

CONFIDENTIAL

AISO INTRODUCTION

施設向け導入説明資料

AISO概要

- INTRODUCTION
- VISION
- TAGLINE

INTRODUCTION

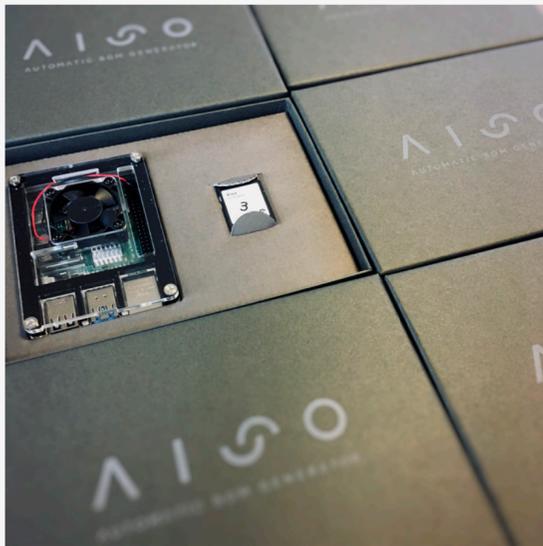


AUTOMATIC BGM GENERATOR

株式会社エコーズプレスが開発・運営する自動音楽構築システムです。
小さな「音」のカケラを、プログラムがリアルタイムかつランダムに構築し続けることで、「終わることのない」「ループしない」音楽を実現します。
「音」のカケラは、音楽家によってひとつひとつ丁寧にデザインされています。

再生デバイスであるRaspberry Piは手のひらサイズ。
スピーカーに接続し電源を入れるだけで、かんたんに自動音楽構築がスタート。
microSDカードを差し替えれば、楽曲の切り替えも可能です。

POINT 終わらない音楽



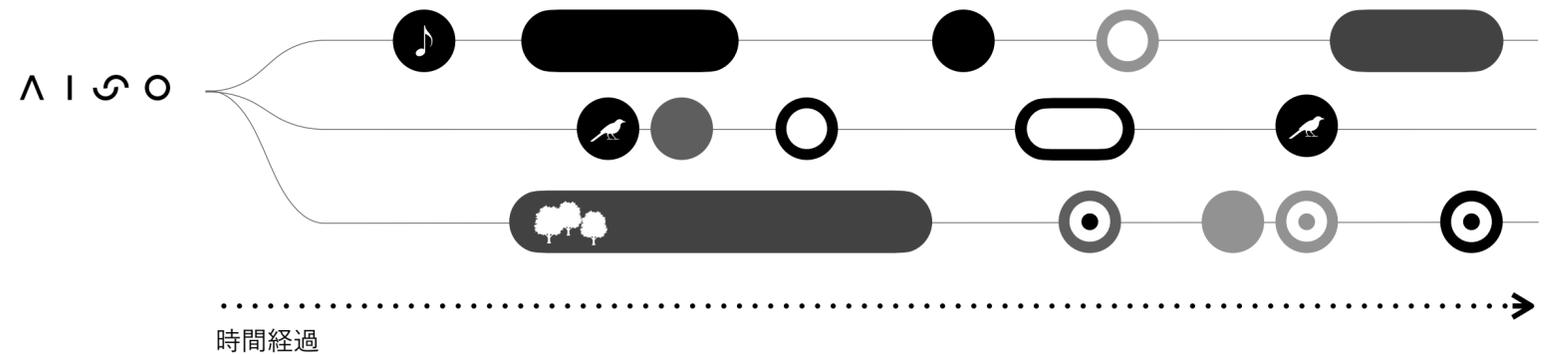
Owned media
[website](#)
[Twitter](#)
[note](#)
[EC](#)

Shared media
[AISONote 2022/5/13](#)
[block.fm 2021/5/14](#)
[SHIFTBRAIN 2021/4/30](#)
[Paraph 2020/12/23](#)
[TOKION 2020/10/3](#)

- 仕組み

「楽曲」という大きなカタマリではなく、小さな「音」のカケラをプログラムが積層的に組み合わせます。
リアルタイムかつランダムに組み合わせるため、スイッチを入れる度に、毎回構築される組み合わせは変わります。
扱う音源ファイルはwavファイルですので、音という音はなんでも入れることができます。

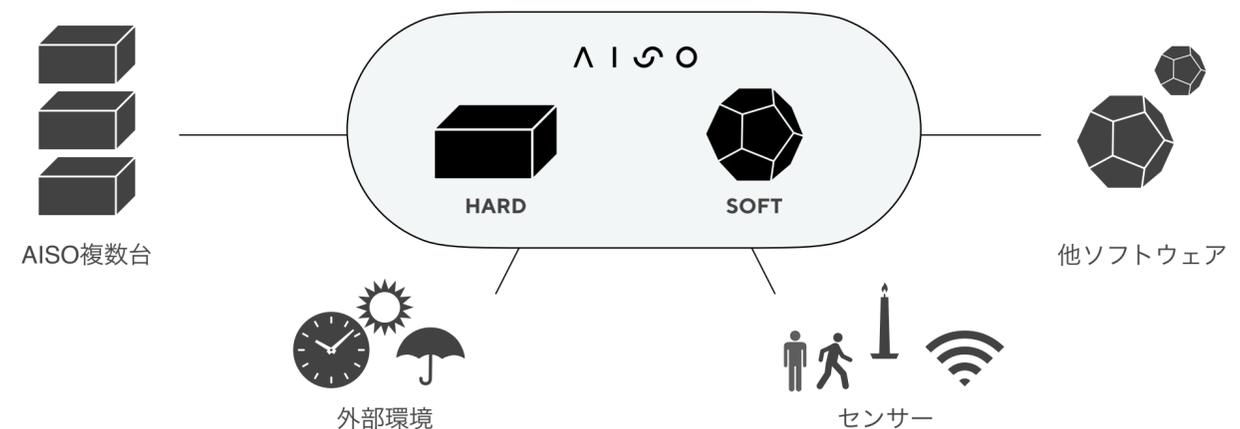
POINT 毎回違う「音」の組合せ



- 拡張性

AISOは、音楽を自動で構築する『ソフトウェア』を指します。
そのためご要望次第では、追加機能の搭載や外部システムとの連携も可能です。
たとえば、複数のAISOを連携させサラウンドシステムで再生したり、APIやセンサーを通じて取得した天気・時間・人の動き・光・音などの環境情報に合わせて音を変化させることも可能です。 *要LAN接続

POINT 外部システムと連携可能 *ご要望に応じてお見積もり



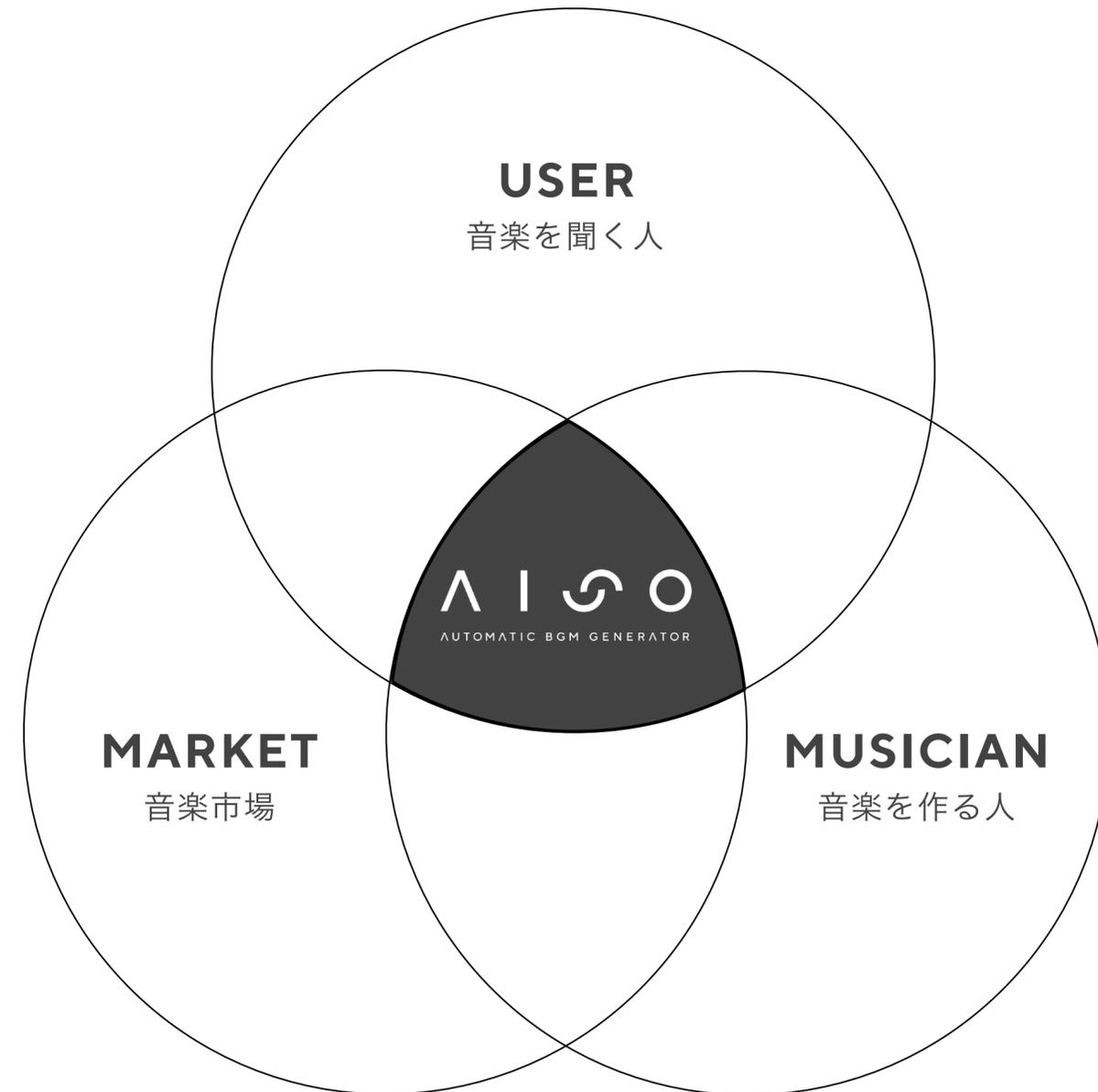
音楽の作り方・聞き方・在り方を変える

AISOは、音楽の価値を見直すプロジェクトとしてスタートしました。
音楽の在り方に新しい可能性をもたらしたいと思っています。

ミュージシャンには、新しい表現方法の選択肢を。社会との接点を。
ユーザーには、「聞き流す」という新しい音楽の使い方を。
マーケットには、音楽の価値を理解し、消費ではなく持続を。しっかりと対価が生まれる構造を。
それぞれが自分にとっての音楽を見つめなおし、自発的なアクションを起こすきっかけを。
AISOが誘発できればと考えています。

AISOはプロダクトを起点とはしていますが、
音楽にかかわる人や社会が交流する「場」になることが真の目標です。
AISOで生まれた影響が、どのように社会に浸透し、どのような豊かな体験を生み出すのか。

一番分らず一番楽しみにしているのは私たち自身です。
純粋に音楽を楽しむことができるチャレンジをこれからも続けていきます。



TAGLINE

音楽を聞き流す

AISOは「聞き流す」という音楽の新しい楽しみ方を提案します。

集中したいデスクワーク。
リラックスタイム。
友達と楽しむ談笑の時間。

無音だとちょっと寂しい。
けれど主張の強いサウンドだったり、楽曲の切替りやループは気になってしまう...。
そんなシチュエーションにAISOはマッチします。

音楽は脇役で、聴く人みなさまが主役。
みなさまの日々の暮らしを、そっと後押しするためにAISOは鳴り続けます。



施設導入向けメニュー

- ORDERMADE LINE
- ARTIST LINE

ORDERMADE LINE

サウンドデザイン会社ECHOES BERATHの代表 日山豪がオリジナルのAISO楽曲を制作します。
ヒアリング・要件定義・コンセプト設計などサウンドデザインプロセスを踏み、
その空間のブランドや体験純度を最大化させるBGMを実現します。

Price

再生デバイス+オリジナル楽曲制作 ￥1,000,000から

ライセンス費 ￥10,000から

※内容ご要望に応じてお見積もりします

License

個人利用

商用利用

楽曲独占

POINT

オリジナル楽曲

OUR SOUND DESIGN

映像に音を。空間に音を。体験に音を。

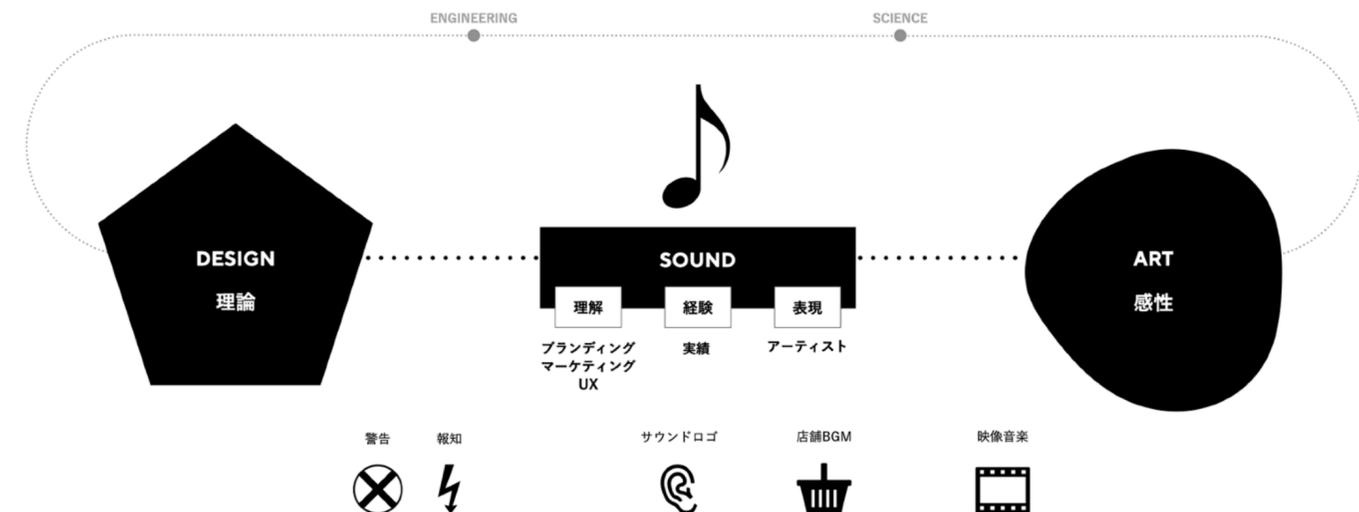
潜在する音/音楽の価値を見出し、それを具現化することで、さらなる体験を生み出す。これがエコーズプレスの特徴だと考えています。

これまでに「耳からも想いを伝える」という考えのもと「サウンドブランディング」を展開しブランドムービー、TV/Web CM音楽を中心に手がけてまいりました。

その成果はさらに拡がりつづけ、店舗/オフィス/アート展示室等の空間音楽、プロダクトサウンド、インタラクティブサイネージなど、独自の表現手法で多分野にわたり音の可能性を提示しています。

音は、人の想像力を膨らませます。

音への探究心を絶やすことなく、感性と理論が共存するサウンドデザインで、新たな価値観を共創いたします。



提供価値



終わらない。ループではない。

収録された音の組み合わせはほぼ無限大。
一つ一つの音は丁寧にデザインされており、
不自然な音楽になりません。

AISOは音楽を構成し続けるので、
電源をOFFにするまで音楽が終わることはありません。



ピアノ。鳥の囀り。森のざわめき。
音ならなんでも大丈夫。

音であれば何でも扱うことが可能です。
楽器の音色はもちろん。リラックスする自然の
音、雨・雷などの天気演出も。

過去には、職人の手仕事の音や観光地の伝統楽器
など、店舗や地域のブランドを伝える音も収録
しました。

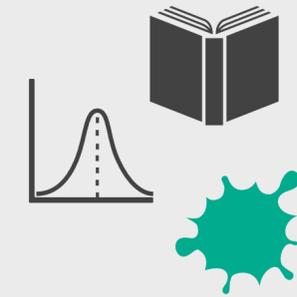


長時間再生の専門家。

AISOは同じ空間で長時間再生されるため
に設計された**BGM専用機**です。

- 曲のイメージが安定しない
- 曲を覚えてしまう
- 曲間に無音がある

というような課題を解決し、**場所に対して
安定した雰囲気演出します。**



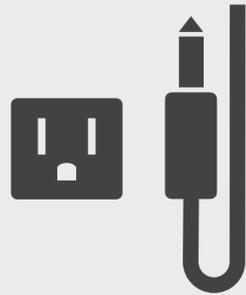
リラックスしたい。集中したい。
目的を持ったBGM。

これまでに映像・空間・プロダクトのサウンド
デザインを手掛けてきたエコーズプレスが制作。
定性的・定量的ふたつの視点を用いた独自の
プロセスによる**空間の目的に応じたサウンド
デザインも強み**です。

体験純度の高いショッピング。
集中できるオフィス。
ブランドが伝わるエントランス。

BGMを流す目的な何ですか？

提供価値



操作も接続もカンタン。
手のひらサイズ。

AISOの動作に必要な機器はRspberry Piのみ。
電源ケーブルとオーディオケーブルを接続し
電源を入れるだけで簡単に終わらない音楽を
再生できます。
ケーブルの差し間違えのない設計で、9cm ×
6cmの省スペース。**機械が苦手な方でも簡単に
ご利用いただけます。**



時間。天気。季節。
状況にあわせて変わる曲調。

オプション機能を追加すれば**周辺環境に応じて
曲調を変化させることができます。**
1日のスケジュールに合わせて再生されるリラックス
ミュージック。雨の日には落ち着いた曲調で。夏に
なるとお祭りの音楽が聞こえてくる。AISOが条件を
理解し**自動で変化するので新たに操作する必要は
ありません。**

※設置環境に必要条件が発生する場合がございます



あとで音を追加する。
更新できる音楽。

AISOによる音楽は、通常の楽曲のように完成
した音楽を録音したものではありません。
つまり、いつでも**音のカケラを追加したり、
入れ替えたり、自由度の高い制作が可能です。**
小さくはじめて、時間をかけて大きく成長して
いく。そんな制作過程を楽しむBGMづくりも
実現できます。

ARTIST LINE

アーティストとコラボレーションし、AISO楽曲作品を制作・販売しています。

Price	
再生デバイス + 1 曲	¥62,000 (税込)
追加 1 曲	¥39,000 (税込)

License	
個人利用	○
商用利用	▲ (別途アーティスト側への確認が必要となります)
楽曲独占	× (50点までの限定販売)

POINT

アーティスト作品



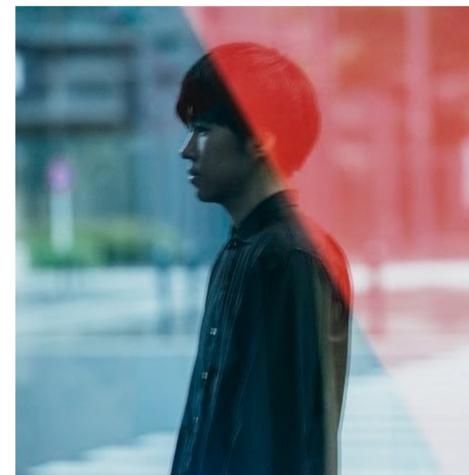
Koji Nakamura

1995年「スーパーカー」を結成し2005年解散。その後、ソロ活動を開始。その活動はあらゆる音楽ジャンルに精通する可能性を見せメロディー&トラックメーカーとして確固たる地位を確立し、CMや劇伴、アート、子供番組等、世界にまで届くボーダレスなコラボレーションを展開。現在はソロ活動の他にLAMAとしても活動中。



宮内 優里

2006年にRallye LabelよりCDデビュー。生楽器の演奏とプログラミングを織り交ぜた、有機的な電子音楽を得意とする。作曲家としての活動も多く、映画「岬のマイイガ」、「リトル・フォレスト」などの映画音楽をはじめ、NHK・EテレなどのTV番組、CM、舞台など、様々な場所で音楽制作を行う。KENJI KIHARAとの音楽プロジェクト「BGM LAB.」などでも活動中。



OKADA TAKURO

2012年にバンド「森は生きている」を結成。『森は生きている』、『グッド・ナイト』をリリースし2015年に解散。2020年にソロ・アルバム『Morning Sun』、duennとの共同名義でアンビエント・アルバム『都市計画』をリリース。ギタリストとしては、Roth Bart Baron、優河、柴田聡子、James Blackshawなどのライブレコーディングに参加。



Black Boboi

2018年6月、音楽コミュニティレーベル「BINDIVIDUAL」の立ち上げをきっかけに、Julia Shortreed、Utena Kobayashi、ermhoiの3名で結成。2019年1月にミニアルバム「Agate」を発表し、同年8月にFUJIROCK FESTIVAL'19のレッドマーキーステージに出場。2020年11月に1stアルバム「SILK」をリリース。メンバーはそれぞれがソロアーティストとして、多岐に渡る活動を行っている。



GuruConnect (skillkills)

“KING of BEATS”
唯一無二のアヴァン・ヒップホップバンド skillkillsベーシストであり、その全ての楽曲を手がけるプレイヤー。ビートメイカーとしてのSolo活動、実の弟でドラマーのビートさととしてのDuo“BEATBROS.”での活動、その他数々のリミックスワークや、アレンジ・プロデュース業、CM音楽制作など多岐にわたり活躍。



HIROSHI WATANABE

ボストン、パークリー音楽学院 MUSIC SYNTHESIS科卒。国内外のダンスミュージックレーベルより作品を多数リリース。リミックス、楽曲プロデュース、CM、TVドラマ、アニメ、映画、広告、ファッションショー、舞台音楽、イベント楽曲制作と多岐に渡り楽曲を手掛ける。ドイツ最大のエレクトロニック・レーベルKOMPAKTより計8枚のアルバムを発表。



duenn

福岡在住。エレクトロニクス/コンポーザー。必要最小限の機材でミニマル的な作品を制作。国内外のレーベルより多数の作品をリリース。2017年 Merzbow、Nyantoraと共にエクスペリメンタルユニット「3RENSA」結成。Nyantoraとアンビエントイベント「Hardcore Ambience」共催。



Go Hiyama

2002年、テクノミュージックプロデューサーとして「Coda」よりデビュー。「Berghain」「Tresor」「AWAKENINGS」など、これまでにヨーロッパ、アジアを中心に10カ国での出演を経験。2010年、エコーズプレスを設立。映像・空間・プロダクトのサウンドデザインや自動BGM生成システム「AISO」の開発に携わる。

導入実績

- 住友化学 『SYNERGYCA』
- JR九州ホテルズ 『THE BLOSSOM KUMAMOTO』
- 中川政七商店 『鹿猿狐ビルジング』
- COPACK 『OFFICIA』

住友化学 SYNERGYCA 『交流の場所』 『生き物のような空間』

118 BPM

※仮で設定していますが、ほぼテンポ感はありません

周期



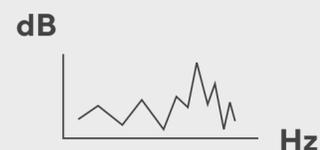
集中とリラックス

音色



倍音と心理効果

周波数



周波数と覚醒

音響機器



発音場所と空間認識

「ここは共創スペースです。私たちのことを知ってもらい最後にミーティングスペースで交流することが最大の目的なのです。」

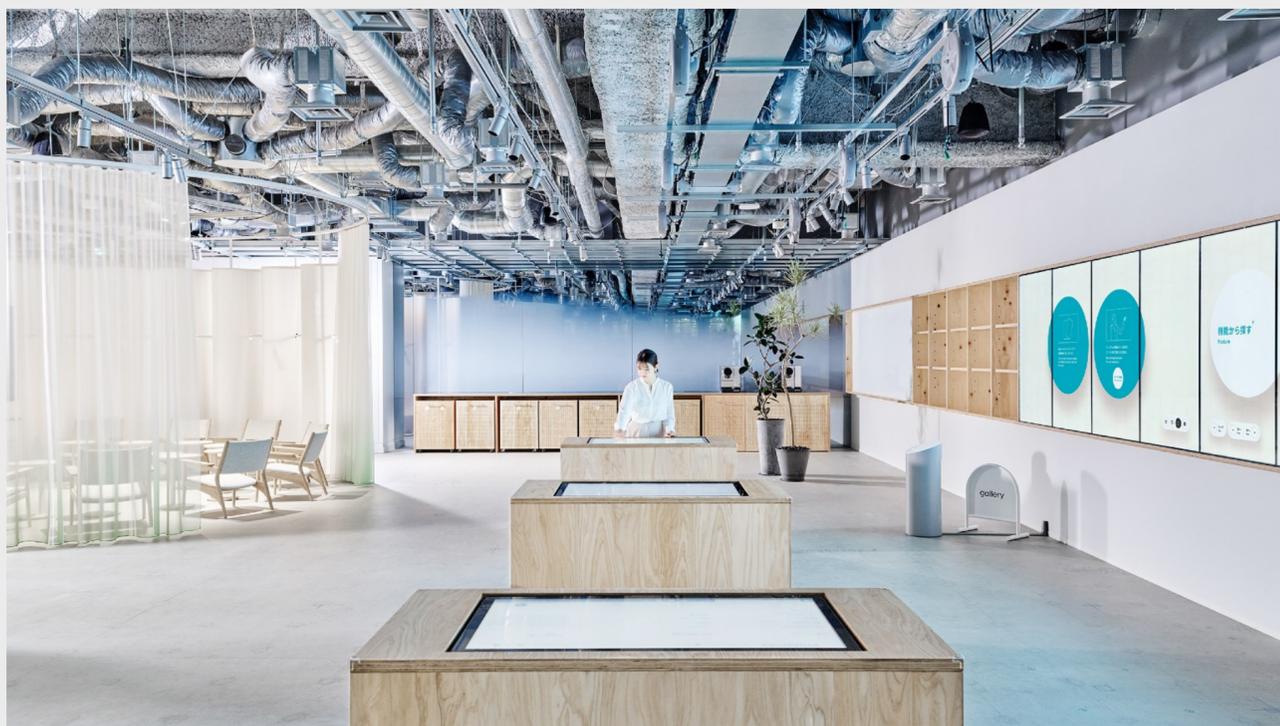
「静的に展示された博物館のような場所にしたいわけではない。訪れる方々に合わせて毎回形を変えるような、生き物のような空間を目指したい。」

ヒアリングを通して得た言葉がサウンドデザインの答えとなりました。

大きなポイントは2つ。一つ目は「集中とリラックス」。空間最大の目的である「交流」のための空間づくりを音の面からもサポートしています。15分の集中周期という考え方を採用し、45分間は電子音を中心とした音色で、人間が感知しやすく、覚醒させる効果がみられる高周波を多く含む音群。その後15分間は高周波成分は抑え、倍音成分を含むアコースティック楽器を中心とした音色に鳥の囀りなど環境音を含んだ音群。それらを交互に再生するようにAISOへプログラミング。集中とリラックスの効果により集中力低下の速度を緩和し「交流」の場として適した空間づくりを音からデザインしています。

そして二つ目「音による空間ゾーニング」。前半の案内フェーズでは適度な興奮・楽しさを音で演出し、後半の交流フェーズでは集中&リラックスを。空間のゾーニングと共に音も機能に合わせて設計しています。

再生機器についても携わりました。通常、大空間のBGMは全てモノラルにて再生されます。ステレオ音源はスピーカー同士の距離が遠く離れる状況では音像が崩れてしまうので、安定して全ての音が聞こえるようにモノラルへ変換して全てのスピーカーから同じ音を再生させます。それを逆手に取り、全てのスピーカーから異なる音が発音され空間のあちらこちらから音が聞こえてくる。空間の広さを、回遊する楽しさを感じられるよう音響機器の配置もデザインしています。



ハードウェア

環境音収録

バンク機能

複数台連動機能

THE BLOSSOM KUMAMOTO 『熊本を表す』 『非日常を保つ』

89 BPM

差異化



熊本の音

残響音



残響による空間感覚

昼と夜
周波数

音色による印象

VOD
連携

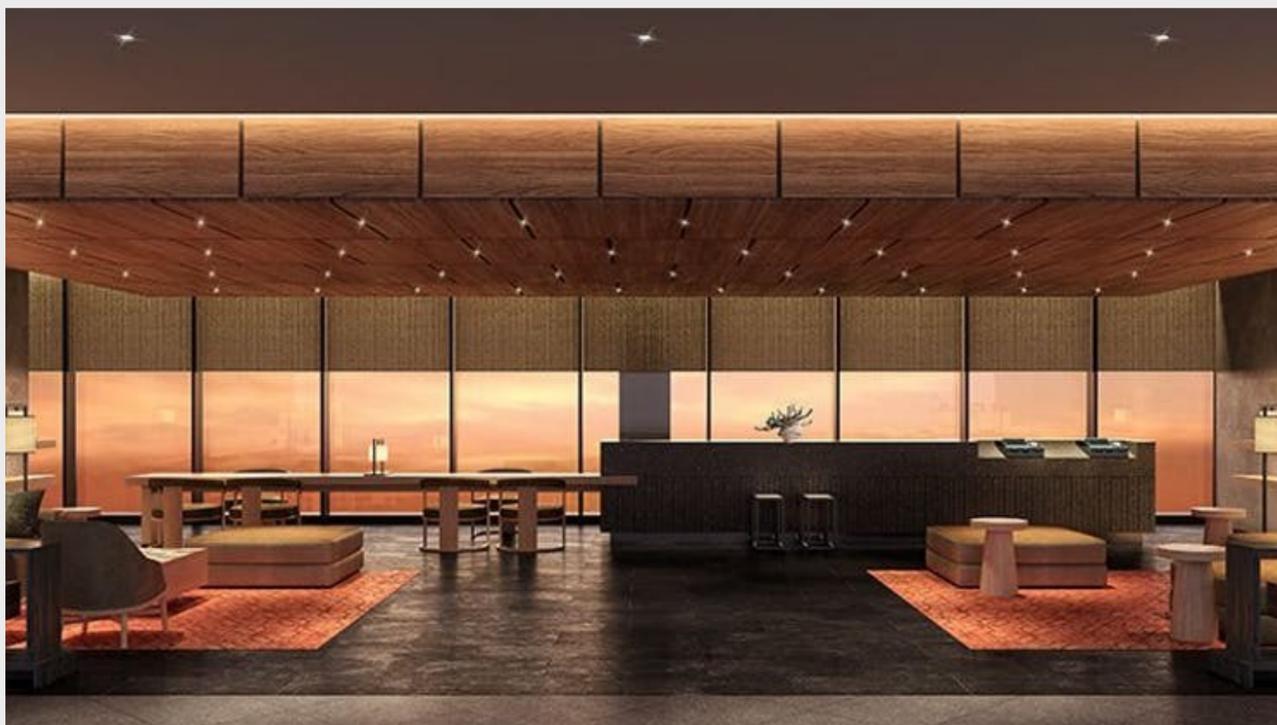
聞き流す音楽体験

ホテル業界における体験のコモディティ化は進んでおりBLOSSOM KUMAMOTOも例外ではないという話を伺いました。「熊本とはどういう所か」「熊本らしさとは何か」「熊本をどう知ってもらうか」**ホテルの差異化要素として「熊本」をクライアントと共に言語化**していき、いくつかのワードに凝縮。そこから主軸となる音色を力強さ・壮大さを感じさせる「管楽器」と設定し、BGM制作を進めていきました。音源には**リバーブ（残響）効果を通常より強めに加えて**おり、雄大なイメージを演出するとともに、**再生される実際の空間がより広々と感じるような効果**も狙っています。さらに観光地でのフィールドレコーディング・文化工芸のサウンド採集を実施し「熊本の音」として、音楽へ取り込んでいます。

無音になりそうでならない程度の音数を意識しており、楽器の音色と熊本の環境音が折り重なる音のレイヤーは、賑やかになりすぎず、落ち着きのある上質な印象を与えます。

AISOに時間を認識させ、**ホテルの昼と夜の違った顔を音楽からも感じさせてくれます**。昼の時間帯は、鳥の囀りが聞こえ、人の動きを感じる環境音が鳴ります。高い周波数の楽器の音も奏でられ、明るく、やや活発な印象です。夜になると、鳥は寝静まり、高周波成分は極力再生されません。リラックスした、ゆったりとした印象に変化します。

客室TVのVODシステムへAISOを移植。お部屋の中でもAISOを利用する事ができます。THE BLOSSOMをご利用されるお客様で『非日常』体験を求められている方は少なくないと考えました。客室で過ごしているとじんわりと感じ始める「無音」という違和感。TVをつけた途端に覆われる「日常感」。自分のスマホから流れるのは聴き慣れたプレイリスト。**「音楽が聴きたいわけではないが、無音は嫌だ」という状況**がこれにあたります。AISOは、まさにこのような状況でチカラを発揮します。音と音楽のあいだのようなBGM。「聞き流す」という音楽体験は、ホテルでの『非日常』の維持についても一役買ってくれると考えます。



ハードウェア

ソフトウェア

環境音収録

バンク機能

時刻連動機能

中川政七商店 鹿猿狐ビルディング 『ブランド理解』 『共創』

84 BPM

ブランド
理解

一貫したブランディング

滞在時間



コンスタントな変化

サウンド
ロゴ

音による印象付け

インナー
ブランディング

スタッフ側の理解

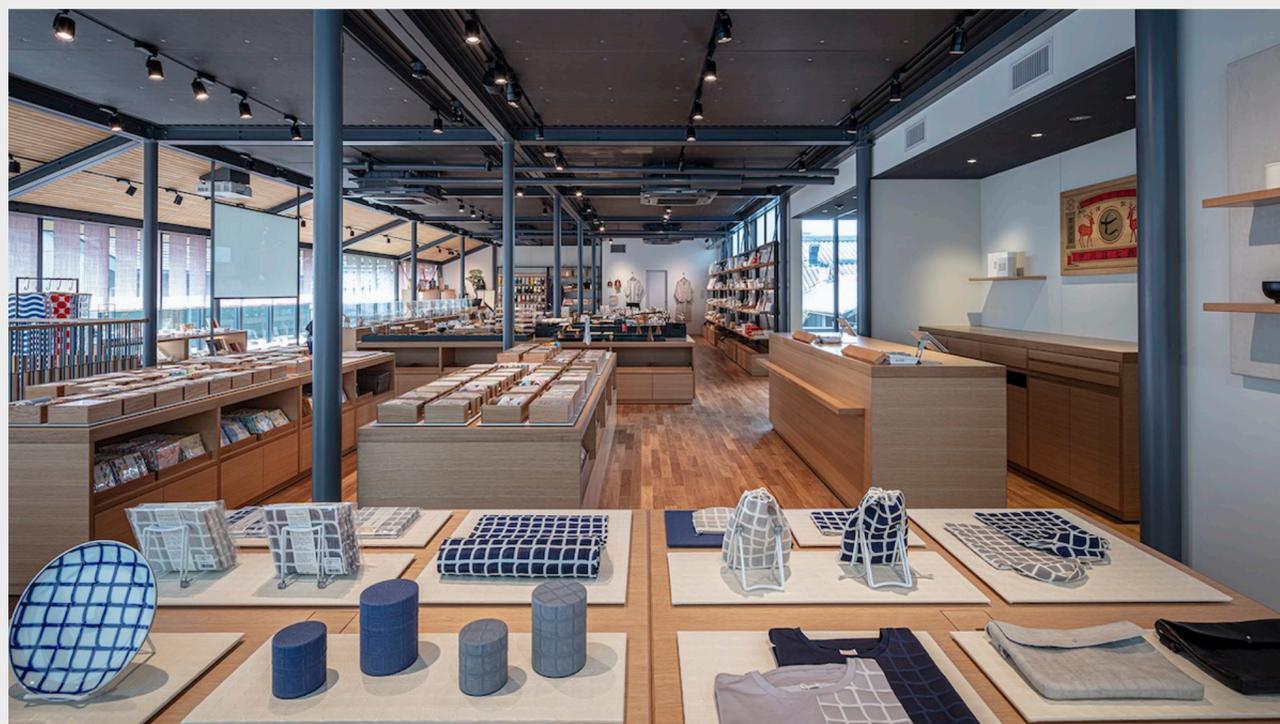
「類似ブランドが乱立し、差異化要素が薄れ、一般的な工芸ショップという印象になってきた。」

立ち上げ当初は同種のブランドがほとんどない状況だったのですが、工芸を取り扱うショップが増え、コモディティ化を感じ始める中、水野学氏がリブランディングを決行。「奈良であること」という言葉を上位概念として、中川政七商店をいくつかの”言葉”に集約。店舗体制も再編成され、本社がある奈良に複合施設「鹿猿狐ビルディング」をオープン。BGMにはAISOが導入されています。

まず、その大きな意味を持つリブランディングを深く理解することから始めました。「奈良であること」という言葉をはじめとした複数の”言葉”を読み解き、それぞれを可聴化。各”言葉”に合った複数のシーン構成（バンク）を持つAISOを制作しました。それらはお客様の平均滞在時間に合わせて切り替わるようにプログラミングされており、お店を訪れる度に違った雰囲気演出してくれます。もちろん全体を通して統一感のある曲調にデザインされているので、長時間滞在されるお客様にも緩やかな音の変化の中で心地良い時間を過ごしていただけます。

全ての音色には、人の手による温かみを感じさせるアコースティック楽器のみを採用。BGMの中には誰でも口ずさめる覚えやすいメロディラインが複数散りばめられており、滞在中にサウンドロゴのように機能するよう設計しています。再び店舗を訪れた時には「中川政七商店に来た」という感覚をより印象付けてくれるかと思います。

音楽以外に、実際に店舗で取り扱われている工芸品が作られている現場の音も収録しています。これらの音は中川政七商店の社員の皆様に収録いただいたものです。インナーブランディングの一環として、店舗スタッフも含め、社員の皆様が自分達が取り扱う商品を意識する事ができるBGMにもなっています。



ハードウェア

環境音収録

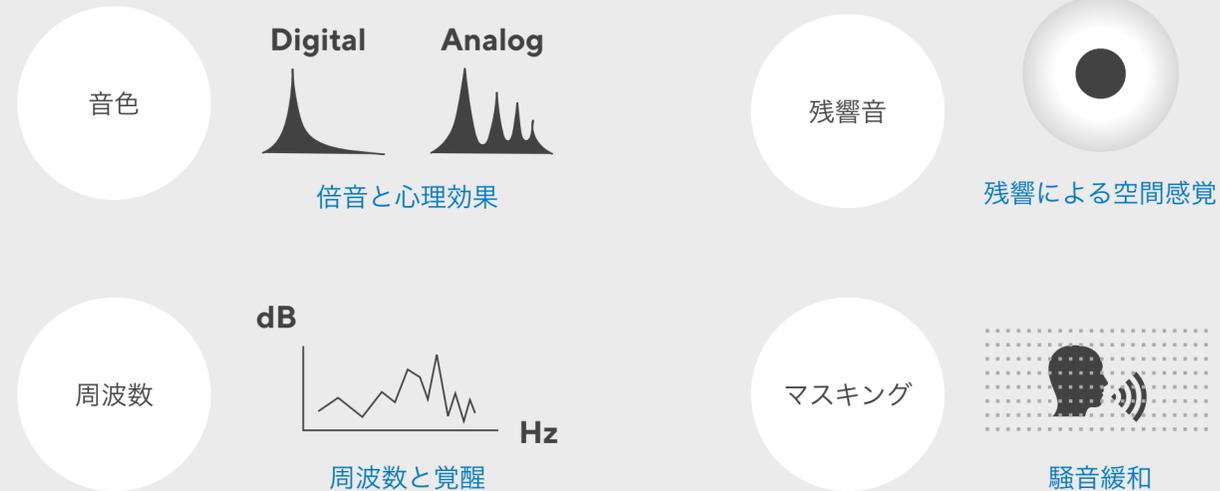
バンク機能

CASE STUDY

COPACK officia 『集中と休息のあいだ』

120 BPM

※仮で設定していますが、ほぼテンポ感はありません



吸音パネル「officia」のユーザーに向けてサウンドデザインしたAISO。

オンラインミーティングが一般的になり、簡単に静かな空間を作れるよう吸音機能を備えた間仕切りパーテーションを開発。しかし、ご担当者から「音を静かにする事を重点的に考えた結果、静かすぎて少々寂しさを感じる空間が出来上がってしまった。」と相談をいただきました。

officiaが使用されるのは仕事場。ただオンラインミーティングだけでなく、集中したい時の個人用の作業や休憩スペースとしての使用も推奨しています。「集中しつつも落ち着きを感じる場にしたい」とのご要望をいただき「茶室」のような空間をサウンドデザインのテーマに設定しました。

集中とはいっても過度な緊張感にならず、かつリラックスというより冷静さのある凛とした空間を目指しました。基本となる音色は楽器ではなく、石を木の棒で軽く叩く自然素材で倍音成分を多く含む音色で一定のリズムを感じさないアンビエントな印象に。揺らぎのある音楽で心を和ませながらも、時折、鈴やピアノの金属音による中高音が刺激となり、程よい緊張感を与えてくれます。またサウンド全体にリバーブ（残響）効果を加えており、パーテーションに区切られた狭小空間を感じさせない擬似的な音響効果を利用しています。

背景にはうっすらとですが雨音が聞こえます。その音はピンクノイズに近い周波数に加工されており、それはリラックス効果をもたらせながら、かつ、外部から聞こえる音を聞こえづらくするマスキング効果も期待されます。



ハードウェア

環境音収録

以上です

ありがとうございました☀️