

2016年度湘南藤沢学会「研究助成基金」成果報告書

# NIME (New Interfaces for Musical Expression) 2016 作品発表

政策・メディア研究科 博士課程3年

田所 淳

## 1. 活動日程・会場

- ・活動日程：2016年7月11日 - 7月15日
- ・会場：Griffith University, Brisbane, Australia

## 2. 活動の目的

本活動の目的は、国際学会NIME (New Interfaces for Musical Expression) で入選したオーディオ・ビジュアル作品“membranes”の作品発表を同学会で開催されるコンサートで発表することである。それに加えて、会期中に開催されるワークショップを受講し、最新のコンピュータ音楽や音楽のためのインターフェイス研究を実体験すること。さらに、論文発表に参加し世界各国の研究者の議論に参加することを目的とした。

NIMEは2001年から毎年1回開催されている国際学会で、今回で16回目の開催となる。NIMEは、コンピュータ音楽の領域でより歴史のある International Computer Music Conference(ICMC) から、音楽のためのインターフェイス、新しい技術を用いたパフォーマンスなどを研究する研究者達が独立した、この領域では比較的新しい学会である。

NIME 2016では5日間の日程の中で、87本の論文発表、10回のコンサート、8つのインスタレーション作品、5つのワークショップが行われた。

## 3. 活動の成果

7月13日に行われたコンサート6で自身の作品の発表を行い、7月11日に行われたワークショップ“Creative Coding for Distributed Interactive Audio Devices using the Beads Platform”を受講した。また、スケジュールが可能な限り、論文発表にも参加した。

コンサート6で発表した作品“membranes”は、リアルタイムに画像を音響に変換しながら3D空間に配置し演奏するという、即興的なオーディオ・ビジュアル作品である。会場は、

メインの会場となったGriffith Universityではなく、Brisbaneのダウンタウンにある The New Globe Theatre というクラブスペースで行われた。会場の特性上、一般的なコンサート会場より大きな音量で演奏することができ、とても満足のいくものとなった。また、会場にはバーが隣接され、ソファなどでくつろぎながら演奏を観ることができ、とてもくつろいだ雰囲気の中で発表することができた。作品は好評で、発表後に多くの研究者や音楽家から賞賛のコメントを得ることができた。

受講したワークショップ“Creative Coding for Distributed Interactive Audio Devices using the Beads Platform”は、Javaで実装されたマルチプラットフォームな音響生成プラットフォームである“HappyBrackets”という開発環境を用いて、Raspberry Piで音響生成を行うという内容であった。短い時間でHappyBracketsのAPIについて理解して、さらにそれを用いて何か小作品を作るというハードルの高い内容であったが、なんとか最終の課題発表まで辿り着くことができた。IoT時代の最新の音楽開発環境に触れる機会となっただけでなく、ワークショップの運用やレクチャーの手法などに関しても、とても参考となる内容であった。

会期中に開催されたコンサートは、どれも興味深い内容であった。その表現手法や技術は、ライブコーディングやオリジナルの電子回路を用いたパフォーマンス、扇風機などの日常の道具を用いたパフォーマンスなど多岐にわたり、今後の研究に大きな刺激となった。



(左)コンサートでのパフォーマンスの様子 (右)メインコンサート会場

#### 4. 今後の発展

論文発表の最終日の最後に発表された、Alexander Refsum Jensenius, “Trends at NIME - Reflections on Editing “A NIME Reader”” は、これまでのNIMEの歩みと今後について、いくつかの視点からコンパクトに整理されており、今後の指針としてとても参考となるものであった。この論文の中でNIMEのトレンドの変遷を以下のように述べている。