.
- [7] NASA. xsonify. <http://spdf.gsfc.nasa.gov/research/sonification/>.
- [8] Berne University of the Arts. Sonifyer. <http://www.sonifyer.org/>.
- [9] Agostino Di Scipio. Synthesis by Functional Iterations. A Revitalization of Nonstandard Synthesis. *Journal of New Music Research*, 25:31–46, 1996.

8. 著者プロフィール

森本洋太 (Yota MORIMOTO)

英国バーミンガム博士課程在籍 (作曲)。ガウデアムス音楽週間 (オランダ)、Transmediale (ドイツ)、ISEA Festival (ドイツ、トルコ)、makeart festival (フランス)、SMC (ポルトガル、スペイン)、ICMC (アイルランド)、NWEAMO (メキシコ)、Today's Art Festival (オランダ) 等、各地の国際会議や音楽祭で論文/作品を発表。ドイツ及び、スイス国営放送によってアンサンブル作品が放送される。2008 年にはチェリスト Frances-Marie Uitti との共作 DVD "I3AL" を発表。すけべ人間の緑一点。

Research Report

SPATIALISATION IN EARLY ELECTROACOUSTIC MUSIC: SOUND EXAMPLES PRESENTED IN 4 OR 5 CHANNELS

Marc Battier

MINT-OMF and EMSAN University Paris-Sorbonne Paris, France

ABSTRACT

The score of the tape piece *Telemusik*, composed by Karlheinz Stockhausen, shows 5 independent channels. However, the piece is played in two channels. This piece, realized in the first three months of 1966 at the NHK electronic music studio in Tokyo, under the coordination of Wataru Uenami and the assistance of Hiroshi Shiotani, Shigeru Sat and Akira Honma, was realized on a 6-track tape recorder made by Sony. It was decided to reserve one track for "tracking", while the music would be stored on the 5 other tracks. Only in the second of the 32 sections of the piece is the music stored on 6 tracks. The final version, as claimed by the composer, is a mixed down unto two channels in a stereo version.

It is a rare experience to listen to the piece with its original 5 channels. In this presentation, while playing the 5-channel version, I will project the score so that the listener can better identify and follow the montage of the tape. This is to be taken as musicological experiment, intended to deepen our understanding of an historical piece which is also a turning point in the musical thought of Stockhausen and is profoundly influenced by what the composer experienced in Japan.

1. AUTHOR'S PROFILE

Marc Battier

As a composer, Marc Battier has mainly produced electroacoustic music, including mixed music with instruments and electronics. As a musicologist, he specializes in contemporary and electroacoustic music studies.

As a full professor of musicology at the University of Paris-Sorbonne, he has founded the MINT research group in 1997. This led to the creation, in relation with Leigh Landy from De Montfort University in the UK, of the Electroacoustic Music Studies Network (EMS), which co-organizes an annual international conference

on the musicology of electroacoustic music. The EMS is now co-directed by Leigh Landy, Daniel Teruggi and himself. In 2007, he has launched an international research project for the study of electroacoustic music in East Asia (EMSAN), which has led to various endeavours, such as two databases currently being developed at the university of Paris-Sorbonne, one database in Taiwan, and a publication project for *Contemporary Music review*, as well as an annual symposium in Beijing during the *Musicacoustica Festival*.

His music, realized in various studios such as GRM or IRCAM or in his private studio, have received many commissions and have been played by Ensemble l'itinéraire, Ensemble Intercontemporain, 2E2M as well as by soloists. Following a commission from GRM (Groupe de recherches musicales) in 2008, he started to write for Asian instruments (shakuhachi). This was followed by commissions from the Beijing's *Musicacoustica festival* (pipa, then guqin). This year, he is writing a piece for 13-string koto for Naoko Kikuchi, following a commission by DAAD for the Technische University in Berlin, and for pipa for New York's Min Xio-Fen thanks to a commission from Boston's Northeastern University.

Battier is or has been on the board of several professional journals, such as *Organised Sound* (Cambridge U. Press), *International Journal of Sound, Music and Technology* (IJSMT), *Computer Music Journal* (the MIT Press, 1980-1996), *Leonardo Music Journal* (the MIT Press, 1992-2011), *Cahiers de l'Ircam* (1992-1995). He is a Leonardo honorary editor (the MIT Press). He was a founding member of ICMA (International Computer Music Association) in 1979 and an elected member of the board (1980-1984). He is currently Associate Director of Electronic Music Foundation (EMF), New York.

研究報告

アジア電子音響音楽のデータベース - 現状と JSSA の課題

水野 みか子

Mikako Mizuno

名古屋市立大学

Nagoya City University

1. 電子音響音楽を対象とする音楽学研究

電子音響音楽に関する音楽学研究は、他ジャンルの音楽を対象とする研究に比べて歴史が浅く、研究の視点や方法に標準が想定されていない。しかしながら、近年、Organized Sound をはじめとする定期刊行物や、EMS、ISEA、IAA¹ といった関連学会大会等において着実な電子音響音楽研究の成果が報告されている。そして、欧米で先進的に創成された関連用語をアジア諸言語に翻訳するタイプのターミノロジー、古典文献としてのシェフェールの著作《音楽オブジェ論》の解釈・応用などは、日本での類似研究の早急な広がりが望まれるテーマと言わなければならない。

こうした状況のなか、邦人作品データベースのため調査も、国際的に必要性が叫ばれている研究分野のひとつである。1950年代に電子音響音楽の先進地域の一つであった日本の作品について、海外からの関心は高く、独仏や南米の同時期作品に比べて作品名や作曲家名の知名度が高いわりに、作品データ（初演場所や製作スタジオ、スタッフ等）が知られていないことが、しばしば国際学会で話題になってきた。戦後日本音楽の歴史研究の多くが日本語でしか発信されていないことも、海外研究者にとっての敷居を高くしている。

今回のシンポジウムでは、アジア地域に関するデータベース研究の実情を紹介し、JSSA で今後進める予定のプロジェクトの目的・方法等を確認する。

2. EMSAN で報告される事例

2.1. CEARS の成果事例

「電子音響音楽研究ネットワーク EMS」の下部組織でアジア地域を対象を絞った「電子音響音楽協会アジアネットワーク EMSAN」は、ソルボンヌ大学の「音楽学、情報学、新技術」のプロジェクトとして 2006 年よ

り組織化されてきた。EMSAN は、EMS の各年次大会の 1 つ以上のセッションで研究発表を重ねてきた。また、タイペイと北京において継続的に研究会を開催してきた。北京の電子音響音楽フェスティバルである Musicacoustica では、北京中央音楽院を会場に、2006 年より毎回 EMSAN 会議が開かれている。

EMSAN の成果の一つに、オープンソースとしての CEARS(China Eletro-Acoustic Resource Survey 中国電子音声資源調査)² の紹介がある。これは、電子音響音楽関連用語（欧語）の中国語訳と、中国語で書かれた関連研究書・論文など情報を一括化し公開するプロジェクトである。CHEARS の用語翻訳グロサリーは、未だ流動的な用語を可能な限り広い意味でとらえて関連研究を奨励して EMS に共通基盤情報を提供した「EARS のグロサリー」をモデルにしている。

EARS の e-グロサリーでは、アルファベット順に並べられたキーワードが、各関連の文献、記事、EARS 内のオンラインソースにリンクしていく。CHEARS では、当然ながら、文献やアーティクルは中国語のもののみ限定しているため、EARS と同様の構築をとりながらもリンク先は現時点では多く空欄のままである。

しかし、596 語の CHEARS のグロサリーそのものは、文化受容の複雑なフェーズを反映させて、多様なレベルの翻訳の統合を実現しており、評価も高い。ここには、一般的なコンピュータ用語が 30 %程度含まれ、「アタクスマティック」のように、CHEARS のためにあらためて訳語が設定された専門用語も含まれる。さらに、Abstract Syntax のように、伝統的には「抽象語意」であったものを「抽象法/抽象句法」へと改めた、という訳語改変の事例もある。(表 1) 参照。

CHEARS グロサリーでは EARS ベースの語彙と Curtis Roads の CMT(Computer Music Tutorial) ベースの語彙、その両方に含まれる語彙と、カテゴリ化され、それらが翻訳完了/未了に分割されている。日本語、韓国語の翻訳も書き込み可能となっている。最近の EMSAN

¹ 国際美学会。² <http://chears.info>

表 1. CEARS 掲載の翻訳語の例

欧語	CHAERS での訳
acousmatic	幻聴
acoustics	声学
ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release)	起衰延消
DJ culture	DJ 文化
DSP	数字信号理
electronic music	電子音楽
electroacoustic music	電声音楽
electronica	電子
elektronische Musik	国子音
FFT	快速傅里叶
Japanese Noise Music	日本噪音音
Japanoise	日本噪音
Musicology of Electroacoustic Music	声音学

会議では、たとえば、< electroacoustic music >という一つの欧語に対して中国、台湾、日本がそれぞれ異なる漢字表記をしている点が受容史の様相として議論されている。³

CHEARS は次世代のステップとして、日本語、韓国語の訳語を同グロスアリーに含み込むことを想定している。同様に bibliography も、東アジア各国を含むという方向性にある。Bibliography は、現在、中華人民共和国の 1979 年以降の論文や記事およそ 140 項目（その中には修士論文や博士論文も含まれる）を整理して含み、そうした 140 項目がすでにカテゴライズされるのを待つ。日本でもまずはリソースの整理が急がれるものと考えられる。

2.2. EMSAN データベースのフォーマット

データベースの性格を決定するパラメータと記述法のフォーマットについて、EMSAN のデータベース・プロジェクトをリードする Marc Battier 氏は下記のような項目を示した。

a. 作品 ID

作曲家名／作品名／初演年月日／使用楽器／電子音響／作品時間／改訂／作品提示形態／曲目解説／備考

b. プロダクション

制作場所（スタジオ等）／制作時期／アシスタント名

³ たとえば、シュトックハウゼンとケルン派の elektronische Musik をリアルタイムで受容した日本ではこれを「電子音楽」と訳しているのに対し、CHEARS では「ドイツ電子音楽」という意味の訳語が当てられており、そこには歴史観としての評価が重ねられている。

／作品制作の段階での使用機材／備考

c. 上演

上演用テクニカル・データ／セッティング図／備考

d. デイフュジョン

出版社／演奏録音／録音データ／備考

ここでは作曲家名、作品名は、「原語表記／原語発音表記／訳」の 3 種類を使用し、該当項目が無い場合はその旨の記述（たとえばインスタレーションでの「作品時間」は「不定」、など）をする。

1-IDENTIFICATION FIELDS	EXAMPLES
<u>COMPOSER NAME</u> [LAST] ¹	
latin:	Mayuzumi
original script:	廣
com: ²	
<u>COMPOSER NAME</u> [FIRST]	
latin:	Toshirō
original script:	敏郎
com:	
<u>TITLE of WORK</u> ³	
latin [translation]	Work X,Y,Z for musique concrète
original script:	ミウジックコンクレートのための作品X,Y,Z
latin [transliteration]	music concrete no tame no sahuin X,Y,Z

図 1. データベースフォーマット

3. データベース作成の多面的意味

3.1. 古典的作品のデータベース作業

データベース作成の意義は、対象となる時期に関する歴史記述の状況に従って異なる。日本の電子音楽の歴史を、小区分の複数時期に分割するとすれば、1. 大阪万博以前、2. 1999 年以前、3. 2000 年以降、という三分割も可能であろう。これは作品内容や様式での区分というよりも、これまでのデータベース作成基礎資料の有無や、現時点で入手しやすい資料の状況などに鑑みての分類である。

第一期にあたる、日本の初期電子音楽には、海外からの手法移入と実験を主とする黎明期と、日本が独自の創作体制を整えてテープ音楽やライブ・エレクトロニックのパフォーマンスが内外を発表した発展期が含まれる。前者には黛や諸井の代表作が含まれるのであり、その頂点として 1956 年に山葉ホールで開催された「ミュージック・コンクレート／電子音楽オーディション」を考えることができる。一方、草月会館で発表された諸作品やグループ音楽やタージマハールの活動は後者に含まれる。1960 年代の、技術的に急速な展開と多様な美学を包摂する邦人電子音響音楽が大阪万博に結実を見たことは言うまでもない。

これら第一期の作品群については、『音楽芸術』誌での同時代の報告/論考をはじめ、『日本の作曲 20 世紀』(1999)、『戦後日本音楽史』(2005,2007)、川崎弘二氏の『日本の電子音楽』といった書物やヒュー・デイヴィス

の一覧、各種学会誌において基礎情報を参照することができる。第一期に関するデータベース作業は、それらの情報をあらためて他時期と同じフォーマットにすることであり、またそのために、詳細情報の個別調査を行うことである。

3.2. 海外で製作された邦人作品

パリとケルン両傾向の創作手法と作品を一通り移入したあとの第二世代の作曲家や作品については、バランスのとれた情報集積がなされていない。とりわけ、1950年代後半～1970年代に海外で創作・製作を行った邦人作曲家の仕事については、作品資料が散逸している。作曲家自身が音源をはじめとする全資料を持っていないケースや、作品として完成したものは作曲家が持っているが、製作過程で生み出した二次的・三次的音素材は所在不明というケースもある。こうしたケースでは、各スタジオや大学等諸機関でのアーカイヴを個別に調査する必要がある。

3.3. 電子音楽／電子音響音楽の広がり

コンサートで初演された作品以外に、映画付随音楽、ミクスト・メディア、インスタレーション、ソフトウェア、プログラム等、電子音響音楽と周辺分野には様々な作品形態がありうる。近年の作曲家・作家の間には、電子音楽・電子音響音楽としてどれを挙げるかの統一基準は無い。作家へのアンケートやヒヤリングによってデータベース資料を整えたとすれば、収集情報バランスは作家の考え方に依存することとなる。

4. 謝辞

本研究は「2012年度サントリー文化財団 人文科学、社会科学に関する学際的グループ研究助成」を受けています。

5. 著者プロフィール

水野 みか子 (Mikako MIZUNO)

作曲・音楽学。近年の作品は、ISEA、ISCM、アルバ国際音楽祭、ヴェネチア国際音楽祭、北京 Musicacoustica (2010、2011) などで上演されている。08 愛知県芸術文化選奨。08 年より EMS 国際大会で連続的に電子音響音楽の研究成果を発表。2011 年には、北京、カルガリー、名古屋、東京を高速音響送受信システムで結ぶネットワークコンサートを実現。2012 年 3 月にはセントラル愛知交響楽団からの二作目の委嘱作品《箏、尺八と管弦楽のための「レオダマイア」》を発表。

Research Report

DATABASES DEVOTED TO ELECTROACOUSTIC MUSIC STUDIES IN EAST ASIA: THE EMSAN DATABASES

Marc Battier

MINT-OMF and EMSAN University Paris-Sorbonne Paris, France

ABSTRACT

The Electroacoustic Music Studies Asia Network is a project to document the growth of electroacoustic music in East Asia. Music from the West, as well as music from Latin America, have been thoroughly documented (Hugh Davies's International Catalog for early EA music, Folkmar Hein's Berlin database, as well as Riccardo Dal Farra's database at the Langlois Foundation in Montreal are good examples of such endeavours). EMSAN aims at providing a list of works and writing references related to electroacoustic music from the origins up to 2010. After a first database set up in Taipei as an experiment, two databases are now being offered at the university which saw the launch of the project, born at the MINT research group, principal investigator, at the university Paris-Sorbonne in France. These database are now part of the Web site of "UMS Maison de la Recherche", a larger research unit which links the University Paris-Sorbonne to the national research centre of France (CNRS).

These Web-based databases (Musical works and Writings) will be shown during the presentation and it is expected that a discussion on the role of such projects will follow.

1. THE EMSAN DATABASE

The newly developed EMSAN databases can be reached at this address: <http://www.ums3323.paris-sorbonne.fr/EMSAN/DEV/> Then choose either "MUSICAL WORKS" or "WRITINGS"

2. AUTHOR'S PROFILE

Marc Battier

As a composer, Marc Battier has mainly produced electroacoustic music, including mixed music with instruments and electronics. As a musicologist, he specializes

in contemporary and electroacoustic music studies.

As a full professor of musicology at the University of Paris-Sorbonne, he has founded the MINT research group in 1997. This led to the creation, in relation with Leigh Landy from De Montfort University in the UK, of the Electroacoustic Music Studies Network (EMS), which co-organizes an annual international conference on the musicology of electroacoustic music. The EMS is now co-directed by Leigh Landy, Daniel Teruggi and himself. In 2007, he has launched an international research project for the study of electroacoustic music in East Asia (EMSAN), which has led to various endeavours, such as two databases currently being developed at the university of Paris-Sorbonne, one database in Taiwan, and a publication project for Contemporary Music review, as well as an annual symposium in Beijing during the Musicacoustica Festival.

His music, realized in various studios such as GRM or IRCAM or in his private studio, have received many commissions and have been played by Ensemble l'Itinraire, Ensemble Intercontemporain, 2E2M as well as by soloists. Following a commission from GRM (Groupe de recherches musicales) in 2008, he started to write for Asian instruments (shakuhachi). This was followed by commissions from the Beijing's Musicacoustica festival (pipa, then guqin). This year, he is writing a piece for 13-string koto for Naoko Kikuchi, following a commission by DAAD for the Technische University in Berlin, and for pipa for New York's Min Xio-Fen thanks to a commission from Boston's Northeastern University.

Battier is or has been on the board of several professional journals, such as Organised Sound (Cambridge U. Press), International Journal of Sound, Music and Technology (IJSMT), Computer Music Journal (the MIT Press, 1980-1996), Leonardo Music Journal (the MIT Press, 1992-2011), Cahiers de l'Ircam (1992-1995). He is a Leonardo honorary editor (the MIT Press). He was a founding member of ICMA (International Computer

Music Association) in 1979 and an elected member of the board (1980-1984). He is currently Associate Director of Electronic Music Foundation (EMF), New York.

研究報告

日本の電子音楽のデータベースについて
THE DATABASE OF JAPANESE ELECTRONIC MUSIC

川崎 弘二
Koji Kawasaki
無所属
freelance

概要

1997年以降、筆者は日本の電子音楽についての調査を続けており、その成果として2006年に書籍「日本の電子音楽」(愛育社)を、2009年にはその増補改訂版を上梓した。プライベートな立場から、筆者が日本の電子音楽についてのデータベースを作成してきた経緯について概説する。

1. データベースの領域

日本における近代・現代音楽を対象としたアーカイブとして、明治学院大学図書館附属日本近代音楽館が最も充実したものの一つとして挙げられる。同館のウェブサイトには主な収蔵資料として、(1) 図書、雑誌、楽譜、録音資料などの出版物、(2) 作曲家の自筆譜や初版譜、原稿などの関係資料、(3) 館外所在の自筆譜などを収めたマイクロフィルム、(4) 演奏会のプログラム、が示されている¹。また、日本の美術分野においては、幅広い芸術の分野に携わってきた人々にインタビューを行い、口述史料として収集・保存する日本美術オーラル・ヒストリー・アーカイブという団体がある²。同アーカイブはインタビューの文字起こしをウェブサイトにて多数公開している。筆者も日本近代音楽館における(1)、(4)の領域の調査、ならびに作曲家などへのインタビューを行ってきており、こうした活動の結果が筆者の取り組んできた狭義のデータベースということになる。さらにデータベースの活用例として、これらの資料を基礎にした解説的な文章の執筆や書籍の出版、コンサートの企画などもこれまでに実践してきている。

2. 出版物、演奏会のプログラム

2009年に上梓した書籍「日本の電子音楽 増補改訂版」では、巻末に「日本の電子音楽 主要文献」として日本の電子音楽に関わりがある1,867件の文献を掲載した。ただ、「音楽芸術」誌のみは戦後に刊行された全頁を対象とした網羅的な調査を行ったが、それ以外の長期的な刊行物に対しては全体的な調査は行っておらず、さらに文献の選択の基準はあくまで筆者の主観的な判断によるものである。また、「日本の電子音楽 増補改訂版」では、「日本の電子音楽 主要ディスク」として延べ472枚のレコードやCDを掲載した。演奏会プログラムそのものについてのリスト化は行っていないが、重要と思われる解説文などの記載がプログラムにあった場合は、適宜文献リストへの登録を行った。

現状での問題点として、筆者による恣意的な判断により、テキストベースでの文献やディスクのリスト化が行われているに過ぎず、系統だった調査がなされていないことが挙げられる。また、現時点で未着手の演奏会プログラムのリスト化とは、時系列的なコンサートのデータベースを作成することとほぼ同義であるものと考えられる。「日本の電子音楽 増補改訂版」では、電子音楽を扱ったシンポジウムや学会発表などのデータは場合によって註に記載されている程度であるが、こうしたイベントをも包含した時系列的なデータベースを作成することにより、こうした問題は解決できるものと考えている。

3. インタビュー

筆者は2000年から断続的に日本の電子音楽に関わりのある方々へのインタビューを行い、「日本の電子音楽 増補改訂版」では、作曲家を中心に、音響技師、演奏家、映画監督などを含む合計42名の方々へのインタビューを掲載した。同書の約半分を占める550頁に及ぶイン

¹ <http://www.meijigakuin.ac.jp/tosho/news/110520ongakukan.html> (2012年7月2日にアクセス)

² <http://www.oralarthistory.org/> (2012年7月2日にアクセス)

タビューは 60 万字弱の文字数となった。インタビューはその後も継続しており、新たなインタビューへの取材や、特定の作曲家に対する複数回のインタビューも行っている。2012 年 7 月までに筆者は 56 名のインタビューに対して計 86 回のインタビューを実施し、その音声録音は合計 215 時間に及んでいる。

日本美術オーラル・ヒストリー・アーカイヴの代表である加治屋健司が、「情報の質的・量的充実、権力の分散性、発話行為の事実性」[2] がオーラル・ヒストリーの特徴であると述べているように、文字資料ではカバーし得ない領域へのアプローチとして、作家の創作の軌跡をインタビューによって残すことは重要な作業であると筆者は考えている。ただ、これまでのインタビューにより得られた音声録音は、あくまで文字原稿としてのインタビューを作成するための素材であり、外部に公開できるものではない。今後の課題として、作曲家や音響技師に対して、公開を前提としたビデオインタビューの制作に取り組むことも必要なのではないかと考えている。

4. 作品リスト

上記した調査を経て、「日本の電子音楽 増補改訂版」には「日本の電子音楽 主要作品」という電子音楽の作品リストを掲載した。1926 年から 2009 年までに日本人によって、あるいは日本において作曲された、何らかの電気／電子的操作が援用された 1,233 曲の作品をリスト化した。リストには、作品名（邦題と外国語の題名）、作曲家、編成、演奏時間、トラック数、関与した作家（音楽詩劇における脚本家など）、スタジオ名、スタッフ名、演奏者（テープ素材の演奏者など）、初演データ、再演データ、備考（芸術祭などへの参加、楽譜の出版の有無など）といった情報を、調査できた範囲で詳細に記載するように努めた。

現状での問題点として、リストに取り上げる作品の選択が恣意的であることが最も大きなものとして挙げられる。ポピュラー音楽の領域におけるシンセサイザー音楽が扱われておらず、とくに 1980 年代以降のコンピュータ音楽があまり取り上げられていないといった指摘や、そもそも「日本の電子音楽 増補改訂版」には、電子音楽とは何か、という定義がなされていないという批判なども筆者は受けている。ただ、ホアキン・M・ベニテズが「電子音楽は、今日では何らかの電子的手段を用いて実現される音楽を漠然と意味する言葉として使われている」[1] と述べているように、筆者も電子音楽を正確に定義するのは不可能であると考えている。そのため、筆者は作品単位ではなく、作曲家単位で総合的な作品リストを作成すれば線引きの問題をある程度までは解決できると考え、これまでに作曲家のチェックを経た総合的な作品リストを 2 名の作曲家に対して作成している。

5. 書籍の出版、コンサートなどの開催

出版物、演奏会のプログラムといった紙ベースの資料、そして、インタビューや作品リストといったテキストベースの資料を活用した例として、「日本の電子音楽 増補改訂版」に掲載した「日本の電子音楽」という解説的な文章および評論家による論文、そして「日本の電子音楽 年代記」というクロニクルがある。とくに後者のクロニクルは文献のパッチワークにより歴史を記述するという試みであり、特定の分野の音楽史を俯瞰的に捉えるという目的を持っている。すなわち、解説的文章や論文といった要素を加えた上で、インタビューを含む調査結果としてのデータベースを公開したものが書籍「日本の電子音楽」ということになる。その後、筆者は基本的には同じスタンスで「黛敏郎の電子音楽」と「篠原眞の電子音楽」という 2 冊の書籍を刊行し、「武満徹の電子音楽」という解説的文章を雑誌「アルテス」（アルテスパブリッシング）にて連載している。

データベースの活用のもう一つの例として、筆者は 2006 年に「日本の電子音楽」の旧版を刊行して以来、さまざまな機会にレクチャーやシンポジウムなどへお招きいただく機会があり、日本の電子音楽に関わる領域についての口頭発表を行ってきた。さらに、2011 年からは京都の音楽団体 JCMR KYOTO と共同で、現存する黛敏郎の電子音楽を全て上演するコンサートや、有馬純寿らと共同で篠原眞のテープ音楽を全曲演奏するコンサートなどを企画してきている。黛敏郎のコンサートでは残念ながらマスターテープに近いメディアにアクセスすることは絶望的な状態であったが、篠原眞のコンサートではオランダのソノロジー研究所に保管されているマスターテープからデジタル化した素材を入手することができ、NHK で制作されたテープ音楽も作曲家所蔵の状態のよいオープンリールからのデジタル化を行うことができた。期せずして電子音楽作品そのもののアーカイブの一端に関わることになったわけであるが、こうした作業もマスターテープの劣化などの問題を考慮して積極的に着手して行く必要があるものと考えている。

6. 参考文献

- [1] Joaquim M. Benitez. 現代音楽を読む, p145. 朝日出版社, 東京, 1981.
- [2] 加治屋健司 “日本美術オーラル・ヒストリー・アーカイヴと美術史料の将来”, あいだ 170 号, p9, 2010.

7. 著者プロフィール

川崎 弘二 (Koji KAWASAKI)

1970 年生まれ。2006 年に「日本の電子音楽」(愛育社)、2009 年に同書の増補改訂版、2011 年に「黛敏郎の電子音楽」(engine books)」、2012 年に「篠原眞の電子音楽」(engine books)」を上梓。<http://koji.music.coocan.jp/>

連載

欧州から (9) キューレーターの話

石井 紘美

Hiromi Ishii

International Academy of Art Heimbach Eifel

概要

この連載記事は主に欧州における現在の電子音響音楽に関する様々な活動や問題を電子音響音楽と一般社会、電子音響音楽と教育、電子音響音楽と現代音楽界などの観点からレポートしていく。

This article-series reports today's issues and activities related to electroacoustic music in Europe from the viewpoints of "electroacoustic music and general society", "electroacoustic music and education" and "electroacoustic music and contemporary music society".

1. SOUNDTRACK COLOGNE 祭と LANGE NACHT DER MUSEEN

毎年秋にひらかれるケルンの Soundtrack 祭¹は電子音響音楽のフェスティバルではなくケルン市内6カ所以上で四日間におよび開催される大規模な映像音楽祭である。2011年は映画ハリ・ポッターの作曲家パトリック・ドイルによるフィルム音楽作曲法のワークショップからゲーム音楽作曲のケース・スタディ、著作権協会のシンポジウムまであるなかで、現代音楽に焦点を当てた企画『New Sounds in Film』枠内の催しとして筆者とパートナー・イェンチのキューレーションによるヴィジュアル・ミュージック(以下 VM)・コンサートが組まれた。この枠内では他に現代音楽を使ったアブストラクト音楽フィルムや、以前この連載でも紹介したドイツ電子音楽をテーマにしたドキュメンタリー映画『Tonband Maschine』なども組まれた。この仕事はケルン市文化事業課を通じて同音楽祭から委託されたもので、全く一般の映像と音楽を愛好する人々を対象としたキューレーションとなった。

特筆したいのは、このコンサートが同一会場、同一プログラムで翌日別枠内の催しとして再演されたことである。こちらの企画は会場となったケルン芸術協会による『Lange Nacht der Museen (美術館の長い夜)』というも

ので、『OOの長い夜』というのはドイツで流行っている一種のオープン・デーのような催しである。『科学の長い夜』『オーディオ技術の長い夜』といったように、普段あまり知られていない専門分野がその最先端を一般の人々にも知ってもらおうという意図で行なうものだ。

つまり初日のコンサートとは違い、こちらは美術系、視覚芸術系に興味を持つ一般の人々を対象に催されたことになる。このため、筆者達はかなりのディスカッションを繰り返すことになった。少々内輪なやり取りではあるが、今回はそのキューレーションをめぐる私達の会話を紹介したい。一般社会の中でキューレーションがどのように意図され決定されているのかといった内情を伝えることが出来るのではないかと思う。またこういった内情はドイツや欧州特有の背景を反映しているのも、日本社会との違いを様々な発見する読者の方々もおられるかもしれない。

2. 二つのコンサートを振り返って

J (イェンチ=以下 J) : 我々のコンサートは2日目に芸術協会ホールで開催されたが、その裏番組に映画ハリ・ポッターの映画音楽コンサートがWDR シンフォニーホールで組まれた。このため一般のフィルム関係、フィルム音楽関係、エンターテインメント系のお客はほとんどそちらに行ってしまった。これはオーガナイザーの「客層が重複しないだろう」という読みによるもので、実際こちらに来ていたのはオーケストラ映画音楽などでなく芸術系に興味を持つメディアアートの専門家が多かった。

I (イシイ=以下 I) : 少数精鋭というか。だから、最初から最後まで静かですごい集中力だった。中にはロシアとかベルギーからわざわざこのために来て数日間ケルンに滞在している、という人々もいた。

J: こういった人々が今回のプログラムを全て見聞して得たものはすごく大きかっただろう。

I: 一方翌日の Lange Nacht der Museen 枠内でのコンサートは客層が全然違った。殆ど満席ではあったが最初から最後まで通して居た人は少なかった。ほとんどが

¹ <http://www.soundtrackcologne.de/>

3、4曲聴いて（見て）は入れ替わっていた。

J: 2日目はオープンデーのようなものだから、音楽にも疎いようなほんとの意味での『一般の人々』が来ていたことになる。

I: 日本でいえばプラネタリウムや地域の科学館の催し²のような感覚で、子供連れまで来ていた。

J: 来訪者約200人（客席数は約100）だったそうだから、少々ざわついていても無理はない。この日はコンサートというよりオープンドア・エキジビションの性格だった。しかし、先端芸術を広く一般に伝えるという情報発信地としての美術館の意図はよく達成されたので、館長は喜んでいて。

I: venueは同じ、内容も同じなのに客層だけが全く違う、というのは面白い体験。我々のプログラムでは聞き流せるタイプの作品は少ない。ざわめきに耐えうる作品とそうでない作品がある。基本的にはオープンドアの性格ではない。だから曲間をいつもより長くして客の出入りを落ち着かせてから次、という対策を取ったのは良かった。それでも美術系フィルム系の客は音楽系と違って集中して音楽を聴く態度がない。主に映像の方を『見ている』。ドイツ人だから、というのもあるのかもしれないが、他のお客の邪魔にならないように、などと考えてない。平気で座っている人の前を横切ったり。日本だったらオープンドアでももっと静かだと思う。

J: それは音に対する文化の違い？

I: というよりドイツ人の個人主義と日本人の村社会意識の違いかもしれない。日本人は他人の迷惑にならないようにという道徳観の中で教育されるけれどドイツではまず個人の権利と自由が尊重される。深夜のロックコンサートでも、プロの音楽家が音楽活動する権利のほうが眠りを妨げられる近隣住民の『眠る権利』より優先している。いずれにしても、2日目は映画館に来るような感覚でお客が来ていた。

3. プログラム・キューレーション

I: 今回のプログラムはアメリカ合衆国、カナダ、ベルギー、中国、日本、ドイツ、アルゼンチン、イギリスの作家による計11曲を紹介した。休憩無しで1時間35分はVMコンサートとしては少々長い。初日では入るはずの休憩が開始が遅れたため消えてしまい、最後まで集中するのがキツかった。

J: 11曲のうち5曲がドイツ初演で、これだけでも『新しい風』だというのが良くわかるから、フェスティバル側は喜んでいただけども。

I: 選曲に関して。このキューレーションは fixed media

² ドイツには日本の各地域社会にあるような科学館はほとんどない。

作品か、パフォーマンスのレコーディングまたはそれを素材として編集されたものに的を絞っている。インタラクティブによる表現を手段として使っている作品はあるが、ライブパフォーマンスとしての作品は含めていない。また、マルチスクリーンではなく、スクリーンはひとつ、サウンドはステレオまたは拡張されたステレオということだった。

J: 以前は音楽アニメーション作品も入れたことがあるけれども、結局ヴィジュアル・ミュージックとしての性格をハッキリさせるためにははずした。VMは音楽アニメとは違うということ。それから、映像部分が加工無しかモニター程度程度の録画ビデオというの、それがどんなに良い作品であっても含めていない。これは既存のオーディオヴィジュアル作品との境をハッキリさせる為。電子音響音楽祭でのキューレーションなら音楽部分は電子音響音楽に限るが、今回は特に現代音楽に焦点を当てるということだったので器楽の絡んだ作品を入れた。Steve Reichの音楽をピアニスト Jean-Philippe Collard-Nevenが演奏し、それとのライブ共演で Jean Detheuxが映像を作った NY Counterpoint³、ジャズ風ヴォーカルと電子音響音楽による Per Blolandの Graveshift⁴、中国の伝統楽器によるライブ・エレクトロニクスを音楽部分とした Zhang Xiaofuの Le Chant Intérieurの3曲。

I: VMを初めて体験するフィルム系聴衆がついて来られるようにというか、他のフィルム作品とVMのブリッジという位置づけで2番目に Graveshiftを入れた。どこに両者の違いがあるのかが分かれば、という意図もあったし。この作品はカフェの窓越しの何気ない街の風景ビデオのように始まるのだけれど、窓ガラスを流れる雨雫がダンサーの動きによってコントロールされていて、視覚のグルーピングによってレイン・ダンサーが認知される。それが窓越しの風景に重なって映される。風景のほうが車や人の動きが止まってしまうと急にレイン・ダンサーの動きが際立つから、注意がこちらに移動する。この辺りの音楽と映像の時間運びが大変効果的。ふっと風景のほうにまた意識が移動する最後のところにまたヴォーカルが入ってくる。レインダンサーに意識が向かっている時には気がつかなかったけれど、さっきまで誰もいなかったのに知らぬ間に人が立っていたりして。視覚、聴覚、相乗心理効果を作曲上のマテリアルとして、意図やそれを効果的に活かすための構成がしっかりしている。新しいプログラムを使って何を作るかということだけでも、ただ『この技術を使って作ってみま

³ NY Counterpoint : Steve Reich (music) / Jean Detheux (images) (Canada/Belgium) (<http://vimeo.com/user783509> 参照)

⁴ Graveshift : Per Bloland (music) / Arie Stavchansky (images) (USA) (<http://vimeo.com/20476988> 参照)

した』というのではなくて、その先の作曲的作業の比重が大きい。

J: 3曲目がNY Counterpointで、現代音楽の巨匠 Reichの音楽による作品ということで期待して来たお客さんもいたし、フェスティバル側も『売り』にしていた。音楽のほうはピアノのミニマル・ミュージックで、リズムカルなノリの良いシンプルさだけど、Detheuxの映像の方はものすごく複雑。映像系のお客さん達には Detheuxの作品は強く印象に残っていたようだ。微細な映像制作の仕事量の多さが分かるから。

I: 2日目の八時のコンサートでは一曲終わったところで相当数のお客さんが出て行ってしまった。Millerで始めるというプログラムだったが、White Noiseには耳当たりの良いメロディなど出て来ないし、初めてこういう分野に遭遇した一般の人にとってはショックだったのかも。

J: 初日のフィルム祭でのコンサートでは起らなかった現象。大体『ランゲ・ナハト』に来るお客さんというのは美術館に来る感覚なので長居はしない。他にも同館内で催しものがあったし、前口上を聞いて一曲聴いたらもうそれで『なるほど、どんなものか分かった』と思ったのかもしれない。結局そのあとで遅れて来た別のお客さんが代わりはかなり入って来て客席がまた埋まったし、まあ、あんなものでしょう。たしかに Millerのこの作品はハード。きちんと見聞しようとするとかかなり集中力が要求される。聞き慣れたような緩やかな音楽展開ではなくてバシバシと『ぶった切り』的に画面が変わるし、テンポが速くて変化が激しいしサウンドもタイトル通りのノイズ。でもヴィジュアル・ミュージックの大御所だし、今回最初に置いたのは、まず彼の作品を体験してもらいたいという意図があったから、ショックであれナットクであれ良かったと思う。

I: I've got a guy running はイラク戦争を題材にした作品。

J: こういった社会性のある作品はフィルム系の関係者には捉えやすいから、一番興味を惹いていたようだ。

I: もともと全く別の意味を持って撮られた映像を芸術作品として仕上げてしまった Kirkの創作力に注目が集まっていた。ただ撮ったのではなく加工処理により芸術作品として仕上げるができるのだという可能性がドキュメンタリー系の人々の関心を引いていた。この作品を「ある種ずるい作品」と感想を述べた作曲家がいたけれど、何気に見ていて最後に来るショックは大きい。映像も音楽もシンプルで時間運びが『命』。冒頭など解像度をすごく下げているので殆ど何も写ってないのだけれど、始めから終わりまで集中してみていないと理解出来ない。始めは連れの男性にもたれ掛かって見ていた女性が、最後の方でびっくりしたように急に体を起こして見ていた。この人など、「もう一度始めから集中して見

直したい」と思ったかもしれない。一般の聴衆は新しいものは一度は体験してみるが、ちょっと味見した部分が面白くないと思えば「なんだ」と切り捨てる。だから、どこをとってもこれが VMです、と言えるプログラムが必要だった。その点が普通の電子音響音楽系フェスティバルでのキューレーションと違った。他の作品で色々入れたいものはあったけれども。

J: 今回のように『既存の映像音楽作品 vs 新しい分野としての VM』といった構図でなければ、もっと輪郭を和らげて幅広く作品を取り上げることが出来るし、若い世代の作品やあまり知られていない作品なども入れられる。そのほうがコンサートは作りやすい。クラシックだって、弦楽四重奏曲ばかりのコンサートではしんどいでしょう。電子音響音楽も同じで、Live electronicsあり、Acousmaticあり、VMあり、と混ざっているほうが結局作品の真価は伝わりやすいように思う。いずれにせよアカデミック界だけでなく一般のプレゼンテーションの機会がもっとあると良い。

4. ヴィジュアル・ミュージックと聴衆、社会

J: これまで色々な機会にキューレートしてきたけれど、聴衆のクオリティがもっとも高かったのは ZKMとEssen 芸術大学でのコンサート。機材設備、技術の質が高かったし、ZKMは滞在中の芸術家達が、Essenは音楽の専門家や音楽学生が聴衆の中心で、コンサート後に色々質問をしてくる人々もおり、反応が高かったことの表われだ。一般のフェスティバルでのキューレーションも Cynetart Dresden や Musica Viva Lisbonがあっただけども、聴衆の主体は音楽系。今回の『ランゲ・ナハト』のように、現代音楽どころか芸術音楽にすら馴染みのない全く一般のお客を対象にするのは珍しい。

I: いつもの『芸術系音楽の中の現代音楽の中の電子音響音楽の中のさらに少数派のヴィジュアル・ミュージック』という構図ではなく、『エンタメ系メジャー系のハリ・ポッター音楽 vs 芸術系マイナー系のヴィジュアル・ミュージック』(笑)。そういう位置づけだった。

J: それでも結果としてはそういった人々の中にも、電子音響音楽だけでは興味がないが VMであれば興味をそえられるという人々が居たわけで、これは今後社会の中のどういった層に聴衆を求めて行くのかという問題だと思う。フェスティバルやコンサートなどの多くは、作曲家も聴衆もほとんどがアカデミックで、とかく内輪でやっている感がある電子音響音楽だけれど、このように社会に出て外の風に当たるのも良いと思う。

I: 一般の人々は VM 作家達の技術のクオリティをそれこそハリウッド映画の SFX や技術系メッセで展示されるデモとすぐさま比べるし、芸術的なクオリティをモー

ツアルトやワグナーの作品と比べている。そういう風に比較されても引けを取らないどころか、対等に渡り合っただけでさらに現代性という点で説得力がある作品なら、一般社会は新しい芸術ジャンルとして受け入れる。今回もメディア系出版社の人が来ていて、各作家の作品を今後どこで見られるか、今後もケルン近郊で VM コンサートの予定があるかと訊ねられた。

J: そういう意味では個人の作品云々、というより VM というジャンル全体が新しい芸術分野として認められるかどうか、少々オーバーに言えば命運がかかっていた。

I: 一方 Soundtrack 祭ではないがケルン・メディアアート大学での講演で幾つかの短い作品群を紹介し、その後ディスカッションで聴衆の意見や感想が出されたときに、「魂に触れるような作品がない」という批判があった。ところがこの人（仮に A 氏）に対して他の聴衆（仮に B 氏）から次のような質問が出た。「『魂に触れるような音楽』というのは例えばどのようなものを指すのか、バッハのような宗教音楽のことか」。A 氏が「そうではなくとも」と、グスタフ・マーラーなど後期ロマン派の作曲家達の名を挙げたので B 氏は「A 氏の言う『Wo ist die Seele（魂はどこ）?』という問題は何も今 VM で始まったことではなく十二音音楽の昔から繰り返されている、今ここで引っ張り出すようなテーマではないと思う」と反論。また別の人からも A 氏に対して「貴方はロマン的なメロディーがあることを『魂に触れる』条件と考えているのだろうか？それは少々時代が違うのではないか」という反論があった。また、別の聴衆（C 氏）が、自分は Soundtrack 祭を訪れ、大変面白いと興味を持ったのでまたこの講演にも来たいし今後ももっと VM という新しい分野の作品を体験して行きたい、自分には現代に生きる作家達の様々な息吹のようなものが伝わって来たので『魂が感じられない』というのは聴き方のせいではないのだろうか、と発言した。これを受けて別の D 氏は「何度も電子音響音楽のコンサートに足を運び聴いていくうちに自分自身の聴き方がかわってきて、聞こえなかったものが聞こえるようになり理解の度合いが深まって行くのを体験した。新しい表現は一度くらいですぐ魂に触れるような作品があるとかないとか判断できるようなものでない。VM もまたそうなのではないだろうか」と個人の体験を述べた。このやり取りは司会を離れて自然の成り行きで展開したもので、一般の聴衆の方からこういった熱心な意見が出されたことに注目したい。

5. VENUE は何処に？

J: 意外とフィルム系でも興味を持つ人々がいる事が分かったけれど、VM のプレゼンテーションとしては、

やはりコンサート形式が理想的だ。

I: オープン・スペースでのエクジビションとしても経験したけれども、暗騒音が高くなると集中するのが難しくなってくる。目の前をお客が横切ったりするとなおさらだ。今回のプログラムで、エクジビションでも耐えるのは音楽部分がミニマルミュージックの NY Counterpoint くらいか。音楽部分が捉えやすく耳当たりがよく、時間的構造を気かけなくても聴ける上に映像部分が濃厚。このバランスだとオープンスペースでもいいのかもわからない。しかし例えば Kirk 作品のように時間領域で緻密に構成されている作品では、その時間領域での集中が妨げられるのはうれしくない。

J: フェスティバルでも VM をエクジビションとして扱うところは結構ある。ホール脇の小さなオープン・スペースなどで1時間とか2時間のループで作品を次々流し続ける形式。これだと、会場の空気が散漫になり緊張感が作れない。ドアで区切られなくとも外界とは遮断された空間と感じられればいいのかもわからないが、騒音は遮断されにくい。エクジビションは narrative な時間構造を持つ音楽を音楽部分とする作品にとっては何かと不具合。この点が閉じた時間構成を持たないインスタレーション系とも違うところだ。その上このオープン・スペース形式だとサウンド・ディフュージョンをやらないから、音響エネルギーが空間サイズに合っていないことがある。垂れ流し状態というか。概してスピーカーも小さく、音質がよくないこともある。映像主体の作品ならそういうエクジビションでもなんとか耐えるのだが、音楽主体の作品には不利だ。また次々と性格の異なる作品を上映して行く場合、それぞれの作品によって音量・音質バランスが異なるから、やはり一曲一曲丁寧にサウンド・ディフュージョンする必要がある。

I: 音楽部分が芸術系音楽、特に電子音響音楽が多いので、質の高い音響設備が要る。出来れば4ch。そして、きちんと防音設計された小または中ホール。

J: ドレスデンの Cynetart 祭の時に大ホールで試したけれども、スペクタクルで良いかという点意外とそうでもない。大ホールだと空気が散漫になりこれも集中力が落ちる。VM はオケよりは室内楽的な性格なのだと思う。

I: それから大型スクリーンが要る。映像の大きさと音響のエネルギーはバランスが取れていないと。そうすると、理想は音楽ホールだけれども、美術館でもホールを持っているところが多いから、そういった小ホールでも可能。

J: 美術館系が取り上げるかどうかは、ほとんど館長の芸術的アンテナの鋭さに寄っている。しかし現状は残念ながら使い古された『現代美術』(油彩など⁵)をいまだ

⁵ 今何故“油絵の具”で描くのか？それは本当に新しいだろうか？という疑問。

に『新しい表現』として催し物に取り上げているところが多い。

I: ドイツではインスタレーションは長い歴史がある。電子音響音楽に限らず駅や広場、使われなくなった古い浄水場など様々な venue で様々に繰り上げられるが、マンネリ化しているのも事実だ。それに気付いて次なるものを探しているところも無くはないが、美術館の多くはマンネリの中でいまだに『小さな新しさ』を追求している。いずれにしても美術館がもっと反応して欲しいところだ。

6. 今日のヴィジュアル・ミュージック

I: ヴィジュアル・ミュージックという用語はもともとカンディンスキーの絵画作品を表現するためにイギリス人評論家フライ (Roger Eliot Fry) によって造られた。それを後にアブストラクト実験フィルムが借用、彼らの作品もヴィジュアル・ミュージックと呼ばれるようになった。この他に、聴覚障害者のために作られた映像作品などもヴィジュアル・ミュージックと呼ばれているし、最近ドイツでは、音楽自体はロックであれなんであれ、その演奏をインタラクティブ処理したライブ・ヴィジュアルリゼーション付きライブもヴィジュアル・ミュージックと呼ばれ始めている。このため、ヴィジュアル・ミュージックというと何を指すのか混乱がある。

J: 歴史的なアブストラクトフィルムのヴィジュアル・ミュージックでは、オスカー・フィッシンジャーやホイットニー兄弟などがよく知られている。ひとコマひとコマの映像自体の構図はもとより動画としての流れが音楽作曲や音楽演奏と同様な時間的構造を持つというのが特徴。映像主体で、音楽はあってもなくてもよい、サイレントもあり、としている。つまり、この VM 分野で活躍していた作家達の多くは音楽の作曲家ではなかったから、映像の素晴らしさに対して音楽部分の有り方が問題になった。このため『映像そのものとの関連性の薄い音楽を付ける意味があるのか?』という議論があった⁶。

I: しかし現在の VM は事情が違う。音楽と映像は同じデジタル・ベースで作られ、両方もが自律していて、相乗効果でさらに別の次元の表現を作り出す。VM は『音楽半分映像半分、足して1』ではない。音楽と映像

の二つの時間軸を持つ multiplied art form であって、音楽を見、映像を聴く。音楽付きのアブストラクトフィルムではなく映像付き音楽でもない。これは両方の部分を自分で作っていて感じるのだけれども、音楽部分が独立した時間構造を持つと同時に映像部分も独立した時間構造を持っている。その両者が絡み合って拡張された時間領域表現を作り出す。だから音楽部分はなくても良いとする歴史的なアブストラクト・フィルムとは区別が必要だろう。歴史的なアブストラクト・フィルムもヴィジュアル・ミュージックという以外に別の呼ばれ方をしたりしているし、『ヴィジュアル・ミュージックとは何か』という定義が定着しているわけではない。だから、今日の VM をどう定義づけるのか、過去の VM とはどう違うのか、といった問題も進行形で色々な会議で議論されている。

J: Dennis Miller が 2007 年に Northeastern 大学で主催した 12 時間に及ぶ『ヴィジュアル・ミュージック・マラソン・ボストン』のプログラムに、アイルランドの学者 Maura McDonnell が次のように書いている。よい記述だと思う。

”A visual music piece uses a visual art medium in a way that is more analogous to that of music composition or performance. Visual elements are composed and presented with aesthetic strategies and procedures similar to those employed in the composing or performance of music.” (Maura McDonnell).

I: 最近の幾つかの電子音響音楽祭などで記述された音響映像作品公募条件というの、今日のヴィジュアル・ミュージックの特徴をも包含しているといえる。まとめたものが下記。

- 映像、音楽両者が同等の重要性を持ち互いに密接に関係している (Sonoimgenes 2010)
- 作品はアブストラクトであり、技術的にも美学的にも音楽言語上また映像言語上互いに密接に関係している (Destellos 2011)

このほか、音響映像間のインタラクティブ処理を表現手段として使ったり、映像や音響素材がレコーディングそのものやモニタージュ程度ではなく、大きく加工されているなど、現在のデジタル技術ならではの表現に寄っている点も特徴に加えることができるだろう。

⁶ 例えば William Moritz は『Towards an Aesthetics of Visual Music (1986)』の中で、『あまりにも多くの作品の音楽が動きの上での理由無しにただリズム的なタイミングを合わせて取って付けたような誤ったシンクロニゼーションに依っている』として次のように述べている。The computer artist usually has to refurbish the raw imagery by traditional film and animation processes, and still the finished product is often more of a "syndrome" than a piece of Visual Music - a particular style of pattern appears and "does its thing" repetitively for 5 or 10 minutes (often accompanied by attractive music) and then stops, for no particular reason.



図 1. Bloland:Gravesift

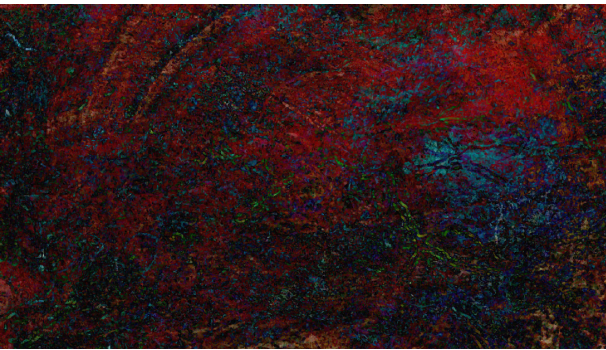


図 2. Detheux:Mugenkei

7. 著者プロフィール

石井紘美 (ヒロミ・イエンチ・イシイ)

博士 (PhD. 電子音響音楽作曲/音響美学)。ドイツ・ドレスデン音楽大学上級課程にてヴィルフリート・イエンチに電子音響音楽を師事。Konzert Examen (音楽家資格試験) 合格後、英国から奨学金を得て 2001 年よりロンドン・シティ大学にてサイモン・エマーソン、デニス・スモーリーの指導のもと『日本伝統音楽との関係における電子音響音楽作曲』のテーマで博士研究。CYNETart、フロリダ電子音響音楽祭、英国 SAN・EXPO966、北京 CEMC、Musica Viva、ベルギー Musiques&Recherches、オランダ・ガウデアムス、イタリア EMU 祭など様々な音楽祭や音楽週間にて作品が上演され、また西ドイツ放送、中部ドイツ放送、ドイツ放送などで放送されている。2006 年 ZKM 奨学金を得て客員作曲家。WERGO よりポートレート CD 『Wind Way 風の道』が出版されている。ケルン在住。

会告

■先端芸術音楽創作学会運営体制

運営委員

事務局

会長：小坂直敏 (東京電機大)

副会長：古川聖 (東京芸大)

広報 (研究会)：寺澤洋子 (筑波大)

広報 (イベント)：有馬純寿 (帝塚山学院大), 柴山拓郎 (東京電機大)

広報 (Web)：喜多敏博 (熊本大)

会計：森威功 (東京芸大)

会報：安藤大地 (首都大)

一般

石井紘美 (英国シティ大), 今井慎太郎 (国立音大),
中村滋延 (九州大), 西野裕樹 (シンガポール国立大),
沼野雄司 (桐朋学園大), 水野みか子 (名古屋市立大),
Cathy Cox (玉川大),
Michael Chinen

在外国メンバー

Mara Helmuth (University of Cincinnati, U.S.A.),

Karen Wissel (Growth in Motion, Inc., U.S.A.),

Mark Battier (Sorbonne, France)

■電子ジャーナルへの投稿を歓迎します

原稿は原稿執筆要領に沿って書いていただき、編集委員まで送付して下さい。また、詳細については編集委員までお問い合わせ下さい。

編集委員：安藤大地 dandou[at]sd.tmu.ac.jp

原稿は以下のカテゴリに分類されます。

- 原著論文 研究論文。査読を経て採録されたものが掲載されます。
- 研究報告 研究の予稿。査読はなし。通常の学会の研究会の予稿に相当。
- 会議報告 国際会議等の参加報告。
- 解説 既に知られている重要な技術、概念、研究動向を読者にわかりやすく伝える記事。
- 連載 何回か継続して綴られる原稿。解説や報告などさまざまな区分が個々の原稿にはあるが、全体を連載として区分する。
- インタビュー 作曲家、音楽家へのインタビュー。
- 書評 読者へ紹介したい単行本の感想、評論など。
- 報告 自身のあるいは研究室の活動報告など。
- 作品解説 自作品の哲学、用いているシステム紹介、音楽理論などを作品の中で特筆すべき内容を解説する。プログラムノートを発展させ、より学術的にしたもの。

このほかのカテゴリも必要に応じ、作成したいと考えています。上記に当てはまらないものは編集委員にご相談下さい。

■研究会の参加費について

非会員の場合は研究会参加が有料となりました。参加費 500 円を徴収いたします。

■研究会への発表募集

研究会の講演発表を募集します。詳細は別途ご案内いたします。内容は電子ジャーナルの原稿のカテゴリと同等なものです。また、それ以外の話題がありましたら、運営委員までご相談ください。

■第 12 回研究会

日時：2012 年 7 月 22 日 (日) 13:20 - 17:10

会場：洗足学園音楽大学 2 号館 2 階 2202 室

プログラム

○ 1 件目

講演タイトル：コンピュータ音楽言語の開発：デザインを通じた研究 (Research through Design) として
発表者：西野 裕樹 (シンガポール国立大)

○ 2 件目

講演タイトル：スマートフォンやタブレット上で実行可能な音響プログラミングツールについての調査
発表者：喜多 敏博 (熊本大)

○ 3 件目

講演タイトル：ソニフィケーションとプロジェクト transnd について
発表者：森本 洋太 (英国バーミンガム大)

○ 4 件目

講演タイトル：招待講演 Spatialisation in early Electroacoustic music: Sound examples presented in 4 or 5 channels
発表者：Marc Battier (パリソルボンヌ大)

○ 5 件目

スペシャルセッション：アジアの電子音楽データベースについて
水野みか子 (名古屋市立大)：アジア電子音響音楽のデータベース - 現状と JSSA の課題
Marc Battier (パリソルボンヌ大)：Databases devoted to electroacoustic music studies in East Asia: the EMSAN databases
川崎弘二 (無所属)：日本の電子音楽のデータベースについて

編集後記

JSSA が発足して 4 年目となり、研究会も 12 回目となりました。今回から公募セッションを始めております。また、今回は仏パリソルボンヌ大から Marc Battier さんを招き、Spatialization についての招待講演をしていただきます。また、スペシャルセッションとして水野さん、Battier さん、川崎さんのお三方による、アジアの電子音楽データベースに関するそれぞれの研究成果の発表がされます。

本年度も JSSA をよろしく願ひいたします。
(会報編集担当:安藤)