

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れども。

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れども、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ッバシッと『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ると理解出来ない。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来る。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かもしれない。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かもしれないが、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も、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

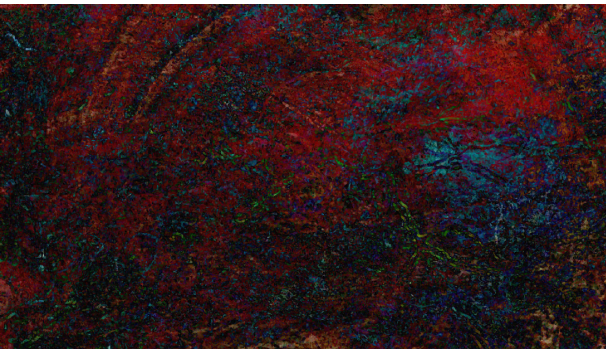


図 2. Detheux:Mugenkei

7. 著者プロフィール

石井紘美 (ヒロミ・イエッチ・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・イエッ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。