

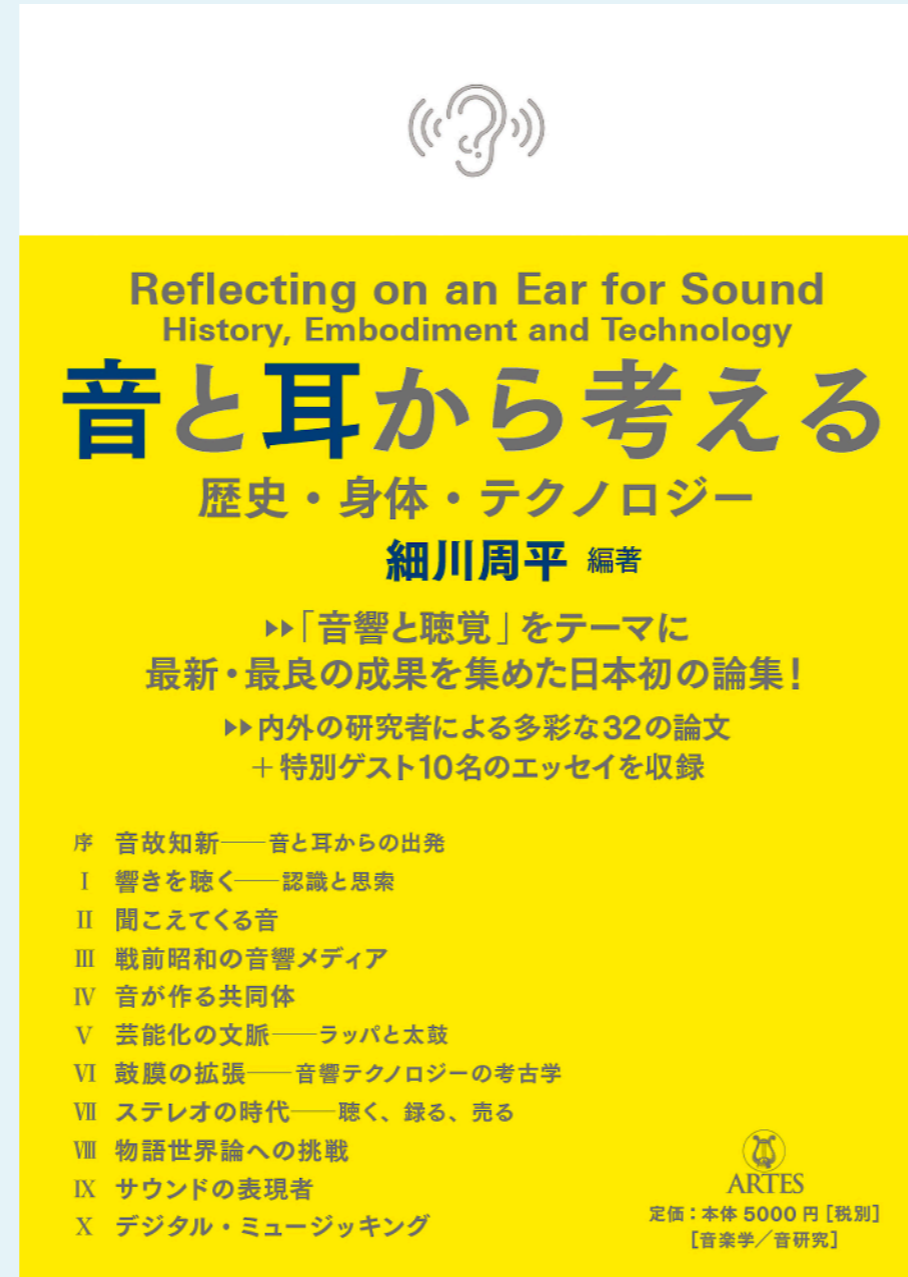
# サウンド・デザイン

福岡女学院大学 2022年度 集中講義 Day4

松浦知也 (teach@matsuuratomoya.com)

- 自分達はどのようにして音楽を認識しているのか？
- 作る側の面白みと聴く側の面白みの違い
- 作ること、演奏すること、聴くことが分離していない音楽文化

# Further Readings



音と耳から考える 歴史・身体・テクノロジー 細川周平編著  
・ポール・デマリニス：真夜中の橋の上での出会い——ネットワークミュージックの夜明け 1976～1979（訳：金子智太郎）が収録されている

<https://artespublishing.com/shop/books/86559-240-5/>

# Further Readings



レコードは風景をだいなしにする ジョン・ケージと録音物たち (デヴィッド・グラブズ著、若尾裕訳,2015)

[http://filmart.co.jp/books/music/david\\_grubbs/](http://filmart.co.jp/books/music/david_grubbs/)

# Further Readings



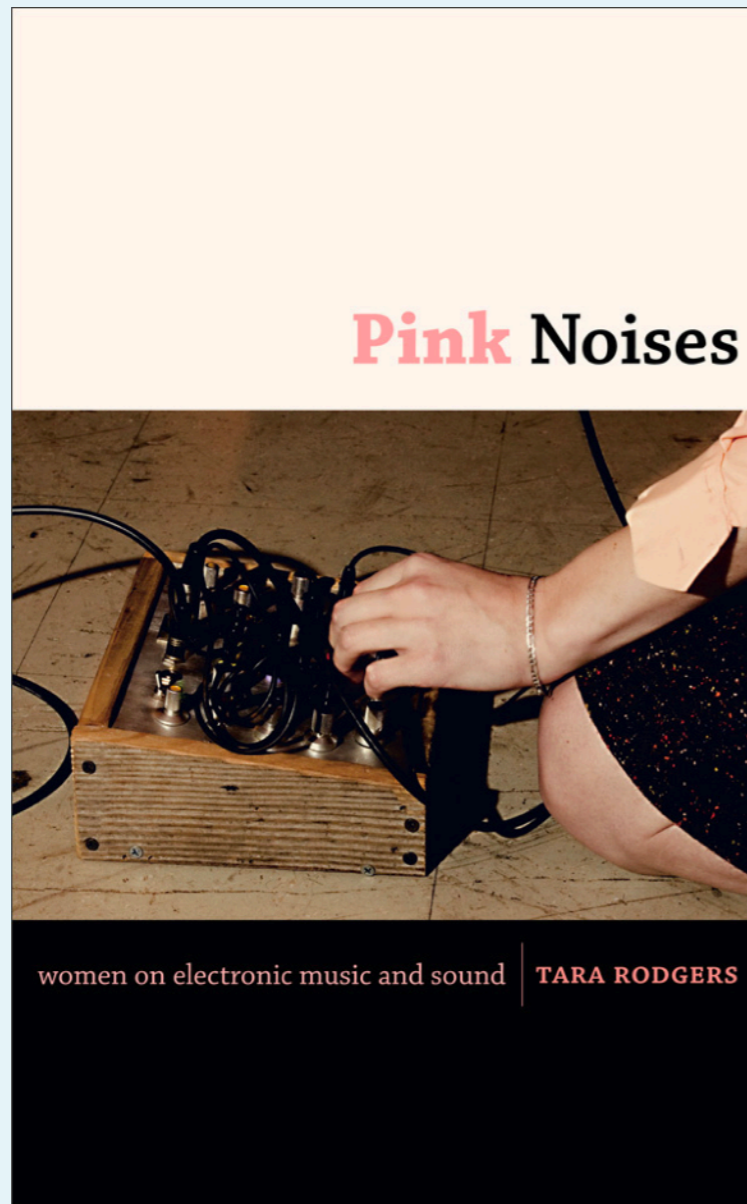
日本のハッキング・DIY音楽史 (足立智美, 2021)

Handmade Electronic Music (第3版) (Nicolas Collins, 2021) のオンライン付録

<http://www.nicolascollins.com/HEM3/texts/japanesehackingjapanese.pdf>

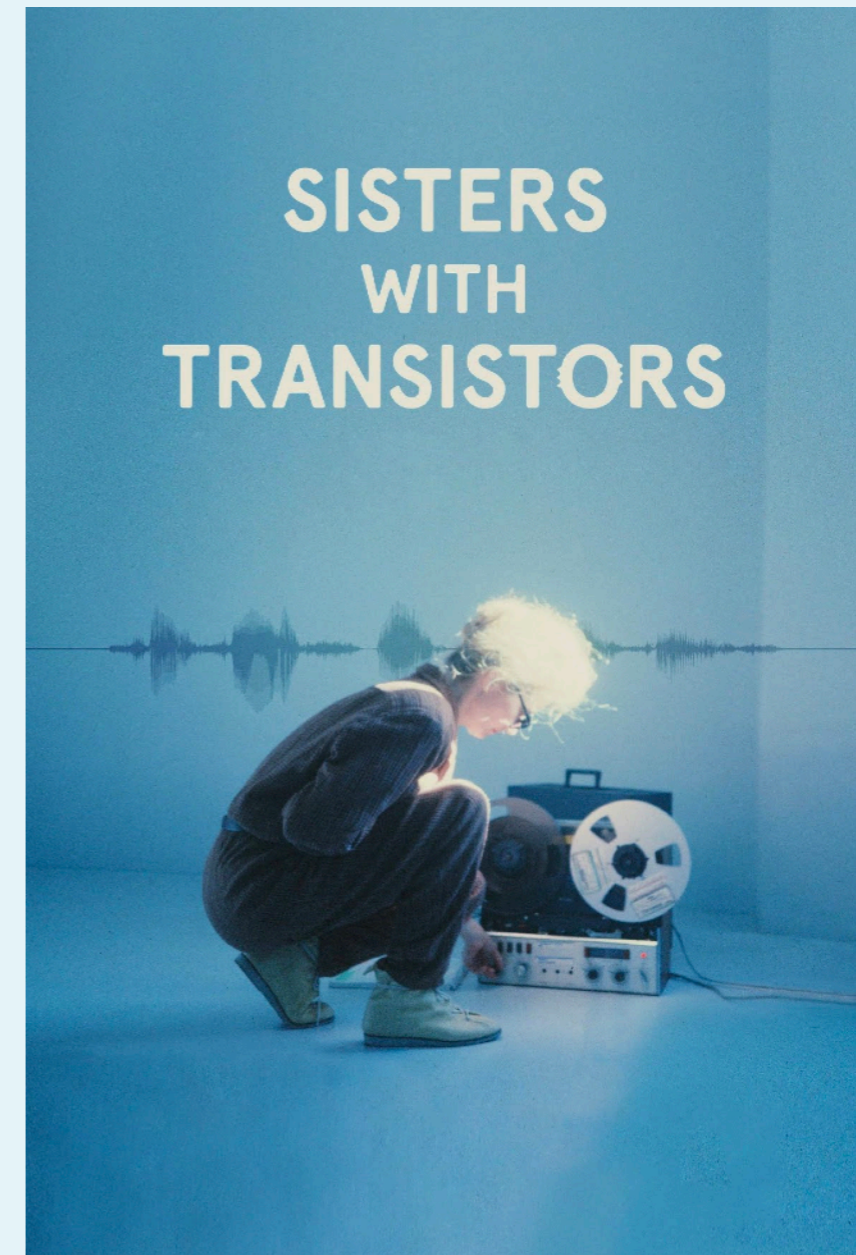
[https://routledge textbooks.com/textbooks/9780367210106/online\\_resources.php](https://routledge textbooks.com/textbooks/9780367210106/online_resources.php)

# Further Readings



Pink Noises  
Women on Electronic Music and Sound (Tara Rodgers 2010)

<https://www.dukeupress.edu/pink-noises>



SISTERS WITH TRANSISTORS (映画)  
(Lisa Rovner 2020)

<https://sisterswithtransistors.com/>  
<https://vimeo.com/ondemand/sisterswithtransistors>

# 事後課題について

- 今回の授業内での作品制作を通じて生じた、テクノロジーと音楽文化の相互作用についての視点の変化を記述せよ。
- Google Classroomの課題を出すのでDocsで提出
- 画像や動画を用いてもよい。文字数は1600~2400文字。
- 提出期限：9月2日（金） 23:59
- 感想文ではなく、小論文
  - この授業を履修していない人が初見で読んでもある程度内容を理解できるように
  - =まだこの世に言語化されていない主観的体験を、言葉を用いてなるべく他の人も理解可能な形で共有すること
- レポートは、全員に共有します

# 授業中に作ったドキュメントと違う部分

- 出典を示すこと
- “参考文献の書き方（吉田 2021）” [https://www.lib.niigata-u.ac.jp/learning\\_support/doc/20210709-3.pdf](https://www.lib.niigata-u.ac.jp/learning_support/doc/20210709-3.pdf) 2022-08-26閲覧
- 授業中で松浦が示した資料(“Between Air and Electricity”など) も、授業を受けてない人は知らないのもちろん出典に
- 今回はWikipediaを直接引用したりしない。その記事で参考にされている文献にあたる
  - 物理書籍でどうしても手に入らない、などの場合は、そこに書かれている参考文献の情報が真だと仮定した上で孫引きを明示する
  - “やむを得ず「孫引き」をする場合の引用作法を知りたい。（レファレンス共同データベース 2017）” [https://crd.ndl.go.jp/reference/detail?page=ref\\_view&id=1000225927](https://crd.ndl.go.jp/reference/detail?page=ref_view&id=1000225927) 2022-08-26閲覧
  - 本来やらない方がいいが、読んだフリをして原典だけ記述するよりは誠実



# 採点方法

- 出席50点、課題50点（内訳：4日目の発表25点、レポート25点）
- 提出遅れは無条件で半減

# デザイン研究における論文執筆の方法

- 一般的な科学論文のスタイル：IMRaD
  - Issue(問題、背景)
  - Method(実験、分析の方法)
  - Result(結果)
  - Discussion (議論)
- →デザイン分野の論文は必ずしもこの書き方に当てはめられないものも多い
- 作っている最中に問題設定や目標自体が変化していく = Reflexivity、自己反映性

# Research through Design

## 問題解決主義から問題提起へ

デザインは科学的理論と学問を基盤にするべきだ。

システム（人工物）は現実の、共有された問題に働きかけるべきだ。

システムは曖昧さのない解を提供すべきだ。

共感やインスピレーションは日常生活をデザインする上で不可欠だ。

→ テクノロジーは奇妙な活動や取り組みへの探求を誘発できる。

曖昧さは想像力と洞察を誘発するためのパワフルな道具だ。

(Gaver, Boucher, Pennington & Walker 2003)

# デザインとアートの研究とは？

## Christophar Frayling(1993)

- Research **into(of/about)** Art and Design (歴史研究、理論構築)

*How can I tell that I think till I see what I say?*

(自分が考えてることを、自分で言葉にする前に理解/認識できるだろうか?)

- Research **through** Art and Design (アクションリサーチ、材料研究)

*How can I tell what I think till I see what I make and do?*

(自分が考えてることを、自分で作ったものを見る前に理解/認識できるだろうか?)

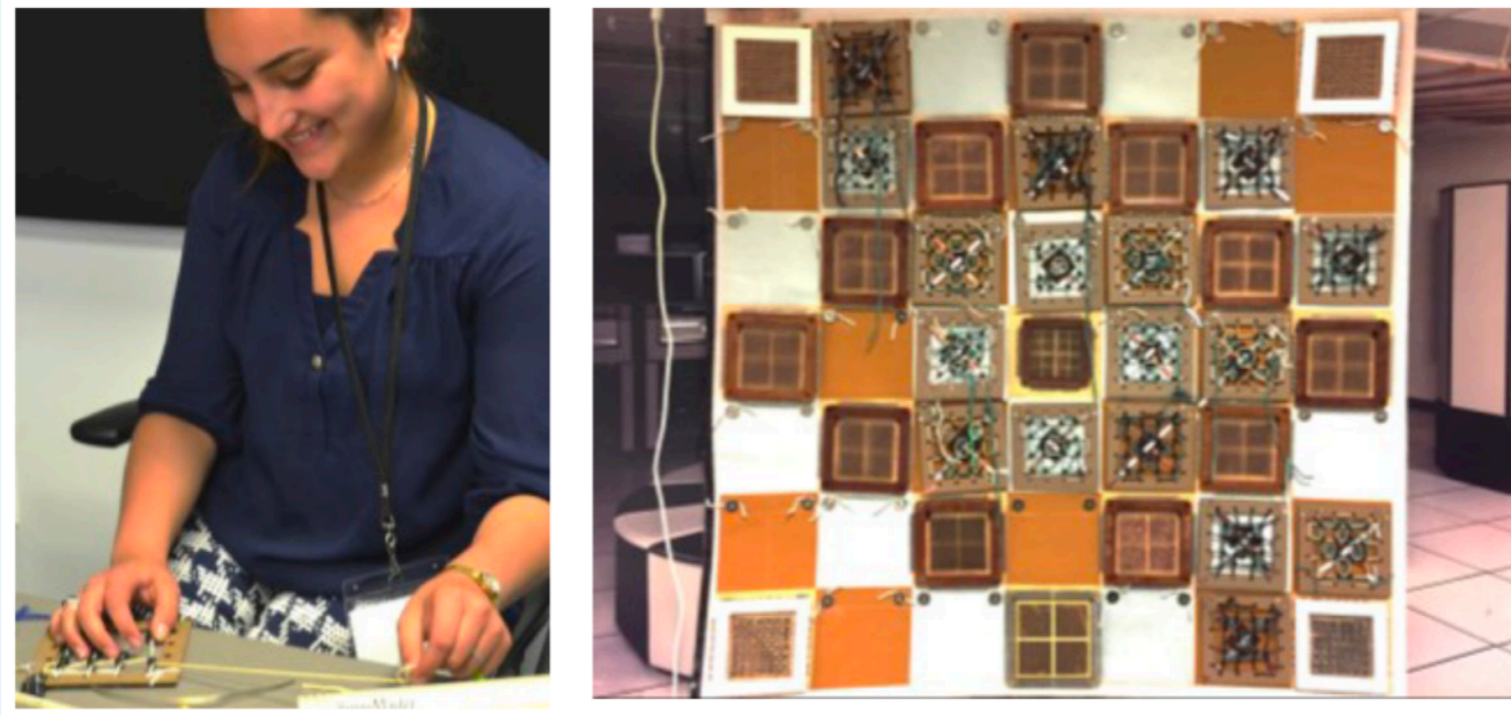
- Research **for** Art and Design (制作実践のための学び)

*How can I tell what I am till I see what I make and do?*

(自分とは何なのかということを、自分が作ったものを見る前に理解/認識できるだろうか?)

“Communicable Knowledge”

# 批評的奇譚作り (Critical Fabulation)



(Rosner 2018)

- ダニエラ・ロスナーを中心とした「Making Core Memory」プロジェクト
  - 1960年代アポロ計画にも使われた磁気コアメモリは、生産されなくなる最後まで女性工員による手作業が中心だった
- 手作業でコアメモリとして機能するパッチワークを作ることで、言語化されず歴史に残らなかった記憶を語り直す

- 過去の歴史を調べる
- 自分達で実際に作ってみる
- 歴史の中には記述されてこなかったものは何か？を考える
- 改めて歴史観を描き直す

# 構成の例

- 今回作った作品の概要
- 事実を基に記述できる情報(2日目に行ったサーベイを、第3者が読んでもわかるように改めて整理)
  - 再演/参照した作品は何か、どんな作品か
  - その作品はどのようにして作られたか
  - その製作者はどんな人物か、その作品を制作した背景
  - 今回作った作品の中で、オリジナルと共通している部分、変更した部分
  - 作品案の中で、制作途中で当初の構想から変化した部分
- 制作中の主観的経験を基に記述している部分
  - 制作にあたって事前に考えていたこと
  - 制作を通じて変化した自分自身の視点
- 経験をより広い背景に一般化して考える
  - 今回の経験を通じて、テクノロジーの与える音楽への影響への考えの変化

# 授業自体へのフィードバック

- 来年受ける同級生や後輩たちのために、この授業でよかったことや改善してほしいことを教えてください。
- 導入、時間の使い方、機材や設備、クラスの雰囲気、授業の難易度