

# 音で“気づき”を促す作品『Momentary Music』

—ビジュアルプログラム言語「Max6」を用いた作品制作—

情報メディア学部 斎藤一ゼミ 1123049 杉村泰輔

## Momentary Music とは

あなたがいるから成り立つ、  
 或いは存在しうる1つの可能性を見つけることができるインタラクティブコンテンツ

**Momentary** とは ~瞬間的な、つかの間の、という意味  
**Music** とは ~音楽、楽曲、という意味

### 音楽の3要素

材料に音を用いる  
 音の性質を利用して組み合わせる  
 時間の流れの中で材料(音)を組み合わせる

### 西洋音楽における3要素

メロディー (旋律)  
 ハーモニー (和声)  
 リズム (律動)

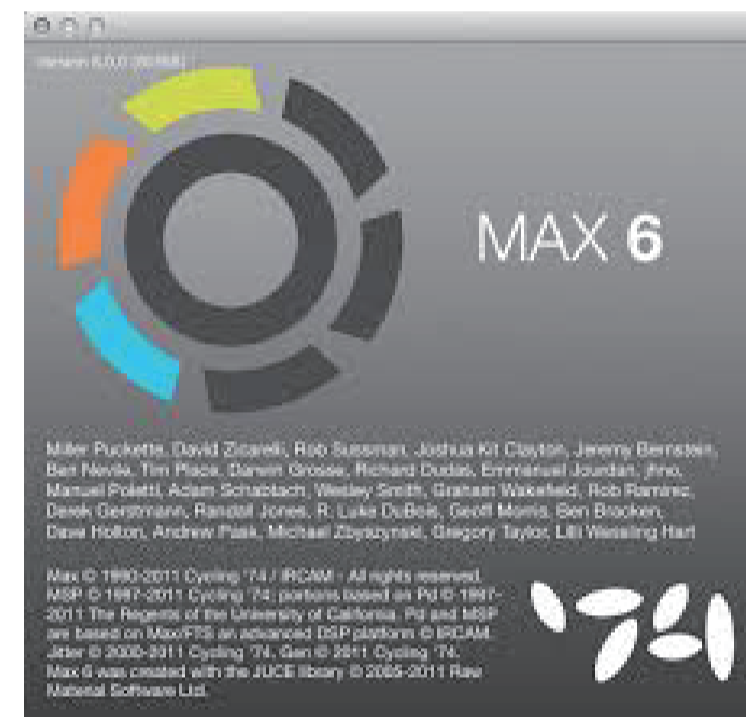
➔ 本研究の解釈は西洋音楽における3要素とは異なる

### 制作環境

Max6                      Mac book pro  
 (総合開発環境)

### 実行環境

Max, Max Runtime のいずれかがインストールされている  
 コンピュータ複数台(今回の実験では5台)

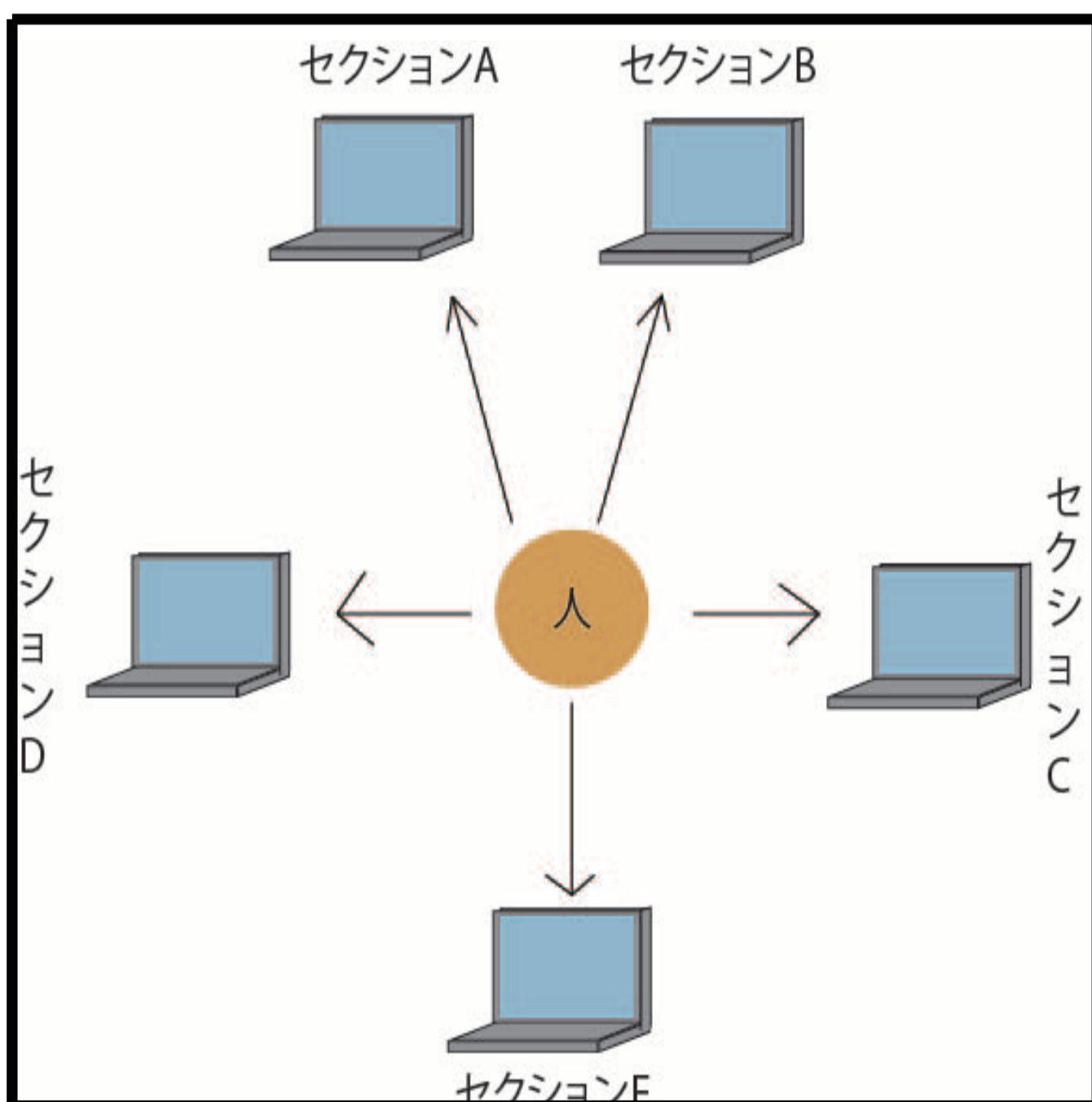


Max とは、Cycling' 74 社の総合開発環境ソフトウェアで、オブジェクトと呼ばれる特定の機能を持つ箱のようなものを繋ぎ合わせプログラミングを行うことができるソフトウェアである

## ~Momentary Music~

展示イメージ図の“人”の場所に入り、あなたの声や、あなたが出す音は録音します。その録音された音の一部・もしくはすべてを自動加工し今まで録音して作られた Momentary Music の一部となります。

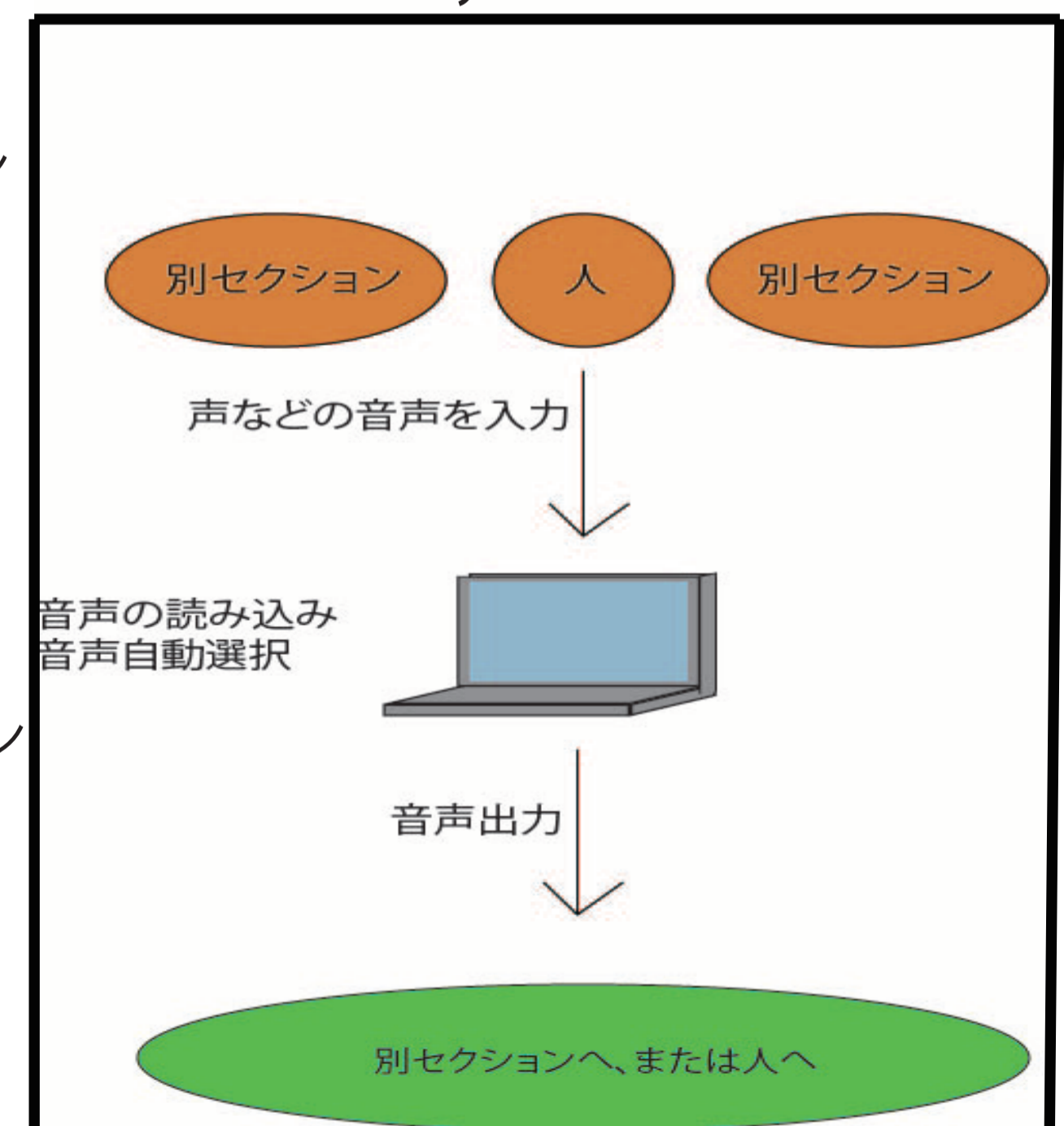
### 展示イメージ



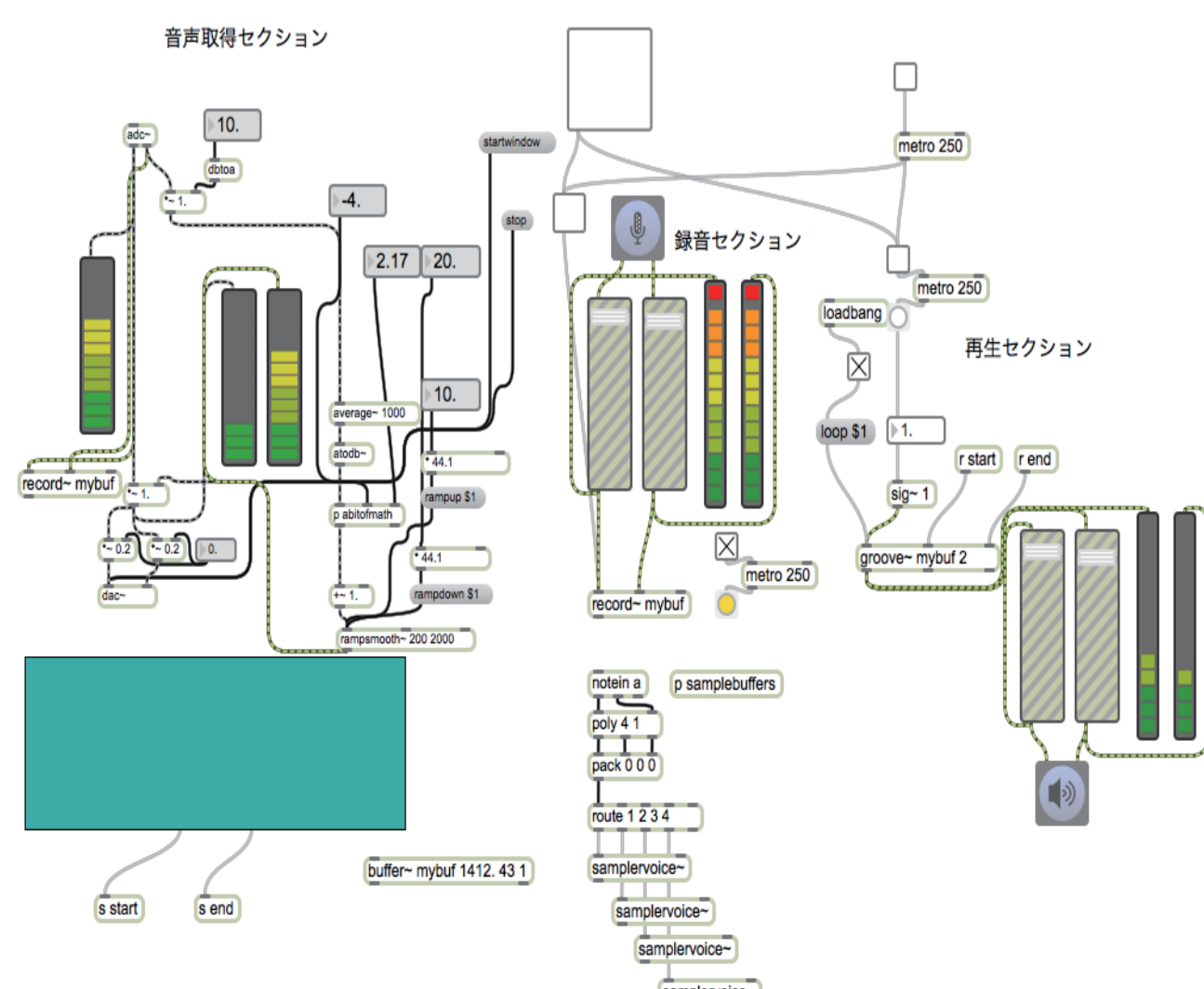
### 実行手順

1. Max(6以上推奨)、または Max Runtime をインストール済コンピュータにそれぞれセッションA~Eパッチを分担させる。
2. セクションパッチをそれぞれスタートさせる。
3. 何らかの音声を各コンピュータに送られる
4. パッチ内で読み取り出力される。セッション内で一定時間サンプリングした音を自動選出しループさせる。ループ時間、選出範囲などは各セッション毎に別々にしている。
5. 各セッションがそれぞれのセッションに影響を与える。もしくは、与えないこともある

### Momentary Music システム



Max6 で制作した Momentary Music システムパッチ



## まとめ

Momentary Music は、現時点では偶発性や直感性を重視重視したため「思い通りにいくことの楽しさ」を得るのは難しいと言える。課題として、Momentary Music の作品としてでなく、新たなジャンルとしての確立することで、より社会の流れや時の流れを表現できるようにしていくことが残されると現時点では考えられる。