

INTERCOLLEGE SONIC ARTS FESTIVAL 2025



2026

22-23.FEB

[Sun] [Mon]

インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル

ようこそ、ICSAF2025 へ！

この度は、インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル 2025（ICSAF2025）にご参加・ご来場いただき、ありがとうございます。

今年度の開催校となった国立音楽大学は、今年で 100 周年を迎えました^{※1}。この節目の年に本イベントを実施できることを、とてもうれしく思います。

また協力校として、東京工科大学、東京都立大学のみなさんにも運営を支えていただきました。

今年度は慶応義塾大学も新たに参加、ゲスト校として静岡文化芸術大学と早稲田大学もお迎えすることになりました。一層にぎやかなフェスティバルになることは、間違いありません。

まずは開催に向けてご協力くださったすべての方に、心より感謝申し上げます。

さて、今年度の ICSAF の見どころ・聴きどころをご紹介します。

① マルチカテゴリーのコンサート

今回はライブ・パフォーマンス作品とフィクスト・メディア作品を分けず、すべて同じ会場で織り交ぜるかたちでコンサートを行います。そのために、3種類のシステム（クアッドラフォニック、オブジェクト・オーディオ^{※2}、アークスモニウム^{※3}）をひとつの空間に共存させることにしました。さまざまなスタイルの作品が出会い、響き合う場になることを期待しています。

② インスタレーション作品 + 展示作品

作品ごとによりふさわしい形で、のびのびと空間を使って発表していただけるよう、これまでの「インスタレーション作品」に加えて「展示作品」のカテゴリーを設けました。ぜひゆっくりと会場をめぐって体験してください。

③ 共催企画 カールスルーエ音楽大学交流コンサート

国立音楽大学の協定校であるドイツ・カールスルーエ音楽大学から音楽情報学・音楽学研究所の学生をお招きし、作品を発表していただきます。あわせて、JSSA 研究会では教員による講演も予定されています。

なお、同時開催される先端芸術音楽創作学会（JSSA）の研究会も約 17 件と、過去最大級の件数の発表が予定されています。

これらの取り組みによって、ICSAF の趣旨である「交流」「つながり」が一段と深まることを願っています。

皆さんもぜひこの2日間で、次の時代に向けたそれぞれの「つながり」を見つけてみてください。

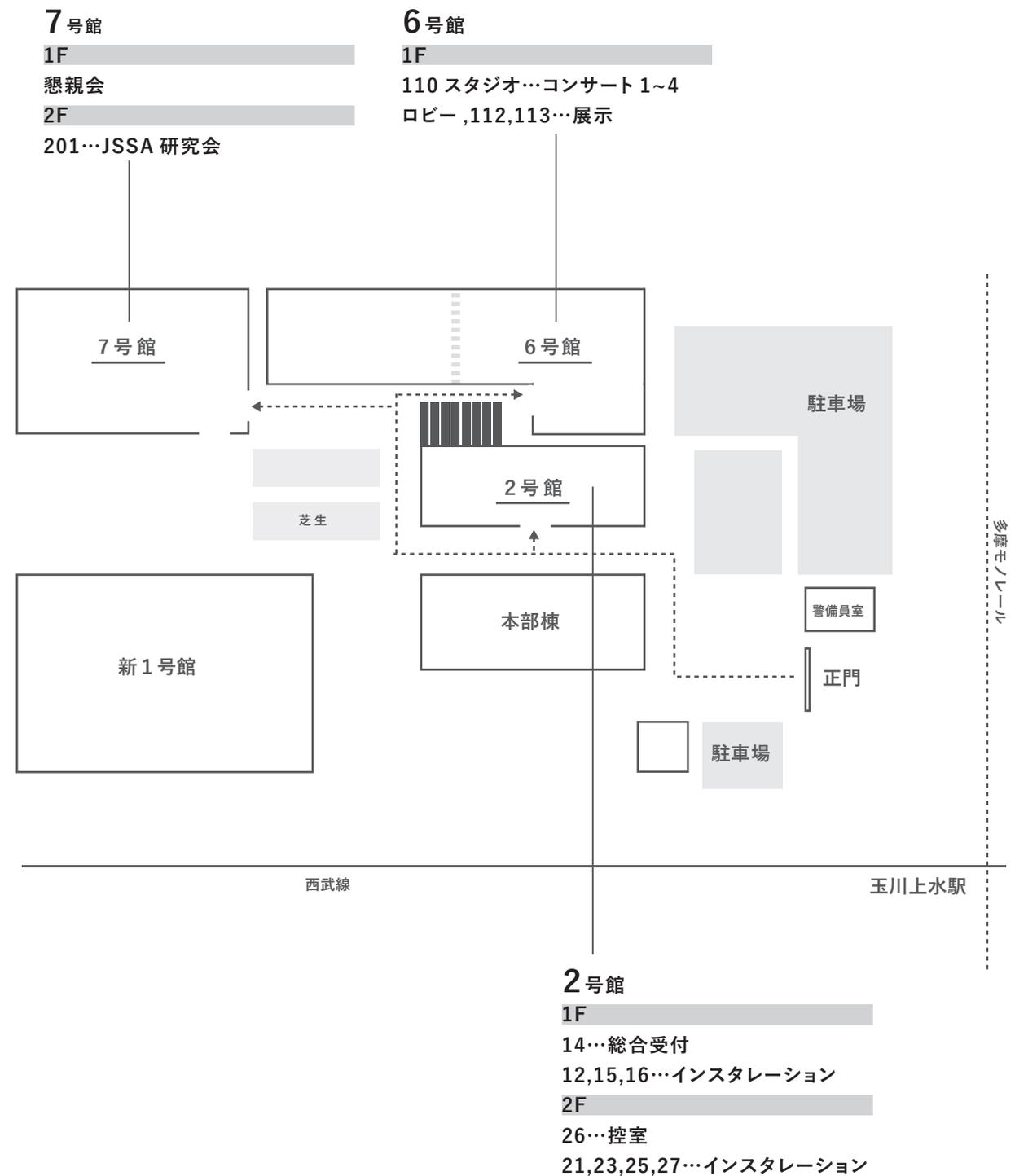
※1 国立音楽大学 100 周年特設サイト <https://www.kunitachi.ac.jp/100th/>

※2 機材協力：東京工科大学

※3 機材協力：東京電機大学

ICSAF2025 実行委員 開催校担当
国立音楽大学 瀧野峻行

会場マップ



先端芸術音楽創作学会 (JSSA)

研究会セッション 1

9:15 ~
7号館 201

展示

12:00 ~ 18:00
6号館 1F

インスタレーション

12:00 ~ 18:00
2号館 1F / 2F

コンサート 1

13:15 開場 13:30 開演
6号館 110 スタジオ

- 休憩 -

コンサート 2

16:15 開場 16:30 開演
6号館 110 スタジオ

懇親会

18:30 ~ 20:30
7号館 1F

コンサート 1

01. Act the fake "Kawaii"
国立音楽大学 | 印南智樹
02. Homecoming
静岡文化芸術大学 | 奥本千斗
03. KYOTO PATTERNSCAPE
京都精華大学 | LEE YEONHUI
04. Kea
同志社女子大学 | 氏木明日香
05. Pass through three things
国立音楽大学 | 原田拓実
06. Germinate
名古屋音楽大学 | 全家興
07. See-quence
北海道情報大学 | 山下竜之介
08. 奪われた声
名古屋市立大学 | 藤江明香里
09. 幽隙
名古屋音楽大学 | 潘小蕙
10. 事件の後で
静岡文化芸術大学 | 宮里幸汰
11. 赤鷹電機プロモーションフィルム
早稲田大学 | 柴田九
12. Live with Ambient Friends
情報科学芸術大学院大学 | 武山弥央

コンサート 2

01. VOID
東京音楽大学 | 高橋鴻介
02. 個と世界
京都精華大学 | 原田望
03. Water Cycle
東京都立大学 | F3PM
(西村乾、山田明香莉、山野井学史、森早苗、廣瀬涼)
04. Improvisation
with metaball and AI
東京電機大学 | 大久保拓太
05. Myodesopsia Interstice
東京工科大学 | 岩堀風太
06. Studies No.1 for Aleatoric Coded Voxels
東京工科大学 | 藤村勇里
07. Drum'n'Bass Beyond the Floor
東京工科大学 | 榛澤浩毅
08. Re:Rhythm: Cross-Cultural
Rhythm Recalculation System
慶應義塾大学 | 村石健翔
09. 時間と共鳴する
東京音楽大学 | 鍾奕鳴
10. 増殖
名古屋音楽大学 | 趙文浩
11. Hoshizora No Kaori
早稲田大学 | 三瓶倫瑠
12. Are You Still Melting?
早稲田大学 | 劉辰

先端芸術音楽創作学会 (JSSA)**研究会セッション 2**

9:15 ~

7号館 201

展示

10:00 ~ 18:00

6号館 1F

インスタレーション

10:00 ~ 18:00

2号館 1F / 2F

コンサート 3

共催企画

カールスルーエ音楽大学
交流コンサート

13:15 開場 13:30 開演

6号館 110 スタジオ

- 休憩 -

コンサート 4

16:15 開場 16:30 開演

6号館 110 スタジオ

コンサート 3

共催企画

カールスルーエ音楽大学交流コンサート

K-01. Eine Verbindung (ひとつのつながり)

カールスルーエ音楽大学 | アドリアン・ライヒャルト

K-02. Goli's Song

カールスルーエ音楽大学 | ネギン・モザファリ

K-03. Etudes for Cellular Automata

(セル・オートマトンのためのエチュード)

カールスルーエ音楽大学 | ティル・ベヒトロフ

01. Foodronica

京都精華大学 | 雨森主真、鳴尾典、綱井晴、岩井陽仁、
本田光、佐々木輝

02. Painted Tone ~ 虹の旋律 1~

帝塚山学院大学 | 野村春花、井戸智葉、井上雛菜、
唄瑠我

03. Painted Tone ~ 虹の旋律 2~

帝塚山学院大学 | 鎌田結衣、原田来美、馬場莓花、
野村春花

04. 漂う空間、解ける時間

名古屋学芸大学 | 猪上将輝

05. Into the Fantasia

名古屋学芸大学 | 西脇万尋

06. 今を生きる私たちへ

尚美学園大学 | 野澤ゆめか

07. 其処

東京工科大学 | 鶴川陽

08. Optical Feedback Japanoise

九州大学 | 深川航太郎、相崎玲穂

コンサート 4

01. ミニマル・ミュージックの生成と共感的

オーディオビジュアルライゼーション

名古屋市立大学 | 濱岡未侑

02. 君の庭

尚美学園大学 | ヨウコウ

03. Cross Material

東京電機大学 | 都築健司、一色鳳介、松本拓都

04. 混ざり合う、作為

東京電機大学 | 都築健司、一色鳳介、小峰聖也、
宮澤漣、大郷優、増田陽哉、相川和輝、佐久間海地、
吉崎弘太郎、奥村蓮、渡邊亮太、中窪涼介、
早田淳平、高野大夢、松本拓都、今福葵、杉浦伯、
徳山翔風、戸丸果音、岩村野暖、高木空、依田夏澄、
小松匠、天光快晴、渡邊拓海、糀場芳嗣、松本実樹、
小林航大、浅野佑菜、古宇田優斗、永島健太郎、
神谷風樹、中村文哉、アイクトウ・イリハム、山根吾朗、
中村陽、宮本惇希、ガン・キン、本多慎吾

05. モストロ計画

東京音楽大学 | 小川晃陽、小山翔、岩崎佑利乃、
内田音央、大河原彩衣、小川真秀、奥野うた、落合美羽、
加藤那埜、高橋真成、武田空月、中鉢晃太郎、林泰聖、
宮本歩翔

06. ----- - - - - - ... - (0574)

昭和音楽大学 | 蘇曉宇

07. サウンドデザイン・オムニバス 2025

昭和音楽大学 | 関本深由、橋本璃乃、浮塚海果、
欧子羽、鈴木虹花、工豪太、趙祥旭、林龍ノ介、孟思麒、
李孫誼、高嘉明

08. Transient Morphology

尚美学園大学 | 畠山連人

09. Isolation

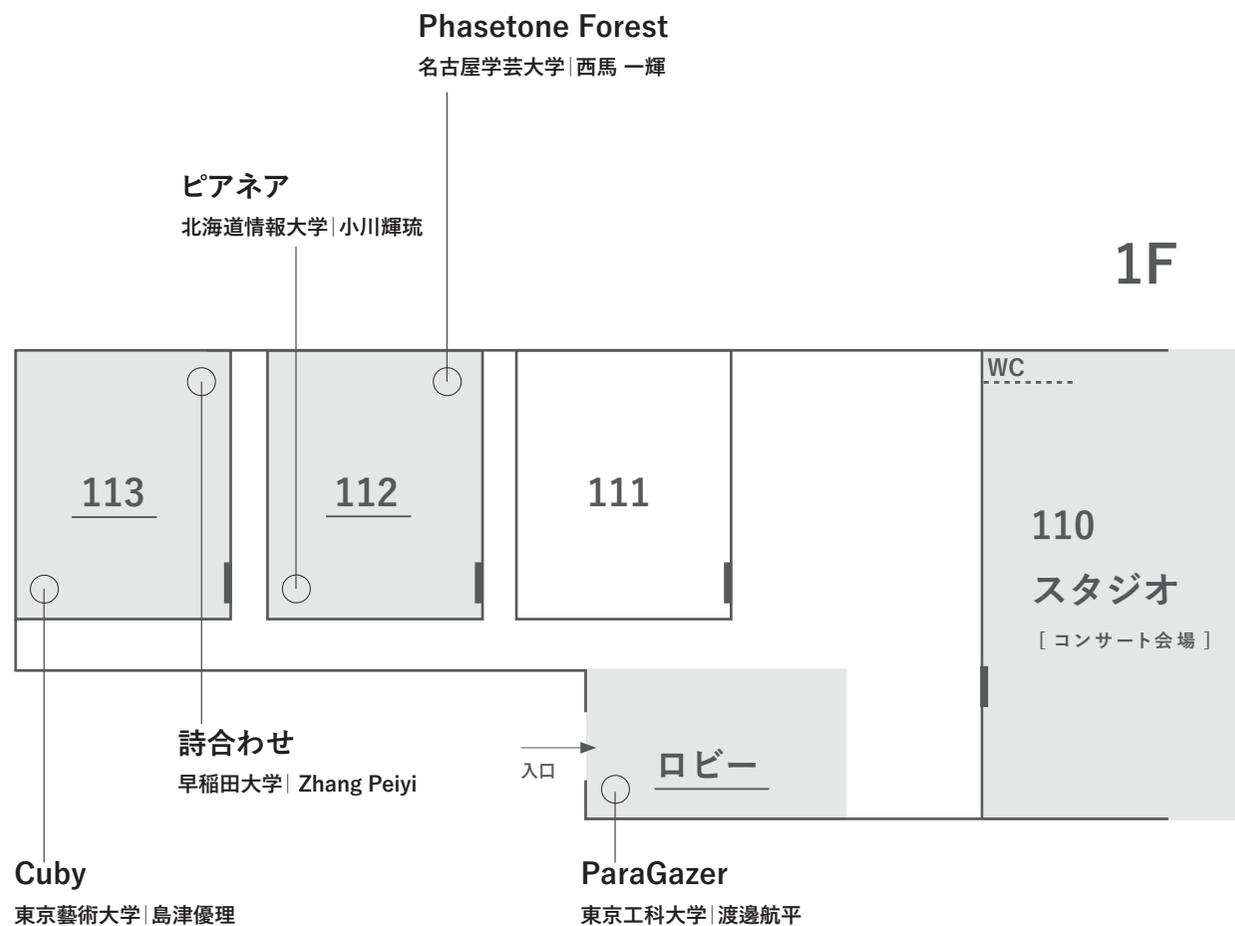
東京工科大学 | 前田道知、石田孝太、松岡昇吾、
橋本歩夢

展示

6号館

Day1, 2/22 12:00 ~ 18:00

Day2, 2/23 10:00 ~ 18:00



ParaGazer [ロビー]

シンセサイザーのパラメータ操作のビジュアライザーです。楽曲の音の周波数帯域に対し反応するビジュアライザーやVJツールは一般的ですが、本作品は、シンセサイザーのユーザーの操作をコントロール MIDI データとして受け取り、ビジュアライズするというアプローチが特徴です。シンセサイザーのパラメータの操作では、どのパラメータが音色作りのどの部分に影響しているのかがわからなくなるケースがあります。操作内容を反映したビジュアライズをすることによって、パラメータと音色の関係を直感的に理解できる機能の実装を目指しています。

東京工科大学 渡邊航平 | KOHEI Watanabe

2022年度入学の学部4年生。大学では情報デザインを専攻。幼少の頃からピアノなどの音楽経験を積み重ね、楽曲制作を行うようになる。電子楽器メーカーでの開発補助の経験からシンセサイザーについての関心が高まり、研究を進めて現在に至る。

ピアノ [112]

この作品は、MIDI キーボードからの演奏情報をオブジェクトを動かしている。オブジェクトの移動した痕跡を色つきの線として残し、抽象画として演奏を視覚的表現へ変換するインタラクティブな作品である。

北海道情報大学 小川輝琉 | OGAWA Hikaru

北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科3年平山ゼミ。ゲームプログラミングを中心に学びつつ、現在は音楽の表現や楽しさを伝えられるゲーム制作を行っている

Phasetone Forest [112]

本作品は音楽の変化を頼りに森の最深部を目指すゲームメディア作品です。スティーヴ・ライヒ氏が1967年に発表した《ピアノフェイズ》から着想を得たインタラクティブミュージックにおける新たな楽曲遷移の手法を用いて、動的に変化する音楽の可能性を模索します。

名古屋学芸大学 西馬一輝 | NISHIUMA Kazuki

2002年大阪に生まれる。2025年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。その後同学のメディア造形研究科へ進み、音楽のインタラクティブ表現について研究を行っている。

Cuby [113]

傾けると音が鳴るキューブ型パズル。合計9個のキューブから、それぞれ異なる音楽のパートが流れる。図面通りにキューブを配置すると、全パートが合わさった、曲全体を聞くことができる。

東京藝術大学 島津優理 | YUURI Shimazu

2023年東京藝術大学に入学。ICSAF2024にて作品を展示。

詩合わせ [113]

『詩合わせ』は、来場者が漢字を選んで並び、自分だけの詩を組み立てるインタラクティブ展示である。詩を「つくる」体験そのものが音と映像としてその場に立ち上がり、作詩から音楽化へ至るプロセスを来場者自身が体験できる。言葉がひらく詩的な音世界を、視聴覚のかたちで味わう作品である。

Shi-awase is an interactive experience where visitors select and arrange Chinese characters to compose a poem of their own. The experience of “making” a poem emerges on the spot as sound and visuals, allowing visitors to engage firsthand with the process that transforms poem-making into music. Please enjoy this little poetic sonic world opened by words.

早稲田大学 Zhang Peiyi

Zhang Peiyi (チョウ ペイイー)。早稲田大学大学院在籍。インタラクティブなサウンド作品や生成音楽、オーディオビジュアル表現を軸に、観客の操作によって体験が立ち上がる展示/パフォーマンスを制作する。音響設計と体験設計を往復しながら、音が「触れられる」表現の可能性を探究している。

Zhang Peiyi is a graduate student at Waseda University. She works at the intersection of interactive sound, generative music, and audiovisual expression, creating installations and performances where audience interaction brings the experience to life.

インスタレーション

2号館

Day1, 2/22 12:00 ~ 18:00

Day2, 2/23 10:00 ~ 18:00

[Day1, 2/22]

キメラ

慶應義塾大学 | 廣瀬慎之輔

[Day2, 2/23]

The Inverted Horn

慶應義塾大学 | 佐野風史

[Day1, 2/22]

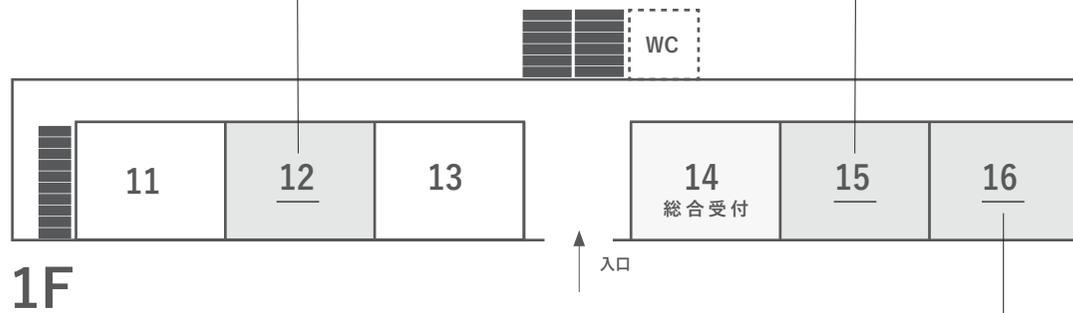
代謝

京都精華大学 | 吉田蒼

[Day2, 2/23]

指、生物。

京都精華大学 | 本田 光



踏間 / FUMA — The Space You Step Into

国立音楽大学 | 中野峻嘉、二宮大徳、彌榮 龍

Oceanic Echoes

北海道情報大学 | 馬場虎徹、岡田拓真

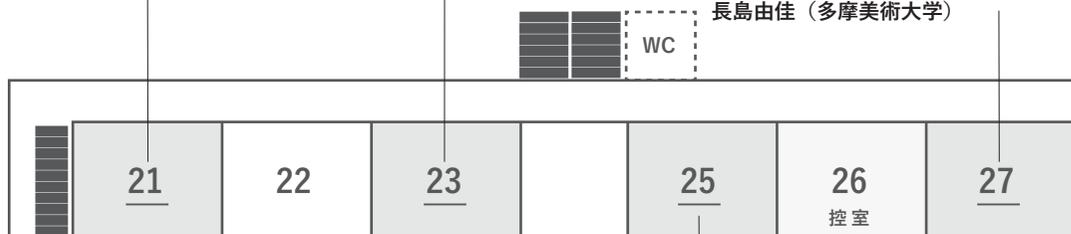
可聴と不可聴の生態系

九州大学 | Kota Hayton

綴じる 留められた ゆるやかにその場にとどまることを

東京音楽大学 | 小山なごみ、高橋鴻介

長島由佳 (多摩美術大学)



2F

家事を奏でる

東京電機大学 | 高木空

キメラ [2/22, 1F-12]

本作品は、音楽に擬態した何かである。《キメラ》は、鉛筆削りと音響機器を接合した装置であり、両者はそれぞれの機能を維持したまま、相手に合わせて形を変えながら共生している。鉛筆を挿し込み削る行為は音響機器の操作として機能し、そこで生じる音や振動は、そのまま音響信号として出力される。本作では、音を生成する操作と物質の物理的变化が切り離されずに進行する。音響機器に擬態した複数態のキメラが空間に配置され、来場者はそれらに触れ、介入することで作品に参加する。

慶應義塾大学 廣瀬慎之輔 | HIROSE Shinnosuke

慶應義塾大学総合政策学部在学。x-Music 研究会所属。

未知の音楽のあり方を探求し、日常的な装置や行為を音楽へと転用する実践を行っている。近年は、鉛筆削りを対象とし、削る行為そのものを演奏や操作として再構成する作品を制作している。

The Inverted Horn [2/23, 1F-12]

音を含む体験において、Listening（聴取）と Hearing（聞こえ）は明確に区別されるべきだろう。Listening が、意識を向けることで音を選び取る「脳の能動的な処理」であるのに対し、Hearing は、鼓膜が空気の振動を無差別に受け取る「身体の受動的な現象」だ。

我々は意識 (Listening) によって世界を解釈することはできても、耳に入ってくる物理的な波 (Hearing) そのものを拒むことはできない。Hearing は常に、環境に対し無防備で、不可変な事実として存在する。

本作は、金管楽器の構造を反転させ、受動的な「Hearing」を物理的に書き換えるための音響装置である。

この装置は、脳の認知プロセスが働くよりも手前——音が鼓膜に触れる直前の領域で機能する。鑑賞者が管の形状を変え、空気の経路を操作するとき、空間を伝わる波形そのものをフィルタリングし、変調させる。

慶應義塾大学 佐野風史 | SANO Fushi

2000年京都府生まれ。慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科エクス・デザイン (XD) プログラム在籍。

「Hearing Composition」と「Listening Design」を核に、環境と技術が混淆する聴覚体験を制作する。主な受賞に GOOD DESIGN NEW HOPE AWARD 2025、WIRED Creative Hack Award、山梨メディア芸術アワード、学生 CG コンテスト、Asia Digital Art Award FUKUOKA 等での入選など。また NIME や ICAD 等の国際会議でも発表を行い、国内外で活動を展開している。

代謝 [2/22, 1F-15]

酵母の働きによって有機物質に化学変化をもたらす代謝プロセスに目を向け、その痕跡を取り出す作品である。私たちの目に見えないだけで、環境の中では常に変換が起り続けている。本作では、そうした継続的で微細な動きを、空間の中に表出させるを試みた。

京都精華大学 吉田蒼 | YOSHIDA Aoi

京都精華大学 Latent Media Lab. 所属。

自然現象に関心を持ち、酵母や水蒸気などを対象に作品制作を行う。自然の中で起こる動きや活動に着目し、それらを可視化・表現することを試みている。

指、生物。 [2/23, 1F-15]

指遊びというものがある。中指と人差し指を机などの上で交互に動かすことで、あたかもそこに新たな生き物が存在しているかのように想像・演出して遊ぶ。この作品はその指遊びをデジタルメディアを用いて拡張しようとする目的で制作された。体験して、あなたの指から新たな生き物を生み出してほしい。

京都精華大学 本田光 | HONDA Hikaru

京都精華大学メディア表現学部 Latent Media Lab. 所属。

「遊び」をテーマに、人の体験や行動に焦点を当てた作品制作を行う。インタラクティブな表現を通して、日常の見え方が変化するような体験を探っている。

踏間 / FUMA

— The Space You Step Into [1F-16]

3m 四方の仮設プールを濃霧で満たし、足元に水平方向へ照射されたレーザー光を身体で遮ることで音を発生させる参加型サウンド・インスタレーションである。観客は足による介入を通じて、通常は不可視な光を可視化し、空間全体を一つの「楽器」として体験する。中央には回転レンズと照度センサーによるドローン発生装置を設置し、持続音が常時鳴る環境の中で、観客の動作が断続的なリズムを生み出す構造とする。音響は照度センサーのデータを解析し、4.2ch 構成で再生する。ドライアイス使用に伴い CO₂ 濃度計を設置し、転換時に換気を行うことで安全管理を行う。

国立音楽大学

国立音楽大学演奏創作学科コンピュータ音楽専修4年で構成されたチーム。

中野峻嘉 | NAKANO Takayoshi

工業高専でのハード・ソフトウェア開発の経験を活かし、サウンド・インスタレーションの制作を行う。特定の電子部品や素材に焦点を置いた作品制作を行う。

Day1, 2/22（Sun.）開場 13:15/ 開演 13:30　6号館　110スタジオ コンサート1

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

01. Act the fake "Kawaii"

本作品は、2 台の VR ヘッドセットとプロジェクションマッピングを用い、「Kawaii」という概念を批評的に再構築するパフォーマンスである。

現代の「Kawaii」は、アルゴリズムや演出によって緻密に計算された「結果」であり、実体を持たないシミュラークル（虚像）に過ぎない。本作において、片方の VR プレイヤーは『Cutie pop in the simulation』というゲームをプレイしている。VR プレイヤーは Kawaii 世界の守護者としてゲーム世界へ没入するが、現実空間に残されたその身体は、投影映像によって文脈を書き換えられ、システムの出力端末として扱われる。

そしてそれを見る鑑賞者さえもシミュレーションの一部として取り込む入れ子構造により、見る者と見られる者の境界を無効化し、現代の「Kawaii」消費構造を批評的に提示する。パフォーマンス：山田明佳・吉田安希

国立音楽大学　印南智樹 | **INNAMI Tomoki**

国立音楽大学 4 年。高校時代よりプログラミングと作曲活動を並行して行い、現在はその双方の知見を活かしたメディアアート制作および技術開発に取り組む。

主な制作領域は VR や 3DCG を用いた視覚表現と、MaxMSP による音響処理の統合。特に UDP 通信などを駆使した複数デバイス間のリアルタイム連携システムの構築を得意とし、技術と芸術の境界を横断する作品づくりを実践している。音楽的な感性とエンジニアリングの視点を用いて、従来の演奏表現の枠を超えた、没入感のあるインタラクティブな体験の創出を目指して活動中。

フィクスト・メディア **オーディオ**

02. Homecoming

ゲームのスタッフロールで流れるようなエンディング曲をイメージして作成しました。

静岡文化芸術大学　奥本千斗 | **OKUMOTO Sento**

中学高校で吹奏楽部に所属、トロンボーンを担当　※作品内にトロンボーンは登場しません

フィクスト・メディア **オーディオ・ビジュアル**

03. KYOTO PATTERNSCAPE

京都での生活の中で記録してきた風景写真を素材とし、「都市と自然、建築物の中に見られる色の配置や反復から生まれる多様な形態のパターン」という視点から京都を捉え直す映像作品である。　伝統と現代が共存し、季節ごとに多彩に移り変わる風景や特徴的な建築物、祇園祭など、京都に内在する多様な要素をパターンとして再構成した。サウンド面では、京都での生活の中で耳にしてきた特徴的な音を収集し、音素材として用いた。これらの音に、伝統楽器の音要素と電子音楽のサウンドを組み合わせることで、視覚的なパターンと呼応するリズムカルなサウンドデザインを構成している。

本作品は、京都を「記録する方法」であると同時に、「記憶し続けるための手段」そのものである。京都が生み出す色彩のパターンや、建築要素の反復によって形成されるパターンが、映像の中で自然につながっていく過程を体験してもらうことを目指している。

京都精華大学　LEE YEONHUI | **LEE Yeonhuil**

韓国出身。京都精華大学メディア表現学部 4 年・落ゼミ所属。TouchDesigner と Ableton Live を中心に、音に反応するオーディオビジュアル作品を主に制作する。電子音楽のとビジュアル表現を融合し、音と映像が一体となる表現を探索した作品づくりを続けている。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ**

04. Kea

本作は、ニュージーランドに生息する鳥「ケア」をモチーフにして制作した作品である。ケアは高い知能と強い好奇心を持つことで知られており、人間の生活圏に近づいて物を壊したり、いたずらをしたりする行動も多い。その特徴的な性質に興味を持ち、一つのキャラクターとして音楽に落とし込むことを目指した。また、タイトルには鳥の名前だけでなく、「気にかける」という意味も重ねている。人間は自然を守ろうとする一方で、商品として加工し、消費している。その矛盾を意識しながら、エレクトロニックという人工的な手法の中に生の鳴き声を置くことで、自然と人間の関係について考えるきっかけを作りたいと考えた。ケアという鳥の好奇心や落ち着きのなさを手がかりに、音の動きや構成を組み立てることで、聴き手が音の中を探りながら聴くような体験を意図している。エレクトロニックでありながら、どこか生き物の気配を感じられる作品になっている。

同志社女子大学　氏木明日香 | **SHIKI Asuka**

兵庫県出身。同志社女子大学 学芸学部

音楽学科音楽文化専攻 在学中。

5歳よりピアノを始め、高校までクラシック音楽を学ぶ。

大学進学後、作曲とともにコンピュータ音楽による制作に取り組み、デジタル技術を用いた音楽表現を展開している。作曲を成田和子氏に師事。

同志社大学軽音楽部に所属。第 13 回ステラジャム ベストノイスト賞受賞。

The Third Herd Orchestra 2024・2025 に参加。

フィクスト・メディア **オブジェクト・オーディオ**

05. Pass through three things

ひとつの音を聴くとき、その音そのものだけでなく、音が生まれた環境や状況が、静かに立ち上がることがある。それらは直接的には聴こえないが、音に付随する気配として知覚される。本作は、そのような「音とともに現れる環境」を、立体音響という形式によって表現しようとする試みである。音は単独の対象としてではなく、常に何かに囲まれ、何かを含んだ存在として提示される。聴取者は、音を追うと同時に、その背後にある空間や状況へと導かれていく。

ここで立体音響は、単なる空間的演出ではなく、音と環境の関係性を浮かび上がらせるための手段として用いられる。音がどこから現れ、どのように消えていくのか。その運動の中で、聴取者自身の位置や在り方もまた、静かに問い直されることになる。

国立音楽大学　原田拓実 | **HARADA Takumi**

国立音楽大学コンピュータ音楽専修に在籍。東京都出身。2025 年より作品制作を開始。

フィクスト・メディア **オブジェクト・オーディオ**

06. Germinate

電子作品『Germinate』は、夜に芽が出るような「少しずつの変化」を音で表した曲です。同じメロディをくり返すよりも、音色や広がり方が、ゆっくり変わっていく流れを大事にしています。低い音は、土や根のようにしっかり支えます。真ん中の音は、湿った空気みたいな厚い音が、息をするように出たり消えたりします。高い音は、夜の露のように小さく光ります。音は重ねたり録り直したり、細かく切って作り直したりして、成長していく感じを出します。また、Dolby Atmos で高さや動きをつけ、音が上にのびていくように聞こえる場面も作っています。

名古屋音楽大学　全家興 | **ZEN Kakou**

1999 年、中国広東省に生まれる。2022 年、华南师范大学で通信工学の学士号を取得。

卒業後、ゲーム業界でテクニカルオーディオデザイナーとして、オーディオプログラミングやサウンドデザイン、インタラクティブオーディオシステムの開発を担当。

現在、名古屋音楽大学音楽研究科修士課程作曲専攻に在学中。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

07. See-quence

本作は Web カメラと Python による画像解析、Max/MSP を用いた即興的な演奏システムである。ホワイトボードに描かれた線の筆跡や配置された物体の形状をリアルタイムに捉え、その視覚情報を音響生成や反復フレーズへと変換、同時にビジュアルとしてもフィードバックを行う。演奏者は「線を描く」「物を置く」という物理的なアクションを通じてフレーズを多層的に構築していく。視覚的なアクションと音響生成を連結することで生まれる直感性に加え、現実の物体の位置や形状を音響生成の核とすることで既存のシーケンサーでは生み出せない有機的な響きやリズムをその場で構築する。

北海道情報大学　山下竜之介 | **YAMASHITA Ryunosuke**

北海道出身。旭川工業高等学校を経て、現在北海道情報大学情報メディア学部 3 年に在学中。

フィクスト・メディア **オーディオ・ビジュアル**

08. 奪われた声

本作は、自身の声を学習させた機械学習モデル RAVE（音の特徴を学習し、別の音へ質感を写し替える音響変換モデル）を用いて制作した。『人魚姫』の魔女とのやりとりの場面をモチーフにし、楽器音を「声の音色」へ変換し、声が崩壊・変質して身体から切り離されていく過程を、映像と音響で描いた。AI によって人間らしい声を気軽に生成できる現代に、身体を伴う人間の発話を持つ温度や気配と、技術によって再構成された声のあり方を見比べながら、「声らしさ」はどこに宿るのかを問いかける。

名古屋市立大学　藤江明香里 | **FUJIE Akari**

名古屋市立大学芸術工学部在学中。神戸薬科大学を中途退学後、人間の声を音楽的素材として捉える表現に関心を持ち、制作活動を行っている。名古屋を拠点に MC・ナレーターとしても活動し、CM、VP、映像出演、トークショー MC など多様な現場で話し声を扱ってきた経験を持つ。話し声の韻律の特徴と音楽的パラメータとの構造的対応関係、ならびに声と楽器音の音響的關係に着目し、意味を担う声が音へと移行・変質する過程を探るアプローチで作品を制作している。

フィクスト・メディア **オーディオ**

09. 幽隙

本作品は、12 平均律を基準とした音高体系を出発点とし、持続する中性的な音響空間を基盤としながら、異なる平均律を一時的に挿入することで、音高秩序の知覚がどのように揺らぐかを探る試みである。前景では17、19、31、41、53 平均律といった分割数の異なる体系を段階的に導入し、部分的な12 平均律への回帰を挟みつつ、歪みと安定のあいだを往還する構造を形成する。これらの変化は音程のずれや質感、空間的な密度の推移として知覚され、秩序の隙間に立ち現れる聴覚的感覚そのものを提示することを目的としている。

名古屋音楽大学 **潘小蕙** | PAN XIAOHUI

1997 年中国湖北省生まれ。2019 年、済南大学音楽学院（流行音楽演奏専攻）を卒業し、音楽学の学位を取得。卒業後は音楽教育に携わり、演奏および指導の両面から実践的な経験を積む。2023 年来日。現在は十二音技法や民族音楽理論を基盤とした作曲手法を研究している。名古屋音楽大学大学院作曲専攻在籍。

フィクスト・メディア **オーディオ**

10. 事件の後で

取り返しのつかない出来事を経て、日常から切り離された 2 人の逃避を、Lofi のビートで表現します。どこか現実味のないメロディと逃避先を彷徨とさせる環境音は、情緒的な風景を描くというより「もう戻れない」というどうしようもなさを表現するために機能させています。

静岡文化芸術大学 **宮里幸汰** | MIYAZATO Kouta

大学のジャズ研究会にて部長を務め、プレイヤーとして「ハママツジャズウィーク」等のステージを経験。理論に基づくジャズの不協和音やテンションを、Lofi Hip Hop という現代的なフォーマットに活かしています。

フィクスト・メディア **オーディオ・ビジュアル**

11. 赤鷹電機プロモーションフィルム

赤鷹電機株式会社の創立 80 周年を記念し制作されたプロモーションフィルムです。

赤鷹電機は昭和 21 年に創業者の赤鷹四郎により設立されました。創業当初は機械部品の製造を主軸としていましたが、徐々に事業の幅を広げ、現在では家事ロボットや探索ロボットなどの電気機器、シンセサイザーやラックエフェクトなどの音響機器、さらには飲料水の開発などにも取り組んでいます。今後も事業のさらなる発展を通じ、社会に貢献するものづくりを目指してまいります。引き続き、赤鷹電機株式会社をよろしくお願ひ申し上げます。

早稲田大学 **柴田九** | SHIBATA Kyu

高校在学中より作曲を始め、様々なジャンルの音楽制作を経験。2025 年 DTM 甲子園にて金賞及び協賛企業賞を受賞。大学進学後は映像制作にも取り組み、2025 年 SSFF&ASIA U-25 部門にて優秀賞を受賞。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ**

12. Live with Ambient Friends

私たちは常に環境音（風、人の往来、機械音）に囲まれている。しかし、環境音は私たちの周囲との関係性を捉え直す存在であるにも関わらず、日常の中で背景化され意識からこぼれ落ちやすい。本作品は環境音に応答し、電磁場を音に変換するメディア装置《ambient friend》を媒介に、生活環境を音として知覚し、すでに存在する外部との関係性を改めて喚起するためのパフォーマンス作品である。日常で実際に使用される電化製品や素材を用いて、日常に潜む電磁場を音響として立ち上げる。パフォーマーが装置に介入しながら環境と関わる実践を通して、環境音や電磁場といった目には見えない情報を、新たに音響として浮かび上がらせることにより、鑑賞者の知覚を揺さぶり、周囲との関係性の捉え直しを促すことを試みる。

情報科学芸術大学院大学 **武山弥央** | TAKEYAMA Mio

1994 年愛知県名古屋市生まれ。2020 年 3 月岐阜大学大学院物質・ものづくり工学専攻物質化学コース卒業。社会人経験を経て、現在は情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科 1 年在籍中。2023 年より DJ 活動を開始。主催企画や学内・外でのイベント出演経験あり。2025 年名古屋市 gallery so にて個展「Re：Transformation +」を開催。

Day1, 2/22（Sun.）開場 16:15/ 開演 16:30　6号館　110スタジオ コンサート 2

ライブ・パフォーマンス**|****オーディオ**

01. Hyper-hypertrophy

電子レンジによって発せられる振動を、シンセサイザーやコンピュータを通して増幅・変質・フィードバックさせ、音響のコントロールを試みるパフォーマンス。

私たちの日常の中で、本来の機能や目的の裏側に、意識が向けられる事がない鳴っているはずの音が存在している。それらの音は、知覚の外部へと追いやられた亡霊として、生活のインフラの裏側でひたすら鳴り続けている。

本作は、電子レンジから「調理」という機能を剥奪し、残留した音響を過剰化させることで、日常の背後に潜むシステムの物質性を、音を発する行為として過剰に前景化する。

東京音楽大学　高橋鴻介**|****TAKAHASHI Kosuke**

音を扱いながら、様々なメディアを用いて断片的な情報や自然現象などをコラージュした作品を制作。換気扇の音を聴きながら壁の皺の数を数えている。

フィクスト・メディア**|****オーディオ・ビジュアル**

02. 個と世界

日常は、あまりにも当たり前存在しているため、目の前の景色やそこにある音は意識されにくい。

本作品の目的は、日常の音に電子的な変化を加えることで、普段は意識されにくい世界や風景を捉え直すきっかけをつくることである。そのために、環境音に電子音を混ぜ込む／生活音を電子音へ変換する手法を用いた。

音楽制作は、グラニューラシンセシスを用いることで、音の質感や空間感を拡張し、世界の広がりを感じられる表現を意識している。また、録音素材をグラニューラシンセシスへインポートし、環境音を元に新しい音を生成することで、日常から派生する新たな音体験を生み出すことを目指した。

映像は、日常の風景を素材として制作した。家から見える景色や家周辺の公園、地元の風景をもとに構成した。ノイズ表現を加えることで、「見慣れた風景」がわずかに変質していく感覚をつくり出した。

京都精華大学　原田望**|****HARADA Nozomi**

2005年生まれ、福岡県出身。京都精華大学メディア表現学部音楽専攻3年生。生活と音の関係について考え制作に取り組んでいる。

フィクスト・メディア**|****オーディオ**

03. Water Cycle

『Water Cycle』は、私たちを取り巻く「水の循環」をテーマとした長編音楽作品である。

海 → 蒸発 → 雨 → 川 → 生活用水 → 浄水処理 → 再び海へと戻るという旅路を、時間の流れに沿って5つのパートに分割し、楽曲を構成した。各パートは5名が1人1パートずつ担当して制作しており、長さや音響手法は異なるが、それぞれの独自性を保ちながらも、連続した物語を生み出している。

制作にあたり、「自然由来の有機的な音から始まり、人工的な処理を経て再び自然へと戻る」という音響イメージを共有し、各自が採録・制作した音素材やサウンドプログラミングを用いて表現した。

水が日常の中で形を変えながら循環し続けること、その過程で自然と人工が入り交じるダイナミズムを音響化し、環境と人間との関係を聴覚的に捉え直すことを目指した作品である。

東京都立大学　F3PM（Friday 3rd Period Members）

西村乾、山田明香莉、山野井学史、森早苗、廣瀬涼**|****NISHIMURA Kan, YAMADA Akari, YAMANOI Gakushi, MORI Sanae, HIROSE Ryo**

F3PMは、東京都立大学大学院「サウンドプログラミング」履修者5名による音楽制作チーム。

2025年4月から始まった金曜日3限の授業を通じて電子音響の表現を学び、夏期制作として約10分の音楽作品「Water Cycle」を共同制作した。

各メンバーが異なる音響的アプローチを持ち寄り、環境音、サウンドデザイン、プログラミングの手法を融合させた表現の可能性を探求している。

ライブ・パフォーマンス**|****オーディオ・ビジュアル**

04. Improvisation with metaball and AI

本作品は、AIとの対話を通じて音楽と映像を即興的に生成するライブパフォーマンスである。独自に構築したAIと対話することで、AIは共作者をリアルタイムで学習し、共作者に合った提案を生成する。

生成されたデータはOSC及びMIDIプロトコルを介し、Ableton LiveとTouchDesignerへ瞬時に伝送される。音響面では、AIの提案を人間の解釈で音楽的に昇華させ、映像面は昨年の引用で、メタボールを用いた有機的なビジュアルが音のエネルギーや不協和音指数に連動して変容する。

単なる自動演奏ではなく、AIの音楽的示唆に対して人間が即興で応じ、さらにそのフィードバックをAIが学習することで、両者の境界が曖昧な「共生的な創作」のプロセスを舞台上に描き出す。AIを単なる道具ではなく、自律的な意思を持つ共作者として提案することで、AI時代のアートのあり方を新たに提案する試みである。

東京電機大学大学院　大久保拓太**|****OKUBO Takuto**

大久保 拓太 2001年生まれ 東京電機大学大学院にて、アートとAIの可能性について研究を続けながら、自信でゲームやデジタルアート、ビッグバンドでの音楽活動など様々なクリエイティブに挑戦している

フィクスト・メディア**|****オブジェクト・オーディオ**

05. Myodesopsia Interstice

聴取者の蝸牛が産み出す主観的現象「Auditory Distortion Products（ADP）」は耳内から物理的な空間を侵食し、モジュラーシンセサイザーによる強靱な空気振動は響きの迷宮を構築する。内奥で揺らめく知覚の粒子と実存する響きが交錯する本作は、生理的な現象を藝術的表現へと昇華させ客観的現実と主観的体験の領域を断ち切る。喧騒の中に自らの境界を失った知覚は、もはや頭蓋という檻を脱し身体の深層へと響鳴を拡張させていく。知覚の間隙を彷徨う試みの果てに現れる実体なき空間の提示である。

東京工科大学　岩堀風太**|****IWAHORI Futa**

2003年茨城県生まれ。東京工科大学メディア学部メディア学科所属。中学時にシンセサイザーに触れ、以降電子楽器やエレキベースでの楽器演奏を始める。Csoundを使用したサウンドプログラミング、C++を使用したVSTプラグイン開発、モジュラーシンセサイザーの演奏を行う。

フィクスト・メディア**|****オブジェクト・オーディオ**

06. Studies No.1 for Aleatoric Coded Voxels

本作品は、7.1.4chの立体音響空間を一つのモノラル音場として捉え直し、そこを音で満たすことを試みた電子音響作品である。SuperColliderとCsoundによるサウンドプログラミング、ハイドロフォンで録音した水の響きをDolby Atmosを用いて再構成した。鋭い単発音は空間に浮かぶ粒子のように点在し、持続音はピッチや音量に自然現象のようなランダム性を帯びて漂う。固定的な定位を離れ、絶えず推移することで、空間の隅々までを音で浸し、聴き手を響きそのもので包み込む。

東京工科大学　藤村勇里**|****FUJIMURA Yuri**

東京工科大学メディア学部4年。オーディオエンジニアリングとサウンドデザインを学び、ゲームサウンドの作曲・効果音制作から、マルチスピーカーやサウンドプログラミングを用いた立体音響作品まで幅広く制作。研究ではReaperとTouchDesignerを用いた映像と音響を同期させるインタラクティブシステムの開発を行う。

フィクスト・メディア**|****オブジェクト・オーディオ**

07. Drum'n'Bass Beyond the Floor

Drum'n'Bassとは何であろうか。1991年イギリスのクラブミュージックシーンに端を発する音楽か。文字どおり音楽のドラムとベースを指し示す言葉か。はたまたブレイクビーツと多種多様な音楽との融合か。本作品は、Drum'n'Bassに潜在する実験的アティチュードを基盤としている。それは音楽的かつ空間的なダンスフロアからの逸脱である。楽曲の前半を支配する有機的なモチーフは、流動的に歪む空間上で鳴り響くビートと混ざり合う。無機的なベースはモチーフとの断絶を生み、クレピスの暗黒とその先に広がるターコイズブルーの湖へと鑑賞者を誘う。

東京工科大学　榛澤浩毅**|****HANZAWA Hiroki**

幼少期からギターに親しみ、中学卒業後は高専にて工学を学ぶ。高専時代はギターアンプやアナログシンセサイザ等の電子楽器製作や、バンドのギタリスト、ボカロPとして活動を行う。高専卒業後は東京工科大学メディア学部に進学し、音楽・音響について学ぶ傍ら、DJやトラックメイカーとしても活動。現在は立体音響を用いたDrum'n'Bassの創作研究を行い、Drum'n'Bassのさらなる可能性や表現手法を追求している。

ライブ・パフォーマンス**|****オーディオ・ビジュアル**

08. Re:Rhythm: Cross-Cultural Rhythm Recalculation System

本パフォーマンスは、Jacobyら（2024）が示した各国のリズム知覚特性を二次元空間に配置した「Rhythm Triangle」を基盤とするインターフェースによる演奏である。Rhythm Triangle上の確率分布を三次元地形として再構成し、その谷へと転がり込むボールの運動から時間間隔比を算出することでリズムを生成する。さらに複数のRhythm Triangleを重ね合わせることで、異なる文化的リズム特性を連続的に混合し、文化間を横断するリズムの生成と探索を可能にする。

Reference: Jacoby, N. et al., Commonality and variation in mental representations of music revealed by a cross-cultural comparison of rhythm priors in 15 countries, Nature Human Behaviour, 8(5), 846, 2024.

慶應義塾大学 **村石健翔** | MURAISHI Kensho

Composer / Sound Programmer / Audio Visual Artist

Max/msp/jitter や TouchDesigner 等を用いた音響、映像プログラミングや、サウンドアートの制作を行なっている。主な発表に「さざれ場」「ZOU-NO-HANA FUTURESCAPE PROJECT 2025」「Open Research Forum 2025」などがある。

慶応義塾大学 x-Music Lab. 在籍。

フィクスト・メディア **オーディオ・ビジュアル**

09. 時間と共鳴する

音楽も映像も、時間を基盤として存在する芸術である。時間の流れ方により、様々な表現や芸術体験が可能になる。本作品は、「人はどのように時間を知覚するのか」という問いから生まれた。

人間は、流動するものを意識することで時間の流れを知覚する。心臓音を主要な音響素材とした理由は、心臓音は客観的な時間進行を変容させることができないが、人の心情に影響を与える。それにより、私たちの時間知覚は心情によって変化し、感じる時間の流れ方も異なるものとなる。

作品は生命の三段階——「初」「盛」「逝」を象徴する三部構成となっている。各部では異なる音と映像の流れ方によって生命の三段階を表現している。異なる音と映像の流れ方を通じ、鑑賞者は各部において異なる時間感覚を体験することになる。時間は不可視の存在である。しかし、心臓音の様々な変化を感じながら、この数分間、時間の流動を意識してもらいたい。

東京音楽大学大学院 **鍾奕鳴** | ZHONG Yiming

中国出身であり、東京音楽大学大学院在学中。中国での学部時代は作曲専攻ではなかったが、クラシック音楽に興味を持つため、作曲を学び始めた。当時、伝統的な調性音楽を作曲し、大学内で作品を発表した。

20世紀の音楽に触れる中で、坂本龍一や Alva Noto といった作曲家の作品を知り、電子音楽とオーディオヴィジュアル芸術に出会った。複合的な感覚体験を通じた表現の可能性に惹かれ、電子音楽およびオーディオヴィジュアル作品の創作を始めた。現在は、音響と視覚の融合による豊かな芸術表現を探求している。

普段から音楽以外にも視覚的な表現に興味があり、映像制作を独学で学んでいる。本作品は、Max/MSP/Jitter 環境におけるプログラミングによる映像制作の実践的試みである。

フィクスト・メディア **オーディオ**

10. 増殖

作品のイメージは細胞や微生物が構成する環境を巨視的に見る。両者の増殖は基礎的な行為であるが、生物体の生命活動に直接影響を与える。これを主体として作品を作る。

本作品は Max を使って、4チャンネルのフィクスト・メディア作品です（映像なし）。効果音としたレコーディング素材、及びを特定な規則で和音を作った複数の正弦波など、4チャンネルの間に移動する。

少量の素材を中心に変化させ、異なるチャネル間でますます大きく移動させる。時間とともに音の数や変化が増える、作品を密にする。これによって本作のテーマを表現する。

名古屋音楽大学 **趙文浩** | ZHAO Wenhao

1997年、中国山東省生まれ。2024年、名古屋音楽大学作曲・クリエイションコースを卒業し、現在同大学院音楽研究科映像音楽専攻2年に在籍。作曲を小櫻秀樹氏に師事。フィクストメディア、ライブエレクトロニクス、器楽作品など、さまざまなジャンルで制作を行う。

フィクスト・メディア **オーディオ・ビジュアル**

11. Hoshizora No Kaori

私は、創作をするということを通して、過去の記憶を呼び起こしながら今の音を記録することで、現在という時間を証明することを試みる。まさに、タイム・マシンとしての作品である。本作品では、日常に潜む虚構 - 現実と記憶、現実と非現実の合間をつなぐポータルのイメージとして、音から想起される断片的なパーツを視覚へと落とし込むビジュアライザーに挑戦した。ヴァーチャルは現実に対立する虚構ではなく、現実の内部に潜在する可能性である。音はこれらを呼び起こして身体に伝える可能性を持つ。日常的に集めた映像、好きなものやこと。ワクワクでいっぱいになって、生きてると感じられる瞬間を想起させる体験を音と映像を通して第三者に伝えるとき、私の存在の証明ができると信じている。

早稲田大学 **三瓶倫瑠** | MIKAME Michiru

早稲田大学基幹理工学部在学中、2004年生まれのSSW・倫瑠。トラック、作詞、歌唱、アートワークを自身で手がける。東京のライブハウスをはじめとし2025年に「AVYSS Chain in 森、道、市場 2025」や神戸、札幌でのライブパフォーマンスを実施。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

12. Are You Still Melting？

『Are You Still』シリーズの第3作。本作は「熔解する鐘」をモチーフに、音の宇宙論の崩壊——すなわち「時間の廃墟」を表現した一作。かつて平安京の梵鐘は、三分損益法による調律と五行思想に基づく東アジアの宇宙論を体現し、古代の宗教と社会における「聖なる秩序」を形成していた。しかし、戦時の「金属類回収令」により鐘は兵器へと熔かされ、その物質に宿る調律の魂は永遠に失われた。 本作は、笙の生演奏に対し、曾侯乙編鐘、梵鐘、プリベアド・ピアノ等のサンプリングをマルチチャンネル電子音響として対置させる。アルヴォ・ペルトの「Tintinnabuli」技法をアルゴリズム的に拡張し、音響秩序の構築と崩壊のプロセスを提示する。視覚的には、実在のプリズムによる「光の散乱」を経て、鐘の映像は意味を剥奪されたスペクトルへと還元されていく。堅固な秩序が流動的な暴力へと変貌する時、その「熔解」の響きは現代においても共鳴し続けているのではないだろうか。

早稲田大学 **劉辰** | LIU Chen

劉辰（りゅう・しん）、1995年中国・青島生まれ。作曲家、メディアアーティスト。北京電影学院サウンドスクール修士課程修了。株式会社 Perfect World でのゲーム音響デザイナー勤務を経て2025年来日し、現在、早稲田大学大学院基幹理工学研究科表現工学専攻博士後期課程に在籍。

映画・アニメの音楽音響制作経験を背景に、「廃墟」や「物語性」をテーマとした Audio-visual 作品『Are You Still』シリーズを制作。論文が ADADA Japan に採択されたほか、作品は JSSA や Ubimus、ADADA に入選し、東京、北京、マカオ、テヘラン等の各地で発表されている。また、中国語ポッドキャスト『喧嘩上等』の主宰や、週刊誌『鳳凰週刊』のコラムニストとしても活動するなど、多岐にわたり活躍。

作曲を栗嶋、森本洋太各氏に、津軽三味線を小山豊氏に師事。

演奏

カニササレアヤコ

お笑い芸人・雅楽演奏家・ロボットエンジニア。日本の伝統音楽「雅楽」を演奏し、雅楽器の笙を使ったネタで芸人として活動するかたわら、人型ロボットなどのアプリ開発を手掛ける。 早稲田大学文化構想学部卒業。現在東京藝術大学邦楽科雅楽専攻に在籍中。「R-1 ぐらんぷり」決勝、「ザ・細かすぎて伝わらないモノマネ」、「笑点特大号」などの番組に出演し、2022年には Forbes JAPAN により「30 UNDER 30（世界を変える 30歳未満 30人）」に選ばれている。

Day2, 2/23 （Mon.） 開場 13:15/ 開演 13:30 6号館 110スタジオ コンサート 3

共催企画

カールスルーエ音楽大学交流コンサート

| | | | | | |
|-------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | | | | | |
| フィクスト・メディア | オーディオ | ビジュアル | | | |

κ-01. Eine Verbindung（ひとつのつながり）

本作《Eine Verbindung》の作曲は、タイトルが示す「つながり（connection）」という概念に根本的に基づいている。私はまず、この概念を地理的な視点から捉え、OpenStreetMap を用いて、私たちの大学と国立音楽大学を結ぶ経路の座標データを抽出した。これらのデータは Python で処理・変換され、OSC を介して SuperCollider へ送信され、対応する「X」および「Y」バッファに書き込まれた。これらのバッファは、その後、作品内のさまざまなパラメータの制御構造として、また全体的な形式設計の基盤として用いられている。

この経路を音として描写するための音素材として、私は両機関から代表的な録音およびインタビュー音源を選択した。これらの素材には、グラニューラ合成、フィルタリング、編集、極端なピッチ・シフティング、ディレイやその他の時間系エフェクトなどを含む、広範な変形・再構成を施している。いくつかの箇所では、二つの言語のあいだに橋を架け、作品の中で〈異質さ〉と〈出会い〉の相互作用を表現するために、あえて声を可聴性と不可聴性の境界に留めている。

これら二つの素材群からは、それぞれ異なる音響世界が立ち現れ、それらをいかに接続するかが課題となった。そのために私は主として、SuperCollider 上で実装したFFT ベースのモーフィングおよびスメアリングを用い、さらに SPAT による空間化手法を組み合わせた。これらの空間化もまた、座標バッファによって制御されている。

最後に、バッファに格納された座標データを用いて、経路の推移と二つの音響世界の移行をリアルタイムで可視化する Max/Jitter パッチを制作した。この度の上演に際しては、国立音楽大学で使用される実際のラウドスピーカー構成を考慮した。

カールスルーエ音楽大学

アドリアン・ライヒャルト | Adrian Reichardt

アドリアン・ライヒャルトは、ドイツ・シュトゥットガルト出身の作曲家／サウンド・アーティストである。カールスルーエ音楽大学にて音楽情報学および音楽学を学ぶ傍ら、サウンド・ディレクターおよび電子音楽の演奏家としても活動している。彼の作曲実践は、音響現象、ソニフィケーション、アルゴリズムック・プロセスに主眼を置いている。

ライブ・パフォーマンス | オーディオ

κ-02. Goli’s Song

「見る」という行為そのものが、生きることなのではないか

少なくとも、その感覚に限りなく近いものなのだと、私は気づいた

それを最初に実感したのは、お気に入りの画家の作品を眺めていたときだった

対象の鋭さや、色彩のやわらかさを見つめるうちに、何か異様なものに気づいた

太陽のぬくもり、湿り気を帯びた空気の匂い、そして海の音

まるで、そこに自分が存在しているかのように

それは、ソファに横たわりながら本を読んでいたときに始まった

手を伸ばしたい……だから、今そうする

足を動かしたい……だから、一歩踏み出す

日差しが、私をすっかり疲れさせてしまった

途切れることのない波の音が、私にとっての時間を止める

片足を伸ばす

脚は大きな陽だまりの中へと入っていく

光と影がつくり出すコントラストを見つめる

脚を床に下ろす

足元のカーベットの温かな質感が、思わず笑みをこぼさせる……無意識のうちに

ドアのほうへ歩み寄る

視線は、ただひたすら海の青さへと向けられている

ドア枠に腰掛け、目を閉じる

太陽のぬくもり

湿り気を帯びた空気の匂い

そして、海の音

私は、そこにいた……

カールスルーエ音楽大学

ネギン・モザファリ | Negin Mozafari

2000 年イラン生まれ。ネギン・モザファリは、記憶を素材として捉え、個人的なアーカイブを没入的な音響体験へと変換することに強い関心を持ちながら、電子音楽作品の作曲、演奏、制作を行っている。テヘランでは当初、映画を専攻し、その後、作曲の私的な研鑽を通じて、クラシック編成のための作品や短編映画の音楽を制作した。2022 年より、カールスルーエ音楽大学（HfM Karlsruhe）にて音楽情報学（Musik Informatik）を学んでいる。

フィクスト・メディア | オーディオ

κ-03. Etudes for Cellular Automata

（セル・オートマトンのためのエチュード）

《Etudes for Cellular Automata》は継続的に展開されているプロジェクトであり、その最初のヴァージョンはドイツ・カールスルーエの ZKM で開催された「Next Generation Festival」のために制作された。本作は、複数の短い作品から構成されており、それぞれが異なる二次元セル・オートマトンによって生成されている。

セル・オートマトンは、各エチュードの音響的特性を制御するだけでなく、アルゴリズムックな 3D オーディオ・パンニングの手段としても機能する。これにより、聴取者はそれぞれのセル・オートマトンが持つ固有の特性を、構造、音色、空間という複数の次元において音響的に体験することができる。

作品は SuperCollider によって制作され、一部の視覚的コントロール要素は Processing で記述されている。ZKM で発表された 2 つのエチュードでは、コンウェイの「ライフゲーム」が基盤となるセル・オートマトンとして用いられている。第 1 エチュード《Noise》では、ライフゲームの各状態が、さまざまなタイプのノイズ、クラックル音、短い打樂的要素から成るサウンドスケープへとマッピングされる。第 2 エチュード《Drone》では、セル・オートマトンが空間全体を満たすドローンを制御し、セルの個々の状態に応じて、音の諸要素が部屋の至るところで位相をずらしながら出入りする。

《Etudes for Cellular Automata》は現在も進行中のプロジェクトであり、その基盤となるコンセプトがモジュール的であるため、新たなエチュードを容易に追加することができる。現在は、森林の成長（エチュード 5 《Plant Propagation》）や山火事の拡散（エチュード 6 《Fire》）といった環境プロセスをモデル化するために科学分野で用いられているセル・オートマトンを活用した新作エチュードの制作が進められている。

カールスルーエ音楽大学

ティル・ベヒトロフ | Till Bechtloff

ティル・ベヒトロフは、カールスルーエ音楽大学にて音楽情報学を学んでいる。彼の主な関心は、音楽認知および音楽関連神経科学に関する芸術的・科学的探究、ならびに芸術、科学、メディア技術のインターフェースにある。カールスルーエ音楽大学では、音楽が脳内でどのように知覚されるかに関する科学的研究に従事する一方、3D オーディオや音響分野における技術開発、さらには科学と音を結びつけ、実験的電子音楽とポピュラー電子音楽の境界を探る芸術的制作にも取り組んでいる。また、在学中より、ZKM |カールスルーエ芸術・メディア・センターの芸術研究・開発部門である Hertzlab に勤務している。ここでは、メディアアートやテクノロジーをいかにして、より持続可能で生存可能な未来の創出に活用できるかを探究するとともに、《Sonic Experiments》《Global Sonic Research》《Giga-Hertz Award》といった国際的なアワードやレジデンシーの運営にも携わっている。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

01. Foodronica

生姜をおろし金ですりおろす際に鳴る音やうどんの制作過程から鳴る音に Logic や Plug Data を用いてリアルタイムでエフェクトをかけて演奏する。普段楽器として使われない「食材」と「調理過程」にあえてスポットを当て、新しい音楽性を提示することをテーマとしている。また演奏者の手元をスクリーンに映し出すことにより、観客を演奏の世界観へと誘導することを目的としたVJを同時並行で行う。

京都精華大学

メンバー全員が京都精華大学メディア表現学部に所属している。

雨森主真 | AMEMORI Kazuma

「rain」名義での楽曲制作や、ビートボックスによる演奏活動を行う。

鳴尾典 | NARUO Tsukasa

京都出身のバンド「がろん」のメンバーとして活動をする傍ら、「Narutsu」名義で電子音楽の制作をしている。

綱井晴 | TSUNAI Haru

タイに行ったことがある。

岩井陽仁 | IWAI Haruhito

日常に潜む生理的な欲求や、特定の対象への過剰な執着をテーマに映像作品を制作。

本田光 | HONDA Hikaru

遊びをテーマに、人の知覚に影響を与える作品を模索し、制作を続けている。

佐々木輝 | SASAKI Akira

映像、音楽、絵などの色々な制作をしており、「Shine」名義でSNSを活動している。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

02. Painted Tone ~ 虹の旋律 1~

私のチームは「絵画の裏に潜む物語」を表現した。

鎌田による作品、モネの『散歩、日傘をさす女』は、モネが抱いていた家族への愛情や温かな記憶をテーマとする。風の心地よさが目の前に浮かび、写実的な音響空間が広がる。原田によるフラゴナールの『ぶらんこ』は一見華やかだが、その裏に潜む男女の関係をブランコの揺れや不穏な音の響きで表現し、逢瀬のタブーを越える壮大でドラマチックな心の動きが感じられる。馬場によるフェルメールの『手紙』は、文を読む女性の心情の動きを多彩に表現している。私のゴッホの『糸杉と星の見える道』では、夜道の静けさから、次第にゴッホの精神的な不安定さが不気味な幻聴や幻覚として現れる。環境音の加工のみを構築することで日常の質感が変容していく様を追及した。

モチーフとなった絵画から私たちは何を感じ、何を音として抽出したか。その解釈と手法の違いに注目してお聴きください。

帝塚山学院大学 **野村春花**、**鎌田結衣**、**原田来美**、**馬場莓** | **NOMURA Haruka**, **KAMADA Yui**, **HARADA Kurumi**, **BABA Ichika**

作品を制作した4名は、帝塚山学院大学サウンドゼミに所属するチームです。普段から同じ環境で音響芸術を学び、互いに刺激を受けながら日々制作に励んでいます。

演奏者は、大学入学と同時に軽音楽部に入部し、ギターを始めたことで本格的に音楽活動を開始しました。現在は周囲のレベルに追いつくべく、日々技術の向上に励んでいます。音楽制作においては、メロディを構築すること以上に、音の質感や響きそのものを追求するアコースマティックの表現に強い関心を持っています。今回の作品でも素材となる音の変容を楽しみながら、自分なりの音響空間を追求しました。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

03. Painted Tone ~ 虹の旋律 2~

私たちのチームは「絵画の情景」を音へと昇華した。絵の解釈に正解がないように、私たちの作品もリスナー独自の解釈で聴いてほしい。

井戸の作品は『雲海の上の旅人』からインスパイアされ、右、左と1歩ずつ進む足音による主人公の視点、チェレスタの音、雲海へと昇りゆく表現を特徴とする。井上の『春もよい』は、子どもの声や犬の鳴き声が夕暮れ時を彷彿とさせ、どこか懐かしい情景が浮かぶ。時が止まった風景ではなく、落ち葉を踏む足音やトロンボーンのメロディーが、歩みを続ける「日常さ」を想起させる。私は『我が子を喰らうサトゥルヌス』の異質さをノイズで表現した。「静かさ」から「騒がしさ」を反復するように、静謐なサイン波から人声が渦巻くディストーションで、狂気を際立たせた。

モチーフとなった絵画を超えて広がる、三者三様の音の世界を最後までお楽しみください。

帝塚山学院大学 **井戸智葉**、**井上雛菜**、**唄瑠我** | **IDO Tomoha**, **INOUE Hina**, **BAI Ryuga**

私たちのチームは、帝塚山学院大学のサウンドゼミに所属しています。学内でフィールドレコーディングを行い、3名それぞれが絵に対する「音」を解釈・表現して作品を作りました。演奏者は、サウンドゼミに所属している、唄瑠我と言います。私は中学生からギターに触れ始めて、今も大学の軽音部でギターを弾いています。ゼミに所属してからはエレクトロニカに興味を持ち、電子音楽を制作しています。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

04. 漂う空間、解ける時間

我々の意識とは、波である。

それは外界と絶えず干渉しながら、誕生から現在に至るまで持続してきた、分割不可能な時間の運動である。

しかし、時計によって区切られた時間へ意識を向けると、あるいはスマートフォンによって意識が回収されるとき、我々は果たして、自身の持続の内側に留まっていると言えるのだろうか。今作は、音楽的技術を複雑なものとして、新たな可能性と認識に接近する試みである。

線的、非線的、滞留といった複数の時間が劇場空間に重なり合うことで、聴取者の時間感覚は揺さぶられる。聴取者は波として持続する時間の運動の内部へと身を委ね、その過程で、時間が分割される以前の状態、持続への意識が、断片的に立ち現れる。

名古屋学芸大学 **猪上将輝** | **INOUE Masaki**

名古屋学芸大学メディア造形学科映像メディア学部在学中に、作曲、演奏パフォーマンス、舞台音響を鈴木悦久らに師事。立体音響を扱いながら、主観的なシンパシーを育む表現を探究する。

その後、表現される主観から、主観という概念そのものへと関心を移し、主観と外界との関係性を主題に制作・研究を行っている。

現在、名古屋学芸大学大学院メディア造形研究科メディア造形専攻修士課程に在籍し、鈴木悦久の指導のもと、音響と音楽の一体化による表現手法の研究に取り組んでいる。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

05. Into the Fantasia

私は、空想の力とは“魔法の力”だと考えています。本作では、音楽で「魔法の世界」を表現し、聴者にその世界を空想しながら冒険してほしいという思いのもと制作しました。空想力を刺激するために、サラウンド音響を使用して複数のスピーカーから世界観を表現した音楽や動きのある効果音を流し、「魔法の世界に居る」という「聴者の実在感」を持たせる環境の構築を目指しました。そして、魔法の世界の語り部として、「吟遊詩人」という役付けで情景の朗読を行うことによって、さらなる世界観の向上を試みています。こうした「魔法の世界」への没入空間を作った上で、聴者がこの作品を通して思い描いた、「一つの世界観」そのものが、この作品から得られる、本当の「作品」となって、皆さんの心に残ることを願って作品を制作しました。皆さんの「魔法の力」で、綺麗で楽しい魔法の世界を冒険してください！

名古屋学芸大学 **西脇万尋** | **NISHIWAKI Mahiro**

名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科4年生。音楽や効果音、朗読を用いた「世界観・想像力の補強」に焦点をあてて制作しているほか、イマーシブ音響を活用して、表現した空間への「実在感」や「一人称視点での没入感」を意識して制作している。

2026年1月に開催された同大学の卒業制作展では、「魔法の世界」をモチーフにしたイマーシブ音響作品を制作し、「魔法の世界を案内する吟遊詩人」としてライブパフォーマンスを行った。音楽と朗読とイマーシブ音響を活用して、「世界を想像させる」新しいサウンド作品の形態を模索中。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

06. 今を生きる私たちへ

本作品は、現代社会において人間が日常的に受け取る過剰な情報や他者の感情が精神に与える影響を、自身の声とピュアトーンを用い音響表現によって可視化し、その構造を考察することを目的とする。作品は三章構成とし、第一章では外界から流入する情動の「揺れ」をシンセサイザーの不安定な振動として提示し、精神世界への導入を行う。第二章では「かごめかごめ」をモチーフに、感情に取り囲まれる状態を Auro13.1ch サラウンド音響で再現し、精神が外界に圧倒される構造を体験的に示す。第三章では 800Hz のピュアトーンに微細な揺らぎを加え、方向性の消失した空間を構築することで、揺らぎの中に存在する精神の中心を表現する。本研究は、音が癒しだけでなく精神を揺さぶり得る力を持つことを前提に、現代人が外界と精神の関係を再認識するための音響的实践である。

尚美学園大学 **野澤ゆめか** | **NOZAWA Yumeka**

小学校2年生よりピアノを始め、高校生の頃にギター弾き語りと出会う。

青葉市子に影響を受け、音が立ち上がる空間、気配、音の継続時間や、減衰の仕方に興味を持つようになる。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在学。

人の歌声を多重録音した際に生まれる心地よさと、自身の音楽の世界観との親和性に気づき、現在は多重録音を基調に、声为重なり合うことで生まれる余白や空気感を大切にした制作を行っている。

ジャンルを横断しながら、音と場が共鳴する表現を模索している。

フィクスト・メディア **オーディオ・ビジュアル**

07. 其処

この楽曲では、自然に溶け込むようなサウンドを目指し、音色選びと音作りにこだわり制作しました。

アンビエントやポストロックの雰囲気を意識し、シンセパッドなど輪郭のぼやけた音色を中心に構成しています。

全体に深めのリバーブを施すことで空間的な広がりを持たせ、空気や自然と調和する滑らかな音像を表現しました。

また、ベースのアタックをやや強調することで、柔らかさの中に芯のある存在感を加えています。

東京工科大学 **鶴川陽** | **UKAWA Hinata**

2022 年度入学の学部 4 年生。高校時代の軽音楽部にて DAW を用いた作曲を始める。ロックやヘヴィメタルを中心に制作していたが、現在では電子音楽、オーケストラ、ヒップホップなど様々なジャンルの楽曲制作に邁進している。使用 DAW は Logic Pro。

ライブ・パフォーマンス **オーディオ**

08. Optical Feedback Japanese

フィールドレコーディングのサンプリングコラージュや自作楽器を用い、意識の外にある「ノイズ」を意識的に再構築することで、新たなジャパノイズの可能性を探るノイズ音楽の即興演奏と、No-input Mixer の入出力に太陽電池と白熱電球を接続し、光によるフィードバックで拡張した自作楽器による即興演奏を組み合わせた、デュオ・ライブ・パフォーマンス作品。

音の生成と制御は演奏者の操作に加え、光量の変化や回路内の相互干渉によっても左右される。音と光、意図と偶発性が循環する状況を即興的に立ち上げ、ノイズの生成過程そのものを可聴化することを試みる。

九州大学

深川航太郎 | **FUKAGAWA Kotaro**

vvekapipo 名義でノイズ・実験音楽家として活動しており、ノイズ音楽を中心とした実験音楽パーティー ""hertz"" を主催。クラブでのノイズ音楽の在り方を模索し、現代におけるジャパノイズを再考している。rural や PRHYTHM といったフェスや海外でのパフォーマンスなど、国内外での多様な音空間にて独自のサウンドスケープを展開している。

相崎玲穂 | **AIZAKI Reon**

2022 年九州大学芸術工学部音響設計コース入学。太陽電池を音楽に応用する方法を模索しており、光によるフィードバックを探求し、No-input Mixer と組み合わせた自作楽器を用いたライブを行なっている。伊東篤宏との共演を経て、現在は光と音がりリアルタイムに結びつく音楽表現をより深く追求している。

Day2, 2/23 (Mon.) 開場 16:15/ 開演 16:30 6号館 110 スタジオコンサート 4

ライブ・パフォーマンス **オーディオ・ビジュアル**

01. ミニマル・ミュージックの生成と共感覚的オーディオビジュアライゼーション

本作品は、ミニマル・ミュージックの構造を生成する仕組みと、その変化を視覚へ変換する仕組みを統合した、演奏者の操作を含むオーディオ・ビジュアル生成環境である。音楽生成には Max を用いた。音階・調性・音域といった音楽的条件をあらかじめ設定し、その範囲内でランダムに音高を生成することで、音楽理論的な整合性を保ちながら多様な変化を生み出す設計とした。また、リズムや調性の変更を演奏者が操作することで、演奏者の表現意図が介在する余地を残した。映像生成には TouchDesigner を用い、色聴など音と色の対応に関する知見を参照し、音高・音数・旋法といった音楽情報を明度や密度、背景の明るさといった視覚要素に対応づけ、音響と視覚の時間的变化が連動する表現を実現した。

名古屋市立大学 **濱岡未侑** | **HAMAOKA Miyu**

幼少の頃よりピアノを学ぶ。2022 年、名古屋市立大学芸術工学部情報環境デザイン学科入学。2025 年、第 19 回ベータン音楽コンクール自由曲コース ピアノ部門 大学・院生Bの部 4 位入賞。学部 4 年生の現在、共感覚に基づく色彩と音楽の対応関係への関心をもとに、音楽と映像の連動表現をテーマに制作・研究を行っている。

フィクスト・メディア **アコースモニウム**

02. 君の庭

本作品はサバイバース・ギルト (Survivor's guilt) をテーマとしたアコースモニウム作品である。年齢を重ねるにつれ、敬愛する音楽家たちが次々と世を去り、昨年には親しい友人を失う経験をした。このような喪失から生じる PTSD 症状に直面し、創作を通じて自分の内なる闇と向き合うことを試みた。戦争映画の音声や電車遅延アナウンスなど、不安を喚起する音響素材を用い、Ableton Live の Max for Live 機能および自作 Max パッチによってグリッチ処理を施している。アコースモニウムによる空間的な音響投射ではリバース効果を多用し、過去の記憶を回想する心理状態を表現する。作品終盤の余白とカットは、内なる答えを見出し、心の闇と和解してトラウマから解放される過程を象徴している。演奏時間約 6 分。

尚美学園大学 **ヨウコウ** | **YOU Kou**

ヨウ コウ (葉 航)。尚美学園大学大学院 1 年生 (芸術情報研究科、音楽表現専攻)。AI・機械学習による演奏家のマイクロタイミング分析と生成について研究している。中国・四川音楽学院でギターを学んだ後、音楽制作学科へ転科し卒業。在学中、レコーディング、ミキシング、アルバム制作などに携わった。2023 年来日後、PA 業務に携わりつつ、都内の複数バンドでベーシスト兼プロデューサーとして活動中。

フィクスト・メディア **アコースモニウム**

03. Cross Material

昨年、11 月 4 日から 9 日までゲーテ・インスティトゥート東京で開催された『電子音響ピープルプロジェクト 2023-2025 スペシャル & スペシャルライブ』で演奏された、東京電機大学 作曲・音楽文化研究室のゼミ生全員の音素材をそれぞれ 3 人の代表された学生が編曲したものを今回のためにさらに再編曲された作品。それぞれの音素材が交錯する様を音楽的に表現した。

東京電機大学 **都築健司、一色鳳介、松本拓都** | **TSUZUKI Kenji, MATSUMOTO Takuto, ISSHIKI Housuke**
東京電機大学 作曲・音楽文化研究室 ゼミ生。

フィクスト・メディア **アコースモニウム**

04. 混ざり合う、作為

昨年、11 月 4 日から 9 日までゲーテ・インスティトゥート東京で開催された『電子音響ピープルプロジェクト 2023-2025 スペシャル & スペシャルライブ』で演奏された東京電機大学 作曲・音楽文化研究室のゼミ生の全員の音素材を組み込み直し新たに制作された作品。様々な情景をもつ音素材が混ざり合い一つの音楽作品をなる様子を音楽的に表現した。

東京電機大学 **都築健司、一色鳳介、小峰聖也、宮澤漣、大郷優、増田陽哉、相川和輝、佐久間海地、吉崎弘太郎、奥村蓮、渡邊亮太、中窪涼介、早田淳平、高野大夢、松本拓都、今福葵、杉浦伯、徳山翔風、戸丸果音、岩村野暖、高木空、依田夏澄、小松匠、天光快晴、渡邊拓海、糺場芳嗣、松本実樹、小林航大、浅野佑菜、古宇田優斗、永島健太郎、神谷風樹、中村文哉、アイクトゥ・イリハム、山根吾朗、中村陽、宮本惇希、ガン・キン、本多慎吾** |

TSUZUKI Kenji, ISSHIKI Housuke, KOMINE Seiya, MIYAZAWA Ren, DAIGO Haru, MASUDA Haruya, AIKAWA Kazuki, SAKUMA Kaichi, YOSHIZAKI Kotar, OKUMURA Ren, WATANABE Ryota, NAKAKUBO Ryosuke, HAYATA Jumpei, TAKANO Hiromu, MATSUMOTO Takuto, IMAFUKU Aoi, SUGIURA Haku, TOKUYAMA Kakeru, TOMARU Kanon, IWAMURA Nono, TAKAGI Sora,YODA Kasumi, KOMATSU Takumi, AMAMITSU Yoshiharu, WATANAMB Takumi, KOHJIBA Yoshitsugu, MATUMOTO Miki, KOBAYASHI Kota, ASANO Yuna, KODA Yuto, NAGASHIMA Kentaro, KAMIYA Fuki,NAKAMURA Fumiya, YILIHAMU Ayikute, YAMANE Goro, NAKAMURA Hinata, MIYAMOTO Atsuki, YAN Xin, HONDA Singo
東京電機大学　作曲・音楽文化研究室一同

2025年3月15日、東京電機大学にて「モストロ計画」の発表会が行われ、参加者による演奏が行われた。

フィクスト・メディア**|****オーディオ・ビジュアル**

05. モストロ計画

本作「モストロ計画」は、創作者達による協働を通して生じる音の重なりや衝突、その過程に現れる迷いやズレそのものを作品化する試みである。

各参加者は共通の美学や明確な役割分担を持たず、それぞれの判断と責任のもとで音素材に介入する。その結果として現れる断片的で不均質な音響は、計画性と偶然性が交錯する集合的な構造を形づくっている。

東京音楽大学　小川晃陽、小山翔、岩崎佑利乃、内田音央、小川真秀、奥野うた、落合美羽、加藤那埜、高橋真成、武田空月、中鉢晃太郎、林泰聖、宮本歩翔|
OGAWA Koyo, OYANA Sho, IWASAKI Yurino, UCHIDA Neo, OGAWA Mahoro, OKUNO Uta, OCHIAI Miha, KATO Nano, TAKAHASHI Manari, TAKEDA Atsuki, CHUBACHI Kotaro, HAYASHI Taisei, MIYAMOTO Ayuto
東京音楽大学作曲指揮専攻
2025年度「コンピューター・サウンド・テクニク」履修チーム

2025年3月15日、東京電機大学にて「モストロ計画」の発表会が行われ、参加者による演奏が行われた。

フィクスト・メディア**|****アコースモニウム**

06. ----- --... ….-(0574)

本作品のタイトルは ----- --... ….- で、数字 0574 をモールス信号に変換したものです。

この作品は、リュック・フェラーリの早期作品「ヘールシュピール」に近い性格を持っています。

創作手法では GRM プラグインを用い、EQ、モジュレーション、エコー、ディレイ、ステレオ / モノ変換と共存を試み、音像定位と物語的聴取のためのオブジェ処理を工夫しました。

全長 6 分 11 秒で、曲式構造は複三部形式に近似しています。

第一部「出発」、第二部「思い出」（「幼少期」「途上」「高校時代」に細分）、第三部「到着」です。

物語は、中国出身の主人公が日本の電車で移動中に眠りに引き込まれ、夢の中で故郷の電話ダイヤル音（0574）を聞き思い出が蘇る様子を表しています。最後は、半眠半醒で目的地に到着した後、通話終了の音と共に覚醒し、この状態が現実と思い出の交錯を締めくり、作品の物語を完結させています。

昭和音楽大学　**蘇晓宇**| **SU Xiaoyue**

2025年3月に昭和音楽大学から優等賞を受けて卒業し、その後大学院に進学しました。

現在昭和音楽大学大学院、音楽表現専攻、作曲コース1年次在学。

5歳より電子オルガンを始め、2018年よりサウンドデザインを始める。現在電子音楽を中心に学んでいる。

中国・浙江大学寧波理工学院メディア学部卒業。中国・寧海県実験小学校音楽教師を経て、2022年に日本へ留学する。これまでに作曲をオカモトダイスケ、由雄正恒の各氏に師事。昭和音楽大学デジタルミュージックライブ（2023、2024）、昭和音楽大学第28回作曲作品発表会（2024）、昭和音楽大学2024年度卒業演奏会（僅か二人の発表者、2025）、ICSAF2024にて自作品を発表。

2025年3月15日、東京電機大学にて「モストロ計画」の発表会が行われ、参加者による演奏が行われた。

フィクスト・メディア**|****アコースモニウム**

07. サウンドデザイン・オムニバス 2025

授業「サウンドデザイン演習」を2025年度に履修した11名の学生による作品。授業内で録音した音響オブジェを自由に使って一人一分程度の楽曲を制作し、オムニバス作品として繋げた（作品順は氏名順とは異なる）。音響オブジェの元となった音具の素材を、録音者ととともに以下に列記する。

【関本】空気入れ【橋本】リコーダーを分解した音【浮塚】自転車の鍵【欧】ノート【鈴木】瓶、ディズニーのコインなど【工】ギター（アンプつき）【趙】傘、靴、声など【林】サククス【孟】鍵【李】紙笛【高】壊れた飲み物の蓋
なお、本日のアコースモニウム演奏は趙祥旭による。

昭和音楽大学　関本深由、橋本璃乃、浮塚海果、欧子羽、鈴木虹花、工豪太、趙祥旭、林龍ノ介、孟思麒、李孫誼、高嘉明|

SEKIMOTO Miyu, HASHIMOTO Rino, UKIZUKA Kaika, OU Ziyu, SUZUKI Nanoka, AKUMI Gota, ZHAO Xiangxu, HAYASHI Ryunosuke, MENG Siqi, LI Sunyi, GAO Jiaming
【橋本璃乃】作曲音楽デザインコース3年生。【ほか10名】作曲音楽デザインコース2年生。【趙祥旭（アコースモニウム演奏）】作曲＋ヴォーカリスト。昭和音楽大学作曲音楽デザインコース2年生。中国国家社科基金研究プロジェクト『閩台海洋遺産：民間造船技術の救済と研究』3Dモデリング班メンバー、廈門編抜粋チームメンバー。第6回ウィーン国際音楽コンクー

ル現代音楽賞ファイナリスト。今までに作曲を渡辺愛、桑原ゆう、川島素晴、夏田昌和の各氏に師事。

2025年3月15日、東京電機大学にて「モストロ計画」の発表会が行われ、参加者による演奏が行われた。

フィクスト・メディア**|****オーディオ**

08. Transient Morphology

短いボーカル断片とグリッチサウンド、重低音が特徴的な「ダブステップ」のサウンドデザインにインスピレーションを得た作品である。

EDMをルーツとしながらも、リズムトラックは最小限に抑え、音響面にフォーカスしている。

音のトランジェントや組み合わせの変化、音が感情的な雰囲気へと変化していくプロセスを表現している。

尚美学園大学　**畠山連人**| **HATAKEYAMA Rento**

尚美学園大学4年生（芸術情報学部、音楽応用学科）。

電子音楽、主にエレクトロニック・ダンス・ミュージックを軸として活動している。

中学時代からEDMに興味を持ち始め、高3から作曲を始めた。

2025年3月15日、東京電機大学にて「モストロ計画」の発表会が行われ、参加者による演奏が行われた。

ライブ・パフォーマンス**|****オーディオ・ビジュアル**

09. Isolation

「躁鬱」をテーマに、LiveCodingとVJによる映像表現を用いてライブパフォーマンスを行います。

微分音を用いた音楽をPureDataやMaxで作った上でサンプルファイルにし、それを素材としてTidalcyclesでLiveCoding演奏を行います。さらに同期したVJ映像も投影されます。

世の中には自分を取り巻く環境が原因から鬱屈とした感情を持ち、苦しみながら生活を送っている人たちが少なからず存在すると考えています。そんな人たちの心理状態を表現したオーディオ・ビジュアル作品です。ぜひお楽しみください！

東京工科大学
前田道知| **MAEDA Touchi**
2023年度入学の学部3年生。現在は大学でサウンドデザインを学びつつ、個人でDAWを用いた作曲やDJ、LiveCodingなどを行なっている。

石田孝太| **ISHIDA Kouta**

2023年度入学の学部3年生。同学部の先輩に誘われLiveCoding、VJを知る。普段はアマチュア写真家として活動。

松岡昇吾| **MATSUOKA Shougo**

2023年度入学の学部3年生。20歳のころからクラブミュージックに熱中、その過程でVJを知る。普段は映像制作や動画コンテンツ制作を中心に活動している。

橋本歩夢| **HASHIMOTO Ayumu**

2025年度入学の学部1年生。中学では吹奏楽部に所属し、打楽器を担当。同学部の先輩の影響を受けて作曲を始め、LiveCodingに興味を持つ。

ICSAF2025 実行委員

瀧野峻行、今井慎太郎、片桐健順（国立音楽大学）

伊藤彰教、松村誠一郎（東京工科大学）

安藤大地（東京都立大学）

会場スタッフ：

小嶋瑠記、金原直哉、谷内光太、市原蒼也、工藤大河、菅沼秀悟、深川瞬太郎、寺島海翔、比嘉杏那、
間山紗菜、南雲香澄（国立音楽大学）

高野衛、庄司彩乃（国立音楽大学 卒業生・修了生）

宮澤理咲子、新澤大知、田中杏実、國分綾華、河原優人、登坂周翔、小坂玲央、赤井美優希、秋葉介、
弥益望愛、兒玉瑞希、神山友希、中山暖大、松本野依（東京工科大学）

松本拓都、都築健司（東京電機大学）

フライヤー・キービジュアル制作：佐藤桂太（東京工科大学）

パンフレット制作：小嶋瑠記（国立音楽大学）

インターカレッジ登録校

愛知県立芸術大学 / 大阪芸術大学 / 九州大学・九州大学大学院 / 京都精華大学 / 国立音楽大学 /
慶応義塾大学 / 尚美学園大学 / 情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) / 昭和音楽大学 / 帝塚山学院大学 /
東京音楽大学 / 東京藝術大学 / 東京工科大学 / 東京電機大学 / 東京都立大学 / 同志社女子大学 /
名古屋音楽大学 / 名古屋学芸大学 / 名古屋市立大学 / 北海道情報大学

ゲスト校

静岡文化芸術大学 / 早稲田大学

機材協力

東京工科大学 / 東京電機大学 / 株式会社 cotton

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

助成：公益財団法人かけはし芸術文化振興財団

開催校：国立音楽大学

協力校：東京工科大学、東京都立大学



インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル

<https://ic.jssa.info/>



先端芸術音楽創作学会

<https://jssa.info/>



国立音楽大学 100 周年特設サイト
<https://www.kunitachi.ac.jp/100th/>



