卒業制作　ミュージック＆ビデオクリップ
テーマ：挑戦と基盤　『Notice that』

松永進太郎
（近藤晴夫ゼミ）

テーマについて

私は大学に入学してからこれまでの４年間，今まで以上にさまざまな人と出会い，時には協力したり，また，時にはトラブルを起こし，迷惑をかけたり，かけられたりといった経験をしてきた。

その中でも特に自分の価値観や今後の人生への考え方に影響を与えた人物とは「音楽」という趣味で盛り上がることが多かったということもあり，自分で作曲をし，その曲に合わせてビデオクリップを制作し，プロモーションビデオを完成させるということでこれを卒業研究として修めようと考えた。

作曲自体が初めての試みであり，それ故に基本といった物が何もない状態からのスタートだったため，テーマを作曲という行為に対しての「挑戦」と，それに必要な「基盤（基礎）」とした。

タイトルの由来

曲のタイトルは「Notice that」。

これを日本語に直訳すると「～ということに気付く」という意味合いで使ったのだが，目的語をあえて明確にしなかった。

語呂が気に入ったから，というのももちろんあるのだが，「目的が不確定＝さまざまなことが目的に当てはまる」というちょっとした言葉遊びとしての意味も含んでいる。

そもそも，作曲を行う際のテーマに「大学に入学してからこれまでに変化していった自分の心の動き」というものがあり，タイトルもそれになぞらえるように，と考えた。

実際，講義やその間にあるインターバルといった学生生活の中で，「今更言うようだけれども，これはやってはいけないことだ」といったような初歩的なことや，大学で教えてもらって初めてわかるようなことなど，入学当初から私を知っている教授が「まるで別人のようだ」というほど，まさしく「さまざまなことに気付き」，成長することができた，ということを踏まえてこのタイトルになった。

作曲においてのこだわりと苦労

この卒業研究で人生初の作曲を行うことになったわけだが，楽器の演奏のみで歌を入れないインストゥルメンタル（instrumental）という構成を用いた。

曲のパートの構成はエレキギター，エレキベース，Mac のアプリ「Garage Band」の打ち込みドラムの三つのみで，先に PC でドラムパートを作り，それからエレキギター，エレキベースの順に収録をし，できあがった３つのパートを朋文館のスタジオの PC の「Pro Tools」というソフトを用いて編集した。

まず打ち込みドラムを行った PC は，編集室に置いてある OS X バージョン 10.6.2 の Mac をお借りし，製作した。

図１．Garage Band での打ち込みドラムの製作途中の画像。
画像のように四角形の「ノート」を並べたり伸ばしたりしてリズムや音の長さを決める

参考にしたWEBサイト「wikipedia」には,「打ち込みドラムとは，演奏情報をドラムマシンやシーケンサーソフトなどに入力し演奏すること」とあり，今回使用したソフト「Garage Band」ではドラムの他，シンセサイザーやヴァイオリンなどの音色も再現することができ，極端な話，Garage BandのようなDTM（Desk Top Music）ソフトをインストールしてあるPCさえあれば情報を入力するだけでさまざまな楽曲を作ることができるのだが，今回はエレキギターやエレキベースを実際に演奏する際に発生する微妙なズレやノイズ，微かな演奏ミスも臨場感を醸し出すための演出として使用したかったため，ドラムのみの打ち込みとなった。

DTMというのは音を一つずつ打ち込み，楽曲を作っていくもので，最近ではPC用ソフトの他，スマートフォンのアプリとしてなど容易に入手することができる。

利点としては，私のように実際にその楽器を演奏する技術がなくても，ソフトの使用方法さえわかっていればよりズレのない正確な楽曲を作ることができる点である。

楽器パートの収録順は，打ち込みドラム→エレキギター→エレキベースの順番だったのだが，音楽のリズムやテンポを担うのがドラムなどのパーカッションの役割の一つである。

そのため，打ち込みドラムを先に完成させ，それを聞きながら実際に演奏する楽器を収録すれば，よりリズムなどのズレを防ぐことができると考えたのでこの順番になった。

完成した音楽データはiTunesを経由して抽出されるのだが，このときに「AAC」というデータ形式に変換される。

本校の放送局（GBS）の指導者である福本さんによると，この「AAC」というデータ形式はMac専用の形式であり，WindowsのPCでは再生できないので，汎用性の高い「WAV」というデータ形式に変換する必要があるのだという。

この工程を経てようやく製作した音楽データはMacとWindows両方のOSで使用することができるようになる。

図２．データ形式をAACからWAVに変更している最中の画像。
今回はAACエンコーダというソフトを用いて変更した。

次にエレキギターとエレキベースだが，収録は朋文館のスタジオを借りて，自分で機材を持ち込んで演奏したものをマイクで録音するという方法をとった。

図３．スタジオでのギターの録音風景。
画像は立っているが，基本的に椅子に座っての録音となった。

収録方法を試行錯誤したり，途中で曲の流れを一部大きく改変したりと，作曲を体験してみて初めてわかる難しさというものを知ることができた。

ギターリフや曲進行などは2012年の夏から行ってはいたのだが，譜面に起こすことができず，暗譜での作業となったために，いざ全てのパートを合わせてみるとリズムが気持ちの悪いズレ方をしていたり，一小節分ドラムパートが抜け落ちていたりと，幾度となく手直しをすることになり，非常に作業量の多い挑戦となった。

上記のギターリフとは，簡単にまとめると「繰り返して使うフレーズ」のことである。

試行段階であらかじめエレキベースのリフとして考えていたものをエレキギターのリフとして使用したり，打ち込みドラムの修正に合わせて新しくリフを考えたりと，もっとも創作意欲を掻き立

てられたのがこのリフだった。

特にサビに当たるパートは，試作段階で収録し終えたものと聴き比べると，曲全体のイメージが変わるほど変更することになった。その際はほとんど思いつきの状態のまま当てはめてみてしっくりきたと感じることができたので,「面倒くさい」,「つらい」などと思うだろうなと予想していた修正作業をモチベーションが高いまま乗り切ることができた。しかし，その半面，他のパートにおいて連続で失敗して「次も失敗したら･･･」という不安や焦り,「こんな感じのリフに変えてみたらどうなる？」と試行錯誤する上で感じる葛藤やはがゆさも痛感した。

他にはメロディを決めるにあたって，ところどころでイメージをもって作り上げるようこだわってみた。

たとえば，前述したタイトルの「気付く」ということをイメージした際，マンガやアニメでよくある「！」といったひらめきの表現を連想した。

これを楽曲中のリフの中にあるピタっと音が止まる箇所で表現し，また，別の部分では，在学中にショックを受けるような体験をして，ふてくされた気持ちをイメージしながらサビ手前の箇所のフレーズを模索してみたりしてみた，などといった点である。

一通り収録が終わったら今度はミキシングという作業を行った。

ミキシングとは，素体となる楽曲の各パートのボリュームを調整したり，エフェクトをかけたりする，いわば仕上げの作業のことである。
今回はこれを前述した「Pro Tools」というソフトを使い，ミキシングを行った。

以上の工程を経てようやく楽曲が一つ完成するわけなのだが，本来この卒業研究は作品と論文の

図４

図５．Pro Tools での編曲作業中の画像。
ここでドラムパート，ギターパート，ベースパートを並べて，パート別の音量を調節したり，音にエフェクトをかけたりといった作業を行った。

二点なので，完成した際に「ここまででやっと全体の約三分の一か」と達成感と同時に疲労感も感じたことを覚えている。

ちなみに本格的な収録を始めた日時は 11 月 5 日で，楽曲が完成したのが 11 月 27 日，最終タイトルが決定したのは 12 月 16 日と，形にするまでを急ピッチで取り行われたにもかかわらず，アイディアを出し続けることができたのは，これが初回作だったからなのかもしれない。

映像作成という課題

近藤晴夫ゼミの卒業制作というのは,論文と「映像」作品の二つを作成し,提出することなのだが,他の仲間や卒業生たちが映像に重きを置き，音楽でそのサポートをするのに対し，私の場合は映像よりも音楽を主軸に考えており,「映像を使ってどのように音楽をアシストするか」ということを念頭に制作に取り掛かり始めた。

作曲にばかり時間やアイディアを裂くあまり,映像に関しては取りかかりも遅く，また，明確なイメージもないままのスタートとなったため，映像制作が一番悩んだ取り組みだったと言える。

制作するにおいて，まず楽曲のイメージからどのような絵が似合うかということを考え，ビデオクリップの材料となる風景の映像を撮りに出かけた。

その際には音楽アーティストのプロモーションビデオや音楽ゲームのビデオクリップなど（後の参考資料に記載）を参考にして，亀岡市内にある西山という山の頂上からの景色を撮影し，またある時は，大学の近くの川に足場を確保しながら映

像に使えそうな景色を探したりもした。

そうして材料を集めていった結果，風景ばかりが集まり，人の心情を表現するには少々物足りないものがあった。

そこで，映像の考案当初は考えていなかった，「楽器を弾いている姿」を使うことを思いつき，すぐ撮影に入った。

しかし，私自身普段座って楽器を演奏することが多く，ライブなどで立って楽器を演奏するということをほとんどやったことがないために，ポージングを手の空いている友人に頼み，一緒に考えてもらったりした。

他に映像になるものはないかと模索するなかで，ぬいぐるみや，制作当初イベントを行っていて，まだ完全に片付けきれていないスタジオのセットを利用しての撮影といった，小道具を使った材料集めにも手を出した。

図６．作品のワンシーンその１。
友人に協力してもらい，くまのぬいぐるみの裏から頭を振っているように見えるよう動かしてもらった。

図７．作品のワンシーンその 2。
スタジオで行われていた放送局の収録で使っていたセットの中に格子状のものがあり，窓っぽく見えないか？と思いつき，抽象的にするために影を主体に撮影したもの。

そうして材料を継ぎ足しつつ，制作にとりかかったわけだが，このときに，Mac のソフト「Final cut express」を使い，映像の編集を行った。

図８．Final cut express での映像編集作業。
ビデオカメラで映像を収集し，それを PC に取り込み，取り込んだものを編集していった。
あまり特殊なことはできなかったが，映像を切る・つなげるという作業を行ってから映像にエフェクトをかけ，最終チェックという流れだった。

去年，亀岡市の宣伝をメインに映像制作を行う機会があり，その際に一度このソフトを使用していたのだが，おおよそ一年ぶりということもあり，基本操作以外の細かな操作をあらかた忘れてしまっていたため，あるときは人に教えてもらい，またあるときはデータが再生できなくなるといったトラブルを引き起こしてしまい，作業を順調に行うことができなかった。

映像は制作開始当初，決して多くはない材料を切り貼りし，言ってしまえば「ただ並べただけ」の状態で，何度見返しても，ただただ単調なものとなってしまった。新しく構成を一から考え直すということをしていては時間がかかり過ぎてしまうので，以前本校のゼミで習った映像にさまざまな「エフェクト」をかけることで華やかさを付け加えようと試みた。

一言に「エフェクト」と言っても，とても把握できないほど多くの種類があり，その中でも映像と映像をつなぐ役割を持つ「ディゾルブ」という種類のエフェクトを今回特に多く使用した。

制作中に意識したことは，ありのままをわかりやすく構成するドキュメンタリーなどとは違って，声などが一切入っていない分，派手さや勢いの緩急といったところを際立たせるようにするよう心がけた。

後に楽曲と合わせられて完成した映像を見てみると，私個人としては，徐々に盛り上がっていき，

そしてスッと消え入るようなイメージを再現できたのではないかと思えた。

作品に対する各反省点

この項目では楽曲制作面と，映像制作面について，それぞれ反省点を挙げる。

まず楽曲制作面だが，途中で譜面自体を変えてしまったり，収録方法が完成する直前まで安定しなかったりと，やはり知識･経験不足が目立った。

実は各楽器はどれも始めて 1 年ほどと，さほど時間が経っておらず，特に打ち込みドラムに関しては実際のドラムの知識もほぼない上で収録を開始してから打ち込みドラムについて調べるほどだった（完成順だとドラム→ギター→ベースだったが，取り掛かった順はベース→ギター→ドラムだった）。

そのため，部分的に人間ではおおよそ演奏することのできないドラムパートが出来上がってしまい，その箇所の修正でさらに時間を使ってしまった。

他には，ジャンルをあらかじめ想定せずに完成させてしまったので，その点もはっきり決めてしまってから作曲に取り掛かれれば音の統率がとりやすくなるかもしれないと感じた。

余談だが，音楽関係の専門学校に通っていた友人に楽曲を聴いてもらい，ジャンルをおしえてもらったところ，「ハードロックとヘヴィメタルの中間」という感想を頂いた。

次に映像制作面だが，楽曲の完成に必要以上の時間を使ってしまったために，その分取り掛かりが遅れてしまったことで非常にバタバタと急ぎ足での制作になってしまったことが挙げられる。

さらには自分の手違いで，危うく制作データを喪失してしまいかねないミスを引き起こしてしまったという，精密機械に対するずさんさも反省すべき点である。

他には，ビデオクリップの全体像を明確に把握しないうちに制作に入り，後から材料を継ぎ足すといった，二度手間となる作業をしてしまったことが完成までの時間の延長につながったのではないかと感じた。

以上を持って特に目立った反省点とする。

今後もし，作曲活動を行うことになるときには上記の反省点を特に注意するよう心がけたい。

最後に

最後に，私が本課題を通して学ぶことができたことについて書いていく。

前述の通り，この研究のテーマは新しいことへの「挑戦」と，それを支える「基盤」を感じることである。

この卒業間際という期間にまだ今まで行ったことのない「作曲」という行為に一から挑戦できたという面では実に充実した課題であった。

また，それを構築する基盤となる「曲の構成」や「楽器パート別の基本フレーズ」といった要素がどのようなものなのかも一部感じ取ることができた。

今後はそれらを会得し，使いこなして，色々な曲を作ることができるよう，ステップアップする気持ちを忘れずに挑戦し続けて行こうと思う。

参考資料

知念夕貴　　2012 年度卒業制作　雰囲気映画「青春の終わり」

Rammstein Ich Tu Dir Wer http://www.youtube.com/watch?v=Mm80Yf2rkx8

あさき　鬼言集 http://www.nicovideo.jp/watch/sm11520624

Wikipedia http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%89%93%E3%81%A1%E8%BE%BC%E3%81%BF

村井俊夫　2011 年出版『ジャズエレクトリックベースの機動力　エレベならではのジャズプレイを探る』中央アート出版社　p.15 ～ P.47