

1 ICMC2000 報告 (米澤)

1.1 新しい楽器とデモセッション

ICMC2000 のデモセッションは、講義形式の会場で 50 分の発表時間を与えられ、口頭発表と実演発表を自由に使い分けるといふ、これまでと異なる独特な形態 (図 1) で実施していた。それぞれ発表者はシステムの詳細説明を行ったり、他のセッションと同様に研究報告を行うなど、独自の発表方法を活かしていた。しかし特にこのデモセッションが活かしたのはインタラクティブシステムの提案ではないだろうか。聴講者が参加し、触れることのできる『デモ』の部分と技術説明を効率よく多くの人の前で行う『発表』の部分が説明を補い合い、大変面白かった。

報告者 (米澤) らはデモセッションで Tangible Sound を発表した。これは昨年 12 月に SIGMUS で発表したものを原型とし、いくつかの変更点を付け加えた、水を用いた音楽インタラクションのシステムである。我々は前半 30 分を口頭発表にあて、その中で研究報告とデモ演奏を行った後、後半 20 分で実演発表を行い、聴講者は自由に演奏を楽しんだ。口頭発表の段階で部屋がほぼ満員となり、実演では熱心な質問や議論があった (図 2)。特に人間の水に対する思い入れについての意見や、音楽のマッピング手法についての意見が出た。現在の音楽マッピング手法 (99-MUS-33 参照) を単純化し、おおまかに量子化することで水の操作の難しさを補うという意見もあり、大変参考になった。その他、オープン・デモでは新しいシステムの利用方法の提案や予測しなかった使用方法を観察することができた。例えば、システム説明では水を流し込むためのものとされていた漏斗を縦方向に複数重ね、同時により多くの音を出すなどの新たな試みをしている場面があり、ユーザにより発見される新しい楽器の持つ操作の可能性が示唆された。我々の発表においても今年のデモセッションの形態は議論の場と十分な説明時間により様々な反響を得ることができ、大変有意義であったと感じている。

他のデモ発表では、プリンストン大学の Perry R. Cook らによる Squeeze Vox (図 3) が興味深かった。リアルタイムに voice synthesis を行うための楽器として、アコーディオンに様々なセンサや操作機器を取り入れ、複雑な音生成を含んだ音楽表現を楽しむシステムを実現している。音楽操作において親しみやすい従来楽器の鍵盤の形態を取りこみ、また従来の鍵盤楽器では行われなかった連続的なピッチ変化・フォルマ



図 1: デモの形態



図 2: デモと説明の様子

ントなどの制御を可能にしており、新たな Computer Music Performance と従来音楽の橋渡しをする楽器となりえる。

また、パークレー音楽大学の Richard Boulanger らによる GUI for Radio-Baton では、Max-Matthew の Radio-Baton を用いてより直感的に MIDI 信号の操作を行うことを狙いとし、GUI に慣れ親しんだ musician のために、Macintosh と Windows 上で、MAX/MSP 等を用いて 3D-GUI を実装していた。過去の音楽インタフェースの提案に対して更にユーザビリティを向上させる試みとして評価できると考えた。

1.2 ICMC 裏番組

ICMC2000 におけるいくつかのイベントのうち、イブニングコンサートやクラブ、ベルリン・フィルハーモニー・オーケストラなどによる多彩なセッション構成が特徴的であった。ベルリン市内のクラブスポットである Podewil では会期中の夜間 OFF-ICMC プログラムが準備され、日本からも Atau Tanaka, Yoshinari

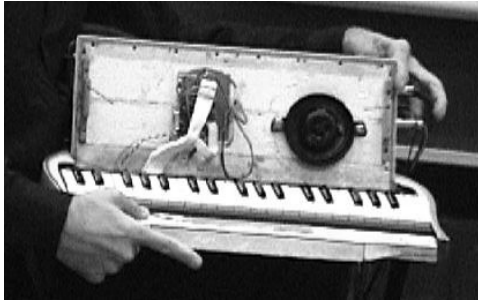


図 3: Squeeze Vox

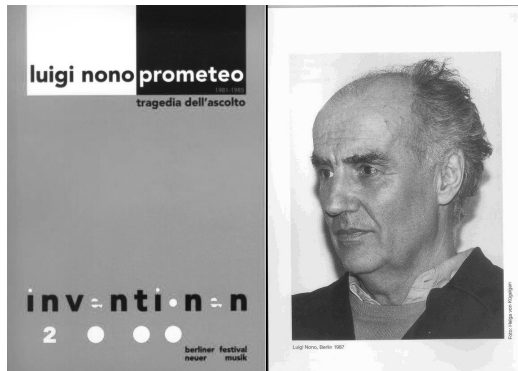


図 4: ベルリンフィルハーモニーのプログラム

Sakata, i.d.(Shunichiro Okada)らが参加した．8/30の夜はベルリンフィルハーモニーオーケストラにより Luigi Nono の Prometeo(図 4) が演奏された．独特な演奏者の配置により，Nono の独特な声楽作品の強い曲調とオーケストラが混ざり合っていた．これらの，会議場に限らず多くの会場にわたり行われたセッションも，ICMC2000 を特徴付ける一つの側面である．ベルリンという都市の音楽文化の豊かさに支えられ，これら独特なセッションが成功を収めたように感じた．