

SENZOKU

DIGITAL MUSIC & ARTS

PROJECT 2020

音楽・音響デザインコース

▲ 新型コロナウイルス感染症の感染拡大を防ぐためのお願い

- ・マスク着用の徹底、こまめな手指消毒、手洗い・咳エチケットの励行にご協力ください。
- ・大声や対面での会話はご遠慮ください。
- ・演奏者への声援はご遠慮いただき、拍手のみとしてください。
- ・休憩時、終演後はスタッフが扉を開けるまでお待ちいただき、空いているドアから混雑を避けて退場してください。
- ・客席内やロビーでのご飲食はお控えください。
- ・出演者への面会はできません。出演者への花束・プレゼントもご遠慮ください。
- ・万一、集団感染の発生が明らかになった際は、保健所に入場者の情報を提供する場合がございます。

2020年10月25日(日) 16:00 開演(15:30 開場)

洗足学園音楽大学ブラックホール 1F ビッグマウス

SENZOKU DIGITAL MUSIC & ARTS PROJECT

本イベントは、ライブエレクトロニクス、電子音楽などの実験的な表現を模索し、映像や様々なメディアを活用した新しい音楽表現を目指したコンサートです。

■Program

XIONG TONG(院 1)	階段 for Piano and Electronics
石川壱(学 4)	Unagi for Fixed Media
HAI RINA(院 2)	Ride on the Wind for Clarinet and Electronics Clarinet: 佐々木葉介
—————休憩(15min)—————	
Team MOTO-KO (メディアコンテンツ制作実習生)	Work “Pick Up” for Live Electronics
MA MOHAN(院 2)	点と線 for Multi-channel Audio
LI QIONGYU(院 1)	NEON2 for MCRINGS Performer: JIN HENGYU

■Program Notes

XIONG TONG (院 1 年)/階段 for Piano and Electronics

階段は、高低差のある場所への移動を行うための構造物であり、人間の足で昇降可能な高さをもつ、いくつもの水平な段に分割されている。ライブエレクトロニクスである本作品は、ピアノの演奏と音素材の関係により、ピアノの音色と音素材から生まれた音響効果が段階のように徐々に大きく変化していく。

作品の構造については、まず Cycling '74 社が開発したプログラミング言語である Max/ MSP を用いて、ピアノの単音の周波数を分析して、ピアノで楽器の調律の標準とする A440(中央ハのすぐ上のイである一点イ)を弾き、その A440 を中心にオクターブ上及びオクターブ下のイ(周波数:110/220/440/880(Hz))に展開していく。そして特定の周波数 範囲の中で、指定した音素材及びそれらの音響効果を Max/MSP で作成したシステムで変化させる。つまり、ピアノから弾いた音を用いて、音の空間変化のコントロールを試すという作品である。

石川壱(学 4)/Unagi for Fixed Media

あっち、こっち、さまざま“ウナギ”のような、いきもの、その痕跡。2019 年作。

主な音素材として水を用いました。コンピュータ上でフェーズボコーダ、グラニューラシンセシス、フィルター、周波数変化と時間的変化のフリーズによる変調、等の音響加工を行い、それらで生成された音を紡いでいくようにして全体を構成しました。水以外に用いた音素材は、フィールドレコーディング(トンネル内、屋内)、ピアノ(プリペアド奏法)、エレクトリックギター(プリペアド奏法)、粘着テープ、小金属、等。電子音響の表現として、水を持つ有機的なエネルギーと、コンピュータの無機的変調の融合を試みています。

HAI RINA(院 2)/Ride on the Wind for Clarinet and Electronics

唐代の詩「風」からインスピレーションを受け、この詩の美しい気韻、そして風が空に舞う様子を音楽で表現することを心がけました。

解落三秋葉	あきふときは	過江千尺浪	かわをわたれば
	このはをちらし		なべてなみたち
能開二月花	はるふときは	入竹萬竿斜	やぶをぬければ
	はなをさかせる		たけみなかしぐ

Team MOTO-KO (メディアコンテンツ制作実習生)/Work “Pick Up” for Live Electronics

2020 年度メディアコンテンツ制作実習という学生主体の授業で集まった、2 つのチームが協力し合同で制作した作品です。ステージの自作装置は、ピエゾピックアップ(圧電素子)を使用して集音されています。

Performers: イ・スンホ(学1)・矢崎慎吾(学1)・甲斐新大(学2)・ジョ・ファヨン(学3)・鈴木清太(学4)・中西優(学4)

Max/MSP プログラミング: イム・ダウン(学1)・長谷川澄宗(学2)・石川壱(学4)

制作協力: 中野裕貴(学1)

MA MOHAN (院 2 年)/点と線 for Multi-channel Audio

この作品のアイデアは、芸術が人に与える影響を考えたことから生まれました。絵を描く芸術は紙の上の芸術です。画家の筆が紙の上に落ちて[点]を形成します。画家の筆が紙の上を滑って[線]を形成します。画家は[点]と[線]をつなげて絵を描きます。音楽も同じだと思います。作曲者は音を[点]として、リズムとメロディーを[線]として、作品を完成させます。芸術家は、[点]と[線]を繋ぎ合わせて作品を作ります。これらの作品には、芸術家の感情や思想が込められています。人々が作品を鑑賞するプロセスは、芸術家の[点]から鑑賞者の[点]へとつながるプロセスとしても見ることができます。そこから生まれる[線]は、感情や思想的な共鳴なのかもしれません。この共鳴は、点と点がつながっているように感じます。

この世界のすべてのものは[点]として見ることができ、[点]と[点]のつながりは[線]を生み出すことになりま。また、点と線のつながりは、コミュニケーションや伝達、共感のプロセスとしても捉えることができます。作品の中では、叩く音を[点]として、擦る音を[線]として集めてみました。作曲の過程で[点]と[線]をつなぐことで、共感のプロセスを表現しようとしています。

LI QIONGYU (院 1 年)/NEON2 for MCRINGS

本作品は、作者が 2019 年に完成した作品「NEON」の第二版である。出演者がセンサーを付けた環状光源を持ち、動きにより光源の色、輝度や音を制御することで、体感を視聴覚的な表現と同時にコントロールすることを可能になる。そして人体が表現できるものを拡張し、単に抽象的だった身振りを光、影、音と繋げ、より意味がある動作へ昇華させる。「NEON2」は「MCRING」という自作インスタレーション を用いている。「MCRING」とは、任天堂が開発したビデオゲーム「Ring Fit Adventure」がつけるゲームコントローラー「Ring-con」を改造するインスタレーションである。ゲームコントローラーが備えたジャイロセンサー、加速度センサーなどから収集する情報を入手する上で、RGB 光源や Max/MSP で作られた音合成システムと共に身振りを視聴覚に繋がられるようになる。

■ Planning&Production

指導教員:

森 威功(音楽・音響デザインコース准教授:大学院主担当)

永岡 宏昭(音楽・音響デザインコース特任准教授)

舘田 ゆり(音楽・音響デザインコース講師)

音響担当:石森 直樹(学4)・中代 寛泰(学4)・三輪 凌駕(学2)・仲井 風美(学2)・庄司 樹(学1)

照明:杵築 拓美(4年)

映像:宇多村 雄也(助手)

配信:宇多村 雄也(助手)・檜垣 文孝(学2)

広報:内藤 雅人(学3)・早川 友菜(学3)・猪狩 緋菜(学2)・檜垣 文孝(学2)・下羽 泰生(学1)