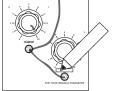
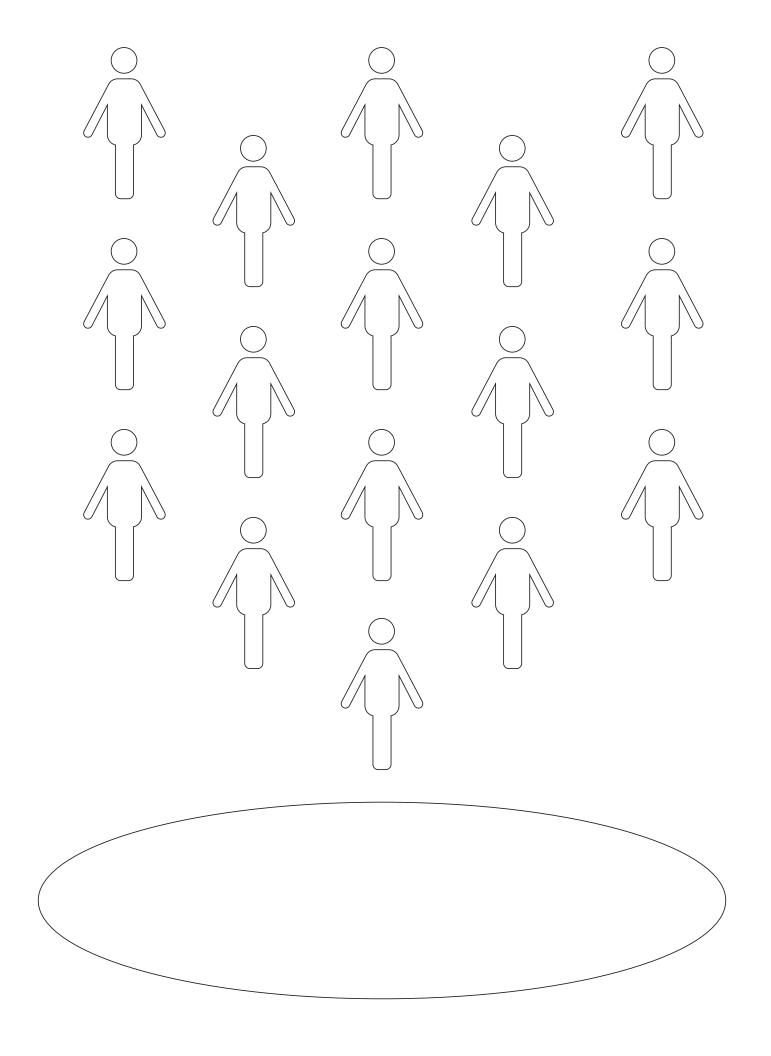


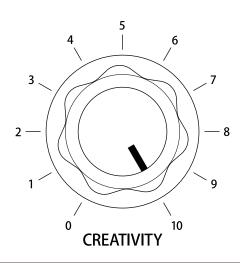
Write down your own sound.







インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル 2019 ICSAF 2019 第40回 JSSA 先端芸術音楽創作学会 研究会



11月30日(土)

9:30-12:30 JSSA 先端芸術音楽創作学会 研究会セッション1 @ N棟1F N110

13:15-14:15 招待講演

濱﨑公男(合同会社 ARTSRIDGE) 「イマーシブオーディオの技術と動向」 @ N棟3F N310 「イマーシブサウンドの体験」 @ N棟3F N320

14:30-17:30 ICSAF 2019 concert 1 & JASMIM talk session @ パストラルホール

12月1日(日)

9:30-11:30 JSSA 先端芸術音楽創作学会 研究会セッション2 @ N棟1F N110

12:45-13:45 Immersive Audio 作品 パフォーマンス @ N棟3F N320

14:00-16:30 ICSAF 2019 concert 2 & JASMIM talk session @ パストラルホール

両日開催

15.1ch Immersive Audio 常設展示•上映 @ N棟3F N320

11月30日(十.) 10:00~12:00/14:45~18:00

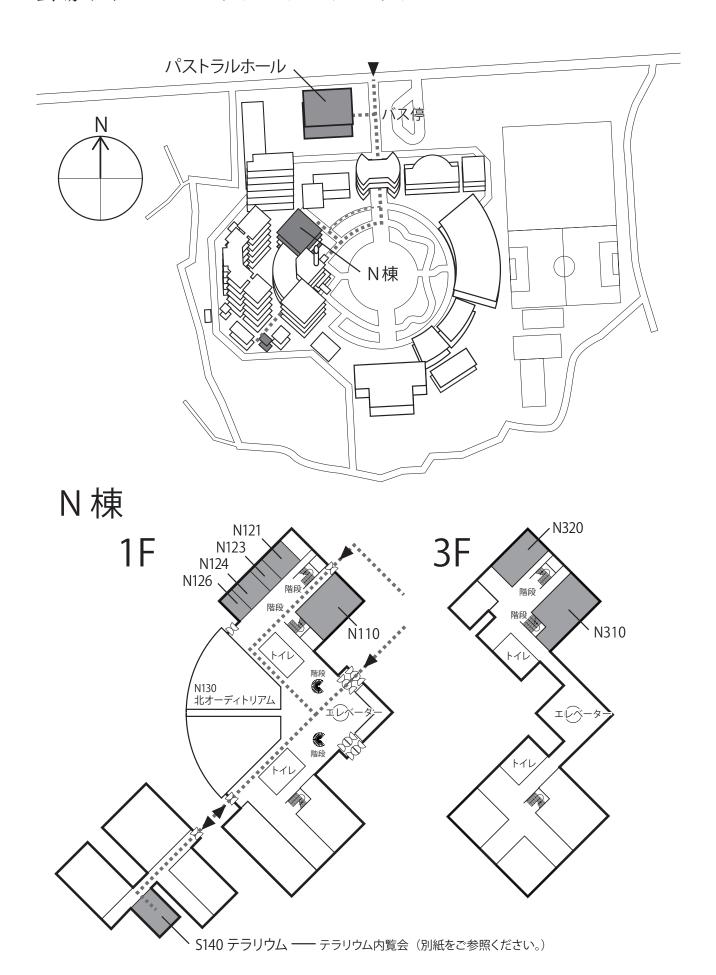
12月1日(日) 10:00~12:00/14:15~16:00

インスタレーション作品 展示 @ N棟 1F N121, N123, N124, N126

11月30日(土) 13:00~18:00

12月1日(日) 10:00~16:00

会場キャンパスマップ フロアマップ



ICSAF開催によせて

ICSAF(インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル)は、JSSA(先端芸術音楽創作学会)とインターカレッジ・コンピュータ音楽ワーキンググループ(通称インカレ)が連動して開催される、学生作品中心の作品展です。出品する各学生の方にとって、このフェスティバルは、作品を世に問う最初の機会であるかもしれません。大学院生の方、特に博士後期課程に在席する方々は、これまで積み重ねてきた創造の智慧や技の集大成、あるいはクリエイティブであることへの新たな挑戦として、作品を発表されていることでしょう。そのような若い力を今回のフェスティバルでも存分に感じることができます。

ICSAFでは、コンサート、インスタレーション、シアターといった多角的な作品提示が実現されると同時に、作品や創作に関する研究発表の場も用意されますので、学生の方々にとって今後の論文執筆や研究推進の重要な一歩になると思われます。 今回は日本音楽即興学会 JASMIM との共催となり、研究大会としても一層充実しています。

加えて、尚美学園大学芸術情報学部のご協力によりテラリウム内覧会「視響環境の実験工房」も同時開催され、まさに未来的で刺激的な二日間となりそうです。

21世紀も、はや20年に達しようとしています。音楽、サウンド、メディアといった領域の教育現場において設計デザインやアートの概念がますます注目されるなか、若い方々のみずみずしい創作力に触れ、ソニック・アーツを中心としてさらに芸術が広がり社会に根ざして行くように、そしてどんどん世界に発信していくよう期待します。

最後になりましたが、ICSAF 2019を開催するにあたり、担当校である尚美学園大学の先生方と運営スタッフの方の入念な準備に心より感謝申し上げます。

ICSAF運営委員長水野みか子

11月30日(土)9:30-12:30

JSSA 先端芸術音楽創作学会 研究会セッション1

@N棟1FN110

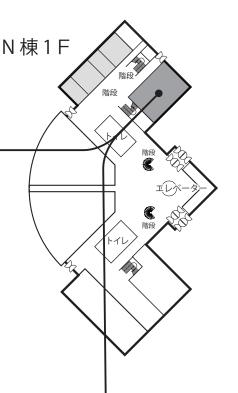
- 1.津曲洸太 情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 『メディウムとしてのニューラルネットワークの探求』
- 2. 顧昊倫 東京藝術大学大学院 音楽文化学専攻 音楽音響創造分野 後藤研究室 『Selenographにおける創作思考』
- 3. 木村佳 情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 『演奏とメディアをめぐる問い』
- 4. 森田理紗子 情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科 『ガムランにおける独自概念「ラサ」に触発された作品制作の試みとその手法の可能性』
- 5. 本多慎吾 東京電機大学理工学部情報学専攻 『ワークショップによる電子音響音楽の実践及びインスタレーション作品の創作についての研究』
- 6.望月雄太 東京電機大学理工学部情報学専攻 『非同期音楽による作品発表とメディアアートとしての発展性』

12月1日(日)9:30-11:30

JSSA 先端芸術音楽創作学会 研究会セッション2

@N棟1FN110

- 1. 西田騎夕, 城一裕 九州大学大学院 芸術工学部 音響設計学科 『バイオメモリスタを用いたモジュラーシンセの開発とそれによる音楽表現の拡張の検討』
- 2. 坂田晶 昭和音楽大学大学院 博士後期課程(作曲) 『ハイランド・バッグパイプのカンタラックを用いた自動作曲の研究』
- 3. 松宮圭太 大分県立芸術文化短期大学 『ハイブリッド楽器の研究 『したたり』ピアノと電子音響のための (2019) の創作意図と表現方法を巡って 』
- 4. 古川 聖, 濵野峻行 東京藝術大学、(株) COTON 『衛星測位システムを利用した音環境システム「ソニックウォーク」の開発と利用について』

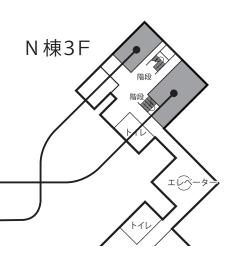


11月30日 13:15-14:15

招待講演 濱崎公男(合同会社ARTSRIDGE)

「イマーシブオーディオの技術と動向」@N310・

「イマーシブサウンドの体験」@N320·



モノ、ステレオ、サラウンド、マルチチャンネル音響と発展してきたオーディオの収音・制作・再生技術は、イマーシブオーディオとよばれる、これまでの技術的制約から解放され、ヒトが知覚できる音響空間を再現あるいは創造しようという段階にようやくたどり着いてきました。国内外では、イマーシブオーディオによる学術研究、アート創造、商用化などが活発に動き出しています。

前半の講演ではイマーシブオーディオに至る技術の歴史を簡単に振り返った後、イマーシブオーディオとは何かをご説明します。そして、イマーシブオーディオの核となる技術と、その技術をいかにアート創造に応用できるかをご説明し、具体的なイマーシブオーディオの応用例をご紹介します。後半のデモでは、イマーシブオーディオの特徴と魅力を理解していただくために、ハイトスピーカーを含む三次元マルチチャンネル音響再生によるイマーシブサウンドと、バイノーラルレンダリング技術によるヘッドフォン再生でのイマーシブサウンドを体験していただきます。

濱﨑公男 Kimio Hamasaki

1982年九州芸術工科大学大学院芸術工学研究科情報伝達専攻修了後、音楽録音制作、オーディオ・音響技術研究開発、オーディオ・音響技術関連教育、オーディオ技術関連国際標準化など、音一筋で現在に至る。音楽録音では、電子音楽やオーケストラによる現代音楽作品や、ウィーンフィルハーモニー管弦楽団、バイエルン国立歌劇場ほか国内外の著名な演奏団体によるオーケストラ作品やオペラ作品などを多数制作。研究開発した技術で国際的に利用されているものには、サラウンド収音方式 Hamasaki-Square、3Dオーディオ方式22.2マルチチャンネル音響システムなどがある。近年は、イマーシブオーディオの発展と普及に尽力している。

CATs Audio Award、IBC President's Award、AES BOG Award、逓信協会前島賞、高柳記念財団高柳記念奨励賞、映像情報メディア学会丹羽高柳賞業績賞ほか受賞。

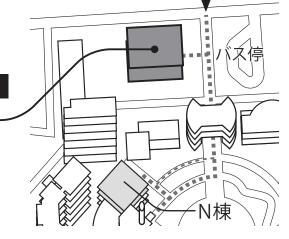


日本放送協会、バイエルン放送協会、AES副会長などを経て、現在は合同会社 ARTSRIDGE代表、S'NEXT株式会社技術主幹、AES Broadcast & Online Delivery技術委員会議長、AES Recording Technology & Practices技術委員会副議長、AES技術評議会委員、AES標準化委員会委員、IEC TC100ベルギー国委員、AESフェロー。

14:30-17:30

ICSAF 2019 concert 1 & JASMIM talk session

@ パストラルホール



1

オープニングトーク&サウンド マルチチャンネルサラウンドによる『 冨田勲という宇宙 』

平成28年5月5日、冨田勲先生が銀河の果てへと旅立たれました。冨田先生は2000年4月の本大学開校当初より音楽メディアコース教授として、2006年からは大学院、2009年からは尚美総合芸術センターのセンター長と、長らく本学における教育に関わってこられた、大変ご縁の深い先生です。本学のサラウンド音楽表現研究の髄には、冨田先生の立体音響への情熱が今でも色濃く残っています。

冨田先生の旅立ちから3年、平成が終わり令和が始まった2019年の9月6日、幸運にも冨田先生との深いご縁をいただいた私達が中心メンバーとなって、故・冨田先生から受け継いだものを新時代へと繋ぐコンサート「冨田勲という宇宙」を実現させることができました。ICSAF2019のオープニングでは、この「冨田勲という宇宙」の公演記録をサラウンドで上映させていただく予定です。冨田先生が想いを馳せた「音の宇宙」を感じていただけましたら幸いです。

古山俊一 Shunichi Furuyama 尚美学園大学芸術情報学部 音楽応用学科教授 音楽応用学科長

尚美学園大学教授。幼少期、東映映画「シンドバッドの冒険」を見て冨田サウンドに目覚め、後年「月の光」を聴き冨田サウンドの虜となった。シンセサイザーメーカーに就職し冨田先生とお会いする機会を得ることができ、作曲、音作りのノウハウを教えていただいた。立体音響の素晴らしさ、表現の深さも知ることができた。尚美学園大学で音楽メディアコースを立ち上げ、当時主任教授であった冨田先生を補佐させていただいたことも私にとって大切な思い出である。

2

Sar/on rails (ライブパフォーマンス)

本作品はインドネシアの民族音楽「ガムラン」の根底に存在する精神「ラサ」に着想を得た音楽作品である。「音板を叩くと同時に一つ前に叩いた音を止める」という動作を反復することで生まれる独特のフロー体験を一種のラサであると捉え、このラサを最小限の動作・音楽の構成要素から得る。

本作品ではガムランのサロン音板28本とスポンジ音板、そして自作の円形台を用い、2人の奏者と1人の交換手によって演奏する。奏者たちは指定された動作を繰り返すだけだが、交換手が適宜音板を交換することによって音楽は進行し、妙味が生まれる。

森田理紗子 Risako Morita 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] メディア表現研究科

1995年東京都出身。

2018年東京音楽大学作曲指揮専攻(作曲)卒業。同大学音楽学課程修了。

情報科学芸術大学院大学(IAMAS)メディア表現研究科に在学中。

大学在学中からガムランの演奏・研究を行い、現在はIAMASにてガムランの拡張に関する研究を進めている。

audible tour (アクースモニウム演奏)

ひとりひとりが国やエリアを担当し、その国々を旅するように場面展開していく作品。それぞれが約2分の音を作成し、それを編集し繋ぎ合わせ、全体を構成した。それぞれの持ち味のミックスをお楽しみください。

中出柚衣 Yui Nakade 帝塚山学院大学情報メディア学科

帝塚山学院大学人間科学部情報メディア学科3回生。音楽制作は大学入学後に開始。普段は日本のポップスをよく聴いている。

□□□ 下浦愛実 Manami Shimoura 帝塚山学院大学情報メディア学科

帝塚山学院大学人間科学部情報メディア学科3回生。洋楽だとバラード、邦楽だとポップスをよく聴く。楽器経験がないため、主な作品はDTM。

□□□ 阿部健太郎 Kentaro Abe 帝塚山学院大学情報メディア学科

帝塚山学院大学 人間科学部 情報メディア学科3回生。電子音楽や、クラブミュージックなどの音楽を好み、よく聴いている。興味を持つようになったきっかけは、音楽ゲームに収録されている楽曲に、興味を惹かれ、そこから近い系統の音楽を聴いていき、今に至る。今回の3人合作のコンクレート作品も、都会の環境音や電子音楽を部分的に使用した作品を制作した。

4

Zombie Calculation KuKu

ニューラルネットワークによる音声認識システムとともに、九九の暗唱を行う。

□□□□ 津曲洸太 Kota Tsumagari 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] メディア表現研究科

1995年、愛知県名古屋生まれ。名古屋学芸大学 メディア造形学部 映像メディア学科を卒業後、情報科学芸術大学院大学(IAMAS) メディア表現研究科に在籍。ニューラルネットワークを主題に作品を制作している。

Broken democracy (アクースモニウム演奏)

東京電機大学情報作曲・音楽文化研究室の学部4年生と情報学専攻の1,2年生が作った曲をモンタージュし、一曲にまとめ上げました。曲は最初にお互いの特徴のある部分を流し、それをずらしたり、増やしたり、減らしていくことでどんどん暴れさせて崩壊していく構造にしました。これはまさに民衆が集まることによって崩壊していく民主主義崩壊を曲を共同で作成し崩壊させていくことで表現しています。

望月雄太 Yuta Mochizuki 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 2016年に東京電機大学未来科学部情報メディア学科を卒業。社会人を経験後、2018年に東京電機大学大学 院理工学研究科情報学専攻に入学。大学院では「音と映像が連動するメディアアート制作」を行っている。修士論文は、「非同期音楽と映像の連動」 をテーマに執筆中である。学外ではポピュラーミュージック制作や音楽著作権についても学んでいる。 ── 早田淳平 Jumpei Hayata 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系 研究は誰でも楽しめるシンセサイザーの作成を目指して行っています。現在のアイディアはマーカー型ARを使いシンセサイザーの波形やADSRの 指定するカードを作り、ジェスチャーに反応させ、ジェスチャーでお互いのカードを繋げたり離したりする事で効果を出すシステムを作りたいと考え ています。しかし、音響処理プログラミングの知識やARの知識が足りないのでアドバイスが有ればお知えて欲しいです。 加藤恵介 Keisuke Kato 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 東京電機大学理工学部、柴山研究室の加藤恵介です。趣味はゲームをすることで、夜にはよく友人たちと通話をしながら一緒にゲームをしたりしてい ます。現在私は、柴山先生が主催している「電子音響ピープルプロジェクト」のお手伝いをしており、そのイベントを通じて、現代音楽への知識や見分 を深めています。また、これらが社会的にどう影響を与えるのか、このようなイベントを開催することで得られる事などを研究しています。 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系、作曲・音楽文化研究室所属の小菅一輝です。普段はゲームや音楽鑑賞をして過ごしています。現 在の研究内容は、「キー入力による直感的な演奏と、それを用いたループ素材の生成、合成プログラム」です。今後、さらにランダム的な要素の付加や 素材の編集などの機能を盛り込み、理性にとらわれ過ぎない砕けた音楽の作成ができるプログラムにしていきたいと考えています。 □ 小林智希 Tomoki Kobayashi 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 作曲・音楽文化研究室所属の小林智希です。作曲に興味があり、クラブサウンドから歌物まで 色々な曲を作っています。今は商業用の歌物の作曲技法の研究を個人的にしています。大学の研究ではクラブサウンド、特にハウスの文化について の研究と、制作を行っています。文化についてはディスコからハウスへの変遷について、制作ではハウスのトレンドがいかに細分化されているかを示 すためのトラックメイクをしています。 ──── 関矢空良 Sora Sekiya 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系 群馬県出身、東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系作曲・音楽文化研究室所属の関矢空良です。せきやそらと読みます。様々な音楽の その時代における意味やその時代における音楽に起きてしまう矛盾等に関心を持ち研究を進めています。 ── 石井堅悟 Kengo Ishii 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系学部4年生です。美味しいもの、楽しいもの、流行りが大好きです。日頃から、それらの価値、必要 性について考えていることに努め、また歴史を辿りながらアーティストの活動について勉強しています。 □ 鈴木勇輔 Yusuke Szuki 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系

□□□□ 石川巧 Takumi Ishikawa 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系

ただきながら写真を撮っていました。大学では趣味の写真を生かして表現豊かな制作物に取り掛かっています。

東京電機大学理工学部の石川巧です。作曲・音楽文化研究室にて音楽の幼児教育や、それに伴う音楽制作のツールを研究しております。普段は大学で音楽に関する勉強をしつつ、埼玉県川越市で学友と共に立ち上げた子供向けのプログラミング教室の運営を行っております。学外活動で得たこのような経験を活かし、私でしか実現できないような音楽に関する教育の在り方を示したいと考えております。

に移すので深夜でもお構いなしに外出します。また2018年は大学を休学して約9ヶ月の間アジアやヨーロッパを回り、人々の現地の生活を見せてい

□□□□ **黛駿** Shun Mayuzumi 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系

東京電機大学理工学部、作曲・音楽文化研究室所属の黛駿です。好きなことは政治などの社会の情報を集め、自分なりに考えることと物を集めることです。研究でやっていることは音を弄ることによって音ではないが存在するような音を作ることにより作曲を行っています。

離散と収束による音楽の拡張 (アクースモニウム演奏)

この音源は10人の作曲者がバラバラに作った音源を一つに編集したアクースマティック作品である。

最初は環境音、楽音、一定のリズムがある中、だんだんとリズムや楽音が複雑化していき、ポピュラー音楽から離れていく。 バラバラに製作した楽曲が、音響的な情報エントロピーの推移と音響空間的な収束と離散を繰り返し、別のものに変化していく。

部分的に聴くと音楽に聴こえないものも全体を诵して聴いてみると音楽と呼べるものに聴こえてくるのではないだろうか。

| 部万时 | こ聴くと音楽に聴こえないものも主体を通しし聴いしみると音楽と呼べるものに聴こえてくるのではないだろうか。 |
|-----|--|
| | 本多慎吾 Shingo Honda 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 1996生まれ、埼玉県出身。現在東京電機大学大学院で音楽文化とデザインについて学び、先駆的な音楽表現の創作フィールドのデザインや効果測定の研究をしています。 |
| | 北島雄太 Yuta Kitajima 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 東京電機大学大学院1年生 作曲・音楽文化研究室所属 学部時代は身体の動きと音の関係性に関する研究を行っていたが、現在はジェネラクティブアートに関心を持ち学習・研究をすすめている。 |
| | 川崎拓海 Takumi Kawasaki 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系 |
| | 土井理史 Satoshi Doi 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 東京電機大学のゲーム制作サークルにてサウンドクリエイターとして活動。2Dストラテジー、縦スクロールシューティング、3DVRなどのゲームで効果音やBGMの制作を担当した。 |
| | 和田義智 Yoshinori Wada 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 作曲・音楽文化研究室所属。C#によるアプリケーション開発やWebデザインが専門ですが、電子音響ピープルの企画に立ち上げから参加し、これをより発展させ人々とのつながりを作るためのシステムの開発と研究を行っています。昨今はソフトウェアを手元に準備せずともブラウザ上で動作できるアプリに強みがあると確信し、これらと関連性が強いpythonやphpといった言語を勉強中 |
| | 松本実樹 Miki Matsumoto 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系 小学生の頃よりポピュラー音楽を聞く。主にジャンルはアイドル、弾き語り、バンドを聞く。選曲はクリエイターを基準に決める。近頃は劇伴曲を好む。 大学の研究室に所属後、現代音楽を中心として芸術への知見を広めている。アクースモニウムをきっかけとして音の空間投影に興味を持つ。視覚を越えた音の動きについて研究している。 |
| | 高根沢直柔 Naonari Takanezawa 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 東京電機大学理工学部、柴山研究室所属の高根沢直柔です。名前の「なおなり」の由来は坂本龍馬好きの父が坂本龍馬の諱からとったとのことです。 研究内容は「Max/MSPを用いたインタラクティブな音楽生成システムの開発とそれを用いた表現」をテーマに既存の曲を自分なりにアレンジして さらに自分好みの曲にするということを実現するために活動しています。 |
| | 高橋良輔 Ryosuke Takahashi 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系 東京電機大学理工学部4年 柴山研究室所属。サークル活動でダンスをしていたことから身体と音楽の関係性に興味を持ちました。現在はSonyのモーションソニックをモデルとした機器の開発のためMAXと作曲の仕方を勉強中です。 |
| | 松澤朋也 Tomoya Matsuzawa 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系 東京電機大学の情報システムデザイン学系所属の松澤朋也です。私はゲームが大好きで、ゲームをきっかけにプログラミングを学び、ゲームをきっかけに音楽に興味を持ちました。現在は、既存の楽曲に様々な音を段階的に重ねることでより面白くなったり表現の幅が広がったりするんじゃないか |

井野響 Hibiki Ino 東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系

と思い、それが実現できるようシステムを組んだり、さまざまな楽曲を聞いたりしつつ日々ゲームに励んでおります。

東京電機大学 理工学部 理工学科 情報システムデザイン学系4年 作曲・音楽文化研究室所属。自分の感性や体験を元に、Digital Audio Workstatio を用いて、非現実的な情景を想像させるような音楽の作成を試みている。

森の精霊の誘い (ライブパフォーマンス)

森の奥地に棲む動物たちの鳴き声や風の音、濃霧に包まれた怪しげな雰囲気を全てクラリネット1本で表現している。森の中に迷い込み聞こえてくる音を頼りに歩いて行くと、森の精霊たちの踊りに歓迎され、森の奥深くへ誘われてしまう・・・この作品はリアルタイムでエフェクトをかけながら演奏するソロクラリネットとあらかじめ録音し加工されたクラリネットのフレーズ、タップノイズで構成されている。

□□□□ 藤森千陽 Chiharu Fujimori 尚美学園大学 音楽表現学科 作曲専攻

1999年山口県出身。3歳から15歳までエレクトーンを学び、その中で作曲も経験する。また12歳からクラリネットを始め、全日本吹奏楽コンクール、全日本マーチングコンテスト共に金賞を受賞。作曲を天野正道氏、宮木朝子氏、川崎真由子氏に師事。

8

生活、令和元年 (アクースモニウム演奏)

日々を過ごしていく中で生活に愛おしさを感じ、形にしようと作品にしました。絶えず変化していく日々の中で何かを掴もうと する連続が私自身の生活です。この生活を支える営みの音にフォーカスを当て、広がっていく世界を表現しました。

森田万利菜 Marina Morita 同志社女子大学学芸学部 音楽学科 音楽文化専攻

同志社女子大学 学芸学部 音楽学科 音楽文化専攻 4回生。最近は音響空間における表現の拡張に興味を持ち、音楽の制作に取り組んでいる。

- 休憩 - (10分)

9

Selenograph (ライブパフォーマンス)

夢の中で、宇宙飛行士として月へ旅立った。なんの経験もない宇宙飛行士が一人ぼっちで未知を迎える心理や、銀河に散らばる宇宙塵と粒子の様子、そして着陸する前に宇宙船が壊れそうになることへの怖さを描こうとしている。本作品はピアノの演奏と同時にその音を録音、変調を行い、予め用意した電子音響と併せてマルチチャンネルで再生するライブ・エレクトロニクス作品である。

面吴倫 Haolun Gu 東京藝術大学大学院 音楽文化学専攻 音楽音響創造分野 後藤研究室

1994年11月中国蘇州市生まれ。高校一年より作曲を学ぶ。

2017年上海音楽学院音楽デザインと制作科を最優等の成績で修了、現在、2018年より東京藝術大学大学院音楽音響創造科修士課程に在籍。これまでに作曲を秦毅、尹明五、陳強斌、西岡龍彦、後藤英の各氏に師事。

Performance "Ticking Time" (ライブパフォーマンス)

オランダの作曲家 Jacob ter Veldhuisによる、テナーサクソフォンとサウンドトラック、ヴィデオの為の"Ticking Time"は、2015年のフランスでの初演から4年経った今でも、日本での演奏機会は非常に少ない。その背景には、その曲のテーマである福島第一原発が絡んでいることや、音楽家と政治を一緒にすることへの嫌悪が感じられる。

本作はそのTicking Timeをめぐる、独立したパフォーマンスであり、それは普段表面に出ることのない演奏家個人としての問題意識とこの曲を取り上げる理由に根ざしたものであり、それはまた、演奏家が他者の作った曲を演奏するという従来のコンサート形式に対する演奏家からの新たな提案である。

木村佳 Kei Kimura 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] メディア表現研究科

サクソフォン奏者。情報科学芸術大学院大学修士2年に在籍。昭和音楽大学器楽学科演奏家コース(サクソフォン専攻)卒業。

11

Walking (アクースモニウム演奏)

漠然とキャンパスを歩き回るようなサウンドを制作したいと思い立ち、 大学内で手当たり次第に素材の収集をした。 録音は、通常のステレオ以外にアンビソニックやバイノーラルなども活用し、 最終的にアクースモニウムで演奏できるようにまとめ上げた。

型 與芳恵 Yoshie Oku 洗足学園音楽大学大学院

1995年8月11日生まれ。洗足学園音楽大学ピアノコース卒業。ピアノを鵜家聖子、西山郁子の各氏に師事。作曲家になりたいという想いを断ち切れず、2018年洗足学園音楽大学大学院作曲専攻音楽・音響デザインに入学。作曲を相馬健太、永岡宏昭の各氏に師事。現在アイドルへの楽曲提供、自主コンサートの開催など、音楽活動を手広く行っている。

12

Ouiet (アクースモニウム演奏)

この作品は微かな音で演奏される。

小さく細かい音の粒がゆっくりと変化していく様子を描いた。

時間経過とともに変化していく中でみえてくる像は何か私たちと共通するものを感じさせ、やがて雨の仮想空間をつくりだす。 目が暗闇に慣れるように耳も微かな音から景色をみることができるようになり、そこからみえる風景は…。

□□□□ 田川浩太郎 Kotaro tagawa 洗足学園音楽大学大学院

1995年5月12日生まれ。

物心ついたころからピアノに触れ、11歳で初めて作曲し演奏する。

主にシンセサイザーを用いたダンスミュージックやボーカルトラック制作を中心に活動。

洗足学園音楽大学大学院作曲専攻音楽・音響デザインに在学中。

作曲を森威功、菅原サトル、八木澤佳介の各氏に師事。

日本音楽即興学会(JASMIM) talk session-1

聞き手:安藤大地 Daichi Ando 首都大学東京

トーク: 落晃子 Akiko Ochi 京都精華大学

長山弘 Hiroshi Nagayama 広島大学

コンピュータ音楽の分野でも最近は、ライブコーディングなどの即興演奏が新たな音楽・音響表現として大きな注目を浴びている。今回共催である日本音楽即興学会 JASMIMでは、もちろん即興演奏パフォーマンスも題材にしているが、即興演奏による音楽教育も対象としている。

このミニトークセッションでは、自作電子楽器を使った即興を行なっている落晃子さんや、小学校の各科目でのプログラミング教育必修化に伴いライブコーディングの教育的効果を研究している長山弘さんをお招きして、テクノロジーを使った即興やその教育的効果に関して、安藤がICSAFの立場からミニインタビューを行う。

14

ウッドベースのための環境音を用いた電子音楽(ライブパフォーマンス)

私達は首都大学東京日野キャンパスを拠点とするインダストリアルアート学域のインタラクティブアートスタジオ、インターフェースデザインスタジオ、空間デザインスタジオに所属する4名のデザインを専攻する学生で構成されたグループです。4人それぞれがサウンドプログラムで制作した音源に弦楽器のコントラバスの生演奏を加えた音楽を発表します。今まで私達が収集してきた自然の音、打撃音、破裂音などに編集を加えた音源を利用して4つの音楽を作り出し、それらを組み合わせることによって日常では体験できないような神秘的な空間を表現します。その世界の中に様々な演奏方法で奏でられたコントラバスの音をアンサンブルさせることによってより深みのある音楽にして私達にしか到達できない作品を目指します。それぞれ分野が異なる学生達が一丸になって作り出した作品をお楽しみください。

| □□□ 青柳龍生 | Ryusei Aoyagi |
|-----------|----------------|
| □□□ 金丸紫乃 | Shino Kanamaru |
| □□□ 陳澤洋 1 | Takuyoh Chin |
| □□□ 村田彩 A | Aya Murata |

首都大学東京大学院 インダストリアルアート学域 修士課程 サウンドプログラミング受講生

15

DETEMMIENATION (アクースモニウム演奏)

日常で耳にする生活音でゲームのようなサウンドは作ることができるのか。日常に溢れかえる様々な聞き慣れた生活音を素材に利用し、エフェクトを駆使し、架空のゲーム音楽を作成した。

奥中亜季 Aki Okunaka・川村凌 Ryo Kawamura 帝塚山学院大学情報メディア学科

帝塚山学院大学情報メディア学科3回生コンビ。お互い異なる音楽のジャンルを聞き、全く重ならない趣味を持つ対極な二人。奥中はポケモンマスターになることを目指していて、川村は霊界探偵になることを夢見ている。そんな二人がコンビを組んでぶつかり合ったらどうなるのだろうか。

僕の部屋の平行世界 (アクースモニウム演奏)

『徹夜明けにエナジードリンクを買って飲む』というシチュエーションを題材に、その過程でサンプリング出来る音を素材として制作した。使用した音素材の内、特筆すべきものは、『タイピング・マウスクリック・自動販売機・エナジードリンクの缶を開ける音・炭酸の気泡音・コップに氷を入れる音』となっている。制作環境について、DAWはStudio One、主用プラグインはBattery4・Serum・OTT・H-seriesである。

徹夜明けの朦朧とした頭に、シュワシュワのエナジードリンクを入れたかのような爽快感を演出した。

大岡弘明 Hiroaki Oh-Oka 尚美学園大学 音楽表現学科 作曲コース

岩手県奥州市出身。国立東京工業高等専門学校情報工学科3年次修了。現在、尚美学園大学芸術情報学部音楽表現学科作曲コース3年次在学中。 作曲を佐藤賢太郎氏に師事。オーケストラ曲とハウスミュージックを中心とした楽曲制作の他、室内楽コンサートのための編曲、Web制作等も行っている。

17

Unfixed Echoes (ライブパフォーマンス)

荒唐無稽な世界観を在る種の外連味を持って、リアルタイムで構築、表現する。荒唐無稽な世界観の表現とは日常から乖離した超現実的な倫理に則ったカオスであると考える。故に私自身にとって当作品は、真に無秩序の音楽が常に孕む公に対する「文化的レイプ」になり得る要素をいかに矮小化し、表現の範疇に収めるかという一種のナルシズムとの対話でもある。

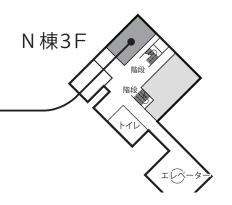
具体的にはMAXをフレームワークとした自由度の高いサンプラーやシーケンサーを用い、楽曲及び演者自身にとってのアンコントロールな要素を残しつつDAWというコントロール可能な領域に落とし込む事で、アクターとリスナー両者にとって常に予測不可能で新鮮な混沌を生み出す。

種苅 共秀 Tomohide Hokari 尚美学園大学 音楽応用学科 音楽メディアコース

2000年生まれ。尚美学園大学芸術情報学部 音楽応用学科メディアコース2年。トラックメイカーとしての楽曲提供や自身のユニット "Carabina"の活動などを通して、日々ビートミュージックを基盤とする音楽の制作、考究している。

12月1日(日) 12:45-13:45

Immersive Audio 作品 パフォーマンス @ N320



1

Moisture

本作品moistureでは映像と音楽を使って"混ざる"を表現しました。物質同士が混ざり合う瞬間を視覚と聴覚で楽しんで頂きたいです。

松舘穂乃花 Honoka Matsudate 尚美学園大学 音楽応用学科 音楽メディアコース 2000年東京生まれ。高校で軽音楽部へ入部し音楽に興味を持ち、大学でDTM/作曲を始める。映画鑑賞が趣味。

2

Ghost

アクースマティック音楽作品のアクースモニウムによるリアルタイム演奏。

現実と非現実の混在をイメージしたホラー作品で、より臨場感のある体験にするため近い音や遠い音の使い分けを意識した仕上がりになっています。

身近にある物や、周りの環境の音を実際に録音してサンプリングしたものや、ループ素材を使って作品のイメージに合うよう加工したもので作品を作りました。

現実的なサウンドはよりリアルに近く、非現実的なサウンドは空間全体を使ったサウンドを意識しており、恐怖感を煽るよう に時間や音の強弱を作り込んだので、恐怖と闘う主人公と自分とを重ね合わせて楽しんでいただけたらと思います。

□□□□ 山崎遼 Ryo Yamazaki 尚美学園大学 音楽応用学科 音楽メディアコース

映画音楽、映画やゲームの環境音、ラジオドラマなどに胸を打たれ、フォーリーでのサンプリングや自分又は他人が制作した曲をミックスすることに 力を入れ制作を行なっている。

演習では、アクースモニウムによる演奏方法を作品制作とともに勉強して表現力を高めている。

3

Decagram

マルチチャンネル音楽作品。テクノを基盤としながら、ZKM Zirkoniumによる制御で様々な音色を立体的に配置し、没入感・高揚感を意識した仕上がりになっている。

「十芒星」を意味するタイトルは、10チャンネルの空間を点描するようなリズムの動きを星の瞬きになぞらえている。

□□□□ 久我耕平 Kohei Kuga 尚美学園大学 音楽応用学科 音楽メディアコース

尚美学園大学芸術情報学部在籍。ダンスミュージックをルーツとし、様々なジャンルを取り入れた制作を日々行う。演習では主にマルチチャンネルによる制作に取り組み、柔軟な発想による新たな音楽表現を模索している。

Three dimensional motion ~ sonification for hand stroke ~

本作品は動作情報を用いた三次元空間音響の操作を主題としたパフォーマンス作品である。 腕の動きから得られる動作情報をセンサーで取得し、Max8によって音源や音響効果が持つパラメータの処理を行う。 動作が持つ複数の変数をいくつかの音響パラメータにマッピングすることで、多変数の音響情報を同時並列的にリアルタイムでの操作を行う。

高野衛 Mamoru Takano 首都大学東京大学院 インダストリアルアート学域 博士課程

首都大学東京システムデザイン研究科博士課程後期所属。コンピュータを用いた音響作品や映像作品の制作を行う。玉川大学にて、音響プログラミングや作曲をジョナサン・リー、キャシー・コックス、高岡明に師事。国立音楽大学大学院にて作曲と音響プログラミングを今井慎太郎に師事。 首都大学東京にて音響プログラミングを安藤大地に師事。

14:00-16:30

ICSAF 2019 concert 2 & JASMIM talk session

@ パストラルホール

1

無題 (ライブパフォーマンス)

本作品では、植物のもつメモリスタを利用したモジュラーシンセを開発することにより、バイオ素材を用いた音楽表現の拡張 を試みた。このモジュラーシンセと既存のアナログシンセサイザーを用いた作品の演奏を行う。

□□□□ 西田騎夕 Kiyu Nishida 九州大学大学院 芸術工学部 音響設計学科 城研究室

2015年より九州大学芸術工学部音響設計学科で「音」を物理学、心理学、生理学また文化史、芸術学など多面的な方向から学ぶ。2018年4月より1年間ドイツのカールスルー工造形大学に留学し、メディアアート学部で立体音響を学んだ。スピーカードームによる立体音響と観客のスマートフォンを利用した視覚インタラクションを用いたコンサート用作品を制作。帰国後は九州大学芸術工学部音響設計学科城研究室に所属し、新しい楽器とそれによる音楽表現の拡張について研究を行う。本作品では、植物のもつメモリスタを利用したモジュラーシンセを開発することにより、バイオ素材を用いた音楽表現の拡張を試みた。このモジュラーシンセと既存のアナログシンセサイザーを用いた作品の演奏を行う。

2

景色のメロディー (アクースモニウム演奏)

自分の家から学校までの道のりを、ビデオカメラで撮影し、その映像と連動するように音を付けてみました。自分の身の回りの景色から、音楽が生まれてくるようなイメージで、制作しました。この作品を鑑賞してくださった皆さんも、自分にとって身近な景色が音になったらどんな感じか、ぜひ想像してみて下さい。

── 今村海帆 Miho Imamura 同志社女子大学 学芸学部 音楽学科 音楽文化専攻

京都府宇治市出身。同志社女子大学 学芸学部 音楽学科 音楽文化専攻 4回生。作曲や編曲、ピアノ、音楽史などを勉強中。最近は、音と映像の関係性に注目し、作品制作を行なっている。

3

re:Trumpet (ライブパフォーマンス)

トランペットとコンピュータプログラムによるサウンドパフォーマンス作品です。トランペットで演奏した音をリアルタイムにサンプリングし、生演奏と組み合わせて即興的に作品を構築していきます。5つのスピーカーから出力される音は、演奏された音そのままのもの、音色が大きく異なるもの、音程が徐々に変わっていくものなど様々です。音を生成するシステムの切り替えや音の出力先の選択はコンピュータプログラムに委ねられているため、コンピュータは演奏者からある程度独立した存在といえます。本作品では、演奏者とコンピュータが一対一でコミュニケーションを取り、共にひとつのパフォーマンス作品を作り上げることを目的としました。トランペットの生音とスピーカーからの音がまるで会話をしているかのようなパフォーマンスを試みます。

村井佑美果 Yumika Murai 名古屋学芸大学 メディア造形学部 映像メディア学科 名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科サウンド領域3年生。

Call me later (アクースモニウム演奏)

本作品は、バラードの中で細かくvocalを刻んだりと変化に富んだ複雑な部分(コンプレクストロというジャンル)を混ぜてみたいという思いから発想に至った楽曲であり、hip-hopの中でもtrapというジャンルからドラムのインスピレーションを受けたり、vocal chopやbuild up時(曲が盛り上がる時)の音はfuture bassというエレクトロミュージックのジャンルの一つからインスピレーションを受けている。

高橋健人 Kento Takahashi 名古屋市立大学芸術工学部

1998年10月6日生まれ、愛知県春日井市在住のトラックメイカー。中学高校とピアノ、ギターに触れていたものの作曲はしておらず、大学1年の時にDAW Logic pro Xに出会い、そこから作曲活動にのめり込む。DAW を触り始めた頃はEDM(特にdubstep)を作っていたが、徐々にhip-hopを聴くようになり、hip-hopも現在は製作している。自分の楽曲の目標は「dance musicやポップスにhip-hopのエッセンスを混ぜた誰もが聴きやすく、かつ自分がかっこいいと思える楽曲」であり、2019年9月末に自身初となるmini album「(after the rain)」をリリース。

5

日本音楽即興学会(JASMIM) talk session-2

concert-1 プログラム13 参照

6

想いと形 (ライブパフォーマンス)

私たち人間、なりたい人になるって想像以上に難しい。物たちも、また、こう考えているのではないか。全てのものが与えられた形と魂のもつ想いが一致しているとは思えない。このような考えを今回のパフォーマンスに投影する。

幸井まひろ Mahiro Terai 京都精華大学 ポピュラーカルチャー学部 音楽コース

京都精華大学ポピュラーカルチャー学部音楽コース二回生。昨年度はシュレッダーを使用したパフォーマンスを発表。最近は関西を拠点にパフォーマンス活動をしている。

7

Virtual Performance (ライブパフォーマンス)

外部からの刺激によってゲーム内の敵が増える。その敵を倒す際に様々な音が出るので、リズム良く倒して音楽を作るという 作品である。

中倉理志 Masashi Nakakura 京都精華大学芸術学部 造形学科映像専攻

京都精華大学芸術学部造形学科映像専攻。映像や音楽の技術を駆使して様々な作品を制作している。また、某動画サイトにゲーム実況動画も投稿していた。

ECCO (ライブパフォーマンス)

作品名である"ECCO"には三つの意味がある。一つはイタリア語で"ここに"、そして残りの二つは段ボールで作ることからエコ(eco)、と段ボール内の響きを生むことからエコー (echo)を掛けている。この作品の大きなテーマにはスピリチュアル的な要素が多く含まれている。今年、家族が三人亡くなった。死を続けて目で見ると、終わりの呆気なさやと死への慣れ。この段ボールの小箱から、亡くなった祖父、祖母に電話を鳴らす。

高谷健大郎 Kentaro Takaya 京都精華大学ポピュラーカルチャー学部 音楽コース

1999 年生まれ。秋田生まれ、京都在住。 藤原ヒロシ監修学生団体 "S.U.C.C" に所属し、昨年 "S.U.C.C Paper" を作成し全国配布。

D J としても活動し、Gayxu 名義で京都をベースに le monde 臥遊パーティ "MONDO"をオーガナイズしている。 実験音楽、現代音楽面では名義を Fido、Kentaro Takaya として関西を中心に活動中。

9

清潔への懐疑 (ライブパフォーマンス)

我々が当たり前に行なっている掃除という営み。人々は清潔を保つために様々な努力をして掃除用具を発明してきた。その 結果、現代においては掃除の中で身体的要素が失われようとしているのではないかと考える。今回はそのようなことを踏まえ つつ、掃除用具たちを駆使してパフォーマンスを行う。

□□□ 村尾尚哉 Naoya Murao 京都精華大学 ポピュラーカルチャー学部 音楽コース

2000年生まれ。兵庫県出身。京都精華大学ポピュラーカルチャー学部ポピュラーカルチャー学科音楽コース一回 生。無秩序と秩序の間を行き交う音楽の制作を目指している。

10

日本音楽即興学会(JASMIM) talk session-3

concert-1 プログラム13 参照

Floop 2 for solo flute and piano (ライブパフォーマンス)

ピアノとフルートとコンピュータによるサウンドパフォーマンス作品。三楽章で構成される自作曲を演奏する。フルートには Max プログラミングを使用しディレイの音響効果を用いることで、フルートの音が次々と重なっていく不思議な音楽を演奏する。 昨年には1本のフルートとテクノロジーを組み合わせることで、音楽の表現にどれほどの幅を持たせることができるかに 挑戦した作品を制作した。今回はそこにピアノを加える事でさらに表現の幅を広げることを目的とした。三楽章の内、特に第二楽章には即興的な要素を多く取り入れた楽曲になっており、コンピューターと生の楽器の組み合わせを楽しんでもらえれば幸いである。

演奏者 piano:中村文香 flute:伊藤利恵

□□□ 中村文香 Fumika Nakamura · 伊藤利恵 Rie Itoh

名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科サウンド領域4年生。

12

FireWorks

本作品は、音声合成ソフトSynthesizer Vを用いて制作した音楽。人の声の特徴を研究し、いかにすれば心地よい聴感を追求した。また、シンセサイザーの音色もオリジナルのものを使い、さらに既存のelectric musicのジャンルであるfuture bass と hardcore を掛け合わせて新たなサウンドをデザインした。

小島愛弥 Yoshiya Mizushima 名古屋市立大学 芸術工学部

豊田市生まれ名古屋市育ち。愛知県立長久手高校を卒業の後、名古屋市立大学芸術工学部に入学。幼少期から絵を描くことが好きで、芸術に関係した分野についての好奇心があり創作活動に励む。大学受験時にスマホの楽曲制作アプリにハマり、次第に音楽の分野に興味が湧く。大学入学後はLogic Pro Xを用い、electric musicを主に制作する。また、DJをしており、大学祭などの有志のDJを出演及び主催も務める。

13

Piobaireachd Ensemble (ライブパフォーマンス)

バッグパイプによる合奏をコンセプトに制作された、1台のハイランド・バッグパイプと、電子音響によるライヴ・パフォーマンス作品。バッグパイプによって演奏される旋律は、本楽器の古典音楽ジャンルであるPiobaireachdの楽曲を分析し、あらかじめ自動で作曲されたものである。パフォーマンスでは、バッグパイプの演奏と同時に、リアルタイムで作曲されるバッグパイプ・シンセサイザー及び、いくつかの音響処理法を用いたバッグパイプ・アンサンブルを、本楽器の元々の伝承方法として用いられていた口承法、Canntaireachdのフレージングを応用して展開していく。

□□□ 坂田 晶 Aki Sakata 昭和音楽大学大学院 博士後期課程(作曲)

玉川大学芸術学部卒、昭和音楽大学大学院在籍。玉川大学芸術学部非常勤実技指導員。作曲を、ジョナサン・F・リー、由雄正恒に師事。またハイランド・バッグパイプを岩井一義に師事。近作にRecycle (2018) (CCMC2018、MOTUS賞)など。

Physics ENSEMBLE (アクースモニウム演奏)

普段制作している音楽を、ミュージックコンクレートの手法を用いて制作した弦楽器と打楽器のアンサンブル。弦楽器は日常品で使うものを弦として扱い録音し、打楽器は環境音や自然音を用いたほか、日常品などを叩いて録音し、編集したものです。普段作っている作品とはまた違った世界が楽しめるかも。

□□□ 坂口勝紀 Katsunori Sakaguchi 帝塚山学院大学情報メディア学科

教員をめざしている情報メディア学科3年生、小学5年生から吹奏楽団でトロンボーンを担当、大学のサークルではJazz部に所属。またJazzを極めるためにJazzバーで働いており、時々セッションに参加している。音楽制作では、Jazzや吹奏楽曲作品を参考にしている楽曲が多い。普段は洋楽、J-POP、Jazz、吹奏楽曲を聞いているが、最近はユーロービートにハマっている。

□□□ 久米乃瑠 Nairu Kume 帝塚山学院大学情報メディア学科

帝塚山学院大学情報メディア学科3回生。絵師。和風系が好きで聴いている音楽も和風が多く、作る曲も和楽器を用いた音楽が多い。現在は和風ロックについて研究しながら『和』というものを極めている。

15

Chromatophony "Re-act" (ライブパフォーマンス)

本作品では、イカを映像装置に見立て、ピクセルに依存しない映像表現を試みました。本作品のベースとなる現象はイカの体色変化です。イカの体表面には色素胞と呼ばれる、色素を含む袋を筋肉細胞が取り囲む器官が無数に存在しており、イカは色素胞を収縮、膨張させることで自らの体色を自由に変化させ、威嚇やコミュニケーションに用いているとされています。また、色素胞は外部から微弱な電気刺激を与えることで制御できることもわかっており、音声信号を電気刺激として用いる実験も行われています。本作品ではこの現象を掘り下げ、イカの周波数特性に合わせた音楽を作成し、オーディオビジュアライゼーションの一種としてパフォーマンスを行います。

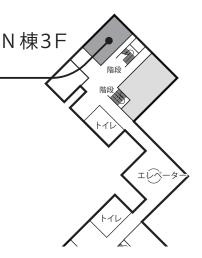
□□□□ 横川十帆 Juppo Yokokawa 九州大学大学院 芸術工学部 音響設計学科 城研究室

九州大学芸術工学府修士課程2年。ピクセルにとらわれない映像表現を模索中。

15.1ch IMMERSIVE AUDIO 常設展示・上映@N320

11月30日(土) 10:00~12:00/14:45~18:00

12月1日(日) 10:00~12:00/14:15~16:00



1

人間すくい

津軽民謡のメロディが途中途中に入った和風エレクトロニカです。歌はボカロの鏡音リンさんと初音ミクさんです。 8bit 感なイメージです。

高木桃子 Momoko Takagi 尚美学園大学 音楽応用学科 音楽メディアコース

シンセだけど和風みたいなのが好きです。ボカロとゲーム音楽が主です。

2

慈しみ

この作品は「アンビエントな雰囲気からの変化」というものをコンセプトに制作しました。曲調の大きな変化がなく構成やメロディが比較的シンプルなものが通常のアンビエント音楽のもった特徴ですが、この作品は歌が入っていたりメロディや伴奏の変化も沢山あり完全なアンビエント音楽というわけでなく、アンビエントな雰囲気を含んだポップス音楽の様なイメージで聴いていただきたいです。歌詞は「慈しみ」という感情をテーマにかきました。声や音の響きもスピーカーが多いからこそできる表現をしています。1つ1つのスピーカーに注目するというよりは、通常とは違う響き方をする不思議な空間や、楽器の音に体が包まれるようなステレオとは全く違った感覚の音楽の聴き方を是非楽しんでみてください。

□□□□ 佐藤魁星 Kaisei Sato 尚美学園大学 音楽応用学科 音楽メディアコース

尚美学園大学芸術情報学部音楽応用学科在籍。音楽科高校でのクラシック音楽の演奏経験を活かし新たな音楽の制作に挑戦している。

3

透明なひらめきに色がつくまで

本作品では部屋の中でデスクワークをする一人の男を中心に、形のない「アイデア」に形がついていく過程を音楽で表現しました。浮かびかけては遠ざかる気まぐれなアイデアに男が翻弄される様を楽しんでいただければと思います。

平林真純 Masazumi Hirabayashi 尚美学園大学 音楽応用学科 音楽メディアコース

2000年埼玉生まれ。ゲームのBGMに興味を持ち小学校中学年ごろからゲームソフトでの作曲を始める。大学からはDAWに乗り換えた。趣味はゲーム、読書など。

尚美学園大学 音楽応用学科 音楽メディアコース 総合演習(sound)制作発表 *解説は別紙参照

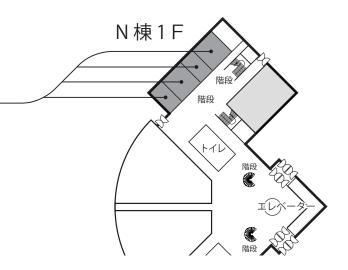
| -上映作品- |
|---------------------|
| 田所秀偉 Shui Tadokoro |
| 寺山悠太 Yuta Terayama |
| 花岡飛如 Kakeru Hanaoka |
| 渡邉潤 Jun Watanabe |
| 唐大松 Dasong Tang |
| |
| -展示作品- |
| 鈴木直希 Naoki Suzuki |
| 矢口翔也 Shoya Yaguchi |

インスタレーション作品 展示

@ N121, N123, N124, N126

11月30日(土) 13:00~18:00

12月1日(日) 10:00~16:00



1

裏庭

2種類の音が聞こえる。 ひとつめの音は、2019年の8月の夜に、三重県四日市市にある私の両親の家の庭先で録音した虫たちの声(と、そのほかさまざまな環境音)。 昆虫たちの声に多様さをもたらす「形式の労なき効力」への関心が、私にこの作品を作らせた。 前提:それぞれの種の虫たちは、それらが発する声を頼りに交尾の相手を探す。 帰結:それぞれの種の虫たちは、その声が他の種の生物と明確に区別できるよう、音高やパターンの独自性を発達さる。 これが「彼ら」、種別を超えた鳴く虫たちに課せられた形式と、自ずと生じるその効力である。 ここでは個(種)の同一性は、住処を同じくする他者(他種)の存在と切り離して考えることができない。私たちは彼らの鳴きすだく環境そのものを、その全体性において理解しなければならない。(後半は展示会場に掲載)

林暢彦 Nobuhiko Hayashi 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] メディア表現研究科 1992年愛知県生まれ。情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科在籍。

2

振れる、触れる

現つの幻。 喑夜の影。 在るようで無く、無いようで在る。 振れる、触れる。 さあ、矛盾と錯誤のサウンドスケープへようこそ。 スピーカーとパイプ管を組み合わせることで、パイプ管の共鳴特性と強い指向性を持つ発音機を製作。 それらを立体的に 空間に吊り下げ配置し、発音機を任意に揺動することで発音機そのものが振れる音源となり、パイプ管 の口に手をかざせば 流れ出る音の実体に触れているかのような錯覚に陥る。 振れる音と触れられる音を鏤めたインスタレーションアートプロジェクト。

一一 寺崎凌也 Ryoya Terasaki 尚美学園大学音楽応用学科音楽メディアコース

空間音響を基に、独自の音響合成や空間演出を取り入れた作品の制作及び表現の研究を行う。

Rhythm space #1

本作は複数の鉄パイプユニットからなるサウンドインスタレーション作品である。ArduinoとMaxによって制御されたソレノイドが鉄パイプを打ち鳴らし続けることによって、音が発せられる。二つのフェーズを伴って進行する時間的なイベントは、空間性、音と光に通有するリバーブ、打楽器演奏における身体、協和音程と微分音的なゆらぎなどの現象を提示する。

二二二 桒原幹治 Kanji Kuwahara 東京藝術大学音楽学部 音楽環境創造科 後藤研究室

宮崎市出身。幼少より打楽器演奏を続け、大学入学とともに作品の制作・発表を始める。 リズムについて考える中で、制作や演奏を行う。

東京藝術大学音楽学部音楽環境創造科在籍中。日本リズム学会学生会員。

展示歴

- '19.09 Marginal -東京藝術大学学生会館
- '19.07 バトルフィールド -Room_412
- '19.04 東京インディペンデント2019 -東京藝術大学陳列館
- '18.12 千住 Art Path 2018 -東京藝術大学千住キャンパス
- '18.12 取手 Art Path 2018 -東京藝術大学取手キャンパス
- '18.06 あの子のこと -KISYURYURI THEATER
- '18.04 電幾飛行点 藝心寮アトリエ

4

KyouMei

KyouMeiはコンピュータに接続されたArduinoによってパルスセンサ、温度センサから数値を読み取る。取得した情報によってコンピュータが出力する音の合成、そして複数のLEDによる光の表現を変化させていく作品である。周囲の環境、鑑賞する人、そして鑑賞する「その時」が変われば表情も変わるような作品を目指した。

若色夏実 Natsumi Wakairo 東京電機大学未来科学部情報メディア学科

東京電機大学未来科学部情報メディア学科4年生。 音メディア表現研究室所属。

ICSAF(インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル)は、テクノロジーと音楽に関する研究や創作を教育課程に取り入れている大学や研究機関が参加し、学生たちの交流の場として、また日々の成果を発表する場として開催するイベントです。

主催: JSSAインターカレッジ運営委員会/ JSSA先端芸術音楽創作学会

共催:日本音楽即興学会(JASMIM)第11回大会「テクノロジーを用いた即興演奏・即興演奏教育の拡張」

協力: 古山俊一(オープニングアクト他:尚美学園大学芸術情報学部 音楽応用学科教授 音楽応用学科長) 小島有利子(JSSA研究会担当:尚美学園大学芸術情報学部 音楽表現学科 作曲専攻/コース教授) 野地朱真(テラリウム内覧会担当:尚美学園大学芸術情報学部 情報表現学科教授) 山寺紀康(パストラルホール コンサートSR担当:尚美学園大学芸術情報学部 情報表現学科准教授) 尚美学園大学芸術情報学部音楽応用学科 音楽メディアコース/音楽ビジネスコース

助成:公益財団法人かけはし芸術文化振興財団

開催担当校:尚美学園大学芸術情報学部

インターカレッジ 登録校(五十音順):

大分県立芸術文化短期大学 / 大阪芸術大学 / 九州大学•九州大学大学院 / 京都精華大学 / 首都大学東京 / 情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) / 尚美学園大学 / 昭和音楽大学 / 洗足学園音楽大学 / 帝塚山学院大学 / 同志社女子大学 / 東京藝術大学 / 東京電機大学 / 名古屋学芸大学 / 名古屋市立大学 / 日本大学

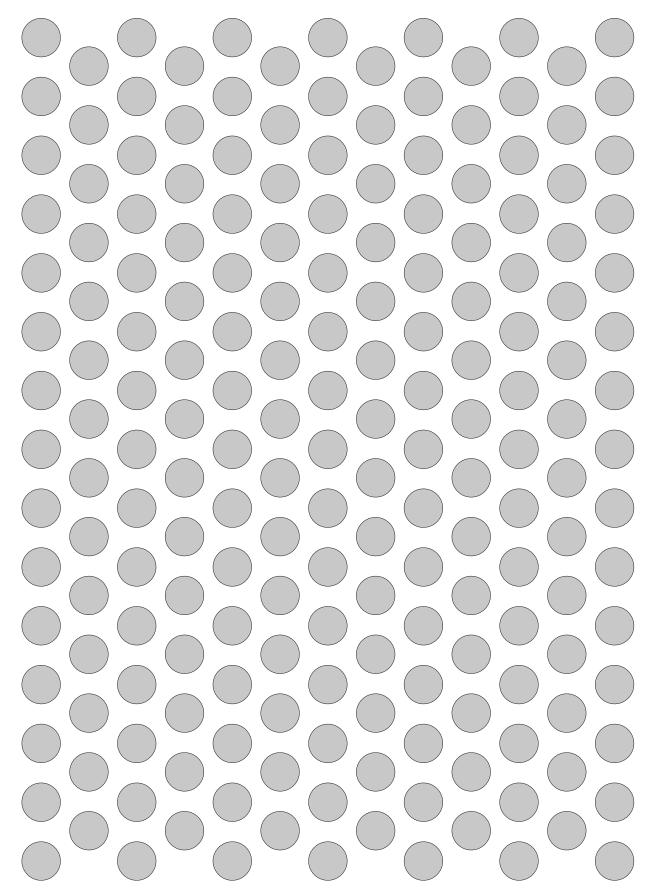
実行委員:宮木朝子(実行委員長 尚美学園大学 音楽応用学科専任講師) 漢那拓也(実行副委員長 尚美学園大学 音楽応用学科専任講師) 渡辺愛(尚美学園大学 非常勤講師) 川浦義広(尚美学園大学 非常勤講師)

ICSAF2019 学生スタッフ:音楽応用学科音楽メディアコース『基礎演習IV』履修生『映像リテラシー』履修生有志音楽表現学科作曲コース・専攻生有志情報表現学科音響・映像・照明コース生有志

宣伝美術:小阪淳

料金:入場無料

会場:尚美学園大学 <https://www.shobi-u.ac.jp> 埼玉県川越市豊田町1-1-1



!!注意事項!!

- ・会場内(パストラルホール内とロビー、N310、N320、インスタレーション会場)でのご飲食はご遠慮ください。
- ・会期中の飲食は原則各自お持ち込みいただき、所定の場所(メディアセンター 2Fエリア、研究棟1F学生ラウンジ、カフェテリア、パストラルホール 内リハーサル室)でお願いします。飲み物の自動販売機はメディアセンター 2F、学生ラウンジ、本部棟1F入り口付近などにございます。
- ・建物敷地内は原則禁煙ですが、所定の箇所に喫煙所がございます。

ENERGY

