

## ワークショップ・パネルディスカッション 「なぜ作曲にコンピュータを使うのか」

司会・コーディネーター： 中村滋延（京都芸術短期大学）  
パネリスト： 上原和夫（大阪芸術大学）  
三輪真弘（岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）  
長嶋洋一（Art & Science Laboratory）  
葉 孝之（国立音楽大学）

あらまし

音楽情報科学が音楽創作において様々な影響を与えている。それと同様に音楽創作も音楽情報科学に影響を与えることができるはずだ。しかし、音楽情報科学研究会においては、その学会としての性格上、音楽創作の立場からの発言が少ない。このワークショップは、音楽情報科学の研究者に音楽創作の立場からの発言を聞いてもらうために設定されている。4人の性格の異なる作曲家が、「なぜ作曲にコンピュータを使うのか」というテーマで、実例を示しながら、それぞれの音楽創作の過程を語る。

## Workshop - Panel Discussion "Why Computer is Used in Musical Composition?"

Coordinator: Nakamura Shigenobu (Kyoto College of Art)  
Panelist: Kazuo Uehara (Osaka University of Art)  
Masahiro Miwa (IAMAS)  
Yoichi Nagashima (Art & Science Laboratory)  
Takayuki Rai (Kunitachi College of Music)

Abstract

Musical information science has various effects on the creation of music. At the same time, it can naturally be expected that music creation activities also exert influence on musical information science. In this workshop, four musical composers speak about their own music creation activities, on the theme "Why Computer is Used in Musical Composition?"

### (ワークショップの目的と内容)

音楽情報科学研究会においては、学会という性格を反映して、もっぱら研究サイドからの発表が大きな割合を占めている。それらの発表からは、その研究目的とは直接的な関係がない場合でも、音楽創作は様々な影響を受けてきた。実際には、音楽創作が研究に影響を与えたこともあれば、研究目的と音楽創作が深く関係しているような研究もある。しかし、学会発表という形式になじまないために、音楽情報科学研究会においては音楽創作サイドからの発表が必ずしも多くない（作品そのものの発表の機会はないわけではないが）。したがって、本研究会においては音楽創作が音楽情報科学の研究にどう関係しているかが具体的に見えてこないことも多く、音楽創作が研究に影響をあたえる機会も必ずしも多くないように思われる。

今回のワークショップの目的のひとつは、音楽創作の様々な立場からの発言によって、音楽創作が研究に関わる機会を作り出すことにある。言い換えれば、音楽創作が研究に刺激とヒントを（すなわち影響を）与える機会をつくり出すことである。

もう一つの目的は、音楽創作の過程を知ってもらう機会をつくり出すことである。通常、コンサートでは音楽創作の結果を知るだけである。音楽創作過程を知ることによって、結果そのものにもより親しみを持つ可能性が生まれる。このことは研究者が音楽創作に関心を持つことにつながり、その研究成果が音楽創作に活かされやすくなる環境をつくることにもつながる。

以上の目的のために、パネリストにはいずれも音楽情報科学の研究成果を積極的に利用している音楽創作者（＝作曲家）を選び、自身の音楽創作物（＝作品）について語ってもらうことになった。特に、音楽情報科学との関わりを強調して、「なぜ作曲にコンピュータを使うのか」というテーマを中心に、実例を提示しながら、語ってもらう。

### (パネリスト紹介)

上原和夫（1949～）は、すでに1970年代初頭からコンピュータ音楽の勉強をニューヨークではじめた、ある意味では日本のコンピュータ音楽の草分け的存在である。作品は通常の音楽作品のみでなく、シアターピースやインスタレーションの形態をとる作品も多く、そうした作品の制作を通して様々なジャンルのアーティストとの共同作業の経験も多い。現在、大阪芸術大学で教鞭を取り、音楽工学的な視点や他の芸術領域との結び付きを考慮したコンピュータ音楽に関する指導を行なっている。

三輪眞弘（1958～）は高校卒業と同時にドイツで音楽の勉強をはじめ、96年に岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS）の教授として帰国するまでドイツで作曲活動を続けていた。コンピュータの勉強を86年より独学ではじめ、以降コンピュータ音楽がその活動の中心となっている。CGアーティストとの共同作業によるインタラクティブ・コンピュータ・インスタレーションや、ハウス・ミュージックの

CDアルバムを出すなど、その活動は多岐にわたっている。

長嶋洋一（1958～）は合唱の分野では学生時代から豊富な作曲体験を持っているが、コンピュータ音楽の作曲に手を染めだしたのは比較的最近のことである。彼がコンピュータ音楽の他の作曲家と決定的に異なるのは、彼が技術者・研究者としてコンピュータ音楽に関わりはじめたことであり、彼の作曲にはそうした体験が色濃く反映されていることである。コンピュータ音楽が情報科学と音楽の結びつきによって生まれたジャンルであることを体現している存在の一人である。

葉孝之（1954～）は現在においてもヨーロッパと日本の間を頻繁に往き来して活躍する作曲家である。70年代後半よりオランダを中心としたヨーロッパでコンピュータ音楽を勉強しはじめ、この分野では国際的にもっともよく知られた日本人作曲家の一人である。現在、国立音楽大学で教鞭を取り、IRCAMボードを搭載したNeXTコンピュータを導入するなどして、本格的なコンピュータ音楽に関する指導を志している。

#### （参考文献）

- [1] 上原和夫『コンピュータ・ミュージックの世界』，サイエンス社，1993年。
- [2] 三輪眞弘『コンピュータ・エイジの音楽理論』，ジャストシステム，1995年。
- [3] 長嶋洋一「インタラクティブ・マルチメディア作品"Asian Edge"について」『京都芸術短期大学紀要 [瓜生] 第19号』，1996年，119-127頁
- [4] 葉孝之「音楽とコンピュータ」『InterCommunication』Vol.9, NTT出版，1994，148-161頁