音楽情報科学研究会のページ

SIGMUS Home Page http://www.ipsj.or.jp/sigmus/

第57回音楽情報科学研究会 開催のご案内と発表募集

日時: 2004年11月5日(金),6日(土)

会場: 会津大学

照会先: 西村 憲 (会津大学コンピュータ理工学部 コンピュータハードウェア学科)

E-mail: nisim@u-aizu.ac.jp

* 照会はできるだけE-mailでお願いします.

本研究会は、日本音楽知覚認知学会、日本音響学会音楽音響研究会との共催となります. 詳細につきましては、研究会ホームページ(http://www.ipsj.or.jp/sigmus/)をご覧ください.

第58回音楽情報科学研究会 開催のご案内と発表募集

日時: 2004年12月12日 (日)

会場: 九州大学 テーマ:制作系研究

照会先: 中村 滋延 (九州大学大学院 芸術工学研究院音響部門)

E-mail: sn@design.kyushu-u.ac.jp

* 照会はできるだけE-mailでお願いします.

本研究会は、音楽学会関西支部との共催となります.

また、インターカレッジコンピュータ音楽コンサート(12/11~12)との併催になります。

詳細につきましては, 研究会ホームページ(http://www.ipsj.or.jp/sigmus/)をご覧ください.

第54回研究会 研究会報告

「シグムスコンピュータ音楽シンポジウムを企画して」

小坂直敏(同シンポジウム実行委員会 代表)

去る3月2~7日まで、神奈川県民ホールにて音情研創設10周年を記念して、シグムスコンピュータ音楽シンポジウムが開催された。これは音情研主催の第54回研究会(3/3,4)の他、チュートリアル(3/3)、コンサート(3/4,5)、サウンドインスタレーション(3/2~7)も併設したものである。

10年前は音楽研究は、制作者とそれを支援する技術者という図式が音楽研究の大きな柱であった。しかし、現在音楽研究の目的、テーマは多岐にわたり、それぞれが発展を遂げている。制作のための音楽研究という枠組みは数ある分類の一つになってきた。このシンポジウムは、制作者と研究者との関わりを今後とも密にしてさらに発展

させていきたい、という期待から発案された.

会場の神奈川県民ホールにはこれらの全ての企画を開催するに便利な場所であった。研究会場は200人程度 を収容できる会議室、またコンサート会場は400人程度の収容人数と手ごろで、インスタレーションにはアートギャラ リーを借りることができ、複合企画には会場内の移動など、大変便利であった。また、同ホールには音情研と共催していただくことにより予算的にも大変助かった。

チュートリアルは20人程度の参加者であった。主催側でマックの調達ができず、参加者が持参することを義務付けたが、熱意はあっても参加できない人が少なからずいたようで残念であった。講義はOPENGLの初歩からマックスまで触れ、DIPS固有のチュートリアルを行い、一日という少ない日程ながらも、いくつかの演習なども参加者は実習した。本チュートリアルにより、主催側は操作をする上での貴重な意見が得られ、今後の設計の指針にフィードバックできる。また、DIPSの広報としても有意義であった。

研究発表は初日には80人程度の参加者があり大変な賑わいであった. 菅野由弘氏と莱孝之氏の特別講演が人気を博した. また, パネルディスカッションは, 短時間で議論がまとまらず, やや散漫になった感はあるが, 制作に関するテーマは, 内容が魅力的であれば集客が見込めることがわかった.

コンサートは二日とも6件の作品が発表された. 菅野由弘氏の司会による作者とのインタヴューは, 聴衆に作品のポイントをわかりやすく解説でき, 会の進行上効果的であった. 両日とも150名程度の入場であった. 会場に見合った規模の聴衆とはならなかったが, 全て新曲を紹介できる場として機能することができ, 効果あるコンサートであった. ただし, 映像を提示するにはプロジェクタとスクリーンがやや不備で, いい効果を生み出せなかったのは残念である. また, 今回は研究者, あるいは技術者とのコラボレーションによる作品は, 必ずしも当初意図していたほど多くなく, 今後の課題として残された.

サウンドインスタレーションは、長い期間展示でき、聴衆も作品を堪能できたように思う。特に最終日は、ギャラリーでの別企画がいくつか行われ、それらの聴衆、観客に鑑賞してもらうことができ、相互の交流ができて好都合であった。

今回初の試みとして行われたが、残念なことに他の学会企画とバッティングをしたため、集客に少し難があった。 今後は企画について見直し、またさらに発展した企画とできるように考えている。