

創作ノート

「カワイイ」の再現と音響化
—《地下劇場1》について—

Reproduction and Acoustization of “Kawaii”
—”Underground Theater 1”—

麻生 海督

Kaito ASO

東京音楽大学大学院

Tokyo College of Music

概要

筆者が作曲した《地下劇場1》は、これまで「カワイイ」という形容詞で受容されてきた日本のポピュラー・ミュージックにおける女声の特徴の音響化を試みた作品である。

日本における女性アイドル・シーンというのは世界をみても特異的に発展したといえるが、様々な要素の中でもひととき大きな特徴といえるのは、「カワイイ」という形容がデフォルトとなっている点である。この特徴については、四方田犬彦『「かわいい」論』(2006)などでその日本の特質が歴史的にも紐解かれてきたが、Sarah KeithとDiane Hughesは、『Embodied Kawaii: Girl’s voices in J-pop』(2016)の中で、特にその声の音質に言及しアイドル・ソングの歌唱、ジェスチャー、リリックについて着目し分析、パラメータ化した。また香月孝史は『アイドルについて葛藤しながら考えてみた ジェンダー/パーソナリティ/〈推し〉』(2022)に寄せた文章の中で、パーソナリティを「演じ直す」という行為が女性アイドルの中でみられることを報告している。

これらを踏まえて、本作品では先ずKeithとHughesの分析結果を用いイコライザやコーラス等のエフェクト処理をすることにより「カワイイ」声の具現化を試みる。さらにそれらのエフェクト処理をした音声と処理を行っていない音声の双方を用い、4チャンネルのスピーカー・システムで空間化することにより、「カワイイ」の「演じ直し」を再現し、その瞬間を観測することを目的とする。

“Underground Theater 1” composed by the author, is an attempt to re-echo the characteristics of the female voice in Japanese idol music, which has been widely accepted with the adjective “kawaii” (cute).

The female idol scene in Japan has developed in a unique way compared to the rest of the world, and one of the most significant characteristics is that the term “kawaii” has become the standard description. This characteristic has been historically explained in Inuhiko Yomota’s *On “Cuteness”* (2006), and Sarah Keith and Diane Hughes analyzed and parameterized the singing, gestures, and lyrics of idol songs, with particular attention to the sound quality of the voices. In addition, Takashi Katsuki reported that the act of reenacting personalities was observed among female idols.

Based on the above, this work first attempts to embody “kawaii” voices by using the results of Keith and Hughes’ analysis and processing them with effects such as equalizer and chorus. Furthermore, by spatializing both the effect-processed and unprocessed voices using 4-channel speaker system, the aim is to reproduce the “re-enactment” of “kawaii” and observe the moment of the re-enactment.

1. 作品制作の背景について

1.1. 「カワイイ」についての研究

「カワイイ」は、今やあまりにも多くのものに付与されている。この言葉が指し示す範囲は、アニメキャラクターやファッションといった大衆文化から食べ物や持ち物といったもののまでに及ぶが(曾澤, 大野, 2010)、こうした中で「カワイイ」に関する様々な研究がなされてきた。

例えば四方田犬彦は、その日本的な特質を歴史的に紐解き「かわいい」を21世紀の美学と位置付け、ファッション誌やキャラクターといったものを例に包括的に

全体像を描き出した。(四方田, 2006) また、ファッションにおける「かわいい」を古賀玲子は『「かわいい」の帝国』で論じ、塚田は、こうした中で特に女性ファッション誌が女性から女性芸能人への「カワイイ」の眼差しの定着に役買ったと述べた(塚田, 2016)。

1.2. 「カワイイ」音楽についての研究

このような状況の中で、「カワイイ」音楽についての研究も進んでいる。塚田は「「かわいい」と「カワイイ」は峻別されるべき」としたうえで、「女性アイドル」や「女性タレント」に「心置きなく「かわいい」と言うことができたのは、男性ファンに限られていた」時代を「「かわいい」の時代」、そして「対人関係での戦略性から自由になった「カワイイ」が女声アイドルに向けられ、「女声アイドルの女性ファン」という回路が開かれ」た時代を「「カワイイ」の時代」と区別して述べ、2000年代半ばにその変遷がみられると論じた(塚田, 2016)。

また大倉らは「かわいい音」に関する実験を行い、音色、音の大きさ、音の高さに関して、「かわいい」の要素を明らかにした。その結果として、「音色によって「かわいさ」が異なり、基音の成分が強い音色の方が「かわいい」と感じられることが推測された。音の大きさに対しては、音の高さによって「かわいい」と感じる音の大きさが異なることがわかった。(中略) 音の高さに対しては、C7(2093Hz)以上の音が「かわいい」と感じられることが推測された。」と結論付けた(大倉, 菅野, 2014)。

1.3. 制作背景

このような先行研究の調査を進めている中で、文化的あるいは科学的に「かわいい」音楽がどのようにして作られているのかということについてまとめられたこれらの研究、調査結果を用いれば、遡行的に「カワイイ」音楽を創作することは可能なのではないだろうか、という突発的な発想に至った。これを踏まえて《地下劇場 1》(以下本作と表記)の制作を行った。

本作におけるコンセプチュアルな「カワイイ」と音楽上の「カワイイ」は、それぞれ香月孝史による『絶えざるまなざしのなかで—アイドルをめぐるメディア環境と日常的営為の意味』(香月, 2022)、及び Sarah Keith, Diane Hughes による『Embodied Kawaii: Girl's voices in J-pop』(Keith, Hughes, 2016)に依拠している。これらについての詳細は2章1節で述べることとする。

2. 《地下劇場 1》について

2.1. コンセプトと目的

2.1.1. コンセプチュアルな「カワイイ」

先述した通り本作の制作にあたり先行研究の調査を進めたが、その中でまずは本作における「カワイイ」の定義を決定することから始めた。そもそも筆者の創作に対する個人的な近年の興味は、個人が社会の中でどのように「個」を意識して生きるのか、というところにある。

(「現代音楽」を含めて)音楽が社会の中で一種のレジスタンスとして存在してきた例は数多くあり(沼野, 2021)そしてそうした潮流は、大局からより個人的なドラマトウルクへと移行している。ラッパーとして第一線を走り続ける Awich は、自身の故郷である沖縄を題材とした楽曲をリリースし高い評価を得ており、また自身のルーツに関しても積極的にメディアで発信し続ける姿勢を崩していない。これについて、Awich は「それに、私がああ島を大切にすることで、自分のルーツを大切にする姿勢を周囲に見せることができていとも思っています。そのことが、みんなが自分の故郷にどんな言葉や思想があるのかを振り返る機会になってほしいんですよね。」と web メディアでのインタビューに答えている(相沢, 2022)。

こうした行いは、必然的に多くの人間に「個」を意識させることとなりパーソナリティに起因する一種の説得力の強さを提供することができる。またこのような自身の「個」の発信が、受け手になにかしらのアクションや精神的な安寧をもたらすことは往々にしてあり得るが、しかし時として、鑑賞者が自身の考え得る「個」を相手に訴求することがある。これについて香月は特に女性アイドルの世界から述べている。以下は先述の論考から引用する(香月, 2022)。

香月は「「アイドルを生きる」さまを映し出そうとするコンテンツ」が今や「特段珍しいものではない」としたうえで、乃木坂 46 の楽曲《僕は僕を好きになる》の MV について触れ「(前略)今日のアイドルがごく私的な領域をも、「見られる」ための素材として差し出している」とし、「オンとオフが互いに侵食し合い、その境界が曖昧になるようなエンターテインメントに従事するアイドルの姿が、この MV ではアイドル自身によって象徴的に演じられている」と指摘した。また乃木坂 46 の元メンバーである生田絵梨花と秋元真夏の対談を引用しながら「私的な関係性が「見せるためのエンターテインメント」になるなかで、当事者の振る舞いにはいわば「素」の「演じ直し」が生じ」と述べ、こうしたことが「受け手たちのリアクションもまた、かつてなくあけすけに可視化され」る時代だからこそ、より一層重くのしかかり当人たちの葛藤は「いっそう深くなる」と論じる。

言うまでもなく、様々な眼差しがあらゆる方向から向けられているわけではあるが、先述の Awich にみられるような自発的な「個」の投影は、強い求心力をもってシーンを牽引する。しかし同じ求心力をもっていながら、香月が指摘しているのは、そうしたものは違い「人々の理想や欲望が際限なく、ぶしつけにアイドルに向けて投げられる環境」と「アイドルに向けられる視線や言葉がはらむ差別性にしばしば無頓着でいられてしまうシーン全体の問題性」についてであり、こうした状況は発信者の「個」をいともたやすく曖昧にしてしまう。加えて香月は、我々鑑賞者が「アイドルのパーソナリティを触媒にした「刺激」にいともたやすく慣れきってしまう」と警鐘を鳴らしている（香月、2022）。

香月が述べるような現象は、なにもメジャー・シーンでのアイドルといったようないわゆる芸能の世界に限ったことではない。誰かの「理想や欲望が際限なく、ぶしつけに」他者に向けられる状況は、人間が生きていけば少なからず遭遇することであるし、さらにそうした中でパーソナリティを「演じ直す」という行為を誰もが日常的に（その大小の差と意識の有無の差はあるにしても）行っているのではないだろうか、筆者のごく個人的な経験則から考えた。このようなことから、特に強いパーソナリティにもなり得る「カワイイ」を「演じ直す」ことについて、本作における「カワイイ」として設定することとした。

2.1.2. 音楽上の「カワイイ」

次に音楽上の「カワイイ」について述べる。これは1章で述べた Sarah Keith, Diane Hughes による論文『Embodied Kawaii: Girl's voices in J-pop』に大きく依拠しており、以下は当該論文から引用する（Keith, Hughes, 2016）。

Keith と Hughes はとりわけ近代の J-pop における女声について、演歌における歌唱の「型（カタ）」を参照したうえで独自に分析、パラメータ化した。

先ず大まかに①「ヴォーカル/音楽的な要素」、②「身体的ジェスチャー」、③「歌詞のテーマ」の3要素に分けそれぞれについて以下のような特徴がみられると分析した。その結果は以下の表1の通りである。

これらは一般的な女性アイドル・ポップに共通してみられる「型」として分析されたものであり、「若い女性アイドルの特徴的なヴォーカル・サウンドの多くは、訓練された歌唱テクニックの欠如によって特徴づけられる」とそのアマチュア性について言及した。この中から特に①「ヴォーカル/音楽的な要素」に着目し本作の音楽上の「カワイイ」の基盤とした。

さらに現代のアイドル・ポップの中でも特に AKB48 の《ヘビーローテーション》、さくら学院《Song for smile》、BABYMETAL 《メギツネ》の3グループ、3楽曲についてそれぞれの特徴を同じ型を用いて分析している。各楽曲の分析のうち本作のコンセプトとなり得る①「ヴォーカル/音楽的な要素」について抜き出すと表2の通りである。

興味深いのは、このようなヴォーカル・サウンドが「カワイイ」の創作のために意図的になされているという指摘である。Keith と Hughes はメンバーの中元すず香と堀内まり菜の歌唱について「年齢が若いにもかかわらず、AKB48 のような明るさや「かわいらしい」子供っぽい声色はあまり見られない」と指摘した。これについて、さくら学院の年齢層が若く、「ヴォーカルで露骨に誇張したり子供らしさを表現したりする必要がないことに起因しているのかもしれない」と推察した。一方で AKB48 は「平均年齢が高いグループのため、こうしたヴォーカルの特徴を強調することで学生年代のパフォーマーとして構築されたイメージを強調する必要がある」と指摘した（Keith, Hughes, 2016）。つまりいわゆる「ティーンエイジ」の中でも若い中高生的なイメージを表出するために、上述のような特徴的なヴォーカル・サウンドを駆使していると述べているのだ。

これらの分析結果を参照し言語化された諸パラメータからそれらを再現するようないくつかのエフェクト処理を行うことによって、「カワイイ」声の再生産を試みることができるのではないだろうかと考え、これを本作の音楽的なコンセプトとした。それぞれのエフェクトについてどのようなものを用い、どのように処理したかは、次節で述べることにする。

これら2項目のコンセプトを踏まえて、本作の目的は、「カワイイ」声の再生産と「カワイイ」の「演じ直し」を再現しその曖昧でフラジイルな状況を出現させることとした。

2.1.3. 目的と題名について

以上2項目のコンセプトを踏まえて、本作の目的は、「カワイイ」声の再生産と「カワイイ」の「演じ直し」を再現しその曖昧でフラジイルな状況を出現させることとした。

また題名について、日本においても特にこうした「カワイイ」が上演されているアンダー・グラウンドな劇場があること、そしてそうした場所が、煌めいた世界と雲霧の世界とを行き来する非常に不安定な空間でもあることを意識し《地下劇場》とした。また本作を皮切りに連作の構想を練るため1と番号付けにした。

2.2. 作品制作過程について

2.2.1. 作品概要

本節では作品の制作過程について述べる。先ずは作品概要について述べる。作品はバックトラックとヴォイス・パートの2つのパートからなっておりこれらが4チャンネルのスピーカー・システムから発せられる。

表 1: 女声アイドル・ポップにおける3つの型

①ヴォーカル/音楽的な要素	②身体的ジェスチャー	③歌詞のテーマ
リード・ヴォーカルのない合唱	微笑み、笑い	「かわいい」食べ物（果物、キャンディー、アイスクリーム）
ユニゾンの掛け声（例：「1、2、3、4」、「イエー」など）	カメラを直視する	恋愛
ソロでの掛け声や合いの手（ライブのみ）	「応援」のジェスチャーで腕を上／外側に上げる	ロマンス
鼻声や明るい声（高音部における）	口元に手を当てて「叫ぶ」ジェスチャーをする	浮気
弱さの投影	あごの下で拳を握る	処女性
特定の単語への「ずり上がり」	人差し指で上やカメラを指す	思春期
合唱での2部ハーモニーの使用	指を広げて拍手する	大人への変化
ビブラートや装飾／メリスマが最小限または全くない	人形のようなポーズで手のひらを床に向け、腕を下に向ける	夏
	頭や上半身を横に傾ける	自然
	片足を伸ばし、かかとだけを床につける	花
	膝をくっつけ、足／足首を離す（鳩の爪先立ち）	学校
	手を腰に当てる	教室
	膝を立てる	制服
		先生
		夏休み
		友情

表 2: 3 楽曲におけるヴォーカル/音楽的な要素

AKB48 《ヘビーローテーション》	さくら学院 《Song for smiling》	BABYMETAL 《メギツネ》
リード・ヴォーカルなしの合唱	リード・ヴォーカルを主体としない合唱	叫ぶような間投詞
叫ぶようなソロの導入（例：「1、2、3、4」）	ピッチ補正されたソロ・ライン	リズムカルな叫び声／声援
高音部の音色の明るさ	イントロのシャウト	ピッチ補正されたリード・ヴォーカル・ライン（ヴァース内）
予測可能な単純なリズム	高音の明るさ	ループされたフレーズ（公式映像内）
リードフレーズとアンサーフレーズ	手拍子	強調のための話し言葉（公式映像内）
音域の移行なし	音域の移行なし	
合唱、主にユニゾン	主にユニゾン	
ビブラートや装飾はなし	ビブラートや装飾のないストレートな声調	

作品は、大まかに 1. イントロ、2.A、3.A'、4.B、5. サビ、6. ラスサビ、7. アウトロと名付けられた 7 つのセクションからなっている。各セクションは 60 秒からなっておりそのため計 7 分の作品時間である。また、全ての制作は Ableton Live を使用して行った。

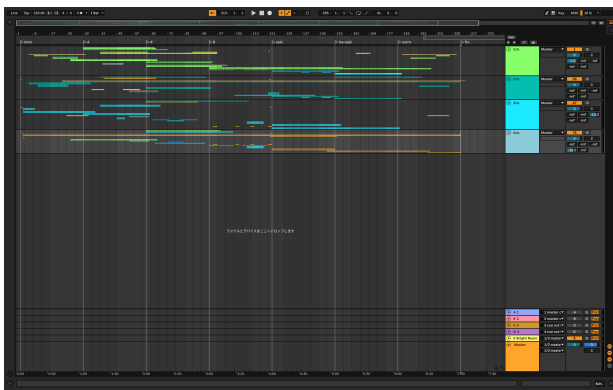


図 1: 作品全体像

ヴォイス・パート

ヴォイス・パートには 4 種類の音声データが用いられており、内訳は男声が 2 種類、女声が 1 種類、合成音声（女声）が 1 種類である。男声を使用したことについて、男声から「カワイイ」女声の再現を試みた方

が、その結果を大きく聴取できるのではないかという予想から男声のデータも使用することとした。

各音声データは、山手線の全駅名を時計回りと反時計回りに読み上げ録音したものである。これは、本作の目的である「カワイイ」声の再生産において、歌詞の意味に囚われず、純粋な「音」のみでの再現を試みるために、「カワイイ」イメージを想起しにくく、また意味性を排除したものとするために設定した。更に実際には録音した音声データを反転したものを使用しているため、より歌詞の意味性が排除できたと考えている。音声は著者と男性協力者 1 名、女性協力者 1 名の計 3 名により録音された。合成音声に関しては、MacOS にデフォルトでインストールされているメモアプリの読み上げ機能を使用し、それを録音したものである。

これらを 4 チャンネルのスピーカー・システムを用いて再生しており、大まかにフロント 1,2 チャンネルは「カワイイ」の再生産を試みた、つまりエフェクト処理を行ったヴォイス・パート、リア 3,4 チャンネルは未処理のヴォイス・パート、と棲み分けをしているが、作品のコンセプト上、こうした状況を曖昧にした空間を表現することも目論んでいるため音楽が進むにつれこれらの棲み分けは徐々に曖昧になる。

バックトラック

バックトラックはヴォイス・パートとは大きく異な

り終始音楽的に充実した内容になるよう制作した。音声データやシンセサイザーなどを用いて制作したが、あくまでも上述のヴォイス・パートを支えるパートとして、筆者の自然な発想に任せて作曲されている。そのため本論で述べている「カワイイ」の再現と音響化からは隔離されたパートであるため、ここでその旨を述べるにとどめたい。

2.2.2. 「カワイイ」の再現

本作のコンセプトと目的である「カワイイ」の声の再生産のために、Keith と Hughes の分析結果を参照し、そこから特に本作で再現可能と考えられるパラメータのうち声質に関するパラメータと楽曲構造に関するパラメータに着目して抽出した。その結果声質に関するものとして、1.「ピッチ補正された声」、2.「ツンツンした、明るさのある声」の2点、そして楽曲構造に関するものとして、1.「リード・ヴォーカルを伴わない合唱」、2.「話し声やシャウトによる間投詞の使用」、3.「予測可能でシンプルなリズム」の3点を抽出した (Keith, Hughes, 2016)。

楽曲構造に関する再現

先ず楽曲構造に関する再現から述べる。上述の3項目のうち2.「話し声やシャウトによる間投詞の使用」、と3.「予測可能でシンプルなリズム」の2項目は、実際に本作の構造上で再現が試みられている。

先ず2.「話し声やシャウトによる間投詞の使用」について、本作では、バックトラックにてその再現を試みた。もっとも大きく聴取可能なものとしては、作品冒頭、各チャンネルから「1.2.3.4 (One, Two, Three, Four)」という合成音声による掛け声の再現である。これは、AKB48《ヘビーローテーション》の分析の中でも、特徴的なパラメータとして挙げられている「ソロによる叫び声」(Keith, Hughes, 2016)を再現したものである。また、Ableton Live にサンプル・データとしてインストールされている話し声を再現した音声ファイルや「Woo!」といった叫び声をサンプリングした音声ファイルをバックトラックとして使用した。

次に3.「予測可能でシンプルなリズム」について、上述と同じく Ableton Live にサンプリングされているドラム・マシーンによるデモデータを使用して、予測可能なループすることによって生じるグルーブを意識させるようなリズムが、作品全体にわたって出現する。そのほかセクション B の部分には、アニメ・ソングやアイドル楽曲においても多数使用が認められるいわゆる「PPPH」と呼ばれる合いの手をサンプリングされた叫び声によって再現した。これはとりわけ「B メロにあたる部分で使われ」ていることが多く (甚野, 大野, 北原, 2018)、そのことから本作でもセクション B において、その再現を試みた。しかし本過程においても、あ

くまでも音楽作品としての成立を重要視し、豊かな音楽時間が担保されるよう筆者の自由な作曲行為の発想を基調とした。

声質に関する再現とそのエフェクト処理

次に声質に関する再現とそのためのエフェクト処理について述べる。本作品の大きなテーマとなる「カワイイ」声をエフェクト処理によって再現することの根幹となる制作過程であるが、本過程に関しては、これまでの音楽作品としての成立を目的とした音楽的で自由な発想を一時的に捨て、一貫してシステムティックな構築を試みた。「カワイイ」声の再現を行うために以下のようなフロートで各音声データの処理を行っている。

- (1). ピッチ補正
- (2). ヴォコーダーの使用
- (3). イコライザ処理
- (4). コーラス・エフェクト
- (5). リヴァーブ処理

ピッチ補正

ピッチの補正は、今やあらゆる楽曲制作においてスタンダードになっているが、Keith と Hughes によれば、さくら学院の《Song for smiling》で「子供っぽい音色があまりみられない」ことの原因の一つとして、ピッチ補正を使っているためか「全体的に音が取れている」ことを挙げている (Keith, Hughes, 2016)。つまりピッチ補正を使用することで、非アマチュア的な歌唱を作りだすことが可能であるが、本作ではピッチ補正を別の意図として使用した。

Keith と Hughes は、アマチュア的な歌唱の特徴として狭い音域での歌唱を挙げ、特に AKB48 の《ヘビーローテーション》においては、「C#4 から C#5 で、現代ポピュラー・ミュージックを歌うほとんどの女性の声質の「快適な」歌唱範囲に収まっている」と指摘している (Keith, Hughes, 2016)。これを踏まえて、各音声データは一度ピッチ補正ソフトを使用しその音域を調べ、さらにその音域を凡そ C#4-C#5 の間に収めることにした。図2は修正前のピッチであり、図3では修正後のピッチがおおよそこの範囲内に収まっていることが確認できる。

なおピッチ補正には Wabes Tune-LT を使用した。

ヴォコーダーの使用

ピッチ補正をかけた音声データは、次に「明るさ」と「ツンツンした」音の付与を再現した。

先ず行ったのはヴォコーダーの使用である。ヴォコーダーは一種のロボット・ヴォイスを用いる時などによく使用されるエフェクトだが、本作では「カワイイ」音を付与する目的として使用した。大倉らの実験では、「オーケストラに用いられる楽器の音色にオルゴールの音色を加えた計 16 種類」の中から「基音の成分が強い音色の方が「かわいい」と感じられること

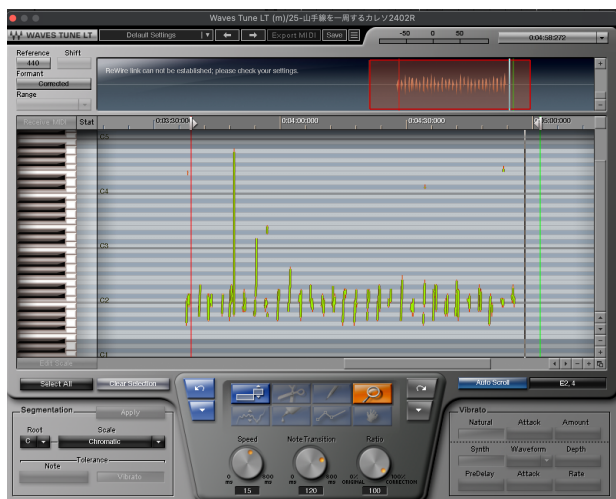


図 2: ピッチ補正前

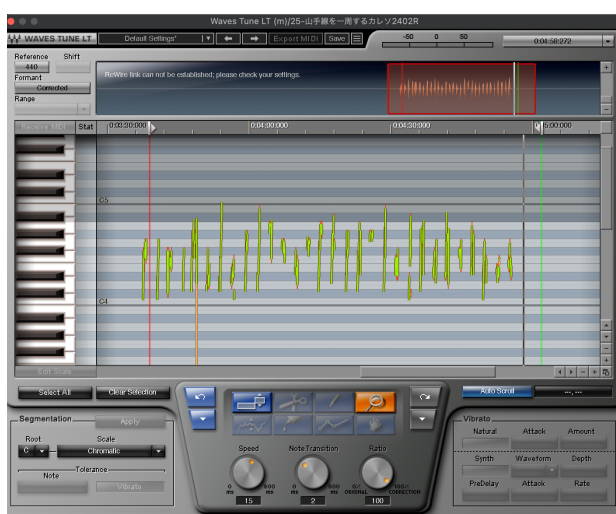


図 3: ピッチ補正後

が推測された」と結論付けられているが、それによりオルゴールとヴィブラフォンがその後の実験の音色として選ばれている（大倉, 菅野, 2014）。これを参照しヴィブラフォンをキャリアとしてヴォコーダーを使用することにより「カワイイ」音の再現を試みた。

イコライザ処理

さらに明るさを加えるために行ったのはイコライザによる特定の周波数の強調である。増田は、グラフィックイコライザによる音色操作と印象語の関係性についての実験結果として、「明るさ」が「高域を強調すると印象が強くなる」と結論付けている（増田, 2019）。実験に際して印象語を表出している文献から「明るさ」、「きらめいたヴォーカル」を作りだせるとしている6kHz前後を本作では強調することとした（角, 2011）。

コーラス・エフェクト

次に行ったのは、「リード・ヴォーカルを伴わない

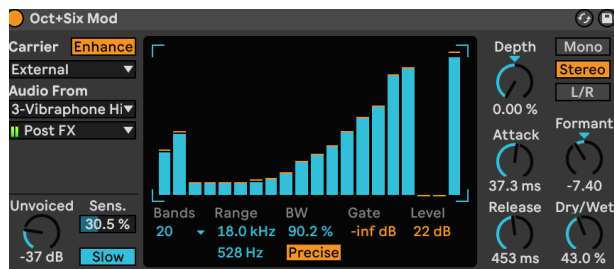


図 4: ヴォコーダー

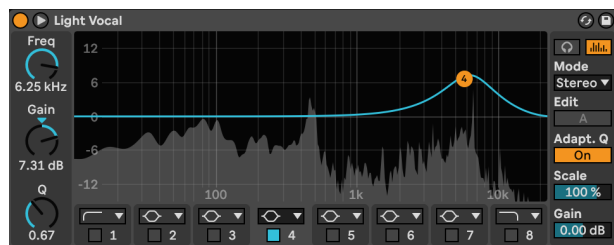


図 5: イコライザ

合唱の再現」のためのコーラス・エフェクトの処理である。コーラス・エフェクトは様々な場面を想定し数種類のコーラス・エフェクトを使用した。どのエフェクトを使用するかについては、システムティックな処理から外れ筆者の音楽的な発想を基調とした。

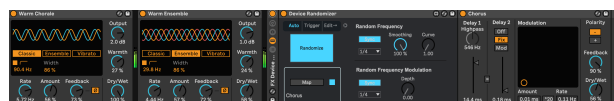


図 6: コーラス・エフェクト

また、ダブラー・エフェクトを使用する箇所や、音声データを物理的に複製し同時に再生させることにより、合唱の再現を実現した。これらは、主に筆者の聴感覚を基に制作を進めた。

リヴァーブ処理

音声データに最後の処理として試みたのはリヴァーブ処理である。これについては、萩原らによる音の減衰時間と波形の種類が「かわいさ」の評価に与える影響を調べた実験結果を参照した。これによれば、「かわいさ」の評価は常に減衰時間 0.33 秒、0.17 秒、0.5 秒、1.0 秒、1.5 秒、減衰なしの順に高くなっており、減衰時間が短い方が「かわいい」が、そのピークが 0.33 秒付近にあるという興味深い結果を残している（萩原, 丸井, 亀川, 2017）。

これを参照し、リヴァーブの減衰時間 0.33 秒に設定した。

「演じ直し」の再現

上述のエフェクト処理をした4種類の音声データを音楽的な発想の基に、自由に配置していった。そうし

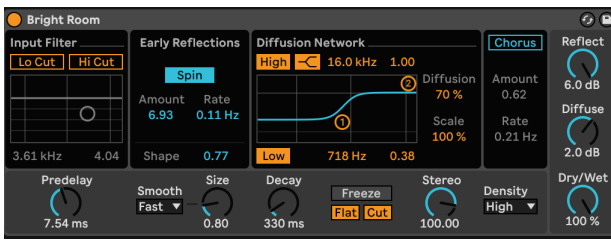


図 7: リヴァーブ

た中、2.2.1.1 で述べたように、エフェクト処理を行っていない音声データと共に4チャンネルのスピーカー・システムの中で、自由かつ大胆に動き回らせることで、香月の指摘する「演じ直し」の空間とその曖昧性の表現を試みた。これらはむしろシステムティックな処理の中で創造できるものではなく、本過程においても筆者の聴感覚に基づいてその配置を行った。

3. まとめ

本作では「カワイイ」の再現と音響化の試みとして、Keith と Hughes による J-pop における「カワイイ」音の分析を基軸に、いくつかのパラメータを参照しそれらをエフェクトとして用いることで、「カワイイ」音を再現した。また、こうした「カワイイ」を含めた「個」の「演じ直し」が行われているという香月の指摘を踏まえ、4チャンネルのスピーカー・システム上で複雑に配置することにより、そのフラジイルな状況を再現することができた。こうしたことは電子音響を使用しなければ再現できなかったといえるため、本作を電子音響作品として制作したことは大きな意義がある。

しかしながら、本作では再現ができなかった「カワイイ」のパラメータは多数存在している。例としては、Keith と Hughes が挙げたなかでも、「鼻声」や「ずり上がり」などの再現が今回の制作では触れられなかった。また各エフェクト処理についても、Keith と Hughes の分析では、特定の数値などについての言及はなく、本作ではしばしば筆者の聴感覚に依拠する傾向があったため、他の先行研究において紹介された数値やエフェクト等の調査を進め、より具体化することで、作られた「カワイイ」を鮮明に再現することが可能であると推察される。

4. 謝辞

作品制作にあたりご指導いただいた有馬純寿東京音楽大学准教授、並びに大和田俊之東京音楽大学特任教授に、また制作協力いただいた木村啓成、山本香紫の両氏にも厚く御礼申し上げます。

5. 参考文献

- 香月 孝史, 上岡 磨奈, 中村 香住, 2022, 「絶えざるまなざしのなかで—アイドルをめぐるメディア環境と日常的営為の意味」『アイドルについて葛藤しながら考えてみたジェンダー/パーソナリティ/〈推し〉』, 25-45, 青弓社
- 沼野 雄司, 2021, 『現代音楽史』, 74-143, 246-250, 中央公論新社
- 角 智行, 2011, 『スグに使える EQ レシピ DAW ユーザー必携の楽器別セッティング集』, 202-215, リットーミュージック
- 塚田 修一, 松田 聡平, 2016, 「アイドルと国語を考える—「カワイイ」が作る女性ファン」『アイドル論の教科書』, 14-33, 青弓社
- 増田 誠也, 2019, 『グラフィックイコライザによる音色操作と印象の関係』, 日本大学文理学部情報科学科卒業論文
- 四方田 犬彦, 2006, 『「かわいい」論』, 17-18, 筑摩書房
- 曾澤 まりえ, 大野 実, 2010, 「「かわいい文化」の背景」, 『尚絅学院大学紀要』 59, 23-34.
- 萩原 みず穂, 丸井 淳史, 亀川 徹, 2017, 「減衰時間と波形の種類の違いが単音のかわいさ印象に与える影響」, 『音楽音響研究会資料』 36(4), 129-132.
- 甚野 健太, 大野 涼平, 北原 鉄朗, 2018, 「合いの手「PPPH」が入る楽曲の特徴に関する一分析」, 『第 80 回全国大会講演論文集』 2018(1), 141-142.
- Keith, Sarah. Hughes, Diane. 2016, " Embodied Kawaii: Girls' voices in J-pop ", *Journal of Popular Music Studies* 28(4), 474-487. (訳は引用者による)
- 大倉 典子, 菅野 遼, 2014, 「かわいい人工物の系統的研究(第 17 報)「かわいい音」に対する基礎的検討」, 『電子情報通信学会技術研究報告 = IEICE technical report : 信学技報』 114(52), 389-392.
- 相沢 修一, 2022, 「Awich は自らが先頭に立って行動することで世界を変えていく」, <https://tokion.jp/2022/05/24/interview-awich/> (Accessed 2/11/2024)

6. 著者プロフィール

麻生 海督 (Kaito ASO)

作曲家、音楽家。様々なコンテキストを用いて領域横断的な作品制作を行うかたわら近年は J-pop における「カワイイ」について研究と創作を行うなど活動の幅を広げている。



この作品は、クリエイティブ・コモンズの表示 - 非営利 - 改変禁止 4.0 国際 ライセンスで提供されています。ライセンスの写しをご覧になるには、<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> をご覧頂るか、Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA までお手紙をお送りください。