

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@matsuuratomo.ya.com / teach.matsuuratomo.ya.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/>

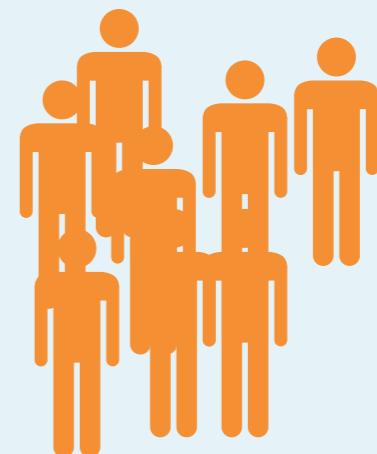
質問コーナー

- ・ 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
Quantitive



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”

The image shows a digital music player interface with a dark theme. On the left, there is a large, stylized graphic of a hand-drawn signature or logo, possibly 'Emo', repeated twice. To the right of this graphic is a table listing 18 songs. The table has two columns: 'SONG' and 'ALBUM'. Each row contains a small thumbnail image of the song cover art, the song title, the date it was recorded, the artist name, the album name, and the duration.

SONG	ALBUM
Emo 30 Apr. 2017 Koji Nakamura	Emo 30 Apr. 2017 - Single
Emo 24 Jul. 2017 Koji Nakamura	Emo 24 Jul. 2017 - Single
Emo 26 Aug. 2017 Koji Nakamura	Emo 26 Aug. 2017 - Single
Emo 8 Aug. 2018 Koji Nakamura	Emo 8 Aug. 2018 - Single
Emo Koji Nakamura	Epitaph
Lotus 13 Mar. 2017 Koji Nakamura	Lotus 13 Mar. 2017 - Single
Lotus 8 Apr. 2017 Koji Nakamura	Lotus 8 Apr. 2017 - Single
Lotus 10 Apr. 2017 Koji Nakamura	Lotus 10 Apr. 2017 - Single
Lotus 30 Apr. 2017 Koji Nakamura	Lotus 30 Apr. 2017 - Single
Lotus 8 Dec. 2017 Koji Nakamura	Lotus 8 Dec. 2017 - Single
Lotus Koji Nakamura	Epitaph
Wonder 23 Oct. 2017 Koji Nakamura	Wonder 23 Oct. 2017 - Single
Wonder 27 Mar. 2018 Koji Nakamura	Wonder 27 Mar. 2018 - Single
Wonder 6 Apr. 2018 Koji Nakamura	Wonder 6 Apr. 2018 - Single
Wonder 11 Sep. 2018 Koji Nakamura	Wonder 11 Sep. 2018 - Single
Wonder feat. Ryugo Ishida & NENE Koji Nakamura	Epitaph
Reaction Curve #2 6 Apr. 2018 Koji Nakamura	Reaction Curve #2 6 Apr. 2018 - Single
Reaction Curve #2 29 May. 2018	



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\(Hertz&Parikka,2012\)](https://vimeo.com/243488444)
- ・ 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）

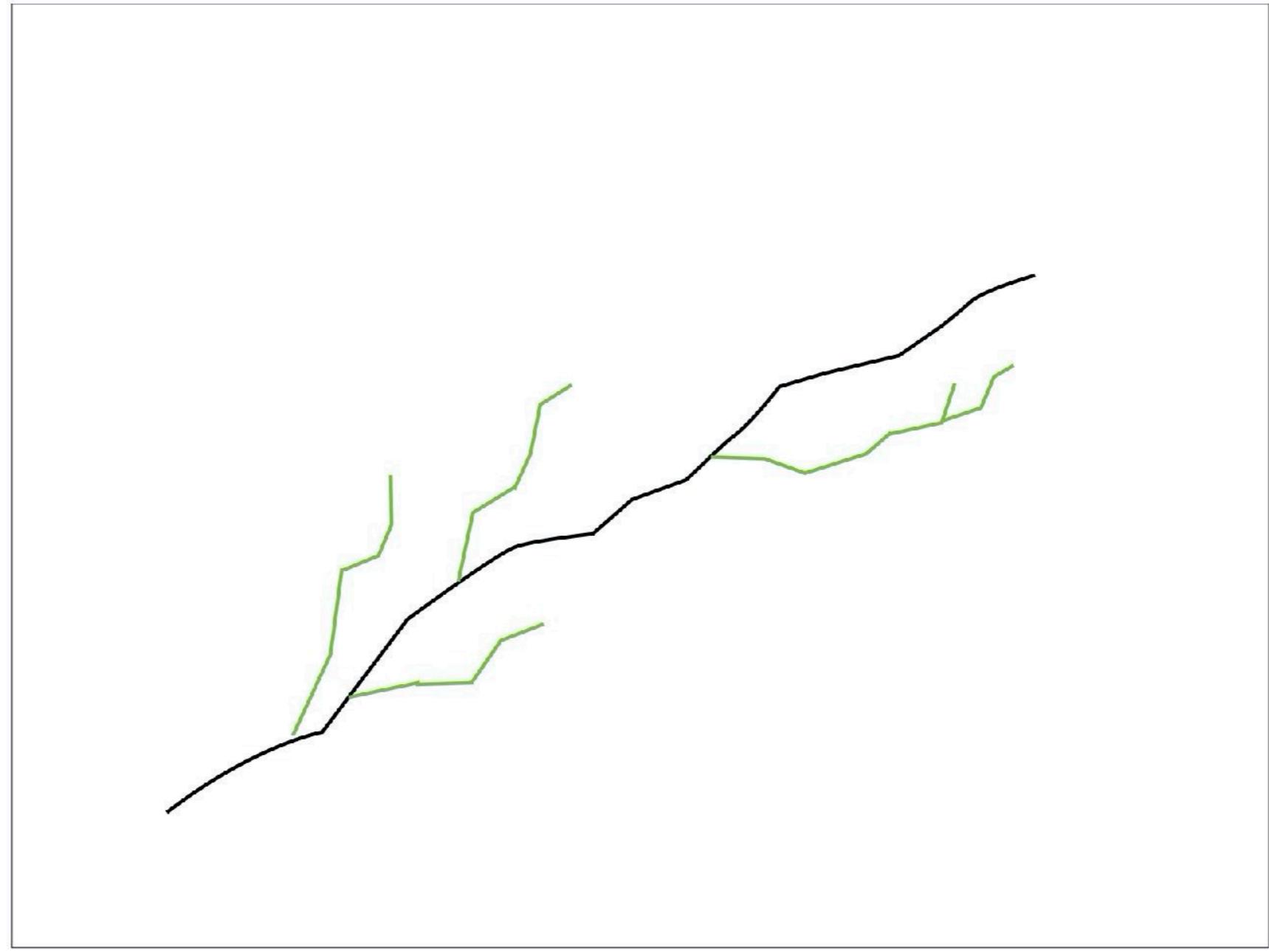


城一裕《断片化された音楽》2014年

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

Sideways Invention

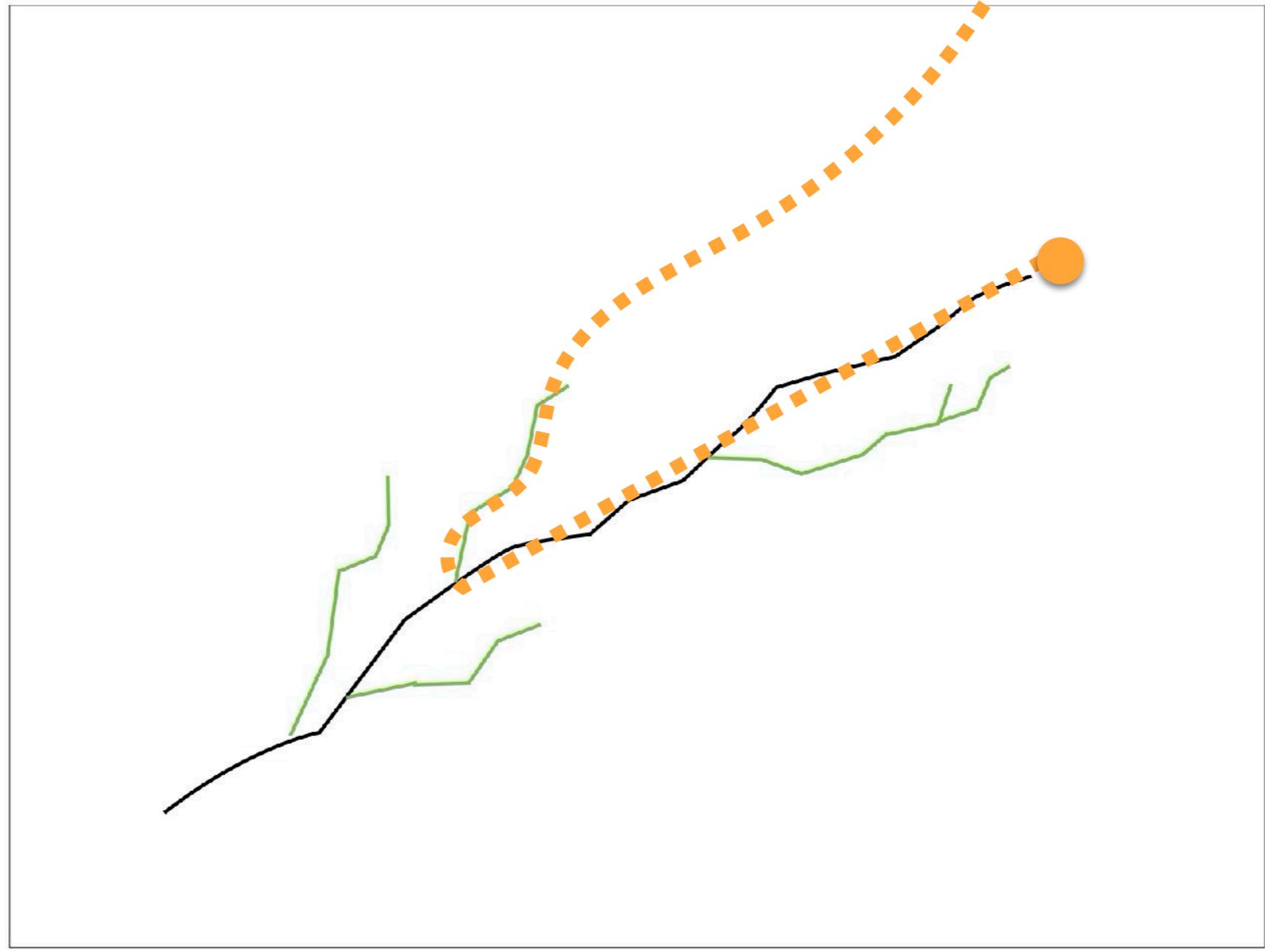
進歩は必ずしも一本道ではない



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

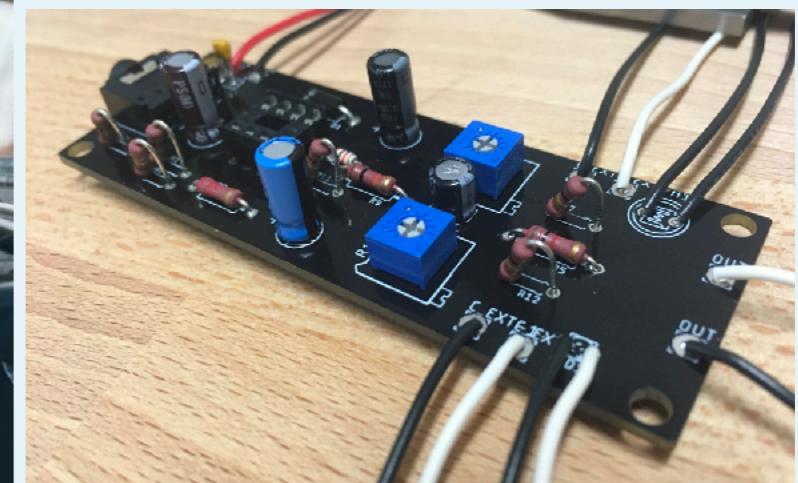
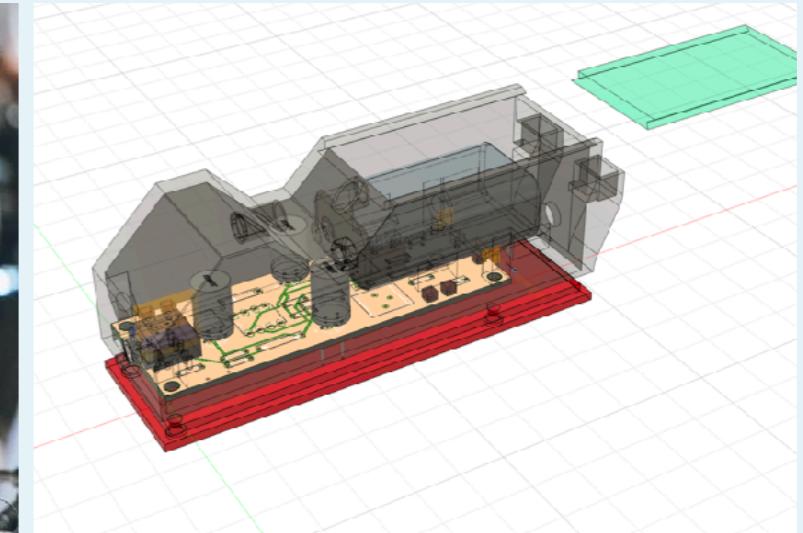


photo: Takehiro Goto

- 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

```
fn seek(speed: float, size: float) {
    return (speed+self)%size
}

// ADSR

fn countup(time: float, active: float) {
    count = if(active) self+1 else 0
    return if (count<time) count+1 else 0
}

fn hold(time: float, count: int) {
    return count
}

fn adsr(attack, decay, sustain, release, input) {
    atsig = min(1, self-1/(attack*48000))
    decsig = max(sustain, self-(decay*48000))
    relsig = max(0, self-1/(release*48000))
    at_or_dec = hold(attack, input)
    at_dec_sig = if(at_or_dec) atsig else decsig
    return if(input>0.5) at_dec_sig else relsig
}

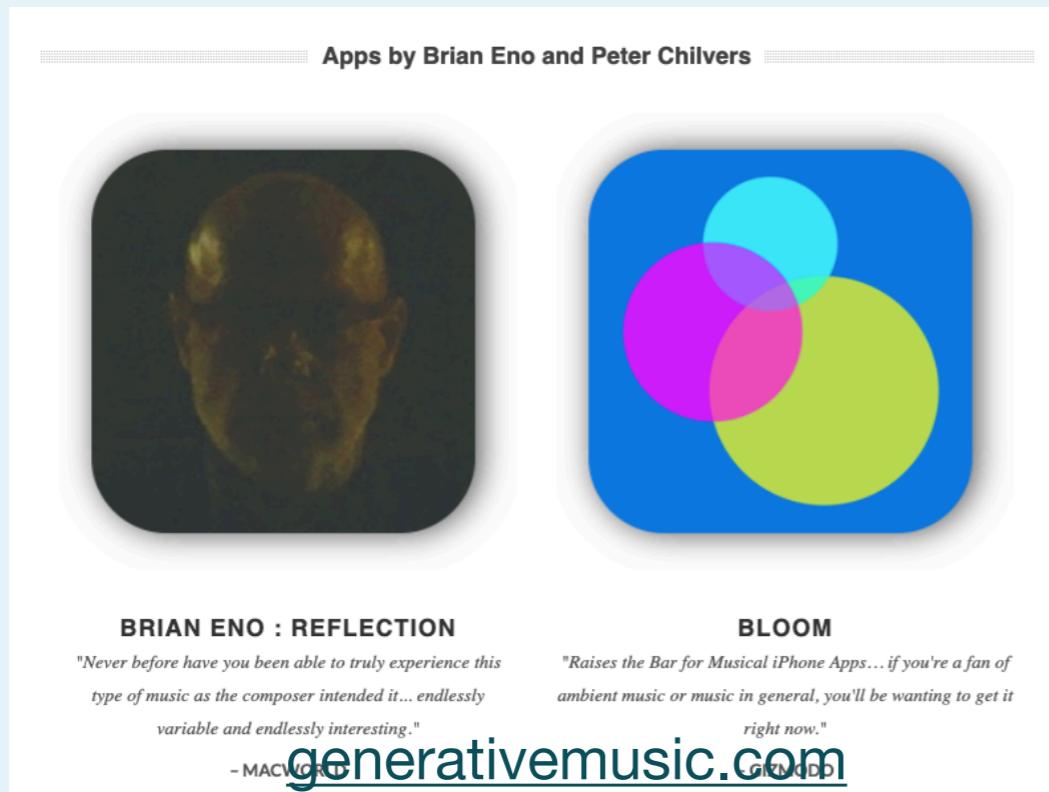
fn rect(freq: float) {
    return phasor(freq)>0.9
}
```

musical medium / a programming language as an Infrastructure

<https://github.com/mimium-org/mimium>



プログラムとして配布する音楽



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)