

ゼミ発表 サンプル

インダストリアルロックの制作

Critical Path: Sammy

序章(イントロダクション)

背景

高校生になりギターを始めたが、ポップス・ロック・HR/HMと重めの音楽が好きになる一方、シンセサイザーによる電子音楽にも注目していた。

そして、ミクスチャと呼ばれる、ジャンルのクロスオーバーも90年代には起こった。

これらの中で「Nine Inch Nails」というインダストリアルロックの方向が最終的に目指す方向だと感じた。

目的

オリジナルのインダストリアルロックの制作

バンドによる活動に限界を感じ、急速に発達するDTMをベースにハードディスクレコーディングを用いて完全なるソロでの楽曲制作を目指す

方法

ギター

1992年にMusiciansInstituteのGITへ留学し、ギターのスキルについて学ぶと同時に、音楽理論への理解を深める。

楽曲分析

カラオケデータ作成の仕事をすることでさまざまな楽曲の

- メロディ
- コード進行
- 構成
- アレンジ

について吸収することができた。

機材

DTMソフトウェアとしてCubaseを利用し、ADATと同期することでオーディオデータを扱っていたが、1996年のVSTの登場により、オーディオデータ自体をコンピュータで扱うことが個人でもできる様になり、これをベースに楽曲制作に取り組む。

VSTインストゥルメントの登場は1999年であり、

- M1
- Juno106
- DX-9
- S1000KB
- XD-5

等のシンセサイザーは必須であった。

音楽理論との距離感

音楽理論は

これまで存在した音楽をどう記号化するか

について整理したものであり、新しい音楽は既存の音楽理論をベースとしないのでは？との仮説の元、楽曲の一部ではあえて音楽理論を利用しない方法論を用いた

結果

結果

- 全10曲のCD「Pure Core」を完成(1999)
- 企業VPに採用される(美容室RITZ)
- Cubase mailing listの全世界のユーザとコンピレーションアルバム作成
- アメリカのコンピュータ雑誌の付属CD-ROMに楽曲提供
- 恵比寿みるくにてライブを行う [CriticalPath "witness"](#)
- DEF MASTER(Japan)とコンピレーションアルバム作成

考察

考察

作曲途中では曲の方向性の違いから「これは1つのアルバムにまとめられるのか？」との悩みが常にあったが、期限を切って強引にまとめたことは結果良かった。完成後には

■ 作ること -> 聞いてもらうこと

に明らかに自分の中の方向性が変化し、反応があることでその後の音楽制作ではリスナーを意識することとなる。

また、ライブではサポートメンバーを迎え、ソロ活動ではあるが、他の人の解釈により、より可能性が広がることも感じる事ができた。

結論/課題

結論

技術の進歩により、CDを自宅で一人で完成させることが90年代には可能となった。

自分を代表する作品を20代のうちに制作できたことで、自分の名刺となり、その後の人生に大きな影響を与えた。

課題

- やり切ったこと
- 手法を確立したこと

この2点により、その後、どうしても音楽を作りたいという衝動がなくなってしまっている。

職業ミュージシャン・作曲家になるのだとしたら、それが良かったのだろうか。

また、コンピュータ音楽とのインプロビゼーションというジャンルにはまだ可能性がある。

(参考文献)

(付録)

Cubase

- Steinbergが設立40周年。Commodore 64用シーケンサから始まった40年の歴史。
9月25日まで過去最大級のセール実施中