

メディア・アート、テクノロジー音楽の活動拠点

——ドイツZKM及びフランスのINA-GRMを中心に——

上原和夫

1999年の夏に、フランス国立視聴覚研究所 (INA) の音楽部門である GRM からの招きでパリに滞在し、委嘱作品の制作を行った。その後さらにドイツのカールスルーエ市にあるメディア・アート・センター＝ZKM に短期の客員芸術家として滞在し、ZKM の組織やその活動などに関する調査・研究を行った。また 2001 年春には INA-GRM からの委嘱作品の上演のため再び GRM を訪れ、この研究センターで生み出された最新の多次元立体音響音楽作品に出会う機会を得たので、今日のヨーロッパにおけるこの分野の現況も交えて、現代芸術の重要な活動拠点である INA-GRM と ZKM の組織とその活動等について報告する。

1. フランスの INA-GRM におけるメディア統合

1948 年にフランスラジオ放送局に所属していたピエール・シェフェールによってミュージック・コンクレート (具体音楽) が生み出され、ラジオ局内に実験的な音楽クラブが設立された。1958 年には音楽研究グループ＝GRM として正式に発足し、これまでにピエール・アンリ、カールハインツ・シュトックハウゼン、ヤニス・クセナキス、ルチアーノ・ベリオといった 20 世紀を代表する作曲家達の多くが GRM での作品制作に関わってきた。GRM は現在フランス国立視聴覚研究所＝INA に所属し、フランス政府のサポート等によって活発に活動を展開している。長年にわたってフランソワ・ベイルが代表を務めてきたが、現在は彼の後継として若手の作曲家ダニエル・テルツジが GRM を

率いている。ここの活動は作品の制作、発表、研究開発の三つの柱から成り立っており、ラジオ・フランスの中の制作スタジオではフランス国内外から作品委嘱を受けた作曲家達が、デジタル化されたさまざまな機器やソフトウェアを用いて多次元立体空間音楽、電子音響音楽の制作を行っている。作品制作に必要となる様々なソフトウェアの開発は研究開発部門が独自に行っており、これまでに開発された作曲のための GRM Tools やグラフィック・ノーテーション (図形楽譜) 作成ツールとしての Acousmographie などのソフトウェアは一般にも公開され、共用の資産として世界各国の電子音楽やコンピュータ音楽の制作スタジオにおいても活用されている。ここで制作された作品は INA-GRM の独自のレコード・レーベルによって世界に向けて出版されており、年間を通してのシリーズ・コンサートにおいても作品の公開が行われている。今回参加した 2001 年のコンサートでは GRM 独自の Acousmonium と呼ばれる多次元空間音楽の再生シス



INA-GRMでの筆者、クリスチャン・ザネジー、フランソワ・ベイル
INA-GRMのweb <http://www.ina.fr/grm>

テムによって作品上演された。このシステムは約 50 個ものスピーカーからなる 24 チャンネル多元空間に音を分配し作品上演を行うというもので、音の移動感や空間性の表現において大変優れた効果を生み出すものであった。日本では、筆者のプロデュースによる国際コンピュータ音楽フェスティバル'98 において、GRM の中心メンバーによってこのシステムの日本における初公開が行われた。

2. 統一ベルリンのサウンド・アート

ドイツでは 1950 年にヘルベルト・アインメルトラによって電子音楽が生み出され、カールハインツ・シュトックハウゼンらの作曲家達によって活発な活動が展開され、今日に至るまでの半世紀の間に多くの作品が誕生した。90 年代に入って東西ドイツの統一が達成されて新たな芸術活動もますます活性化の様相を呈している。壁が取り払われたベルリンでは政府及び民間企業の活力により大規模な再開発が行われ、文化状況も大きく変化を遂げつつある。とりわけ東西を隔てる壁の存在によって 30 年間無人地帯となっていたポツダム広場は開発の一大拠点となっている。街には多くのパブリック・アートが置かれ、ロバート・ラウシェンバーグやジョナサン・ボロフスキーの巨大な作品なども都市空間に溶け合せて設置されている。ギャラリー・スペースや廃墟となった教会、未入居のビルなども利用してさまざまなイベントが展開されており、KW と呼ばれるアート・スペースでは“ベルリン・ビエンナーレ 2”が開催されていた。もともとベルリンは壁の崩壊以前からサウンド・アートの活動が活発で、サウンド・アーティストのロルフ・ユリウスらも長く活動の拠点としてきた。2001 年のフィールドワークでは、ベルリン市内の旧東ベルリンを含む 3 箇所でサウンド・インスタレーションに出会った。中でもベルリン・フィルハーモニーのホール前の広場に仕掛けられたドイツの若手作曲家ゲオルグ・クラインによる“transition”と題するサウンド・インスタレーションは大変印象的であった。この作品はリチャード・セラによる鉄の造形物に囲まれた空間に仕掛けられており、光センサーによって人の動きを感知し、コンピュ

ータ制御によりインタラクティブに音・音楽を生成するというものであった。これはテンポラリーなものではなくパーマネント・インスタレーション（永久設置）を志向してインストールされたとのことであった。



ゲオルグ・クラインによるサウンド・インスタレーション
“transition” (造形：リチャード・セラ)
* transitionのweb <http://www.berlin-transition.de>

3. メディア・アートの拠点、ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe)



ZKMのエントランス・ホール

3.1 ZKMの概要

ZKM は現代芸術とりわけテクノロジーを介在させ

たメディア・アートの活性化を目的にドイツの地方都市、カールスルーエ市に開設された。その構想作りは1985年に遡り、カールスルーエ大学、市立芸術院他の機関の代表者達によって委員会が設置され、センターの具現化に向けて準備が進められた。1988年に答申案“コンセプト 88”が提示されて予算措置がとられ、設置に向けて動き出し、1989年に正式な設立となった。ZKM は、研究・創作部門、アート・ミュージアム、メディア・テーク（資料ライブラリー）の三つの部門より構成されており、現代美術館、メディア美術館、視覚メディア研究所、音楽音響研究所、メディアテークの 5 つの主要機関によって構成されている。1997年 10 月の新館の完成によって、音楽・音響研究所、現代美術館、メディア美術館、メディア・シアターそしてイベントスペースを内包した“Blue Cube”とよばれる建築物などが一か所にまとまり本格的な活動がスタートした。以降、パブリックな活動として一般に向けての作品公開や上演なども始まった。ZKM という名称は、アート・メディア・テクノロジー・センターを意味するドイツ語の略からつけられたもので、1920年代のバウハウスの運動理念を基礎にしており、新たな芸術運動の展開、電子メディア時代のバウハウスとして位置付けられている。ZKM ではこのような多様な活動を公開する目的で「マルチ・メディアール」と呼ばれるイベントを実施している。これはコンサート、パフォーマンス、インスタレーション、シンポジウムなどを含むメディア・アートのための総合的なイベントとして位置付けられるもので、音楽領域とヴィジュアル領域のアーティストたちによるコラボレーション・ワークによって ZKM の活動の活性化をはかるといふ意味においてもきわめて重要な活動となっている。

3. 2 ZKMの主要な活動

◆作品制作、研究活動、ソフトウェア、ハードウェア開発

ZKM の中心をなす活動はやはり作品の制作活動であろう。視覚メディア研究所、音楽・音響研究所には常時およそ 20 人もの客員芸術家達がそれぞれのプロジェクトに応じて 3 ヶ月、半年、1 年といったスパンで滞在し、創作活動を行っている。アーティストには個別のスタジオ、アトリエが提供され必要に応じて機器

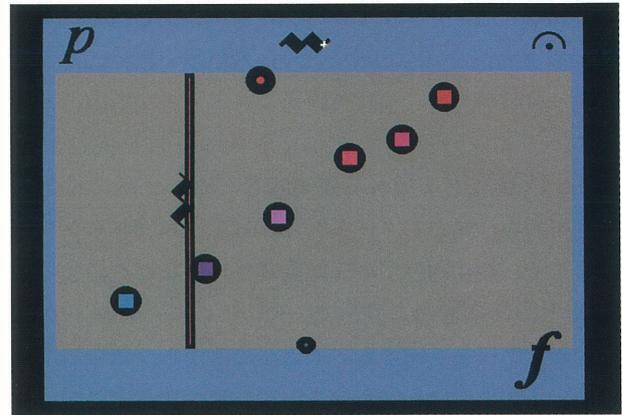
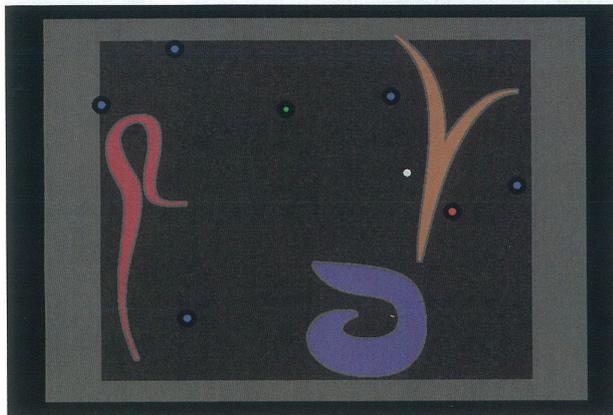
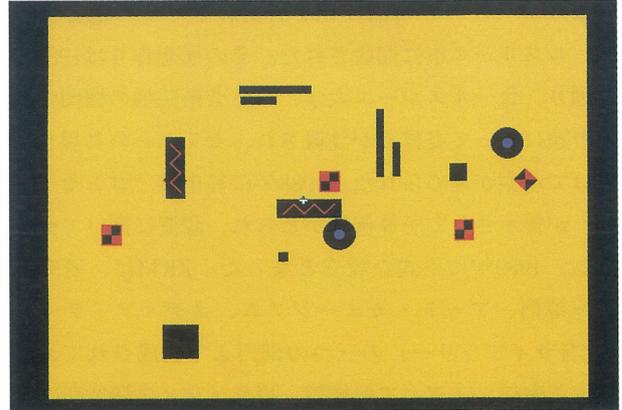
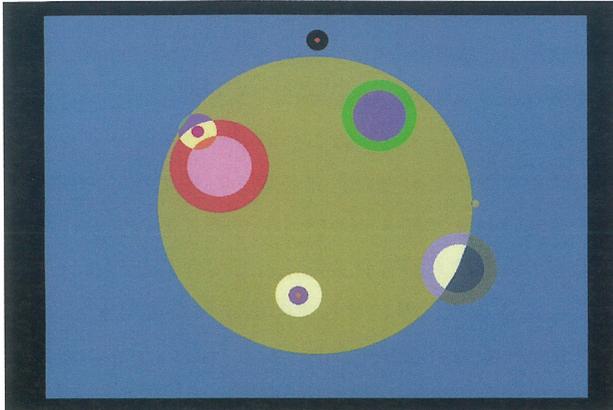
やソフトウェアが準備され、技術スタッフの協力によってプログラム開発やデバイス開発などのサポートを得ることも可能となっている。アーティストはヨーロッパ、アメリカ、アジア、オセアニアといった世界各地から集まっており、日本からもこれまでにメディア・アーティストの岩井俊雄や作曲家の古川聖らが客員芸術家として作品制作を行っている。こうした世界に対しての開かれた姿勢が ZKM を活性化させる重要なファクターになっているといえよう。



アトリエで制作する作曲家

◆作品の公開

ZKM で新たに創造されたメディアアート作品は多様な形で公開される。インタラクティブ・インスタレーションなどの観客参加型の作品は ZKM の現代美術館、メディア美術館で行われ、サウンド・インスタレーションはブルー・キューブと呼ばれる建物の展示スペースなどで実施されている。音楽作品やパフォーマンスを伴うマルチメディアの舞台作品上演はメディア・シアターやスタジオなどが用いられている。また CD や CD-R、印刷物の出版などによる作品の公開も活発に行われている。年間を通してさまざまなイベントが多様な形で展開されており、なかでも「マルチメディアール」と呼ばれるビエンナーレ形式の総合的なフェスティバルは極めて重要な活動として位置付けられ、新作のメディアアート作品、音楽作品などが公開される。またオーストリアのリンツに設立され、メディア・アート作品の公開スペースを持つアルスエレクトロニカ・センターとの協力体制による企画展示も行われている。

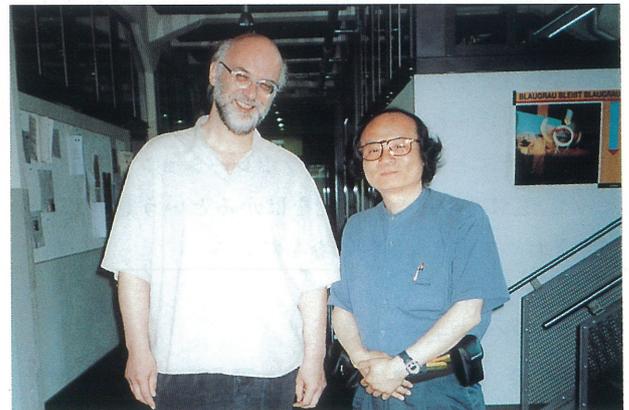


コンピュータ画面 “Small Fish”
Kiyosi Furukawa Masaki Fujihata Wolfgang Münch

CD-ROMによるインタラクティブな音楽作品で、マウス操作によって画像をコントロールすることによって音楽が生み出される。

3. 3 音楽音響研究所 (Institute for Music and Acoustics)

音響・音楽研究所は現在作曲家のヨハネス・ゴッベルによって率いられており、コンサート活動、サウンド・インスタレーション、レコード制作などの活動を活発に行っている。この研究所は視覚メディア研究所と同様にアーティスト・イン・レジデンス・プログラム＝客員芸術家制度を導入しており、作曲家、アーティストのプロジェクト提案を基に運営されている。ここではコンピュータを用いたライブ・エレクトロニクス、音響合成、アルゴリズムック・コンポジション、マルチメディア表現などの研究が行われている。CD制作、コンサート企画など音楽関連のさまざまな企画もこの研究所が担当しており、これまでに電子音響・音楽、コンピュータ音楽などの多くのCDが生み出されている。筆者の滞在期間中にもブルーキューブの展示スペースではサウンド・インスタレーションが行われていた。



ヨハネス・ゴッベルと筆者

3. 4 視覚メディア研究所 (Institute for Visual Media)

視覚メディア研究所は世界から訪れるアーティストのために先進的、創造的な制作環境を提供することを目指す。



ブルー・キューブにおけるサウンド・インスタレーション

的としておりコンピュータ・グラフィックスの制作環境やデジタル・ビデオ編集スタジオ、ヴァーチャル・スタジオ、マルチメディア・ラボなどが設置されている。アーティストはこれらの環境に対して自由にアクセスが可能であるばかりでなく技術スタッフのサポートを必要に応じて得ることが可能となっている。この研究所で創造されたメディアアート作品はこれまでに、ニューヨークのグッゲンハイム美術館や東京の ICC (NTT Inter Communication Center) をはじめ各国で開催されるフェスティバルなどで公開されている。

3.5 メディア・ライブラリー (Mediathek)

メディア・ライブラリー (Mediathek) は ZKM を訪れる人々に世界で最も包括的なコレクションを提供しており、研究者のみでなくアーティストや一般の人々に対しても開かれた重要な情報の宝庫として機能しており、国立カールスルーエ造形大学の図書館としての役割も果たしている。メディア・ライブラリー (Mediathek) は印刷資料、ビデオ、CD-ROM、Audio-CD 等の多様なメディアから成り、オーディオ部門、ビデオ部門、図書部門から構成されている。このメディアテークの特徴は、資料収集の対象を 20 世紀以降の芸術に限定している点であろう。初期から現在に至る電子音楽のライブラリーは IDEAMA (International Digital Electro-Acoustic Music Archive) と呼ばれる電子音楽のデジタル・アーカイブ化を目的に設立された国際機関が中心となって収集整理をおこなったもので他に類をみない重要な資料と

なっている。またドイツ電子音楽協会 (DegeM) による作品提供によって、ドイツで生まれた作品の多くが網羅されている。これらの作品は CD-R としてデジタル化されデータバンクに収められている。IDEAMA コレクションにはパリの INA-GRM、ストックホルムの EMS、ミラノの "Studio di Fonologia" などで作られた初期の作品から今日に至る電子音楽、ミュージック・コンクレート作品の多くが網羅されている。日本の NHK で作られた作品も含まれており、この分野の研究に欠かすことのできない重要なアーカイブとして位置づけられている。

(ビデオ部門)

ビデオ部門においては、500 作品を越すビデオアート作品が集められている。ビデオアートは基本的には作家と個人交渉によって収集されており、ナム＝ジュン＝パイク、ビル＝ビオラなどの主要作家の作品も網羅されている。またビデオアート作品のライブラリーを増やすため、ZKM では 90 年代はじめより南西ドイツ放送局(SWF)と共同で国際的なビデオアートのコンペティションを実施している。入賞作品は ZKM のメディアライブラリーへの収蔵が条件付けられており、この方式によって、メディアテークはすぐれたビデオアートの収蔵を毎年増やし続けている。

(図書部門)

書籍収集の対象はやはり二十世紀の芸術であり、とりわけメディアアート、建築、デザイン、メディア理論、映画、写真、電子音楽などに重点が置かれている。

◆メディア・ライブラリーの視聴及び検索システム

メディアテーク内には 5 つのオーディオ鑑賞用ブース、12 の視聴覚鑑賞用ブースが設置されている。また研究者用の専門個室も 4 つ用意されている。これらのブースや専門家用の個室にはそれぞれコンピュータが設置されており、利用者はこのコンピュータを通して作家名、作品名などのキーワードから検索を行い鑑賞したい作品を選びだすことができる。ZKM メディアテークの資料検索はコンピュータ制御によって行われるものであるが、ZKM 内の LAN からのアクセスのみ

でなく、インターネットを介して世界中からからも検索が可能となっている。ただし現時点では著作権等の問題が介在するため、外部からのアクセスに対しては音情報、動画情報などの作品そのものは公開されていない。

ZKM の web <http://www.zkm.de>