

サウンドデザインシティ浜松への提言

Proposal for "Sound Design City Hamamatsu"

サウンドデザインシティ浜松への提言

Proposal for "Sound Design City Hamamatsu"



スズキ ユウリ

Yuri Suzuki

Profile

サウンドアーティスト

Sound Artist



竹村 真人

Masato Takemura

Profile

FabLab 浜松
TAKE SPACE 代表FabLab Hamamatsu
TAKE SPACE, President

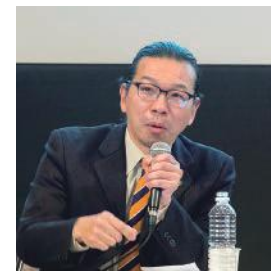
若林 恵

Kei Wakabayashi

Profile

WIRED日本版 編集長

WIRED Japan, Editor in Chief



川田 学

Manabu Kawada

Profile

ヤマハ株式会社
デザイン研究所 所長General Manager of Design
Laboratory, Yamaha Corporation

永瀧 周

Shoe Eitaki

Profile

株式会社河合楽器製作所
楽器製造本部 商品企画デザイン室長General Manager Product Planning
and Design Section Musical
Instruments Manufacturing Division,
Kawai Musical Instruments
Manufacturing Co., Ltd.

水本 浩一

Koichi Mizumoto

Profile

ローランド株式会社
執行役員 応用技術部長 基礎技術部・
機構技術部担当Executive Officer Chief of Applied
Technology Development Dept.,
Basic Technology Development
Dept., Mechanism Development
Dept., Roland Corporation

谷川 憲司

Kenji Tanikawa

Profile

静岡文化芸術大学 デザイン学部 教授

Professor of Faculty of Design,
Shizuoka University of Art and
Culture.

はじめに (谷川 憲司)

浜松市は平成 26 年 12 月にユネスコ創造都市ネットワークの音楽部門に加盟しましたが、ユネスコ創造都市のミッションについて、ここで改めて皆様と共有したいと思います。ユネスコ創造都市とは、「創造性を持続可能な都市発展の戦略的要因として位置付け、創造性と文化産業を地域発展の中心に据え、国際的に協力していく都市」のことを言います。第三部では、その概念を念頭に置きながら、「音の創造性と音楽産業を中心に置いたまちづくり」について、議論を展開していきます。

様々な形で技術が進化し、世代ごとに音楽の楽しみ方が多様化するなど、音楽や音楽産業を取り巻く環境は、大きく変化しています。その流れの中で、浜松の強み、創造性、可能性、サウンドデザインシティ浜松に対する期待などを皆様と一緒に探っていききたいと思います。

セッションの前半で、スズキユウリ氏からは「音の創造性に焦点を置いた取り組み」、竹村真人氏からは「浜松で起こっている新しいモノづくりの動き」、若林恵氏からは「音をテーマにした世界の動向」についてお話いただきます。後半では、浜松の楽器産業で活動する方々を交え、「サウンドデザインシティ浜松」についてご意見をいただきます。

Introduction (Kenji Tanikawa)

In December 2014, the city of Hamamatsu joined the UNESCO Creative Cities Network in the field of music. I would like to begin by sharing with you the mission of the Network. UNESCO Creative Cities are cities that "have identified creativity as a strategic factor for sustainable urban development ... placing creativity and cultural industries at the heart of their development plans at the local level and cooperating actively at the international level." Bearing this concept in mind, Program 3 will feature a discussion on "city planning centering on the creativity of sound and the musical industry."

Technology is evolving in various forms, and with each succeeding generation, the enjoyment of music becomes more and more diverse. For these and other reasons, the environment surrounding music and the musical industry is undergoing great changes. Amidst these developments, I would like for us to take a probing look at the strengths, creativity and potential of Hamamatsu and the expectations for Sound Design City Hamamatsu.

In the first half of the session, Mr. Yuri Suzuki will talk about efforts focused on sound creativity, Mr. Masato Takemura will discuss the new manufacturing trends that are appearing in Hamamatsu, and Mr. Megumi Wakabayashi will talk about global trends under the theme of sound. The latter half of the session will feature an exchange of views regarding Sound Design City Hamamatsu with people who are active in the musical instrument industry in Hamamatsu.

スズキ ユウリ

私は、ロンドンを拠点にサウンドデザイナー・アーティストなどの活動をしています。ネヴィル氏が学部長を務め、私の出身校でもある RCA で教えたり、子ども向けワークショップの企画開発をしたりと、多様な活動を展開しています。全て、音楽や音に重点を置いたものです。本日は「音のデザインの重要性」について、事例を交えながらお伝えしていきます。

洗練されたプロダクトデザインを手掛ける世界的に有名な企業でも、音のデザインについては長年本質的に変わっていないことがあります。美しい音楽であっても、同じものが何度もリピートされると、人にとって不快な音になってしまいます。公共空間においても、人々に何かを知らせるための音が、街のノイズになってしまうこともあります。一方、人々が快適に過ごせるような音がデザインされている場合もあります。ノイズはただ聞いているだけではノイズとして認識するだけですが、タイミングや音階をつけると人はそれを音楽として認識します。私たちは、良くも悪くも音をデザインすることが出来るということです。

ある暗い調子の音楽が自殺を誘発するという話がありましたが、音は人間の心理面にも影響を与えます。そこで私は、音を人々の生活に組み込み適させ、人々がどう快適に過ごせるかについて、時間軸、ロケーションなどを検討し、それを作品として表現しています。街に存在する不快なノイズも音楽的な要素に変えることができます。

教育面では、子ども向けワークショップを多数手掛けています。私は以前トロンボーンを吹いていましたが、難読症で楽譜が読めませんでした。そのような経験から、難読症の人でもわかる楽譜をつくるプロジェクトを立ち上げました。それをさらに発展させ、曲の長さやメロディーを色や音に変換できるインスタレーションやワークショップを開発しました。音を実際に感じて体験することは、記憶に強く残ります。共有、認知、創作、バリアフリー、知覚などの要素を作品に取り入れています。

サウンドデザインはまだ確立されていない領域です。RCA もサウンドデザインコースを設置しましたが、サウンドデザインについてはこれから定義されていくものだと考えています。議論を続けるのではなく、とりあえず進んでみるのが重要です。音楽産業が盛んであることは、他にない浜松の強みであり、サウンドデザインシティを目指すということは、浜松がさらに発展していくための非常に良い取り組みになると思います。

Yuri Suzuki

I am a sound designer and artist based in London. I teach at RCA, where Prof. Neville is the dean of the School of Communications, and which is also my alma mater. I also I develop workshops for children, as well as being engaged in a variety of other activities, all of them involving music and sound. Today I would like to talk to you about the importance of sound design, and to show you a number of examples that illustrate this point.

Even some companies that are world-famous for their sophisticated product design have not changed their essential sound design for many years. Yet even beautiful music can become unpleasant if it is simply repeated over and over again. In public spaces, sounds that are designed to alert people to something or other often become part of the noise of the city. Conversely, there are cases in which sound is designed to make it pleasant for people to go about their day-to-day activities. If people only hear noise, they will simply perceive it as noise. But if you add timing and tonal scale to that noise, people will perceive it as music. In other words, we can design sounds so they are either something positive or something negative.

Sounds also affect people's psychology. It was once said that a certain musical composition with a dark tone could induce someone to commit suicide. That gave me the idea to study how sounds could be embedded in and adapted to people's lives to make it pleasant for them to go about their daily activities. I studied temporal axes and locations and so on and expressed my findings in the form of works of art. Even unpleasant noise in the city can be changed into musical elements.

In the area of education, I have been involved in developing numerous workshops for children. I used to play the trombone, but I suffer from dyslexia and was unable to read music. Based on that experience, I started a project to develop sheet music that could be read even by people with dyslexia. Later I expanded this project and developed installations and workshops that can change the length and melody of a composition into colors and sounds. If you can actually feel and experience the sound, it remains firmly embedded in your memory. I incorporate elements such as sharing, cognition, creativity, the "barrier-free" concept, and perception into my works. Sound design has yet to be established as a field. RCA has developed a sound design course, but I feel that sound design is something that really has yet to be defined. At this point, it is essential not to simply continue a discussion but to move forward with action. Hamamatsu's flourishing musical industry is one of the city's greatest strengths. I think the effort to make Hamamatsu a "sound design city" is an extremely valuable activity that will result in further progress for the city.



サウンドデザインシティ浜松への提言 Proposal for “Sound Design City Hamamatsu”

サウンドデザインシティ浜松への提言 Proposal for “Sound Design City Hamamatsu”

竹村 真人

私は浜松で FabLab を運営しており、浜松から世界に向け、個人のモノづくり活動を発信しています。このような活動が浜松の取り組みにどのようにコミットしていけるかをお話します。
FabLab 浜松は、市内の郊外にある農作業小屋を自分たちで改装して創り上げたモノづくり空間です。FabLab は、現在、世界中に約 1,000 カ所以上あり、日本では 17 カ所あります。国内外を問わず、FabLab 間で技術の共有やオープンソースの交換などの連携を図り、発展しています。活動は様々ですが、共通しているのが「技術の民主化」に取り組んでいるということです。産業用の高価な機械を一般個人でも安価に入手できるように小型化、進化させ、技術をインターネット上にオープンソースとして公開し、出力し製作するという新しい動きがここ数年で一気に加速しました。身の回りのものを自分たちで創って解決していくという社会的な活動につながっています。

例えば FabLab 浜松では周辺の農家の人たちが顔を出しますので、自然発生的に水田に関するプロジェクトとして「オープンソース・アイガモロボット」が立ち上がり、アイガモ農法におけるアイガモの代替となるロボットを開発しました。Lab には 20 数人のメンバーがいて、思い思いの製作活動を行っています。楽器メーカーに勤めている方も多く、個人で開業し販売までしている方もいます。最近では、パイオラが機能も設け、大学と連携して研究を行うなど、活動の範囲を広げています。

このような活動をしていると「趣味ではないか」とよく言われますが、そうした個人の趣味・興味といったものを大事にする文化ができれば面白いのではないかと思います。学術、産業、教育などと分野を分けて語られますが、そうした分野をオーバーラップしたところから何かが創造され、そのきっかけになるのが個人の趣味、興味、DIY といったところだと考えています。企業などで行うように、均一的なスペシャリストを集め開発を進めると、プロジェクト成果の平均値は上がります。一方、異質なメンバーが入ったケースでは平均値は下がりますが、時には飛躍的な進化、イノベーションに繋がったりすることがあります。個人の興味や発想を尊重し、議論を厭わず新しいものを受け入れる環境を、浜松につくっていきたくないと考えています。

Masato Takemura

I manage the FabLab in Hamamatsu, which works to publicize individual product creation activities in Hamamatsu to the rest of the world. I would like to talk about our activities and the contribution that these activities can make to Hamamatsu’s efforts.

FabLab Hamamatsu is a product creation space in an old farmhouse on the outskirts of the city that we renovated ourselves. There are more than 1,000 FabLabs in various parts of the world, and FabLab Hamamatsu is one of 17 FabLabs that are located in Japan. FabLabs share technology and conduct open source exchanges and other projects with different FabLabs, expanding their activities both in Japan and overseas. They engage in various types of activities, but the common thread is a commitment to the democratization of technology. In the past few years, there has been a sudden acceleration of various new movements such as miniaturizing and modifying expensive industrial machinery so it can be obtained inexpensively even by ordinary individuals, and releasing technologies as open source data on the Internet that can be downloaded and used for production. This is giving rise to social activities in which people create the things around them that can help them resolve problems for themselves.

At FabLab Hamamatsu, we are visited by farmers in the neighborhood, and we started an “Open Source Aigamo Robot Project” as a spontaneous rice farming project. This resulted in the development of a robot to substitute for ducks, for use in the rice-duck farming method.

The Lab has some twenty members that engage in their own manufacturing activities. Many of them manufacture musical instruments, and some of them have opened their own businesses as individuals and are selling their products. Recently the Lab has begun to expand the scope of its activities. For example, it recently added biolab capabilities and is conducting research in cooperation with universities.

If you engage in these sorts of activities, people often scoff at you, saying things like, “Oh, this is just a hobby for you.” But I think it would be really interesting to have a culture in which individual hobbies and interests were valued. When people talk about academia, industry, education and so on, they compartmentalize them into separate fields. But something is created from the spaces in which these fields overlap, and the trigger for that creation is individual hobbies, interests and pastimes and a “do-it-yourself” spirit. If you bring together a homogenous group of specialists and pursue development, the way a company does, the average value of project achievement will improve. Conversely, if a non-conforming member is introduced, the average value will decrease, but at times this leads to dramatic evolution and innovation. In Hamamatsu, we want to create an environment that prizes individual interests and ideas—one that does not discourage debate and is accepting of new things.

若林 恵

私は WIRED 日本版の編集長として日々活動しています。技術のイノベーションを中心に取り上げていますが、文化的、クリエイティブな領域も織り交ぜ、ビジネスも含めた様々な分野がクロスするポイントを常に探しています。イノベーションを一種の文化として社会に根付かなせないと、あとに残らないと感じているためです。

音に関しての事例で、バルセロナの「Sonar」という電子音楽の祭典があります。そこでは、コンサートだけでなく、新しい音楽の創り方やイノベーションを考えるシンポジウムや見本市などが併設された、複合的なものになっています。シンポジウムで話を聴くと、実際に楽器に触ってみたくなる。触ってみると、さらに話を聴いてみたくなる。学びや体験を往還する空間が創り出されています。私たちもそれに倣って、今年、都市と音をテーマに、インスタレーション展示、ライブ、パネルディスカッションなどを組み合わせた「Sound&City」というイベントを行いました。そこでは、音と建築家やコミュニティデザイナーの新たな関係性などを発見することができ、実りのあるものとなりました。メディア業界は発信をするだけ、音楽業界は音楽コンサートを行うだけというようなことで発展が見えず、それぞれが連携して融合し、そこから生まれた新しい価値を人々に提供することが求められる時代となっています。

浜松がサウンドデザインシティを目指すにあたり、楽器産業が集積しているという資源を生かし、未来に向けてどのように展開していくのが鍵であると考えています。ビジネス、文化、様々な分野が領域横断し、「音」をキーワードとして様々な人、価値観などが交錯する場所を創り出していくことも課題であると捉えています。音楽だけではなく、環境における音のデザインなど、違った領域や階層にあるものを突き合わせ、すり合わせていく。そして、根本的な指針としてサウンドデザインシティ浜松のミッションを考えていく事が求められます。どのような街でありたいのか、これから様々なあり方を検討していくことができます。本日のシンポジウムは、皆さんの想いを発展させていくきっかけとなる場であり、引き続き議論を重ねてほしいと思います。

Kei Wakabayashi

I work as the editor-in-chief at the Japanese version of WIRED magazine. We focus primarily on topics related to technical innovation, but we also weave in the areas of culture and creativity, and we’re always looking for points where technology intersects business and various other fields. This is because we feel that it’s a mistake to treat innovation as something separate; unless it takes root in the society as a kind of culture, it won’t remain as something lasting.

To cite one example relating to sound, there is an electronic music festival in Barcelona called Sonar. This is a mixed-type festival that features not just concerts but symposiums in innovation and how to create new types of music, sample fairs and so on. When you listen to the discussions at the symposium, it makes you want to actually handle the musical instruments. And once you handle them, you want to hear more discussion about them. The festival creates an environment in which you go back and forth between learning and experiencing. Using this as an example, this year we held an event called Sound & City that combined installation exhibits, live performances, panel discussions and other events. The result was a rewarding experience that enabled people to discover new connections among sound, architecture and community design. The way things are now, the media industry just communicates information and the musical industry just holds music concerts, and there’s no sign of progress. This is an age in which these separate areas need to collaborate and be fused together to provide people with new value.

For Hamamatsu, the key to becoming a sound design city is how to make use of the resources collected by the musical instrument industry to progress toward the future. Another issue is how to achieve a multidisciplinary intersection of business, culture and various other fields and create a space where various people and values can intersect with “sound” as a watchword. In such a space, not only music but different fields and levels, such as sound design in the environment, will confront and learn from one another. And we also need to consider the mission of Sound Design City Hamamatsu as a basic guiding principle. We will need to study various approaches to answer what kind of city we want to be. I hope today’s symposium will serve as an opportunity to help you refine your thinking, and I hope we can continue the discussion.

川田 学

私は楽器を「使う(ユーズ)」から「楽しむ(プレイ)」ためのものとして広げるため、日々活動をしています。あらかじめ使う目的が決まっていた、便利で手間がかからないほど優秀とされる「ユーズ」、ひとつ出来るようになるとさらに何かしたくなるといったように、人々の興味ややる気をかきたてるものが「プレイ」の概念です。本日、サウンドデザインに関する様々なお話を伺い、音楽はもともと「音を楽しむ」という概念がある一方、サウンドは便利という発想で多くのことがデザインされており、これらをもっと「プレイ」の発想を生かしていけるのではないかと感じました。昨年 12 月にこの場で行われた世界創造都市フォーラムの中で、最も反響があったのは「音楽の新しい創造性を求めて」というセッションでした。その流れを受け、実行委員会ではサウンドデザインの定義について話し合いました。そこではあえて明確に定義せず、「従来の音や音楽のジャンルを超え、それらを含みつつも、もっと大きな領域を見渡しながらその可能性を探っていく」という結論に至りました。本日の議論や実践発表を通じて、サウンドデザインという領域が多彩で魅力的であり、様々な分野がクロスオーバーした新しい領域になるという可能性を感じました。本日のシンポジウムはまさにキックオフのタイミングであると思います。浜松には、よくわからないものだからこそ面白いと思ってまず取り組んでみる、「やらまいか精神」という言葉があります。英語で表現すると creative confidence。進むべき大きな方向性を大事にしなが、常に実験し、発信して、リアクションをもらいながら進んでいく。私たちが大切にしているやらまいか精神を持って、サウンドデザインシティ浜松の実現に向けて取り組んでいきたいと思っています。

Manabu Kawada

Every day I engage in activities that are designed to encourage more and more people to see musical instruments not as something you “use” but something you “play,” meaning enjoy. In the case of something you “use,” the objective is determined in advance, and the more convenient and less trouble it is, the better. The concept behind something you “play” is that, once you’re able to do it, you want to do even more, so it arouses your interest and your can-do spirit. Listening to the various discussions of sound design today, I felt that, while music was originally based on the idea of “enjoying sound,” in many cases sound design is based on what is convenient, and I think from now on we should be able to make more use of the idea of “play” in sound design. At the World Creative City Forum that was held here in December of last year, the session that had the most positive reaction was the one entitled “In Pursuit of New Musical Creativity.” In response, we had a discussion about the definition of sound design at the Executive Committee meeting. Rather than establishing a clear definition, we decided to go beyond the conventional genres of sound and music and, while including them, search for possibilities in a broader domain. The discussions and case study presentations today have taught me that sound design is a diverse and intriguing area, and that it has the potential to become a new domain with crossover among various fields. I think today’s symposium is perfectly timed to serve as the kickoff event for that to happen. In Hamamatsu, there is a phrase in Japanese, “yaramaika” spirit, that roughly translates to “let’s just give it a try.” We see a thing that that we don’t really understand as being interesting, so we try grappling with it and see what happens. In English, you might call it “creative confidence.” You maintain your major direction, but at the same time you’re always experimenting, communicating, getting a reaction and moving forward. I think we should maintain this “yaramaika” spirit as we work toward the achievement of Sound Design City Hamamatsu.

永瀧 周

本日皆さんがお話されたことは、楽器の商品企画に取り組み私にとっては、全てが興味深く、現場の取り組みと照らし合わせ、深くうなずける部分があったり、「現場で試してみたい」と思えることが多くあり、心に強く刻まれた時間となりました。浜松は楽器産業が集積している特殊な街であり、本日のシンポジウムを面白いと思える人が多く存在する街でもあります。モノづくりからコトづくりへ。楽器づくりはモノづくりではなく、快感づくりであったり、感動づくりであったりします。例えば電化製品などは、それらが目的や役割を果たせば人間は特別なことをしなくてもいい。一方、楽器は使われるからこそ価値が生まれ、その先にある楽しさやそこから派生する付加価値を提供するものであると考えています。人々の生活をも変える力を持つ楽器をつくるには、本日のシンポジウムを面白いと思える人が集まっていないとうまくいかないものなのです。そのような人々、企業、文化をベースとして、浜松は音楽や音についてまだまだ深掘りをしていくことができ、さらにサウンドデザインシティへと進化していける可能性を持つ都市であると考えています。浜松がサウンドシティを目指すというのは突然湧いてきた話ではなく、楽器産業や音楽に対して高いアンテナを持った人々が集まる街であり、それらの土台があるからこそ出てきたのだと思っています。本日は、ロンドン、ハノーバー、山口など、国内外を問わず様々な都市での先進的な取り組みを知り、「是非そこに行ってみよう」と心を動かされました。浜松にいる感性の鋭い人々の経験や知識、思いを生かし、例えば音に関して様々な工夫を取り入れているまちづくりに取り組むなど、「是非浜松に行ってみよう」と人々が集まる街となるよう、議論が発展していくことを期待しています。

Shoe Eitaki

My job involves product planning for musical instruments, so all of the things that you have talked about today were of deep interest to me. Comparing what has been discussed to efforts in an actual workplace, I am in deep agreement with some things and would like to try many of them at my workplace. So I’m sure today’s program will remain a deeply memorable experience for me. Hamamatsu is a very special city where many companies that manufacture musical instruments have gathered, and I’m sure many of the city’s residents would be deeply interested in today’s discussion. Making a musical instrument is an opportunity creation—the creation of pleasurable or deeply moving experiences—rather than material creation. For example, in the case of an electrical appliance, as long as it fulfills its objective or purpose, people don’t need to do anything in particular. But it is through the process of being played that a musical instrument creates value. The enjoyment that is created in the future and the added value that is derived from it are the things that are provided. In order to successfully create a musical instrument that has the power to even change someone’s life, you need to have a gathering of the kind of people who would find today’s symposium interesting. Based on such people, companies and culture, Hamamatsu can delve even more deeply into music and sound, and it has the potential to evolve further into a Sound Design City. Hamamatsu’s goal of becoming a sound city is not some sudden whim. This is a city in which musical instrument manufacturers and people that have their antennas finely attuned to music have gathered. It is because of this foundation that this objective has been established. Thanks to today’s symposium, I learned about forward-looking activities in various cities both here in Japan and abroad—whether London, Hanover, or Yamaguchi—and I’ve been inspired so much. I feel that I definitely want to visit those places. I look forward to this discussion developing into efforts to use the experience, knowledge and ideas of people in Hamamatsu, who have finely-tuned artistic sensibilities, in things like urban design that incorporates sound in various ways, in order to make Hamamatsu a place that people definitely want to visit.



サウンドデザインシティ浜松への提言 Proposal for "Sound Design City Hamamatsu"

水本 浩一

サウンドデザインシティについては、最初から定義を決めてしまうのではなく、まずその言葉を提示し、皆の思考を方向付け、段階的に焦点を合わせていくのがいいのではないかと思います。本日の事例発表では、音が脳の活性化や健康増進に役立つことや、悲しげな音楽が人の行動に悪影響を与える可能性があることなどを知ることができました。音は一度発生すると後には残らないものですが、その活用について幅広い可能性を感じました。弊社でも、これまでは20kHz未満の音域を提供するオーディオ製品が主流でしたが、最近ではハイレソという20kHz以上の音が出る商品を出しています。そのような楽器が普及していくことで、副次的にユーザーの健康が促進されたり、アクティブな音楽が創造されるといいなと思います。

モノづくりに関しては、ツールが進化し、個人のアイデアで様々な形でモノづくりが出来るようになってきましたが、その進化は企業にも影響を与えています。私たちの開発現場でも、実際に鍵盤の鍵などを3Dプリンターで試作しています。総より実際に立体的なモノとして見てみると、わかりやすく、評価もしやすくなります。個人のモノづくりが企業の現場を変え、それが更にツールの立場も変えています。本日のプレゼンテーションでも、シリアルインターフェイス、MIDI、Arduinoなど、様々な技術用語を耳にしましたが、技術に裏打ちされているからこそ、モノづくりの現場を変えることが可能になってきたのだと思います。

半径10mの課題を、個人が自分たちでモノづくりをし、解決していく。その考え方は、音楽、音の問題を解決していくことにも当てはめていけるのではないのでしょうか。そして、そのような個人が増え、たくさんの輪が重なり合い、100m、1,000mと広がっていき、やがて文化の流れの一環となってサウンドデザインシティとして結実していくのではないかと思います。

Koichi Mizumoto

I think the Sound Design City should be approached not by finalizing the definition right from the beginning but by first presenting the phrase and then gradually adjusting the focus in stages. Through the presentations of case studies today, I learned that sound can stimulate the brain and play a role in enhancing health, and that sad music may have an adverse effect on people's behavior. A sound does not remain after it is produced, but I feel that sound has wide-ranging possibilities for use. At Roland, our mainstream audio products have thus far provided sound in a register of less than 20 kHz, but recently we have also released high-resolution products that emit sound at 20 Hz or above. It is my hope that the widespread use of these kinds of musical instruments may have the secondary effect of promoting user health and the creation of "active" music.

Tools for product creation have evolved so that it is now possible to create products in various ways based on the idea of the individual, and this evolution is having an effect on companies as well. Those of us in development settings are actually using 3D printers to create the keys for keyboards and so on. Looking not just at a picture but at an actual three-dimensional object makes it easy to understand and evaluate that object. The manufacturing activities of individuals are changing company manufacturing settings, and this is also changing the role of tools. During the presentations today, I heard a lot of technical terms such as serial interface, MIDI and Arduino. It is becoming possible to change manufacturing settings because these changes are backed by technology.

The issues in the immediate 10m radius around people will be resolved by product manufacturing by individuals. I think that approach can be applied to the resolution of issues involving music and sound as well. As such individuals increase and many circles overlap and extend to 100m and 1,000m, it will become part of a cultural trend and mature into a Sound Design City.

おわりに (谷川 憲司)

本日は、「音の創造性と音楽産業を中心に置いたまちづくり」について、各界の第一線で活躍する方々の先進事例や見解を、会場の皆様と共有することができました。サウンドデザインシティ浜松を目指す土台となる浜松固有の資源は、世界的にも特殊な楽器産業の集積、地域に深く根付いた音楽文化、それらを支える人々の存在です。

昨年、浜松の資源である音楽とユニバーサルデザインという分野を融合させた、「UD+Music(ユニバーサルデザインプラス・ミュージック)」というイベントを行いました。音、文化、産業、教育、それぞれの領域が重なり合い、音を愛する街として発展していく「音にこだわる街・浜松」それが浜松のアイデンティティであると感じました。

さらに浜松のやまが精神を掛け合わせ、新しい道に踏み出して進んでいく。それが持続可能な発展につながり、都市として輝いていく。このような道筋が、ユネスコ創造都市としての浜松のあり方ではないかと考えます。音の文化の創造性とリンクさせた産業振興とまちづくり。様々な分野をひとつの戦略下で統合し、浜松をひとつの楽器として捉えてトータルにデザインしていく。このようなまちづくりがサウンドデザインシティ浜松の発展につながっていくと考えています。

Conclusion (Kenji Tanikawa)

Through today's presentation on City Planning Centering on the Creativity of Sound and the Musical Industry, we have been able to share some of the pioneering examples and views of people who are active on the front lines in various fields. The accumulation of some of the world's most unique musical instrument companies, a musical culture that is rooted deeply in the community, and a population that supports these attributes, are resources that are unique to Hamamatsu and will provide the foundation for Sound Design City Hamamatsu.

Last year we held an event entitled UD + Music that combined music, one of the resources of Hamamatsu, with the field of universal design. This event made me feel that the true identity of Hamamatsu is "Hamamatsu, the city that is particular about music," in which the domains of sound, culture, industry and education overlap with one another and the city develops as a place that loves sound.

Moreover, this effort will be multiplied by the "yaramaika" spirit of Hamamatsu that encourages it to progress in new directions. This will lead to sustainable development and will make the city shine even brighter. I think this is the right approach for Hamamatsu as a UNESCO Creative City: the creativity of a culture of sound, linked with industrial development and urban design, with various fields integrated under a single strategy to engage in total design that views Hamamatsu as a single musical instrument. I believe that it is this type of urban design that will lead to the development of Sound Design City Hamamatsu.

シンポジウム登壇者を交えた交流会 Social Gathering with Speakers



PHOTO COLLECTION



ポスター Poster



公式ホームページ Official website



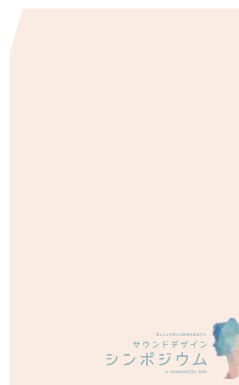
看板 Signboard



登壇者プロフィール Profile of Guest Speakers



チラシ Leaflets



封筒 Envelope





平成 28 年 12 月 13 日 (火) 静岡新聞
December 13 (Tuesday), 2016 The Shizuoka Shimbun



平成 28 年 12 月 17 日 (土) 静岡新聞
December 17 (Saturday), 2016 The Shizuoka Shimbun

ユネスコ音楽都市はままつ推進事業実行委員会 UNESCO City of Music Hamamatsu Executive Committee

■ 設立目的

ユネスコ創造都市ネットワーク音楽分野への加盟に伴い、国内外の創造都市との交流・連携を進めると共に、楽器産業の集積性、国際的音楽イベントの実践、市民の充実した音楽活動など本市の音楽文化資源を活かした創造都市・浜松を牽引する事業を推進することを目的としています。

■ Founding Mission

In line with Hamamatsu's participation in the UNESCO Creative Cities Network in the field of music, our mission is to be a driving force for building a creative city in which musical culture thrives, through initiatives that include bringing together instrument manufacturers, holding international musical events, and supporting citizens' musical endeavors, while promoting exchange and collaboration with other creative cities both in Japan and around the world.

■ 構成団体 Participating Organizations

- ヤマハ株式会社 <http://jp.yamaha.com/>
Yamaha Corporation <http://www.yamaha.com/>
- 株式会社河合楽器製作所 <http://www.kawai.co.jp/>
Kawai Musical Instruments Mfg.Co.,Ltd. <http://www.kawai-global.com/>
- ローランド株式会社 <http://www.roland.co.jp/>
Roland Corporation <http://www.roland.com/>
- 静岡文化芸術大学 <http://www.suac.ac.jp/>
Shizuoka University of Art and Culture <http://www.suac.ac.jp/english/>
- 光産業創成大学院大学 <http://www.gpi.ac.jp/>
The Graduate School for the Creation of New Photonics Industries <http://www.gpi.ac.jp/en/index.html>
- 公益財団法人浜松市文化振興財団 <http://www.hcf.or.jp/>
Hamamatsu Cultural Foundation
- 日本貿易振興機構（ジェトロ）浜松貿易情報センター <https://www.jetro.go.jp/>
Japan External Trade Organization (JETRO) Hamamatsu Trade Information Center <https://www.jetro.go.jp/en/>
- 公益財団法人浜松観光コンベンションビューロー <http://hamamatsu-daisuki.net/hamacon/>
Hamamatsu Visitors and Convention Bureau <http://hamamatsu-daisuki.net/lan/en/>
- 公益財団法人浜松国際交流協会 <http://www.hi-hice.jp/index.php>
Hamamatsu Foundation for International Communication and Exchange <http://www.hi-hice.jp/HICEeng/index.php>
- 公益財団法人浜松地域イノベーション推進機構 <https://www.hai.or.jp/>
Hamamatsu Agency for Innovation <https://www.hai.or.jp/english/index.html>
- 浜松商工会議所 <https://www.hamamatsu-cci.or.jp/>
The Hamamatsu Chamber of Commerce and Industry
- 浜松市 市民部 文化政策課 <http://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/koho2/soshiki/city-office005.html>
Culture Policy Division, Citizen Affairs Department, Hamamatsu City <https://www.city.hamamatsu.shizuoka.jp/foreign/english/index.html>

掲載新聞 Newspaper Articles

組織 Organization