

TableMusic (2009)

池田拓実

■テーブルの上に置かれた物の位置、大きさ、色に応じて、マイクから取り込んだ音を加工するなどして演奏する装置です。コンピュータ音楽の演奏において、ディスプレイと対峙する演奏者が実際に何を行なっているのかを、観客が直接に見られる機会は比較的少ないと考えられます。そこで演奏行為をテーブルの上の物の操作に集約し、またプログラムがテーブルの上の様子をどのように認識し、何を基準に音を発しているのかを、画面のプロジェクションによって見ることができる、というような簡単な装置を作成し、ライブパフォーマンスで使用しています。

■テーブルの俯瞰映像は、ごく簡単に色の分布として処理しています。画像解析によって得られた矩形のデータ（横位置、縦位置、幅、高さ、色相、彩度、明度の7値）を音源部のパラメータに割り当てていますが、バージョンによって音源のプログラムが変われば、パラメータの割り当て方にも様々な方法が考えられます。

■さらに今回のバージョンでは、矩形群を言わば楽譜のように扱うことで（面積を初期値として変則的なセルオートマトン演算（どつき合い）を行う。発音中の矩形を半透明、休止している矩形を不透明で示す）、より変化に富む音形の生成を企図しています。

■その反面、テーブル上の物体は音を直接的に制御するためのコントローラという性質を益々弱められます。そもそも作者はこの装置を、既存形式の音楽を演奏したり、音を意のままに制御するためのものとは考えていません（その場合は既存のコントローラが最適と考えられます）。楽器であるか否かも未だ判然としませんが、事前に相当量の練習が必要であることから、その意味では楽器に近いということもできます。

■同じテーブルを扱っているとはいえ、プログラムが得ている情報と演奏者が得ている情報とは全く異質であり、例えば「珍しい物を置くと珍しい音がする」などということも起こりません。演奏者は、必ずしもプログラムの論理に従うことなく物に触れ、演奏することができます。またテーブルに置ける物であれば何でも用いることができます。

使用アプリケーション：Processing (<http://processing.org>)、SuperCollider (<http://supercollider.sourceforge.net>)

プログラミング、演奏：池田拓実

初演：第4回 AAC サウンドパフォーマンス道場 本公演（2009年10月10日、愛知県芸術劇場小ホール）

参考動画："TableMusic (revised)" <http://www.youtube.com/watch?v=pvzzglAMgq8>

池田拓実／オーディオプログラミング言語を用いた音楽制作、ライブを主として活動。近年はグラフィックスを用いた音響構成、演奏操作の可視化を模索。パフォーマンスとして「方法マシン」に参加（2004~06）「音楽と集団、クリスチャン・ウォルフ」「コーネリアス・カーデュー〜大学と論文」に出演（2009）。映画「ホットントットエブロン - スケッチ」に音楽参加（七里圭監督作品、2006/2009）。主な参加音源に「中ザウヒデキ音楽作品集」（2006、naya records）「Test Tone Anthology CDs」（2009、目玉レコード）。第4回 AAC サウンドパフォーマンス道場優秀賞受賞（2009、愛知芸術文化センター）。

<http://eee.am/iqed>