

創作の現場からマルチメディア作品を考察する

Considering the multi-media works from the field of creation

谷中優(日本作曲家協議会)

Suguru TANINAKA (JFC)

(キーワード)

マルチメディア, 創作, 教材, サウンド・ビジュアル

要旨

(1) はじめに

筆者は創作活動の当初、表現の多様性の観点からPC(コンピュータ)システム活用による作品制作に興味を持っていた。とは言え、それはサウンド・データの、システムによる制御に限定されていた。しかしながら興味は次第に音響のみの作品制作から総合的なものに変化していった経緯がある。

但しそれは道具としての「マルチメディア」だけではなく、作品としての「マルチメディア」(サウンド・ビジュアル)を包含したものである。その思いを鮮明にしその後の筆者の方向性を明確にしたのが、1981年のオランダ・ユトレヒトでの体験であった。

その体験とは、ガウデアムス国際音楽週間¹での作曲コンクール²入選作品である Reynold Weidenaar の “Pathways: eight sonic variations” (USA)に接したことである。作品はコンピュータ・システムによって制御され、音と映像相互のリアクションが含まれたもので、筆者に強いインパクトを与えた。その後例えば”Love of Line, of Light and Shadow : THE BROOKLYN BRIDGE”等のワイデナーのマルチメディア作品群は筆者に多大な影響を与えている。

(2) 作品制作に至るプロセスと内容

当初の音響構築作業をベースにして、自然的にマルチメディア作品の制作に移行していったプロセスがある。それらの作品は次のように分類される。

・映像作家とのコラボレーションによるもの

1. Sound + 2. 映像 (1→2)

1. 映像 + 2. Sound (2→1)

・トータル・クリエーションによるもの

アニメーション + Sound

実写 + Sound 又は+ ライブパフォーマンス

(3) 作品と方法論

デジタル処理による作品制作に興味を持っていた³筆者は、学習と実験を経て作品第一号である「仮想空間の海」⁴を製作し、以後幾つかのマルチメディア作品の制作を継続する。

(4) 考察

制作においては明確な目的と計画が不可欠であること、筆者にとって実写データの重要性、それに伴う表現の可能性は大であることを再認識するに至った。教材制作においても同様にその可能性は大であるが、システム構築や指導者(制作者)、あるいは時間確保等教育現場での展開においては問題があることも明確になった。

¹ International Gaudeamus Music Week 1981

² 同フェスティバルにおける前年(1980年)の”International Gaudeamus Composers Competition”では次の三名の邦人作品が入選している。谷中優”Endless Summer for Saxophone Quartet”, 葉孝之”Isolation”, 吉田英雄”Lounge” 音楽芸術 1980.12 (筆者著 P59)

³ 当時筆者はユトレヒト大学ソノロジー研究所研究員(資格保持のみ)。

⁴ アニメーションによるマルチメディア作品 妙高・国際電子・コンピュータ音楽祭 Vol.1 マルチメディアの夕べ 2002.9.28 新潟県ハートピア中郷音楽ホール