

# サウンド・デザイン

福岡女学院大学 2020年度 前期 木曜2限 第15週

松浦 知也 ([teach@matsuuratomoya.com](mailto:teach@matsuuratomoya.com) / [teach.matsuuratomoya.com](http://teach.matsuuratomoya.com))

# これまでの振り返り、 サウンドデザインの未来

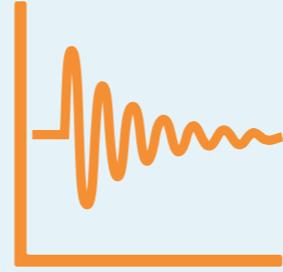
# 前々回の課題の振り返り

## 合わない音/BGMを探してみよう

- ファミマの入店音：元々National(現Panasonic)の汎用チャイム
  - (参考：メロディサイン <https://www2.panasonic.biz/ls/densetsu/ha/signal/chime/products02.html>)
- 象印 (やっぱり全機種共通できらきら星orアマリリス)
- iPhoneのキーボードタップ音
  - 参考：Apple WWDC2017より“Designing Sound” <https://developer.apple.com/videos/play/wwdc2017/803/>
- プロダクトのUIサウンドデザイン入門 <https://uisound-ux.jp/>

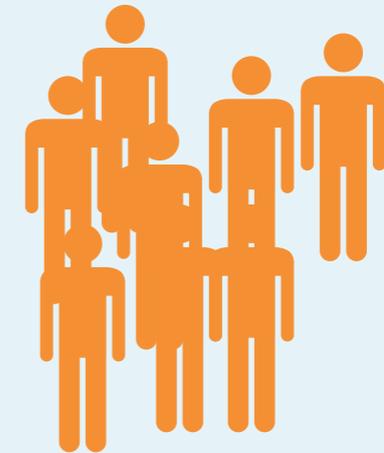
# 質問コーナー

- ピッチを変えると女声から男声に変わったように聞こえるやつも  
うちちょっと詳しく
- モスキート音は耳より頭に響くけどなんで？



量的な共有  
Quantitative

統計的な共有  
Statistical



質的な共有  
Qualitative

# 普遍的な問い

- 「良い」音は何によって規定されるか？
- 「リアルな」音とは？
  - 没入感、臨場感、Immersive、High Fidelity
- 「新しい」音(音楽)とは？

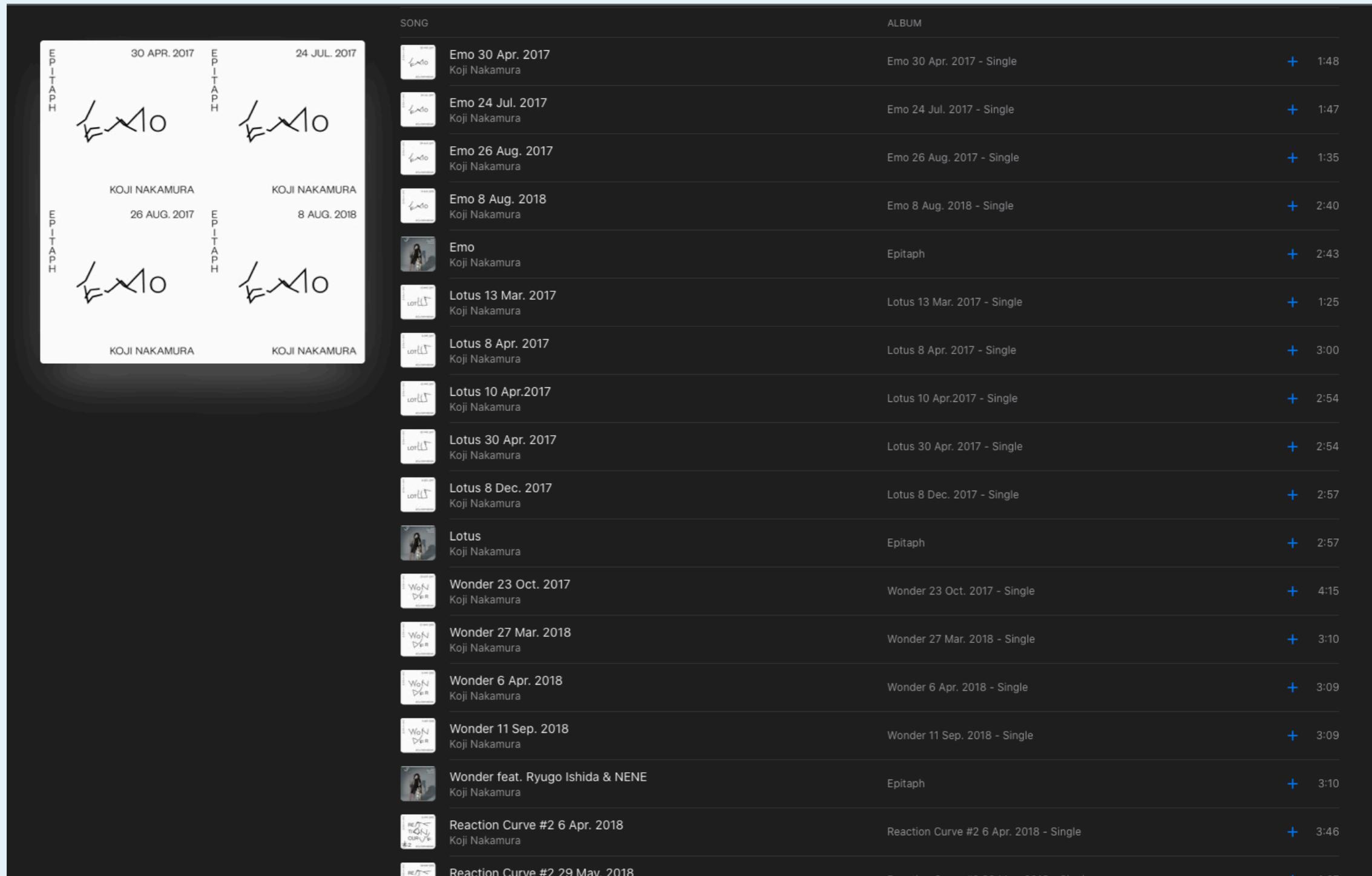
# 松浦の今考えていること

楽器や道具をデザインすることは、  
未来の音楽をデザインすることでもある

プロダクトのための音や空間のための音をデザインすることは、  
未来のサウンドスケープのデザインでもある

# 脱フォーマット/フォーマットで遊ぶ

## Koji Nakamura “Epitaph”



SONG	ALBUM	Duration
Emo 30 Apr. 2017 Koji Nakamura	Emo 30 Apr. 2017 - Single	+ 1:48
Emo 24 Jul. 2017 Koji Nakamura	Emo 24 Jul. 2017 - Single	+ 1:47
Emo 26 Aug. 2017 Koji Nakamura	Emo 26 Aug. 2017 - Single	+ 1:35
Emo 8 Aug. 2018 Koji Nakamura	Emo 8 Aug. 2018 - Single	+ 2:40
Emo Koji Nakamura	Epitaph	+ 2:43
Lotus 13 Mar. 2017 Koji Nakamura	Lotus 13 Mar. 2017 - Single	+ 1:25
Lotus 8 Apr. 2017 Koji Nakamura	Lotus 8 Apr. 2017 - Single	+ 3:00
Lotus 10 Apr. 2017 Koji Nakamura	Lotus 10 Apr. 2017 - Single	+ 2:54
Lotus 30 Apr. 2017 Koji Nakamura	Lotus 30 Apr. 2017 - Single	+ 2:54
Lotus 8 Dec. 2017 Koji Nakamura	Lotus 8 Dec. 2017 - Single	+ 2:57
Lotus Koji Nakamura	Epitaph	+ 2:57
Wonder 23 Oct. 2017 Koji Nakamura	Wonder 23 Oct. 2017 - Single	+ 4:15
Wonder 27 Mar. 2018 Koji Nakamura	Wonder 27 Mar. 2018 - Single	+ 3:10
Wonder 6 Apr. 2018 Koji Nakamura	Wonder 6 Apr. 2018 - Single	+ 3:09
Wonder 11 Sep. 2018 Koji Nakamura	Wonder 11 Sep. 2018 - Single	+ 3:09
Wonder feat. Ryugo Ishida & NENE Koji Nakamura	Epitaph	+ 3:10
Reaction Curve #2 6 Apr. 2018 Koji Nakamura	Reaction Curve #2 6 Apr. 2018 - Single	+ 3:46
Reaction Curve #2 29 May. 2018 Koji Nakamura	Reaction Curve #2 29 May. 2018 - Single	+ 4:07



Koji Nakamura ナカコー ✓  
@iLLTTER

## AISOチャレンジ日記11

完成。間違いなく自分が今まで作った曲の中で最も実験的で、最も刺激的な制作だと思う。流す度に全く違う構成に変化するなんて、そんな音楽なかなか作る機会はない。なんというか音楽はまだまだやれる事があるんじゃないかな？と思う。テクノロジーは音楽家の友だ [#AISO](#)



午前0:18 · 2020年8月4日 · [Twitter for iPad](#)

# メディア考古学

“日々増殖するメディアテクノロジーによって、埋没してしまったメディア文化やそれがもたらす経験についての言説の掘り起こし”

“メディア文化についての規範的で正統的な物語を突き抜けて「掘り下げて」、省かれたものや的外れに終わった解釈を指摘する”

(太田 2016)

# 深く理解した上で間違える



<https://vimeo.com/243488444>

- サーキットベンディング：アマチュアが道具に与えられた目的を Tinkering（いじくり回す）で変える (Hertz&Parikka,2012)
- 代表的作家：Paul DeMarinis  
綿密なリサーチをもとに古びたメディアを違う文脈上に再生  
歴史を俯瞰した上での Tinkering → **Thinkering** (Huutamo 2015)

# 深く理解した上で間違える 車輪の再発明プロジェクト

研究会

IAMAS 車輪の再発明プロジェクト 研究会

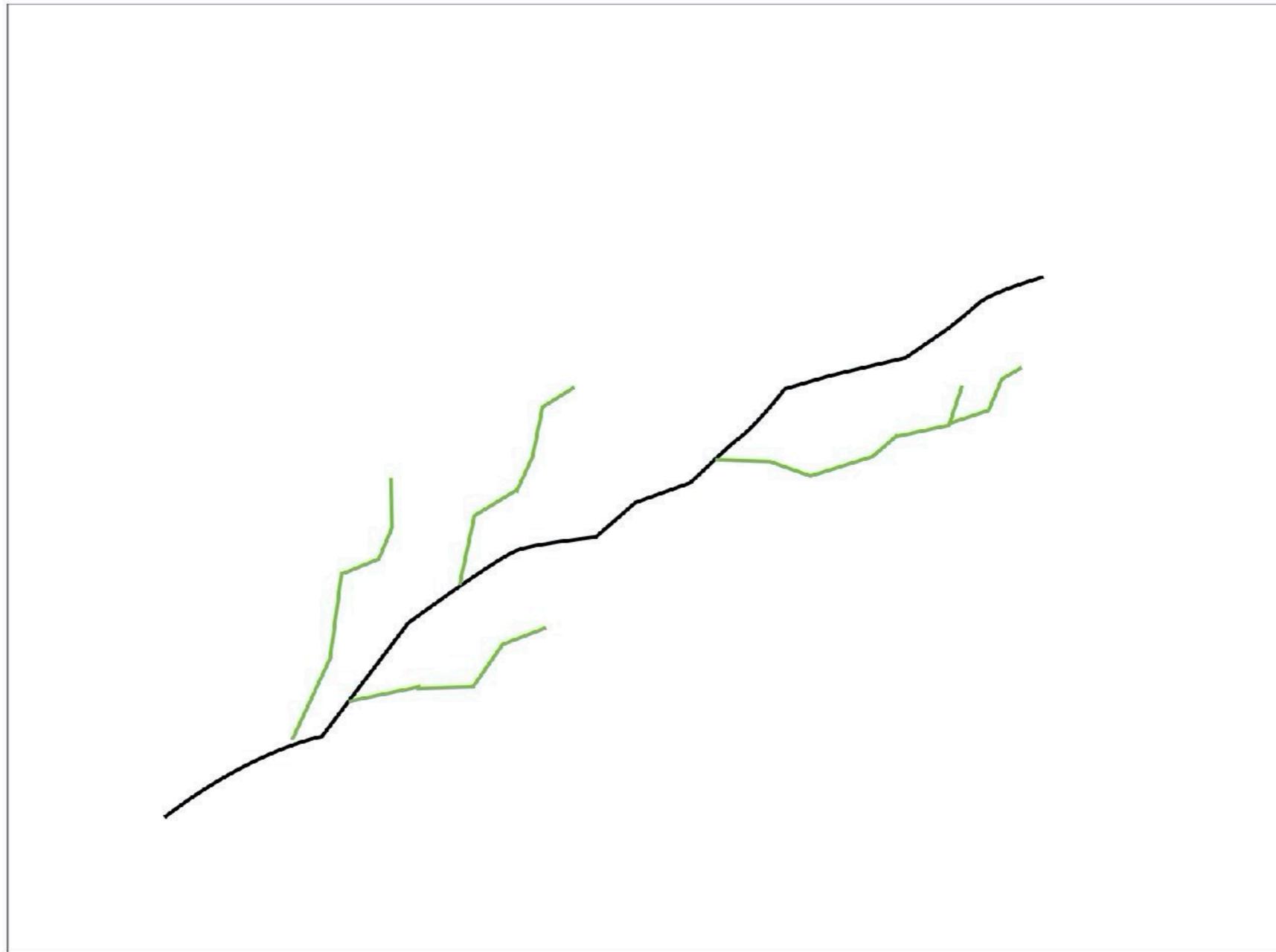
2015年7月11日 (土)



<https://www.ntticc.or.jp/ja/exhibitions/2015/iamas-re-inventing-the-wheel-project-study-group/>

# Sideways Invention

進歩は必ずしも一本道ではない



Improvement? and Sideways Invention- Alternative Technology Narratives

Leah Buechley(2011)

# Sideways Invention

進歩は必ずしも一本道ではない



Improvement? and Sideways Invention- Alternative Technology Narratives

Leah Buechley(2011)

# SoundMaker

# 音を作る

Make Sound

# 音の作り方を作る

Make Things That Make Sound

# 音の作り方の作り方を作る

Make Environments for Making Things That Make Sound

# 音を作る

Make Sound

# 音の作り方を作る

Make Things That Make Sound

└─▶ **Instrument**

# 音の作り方の作り方を作る

Make Environments for Making Things That Make Sound

└─▶ **Infrastructure**

# 電子音響楽器Exidiophone

ハウリングだけで演奏する

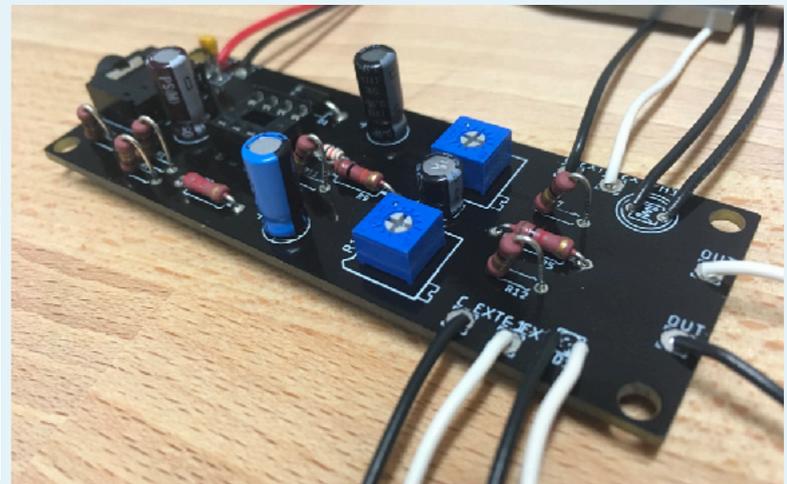
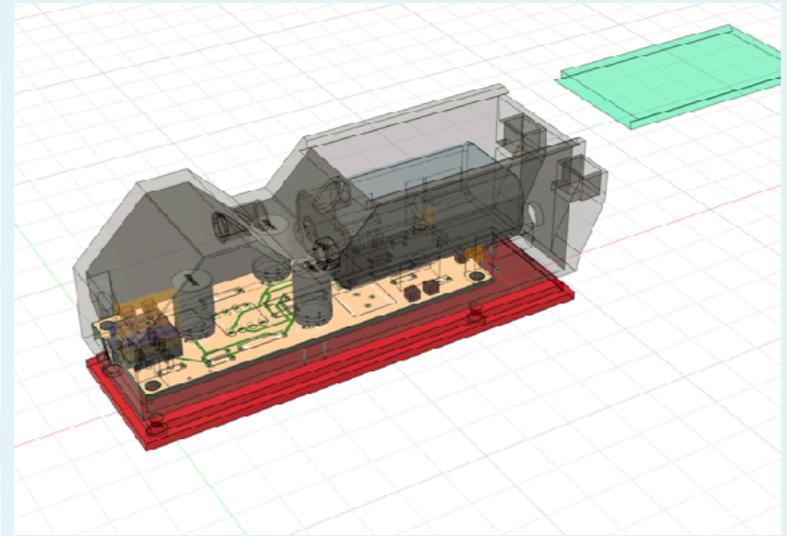


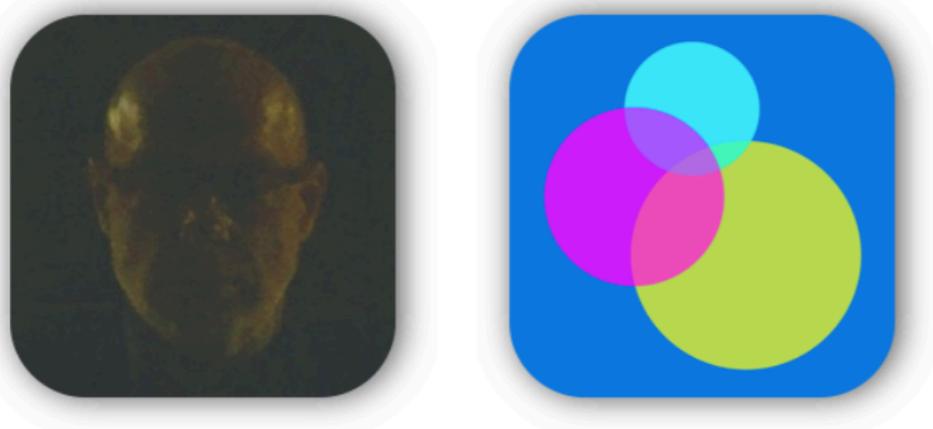
photo: Takehiro Goto

- 完全なコントロールができない、部屋やスピーカーなど環境によって出る音が変わる



# プログラムとして配布する音楽

Apps by Brian Eno and Peter Chilvers



**BRIAN ENO : REFLECTION**  
*"Never before have you been able to truly experience this type of music as the composer intended it... endlessly variable and endlessly interesting."*  
- MACWORLD

**BLOOM**  
*"Raises the Bar for Musical iPhone Apps... if you're a fan of ambient music or music in general, you'll be wanting to get it right now."*  
- GEEKYDIP

[generativemusic.com](http://www.generativemusic.com)



```
main(t){for(;;t++)putchar(
(t&t/255)-(t*3&t>>13&t>>6)
);}
```

<https://www.youtube.com/watch?v=tCRPUv8V22o>



<https://www.cri-mw.co.jp/product/amusement/adx7/index.html>



<http://www.1bitmusic.com/>

# Executing Code = Playing = Listening

コードとして音楽を作り、コードとして音楽を配布し、コードを実行することで音楽を(再生|演奏する)