

Audio Visual Portfolio

劉 辰 LIU Chen

Introduction | 紹介

This Portfolio is original produced by LIU Chen, a Chinese sound designer, composer and media artist. This collection includes two audiovisual works he directed, one live-electronic music work with visual, and several film soundtracks and film sound design works. There are independent works and collaborative works, which show not only the author's level of sound creation, but also prove the author's ability as a media artist, director and artistic thinker.

本ポートフォリオは、中国出身のサウンドデザイナー、作曲家、メディアアーティストの劉辰 (LIU Chen) によるオリジナル作品集です。その中では、本人が監督した2本のオーディオビジュアルと1つ映像付きのライブエレクトロニックスをメインにして、他にはいくつの映像作曲・サウンドデザイン作品を含めています。独立制作と合同制作を併せて、作者における音楽音響創造のレベルを表現だけではなく、メディアアーティストや監督、そして芸術思考者としての能力を証明しています。

Email: liusancai1995@gmail.com

Homepage: www.liusancai.com

Portfolio: Audio Visual & Media Art (Embed URL)

Vol.1

[Moist : Stone Old Man and Sea](#)

潮氣：石の老人と海

Vol.2

[An Attempt to Revisit Attics in YANTAI Hill](#)

煙台山：屋根裏に登る

Vol.3

[Imaginary Landscape: Live-Electronic with Radio, Trombone and Waveform](#)

心象風景：ラジオ、トロンボーン、波形のためのライブエレクトロニック



Vol.1

Moist : Stone Old Man and Sea

潮氣：石の老人と海

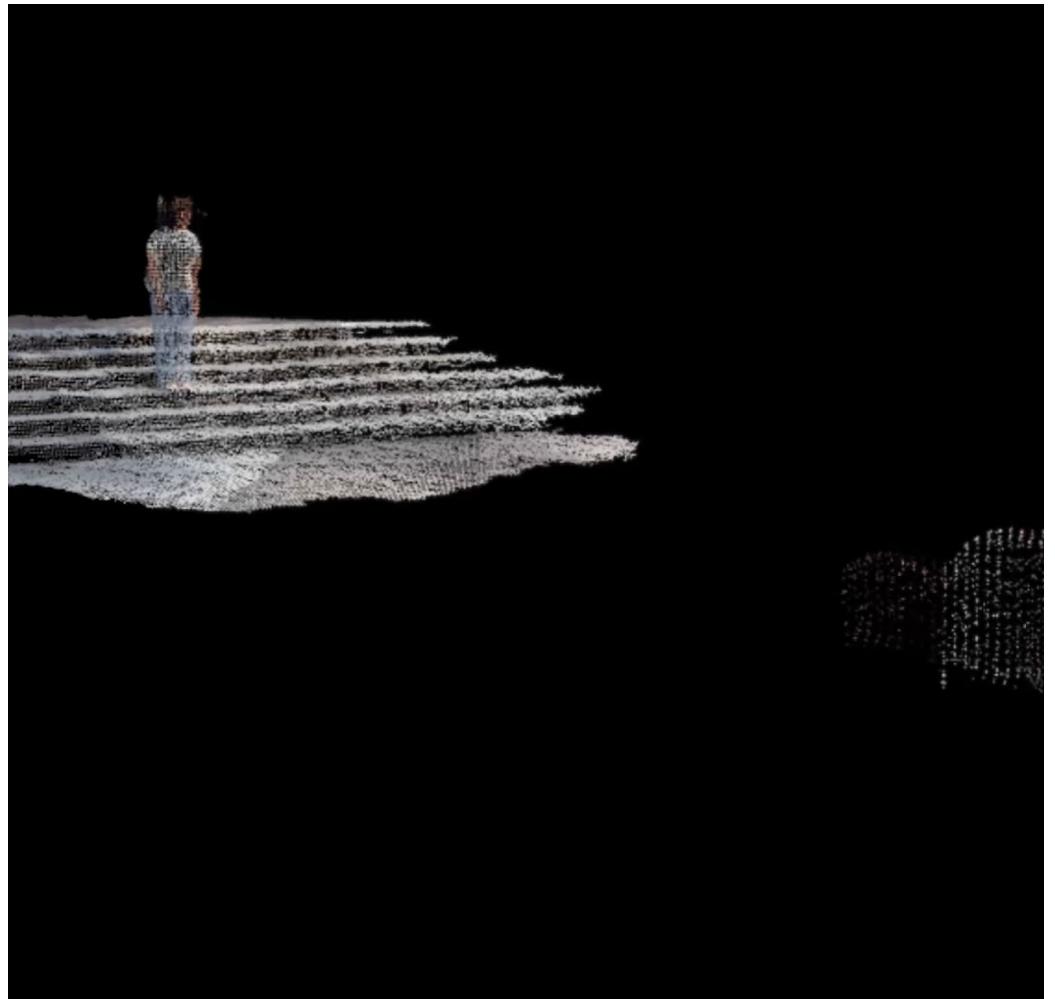
Credit | 制作

Project Director/Composer/Footage/Modeling
Photography: LIU Chen

プロジェクト監督、作曲、映像・モデリング
撮影：劉辰

Visual Designer & Programmer: HUA Ziyi(Kaylyn)
ビジュアルデザイナー・プログラマー：華子
毅 (Kaylyn)

An Audiovisual Media Art Movie
Produced by AbletonLive and TouchDesigner



Abstract | あらすじ

Moist is a non-narrative audiovisual work. It is inspired by the news that Qingdao's iconic natural landscape **Stone Old Man** (Sea Stack) collapsed due to seawater erosion. It was a collection of folktale myths, city history and the collective memory of citizens, and is an important symbol of Qingdao city culture.

「潮氣」とは、一つの「非物語性」AudioVisual作品である。この作品の創作動機は、中国・青島海岸で最も有名で象徴的な海食柱「石の老人」が、海水の浸食により崩壊したというニュースです。「石の老人」というものは、民俗神話や都市の歴史、そして人文的な記憶を組み合わせたものであり、都市文化にとって重要な象徴でもあります。

Abstract | あらすじ

Based on the concept of French poet **Stephane Mallarme**, this work tries to arrange sound and visual elements symbolically by a media-art programming . For example ,the local sea waves, wind, and the sampling by the local traditional opera “**Liu Qiang**”. As well as plants, buildings, traffic, lighting, seaside and other image materials taken with different photographic techniques.

「Moist」には、プログラミング言語を用いて、フランス詩人・ステファヌ・マラルメ氏の象徴主義手法により視聴素材を処理しています。例えば青島地元の海潮・海風・地方伝統演劇「柳腔」などの音をサンプリングや、色んな撮影手法を使って撮った植物・海浜・建築・交通・灯光などの映像素材も使っています。

Abstract | あらすじ

This work is divided into three chapters: **"Order", "Memory" and "Myth"**. By borrowing the concepts of "waiting" and "not coming" in the text of "Stone Old Man"(which is also the main theme of general mythology), the author constructs a mimicry that is infinitely close to reality. The identity of the audience in this audio-visual experience is "the other", but also "the Stone old man" itself. Abstract images and sounds express the gradual distortion of the perception of the natural environment in the context of modernity. This dynamic experience in turn forms a meaningful echo (intertextuality) of the mythical text "waiting for the experience of not coming". Express the author's reflection and criticism on the above phenomenon.

本作は、「秩序」「記憶」「神話」を三つの章を分けています。作者は「石の老人」のテキストの中で、「待っている」と「まだ来ていない」という概念を活かして、無限に近いの現実擬態を構築しました。この視聴覚体験における観客のアイデンティティは「他者」であり、また「石の老人」自身でもある。抽象化されたイメージとサウンドは、「現代性」の文脈で人の自然環境への認識を、徐々に「ディストーションさせる」という現象を表現しました。このダイナミックな体験は、神話テキストの「まだ来ていないの体験を待つ」とともに「間テクスト性」(intertextuality)を作っていながら、このような現象に対する著者の思考を表明しています。

Background | 創作背景

In the Early Qing Dynasty (Late 17th Century), Historian and Novelist recorded folk oral literature in the Laoshan Mountain area. In local folklore, the old man was originally a fisherman who fought to save his daughter from being taken by an evil sea dragon. Unfortunately, he was turned into a stone statue due to the dragon's magic and had been watching alone on the beach till today.

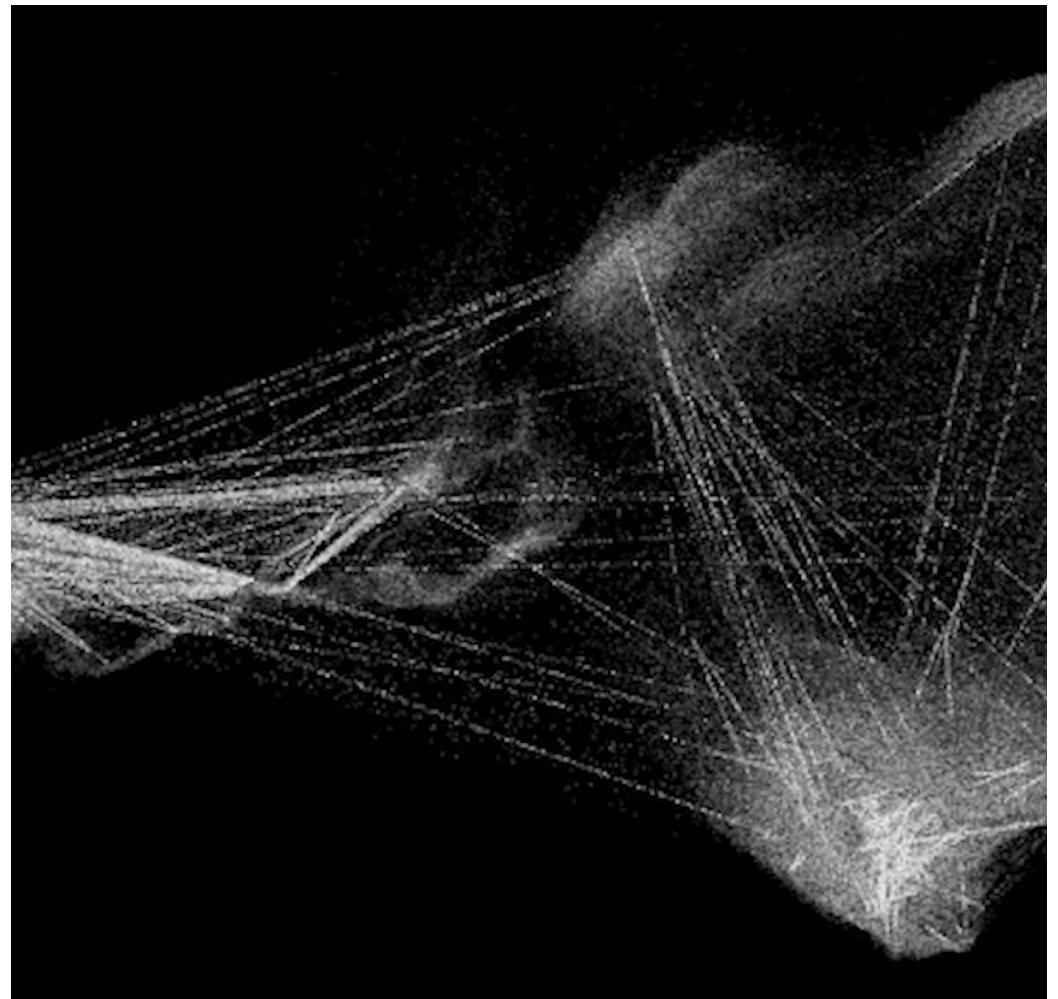
清初期（17世紀後期）、作家や歴史学者たちが地元の民俗口承文学を編纂し、石の老人の伝説を世界に広まりました。民間神話によると、もともと漁師である老人が、邪竜に海底でさらわれた娘を救おうために闘争し、やがて邪竜の力で石に変えられ、浜辺で娘を見守る姿になりました。

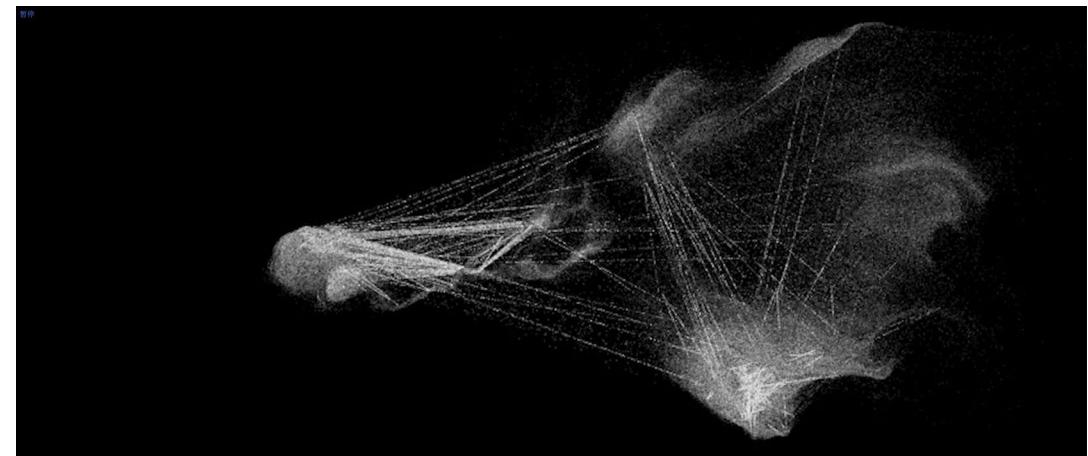
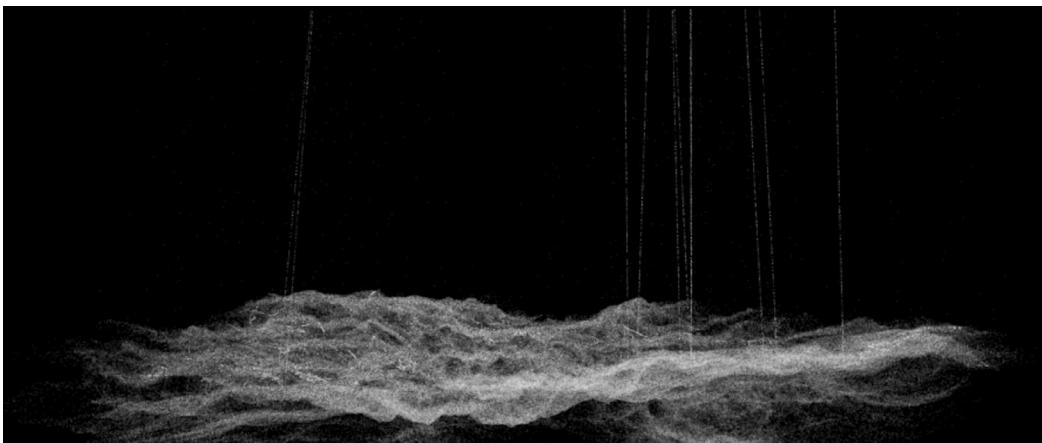


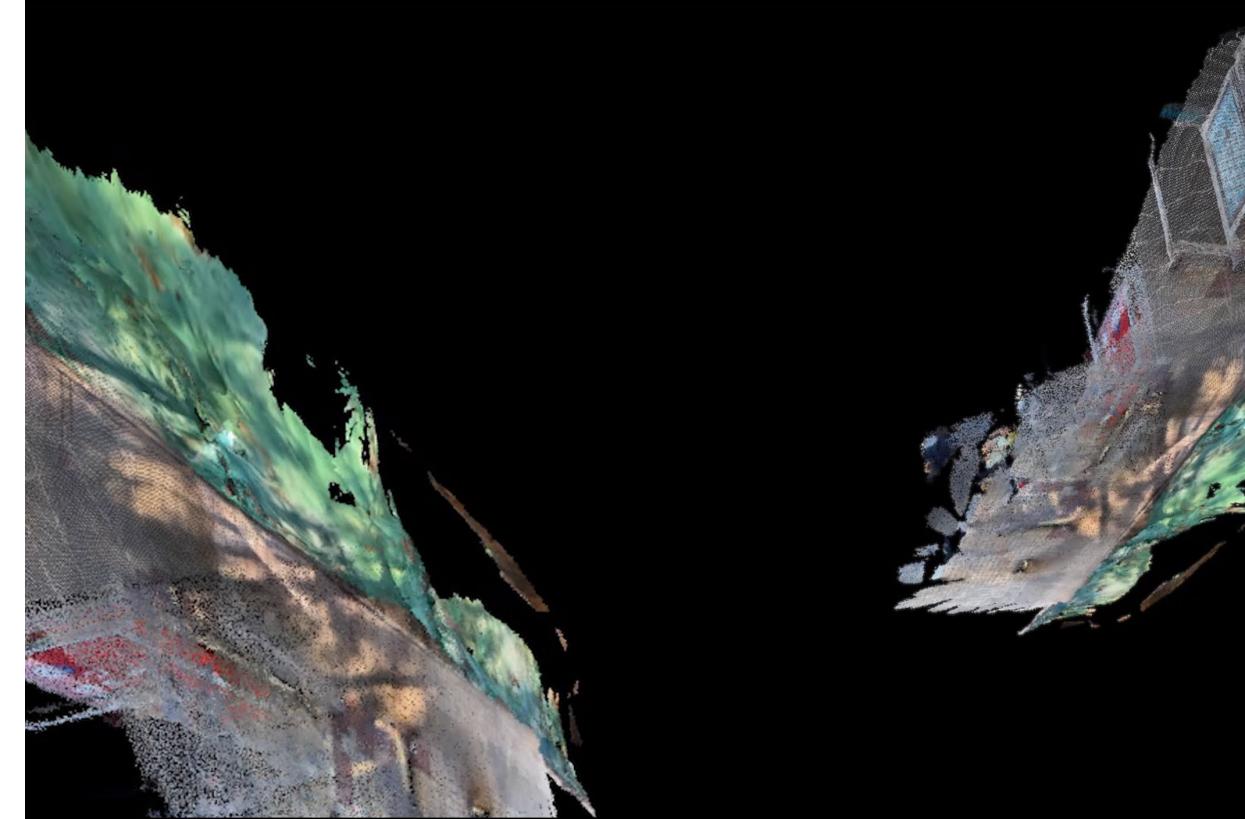
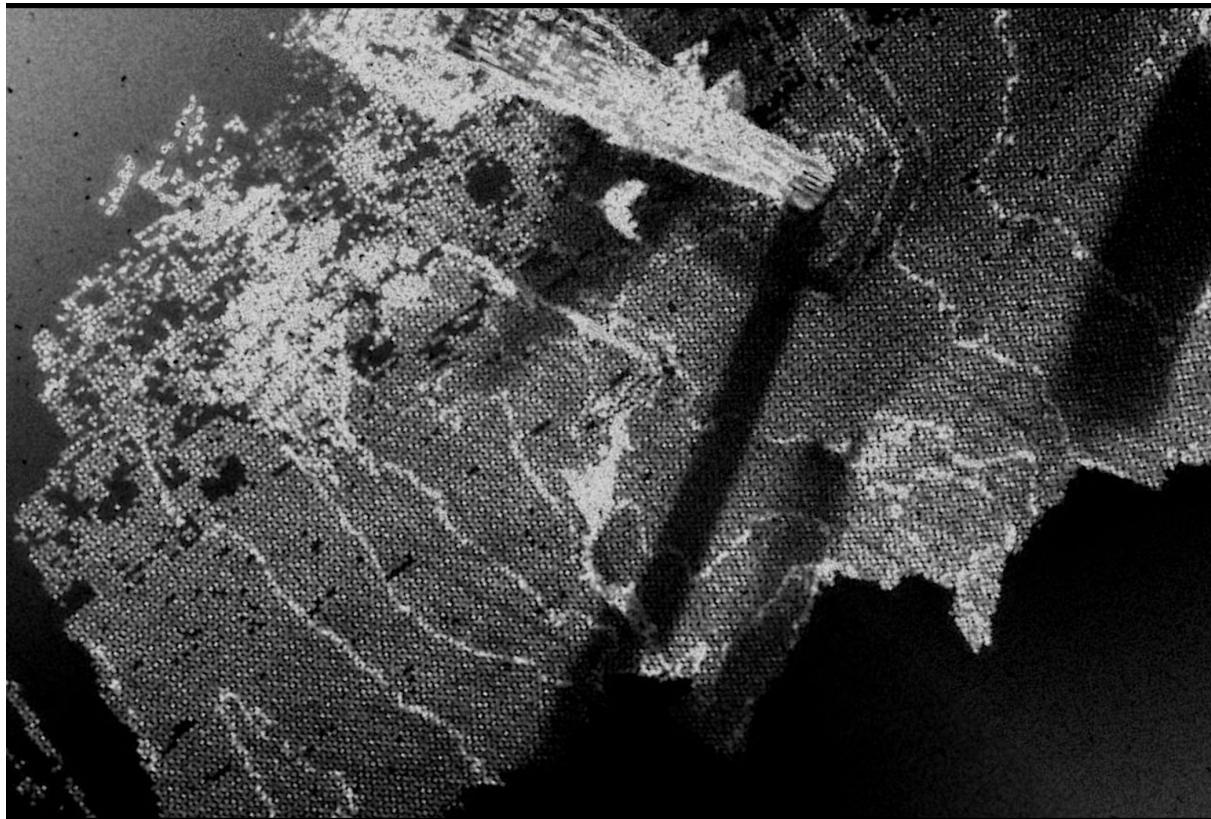
Chapter One, Order: Capital Cyberisation 第一章：私本符域

The title Cyberisation is a combination of cybernetics and urbanisation. This part based on a 4/4 beat electronic music with synth, piano, ele-guitar to produce a tonal voice and glitch sound in an one piece.

「Capital Cyberisation」 というタイトルは、「資本（私有化）」「サイバー化」「都市化」 三つの英単語で作った造語です。四拍子な電子音楽をメインにして、シンセサイザ・ピアノ・エレキギターなどを合わせて、「グリッチ」「ノイズ」「調性」の音感を作る。





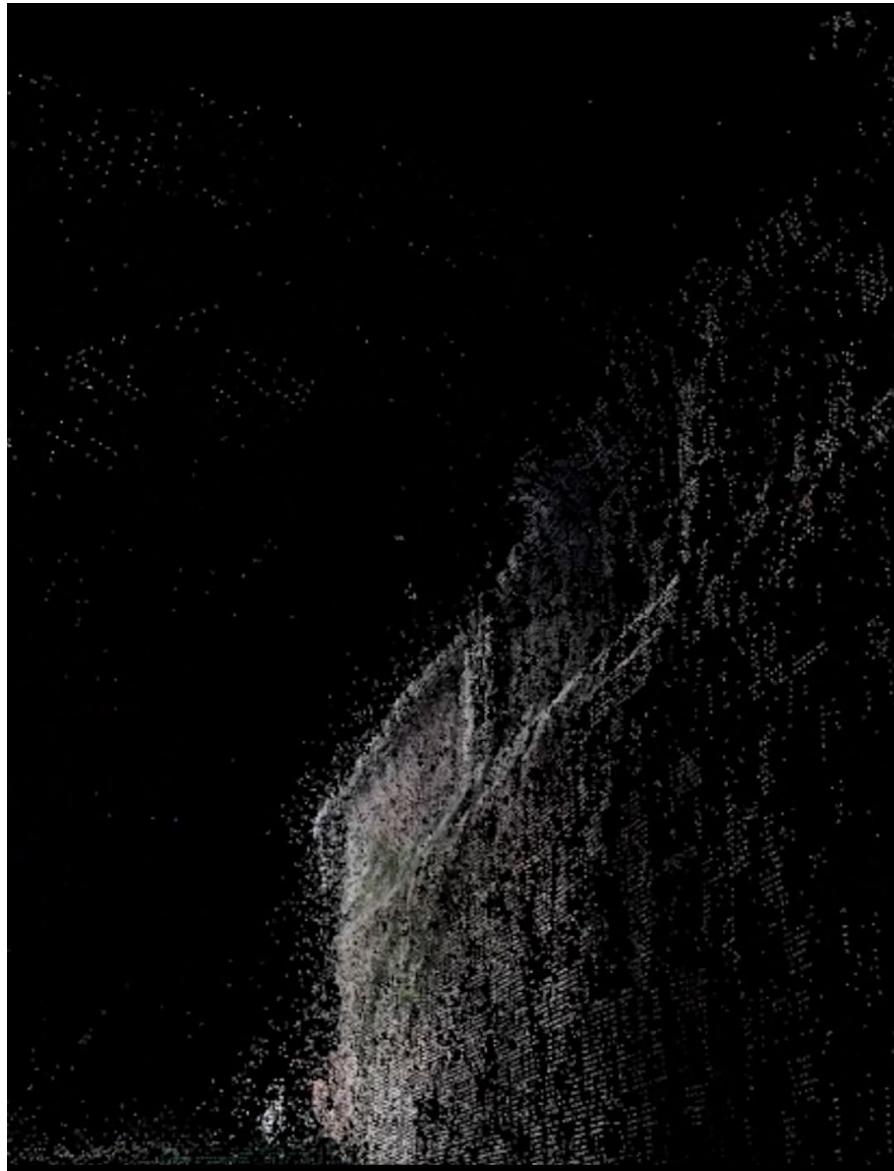


Chapter One, Order: Capital Cybernisation 第一章：私本符域

With an analog/digital distortion effect and lo-fi audio processing, the roots of glitch music can be traced back from the futurist manifesto "the art of noise" to the Tone Yasunao who break or scratch a CD to produce a improvisation noise effect, and today's artist like Ikeda Ryoji or Alva Noto.

グリッチ音楽とは、アナログやデジタルのディストーション効果と破壊的な音声処理を通じて、未来派から刀根康尚、Alva Noto、池田亮司などの「ノイズ」文脈を近います。



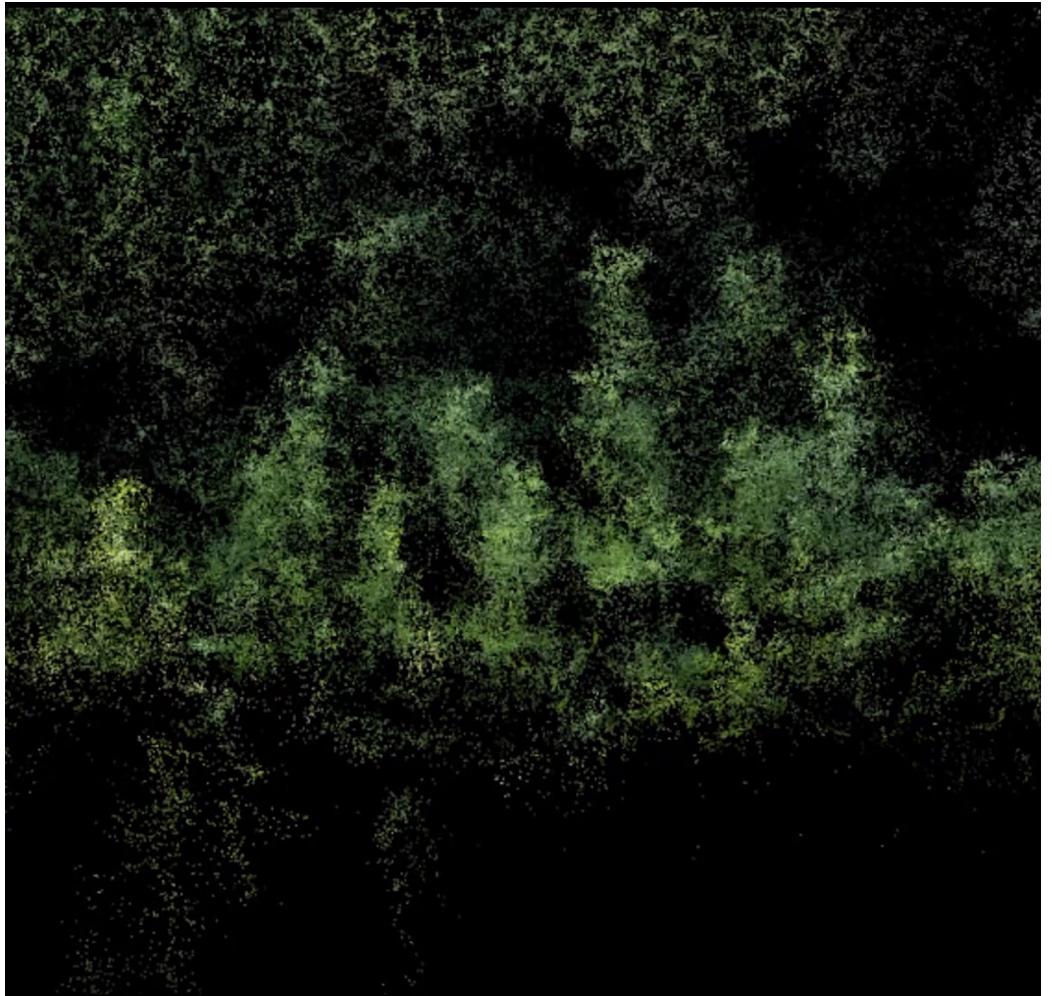


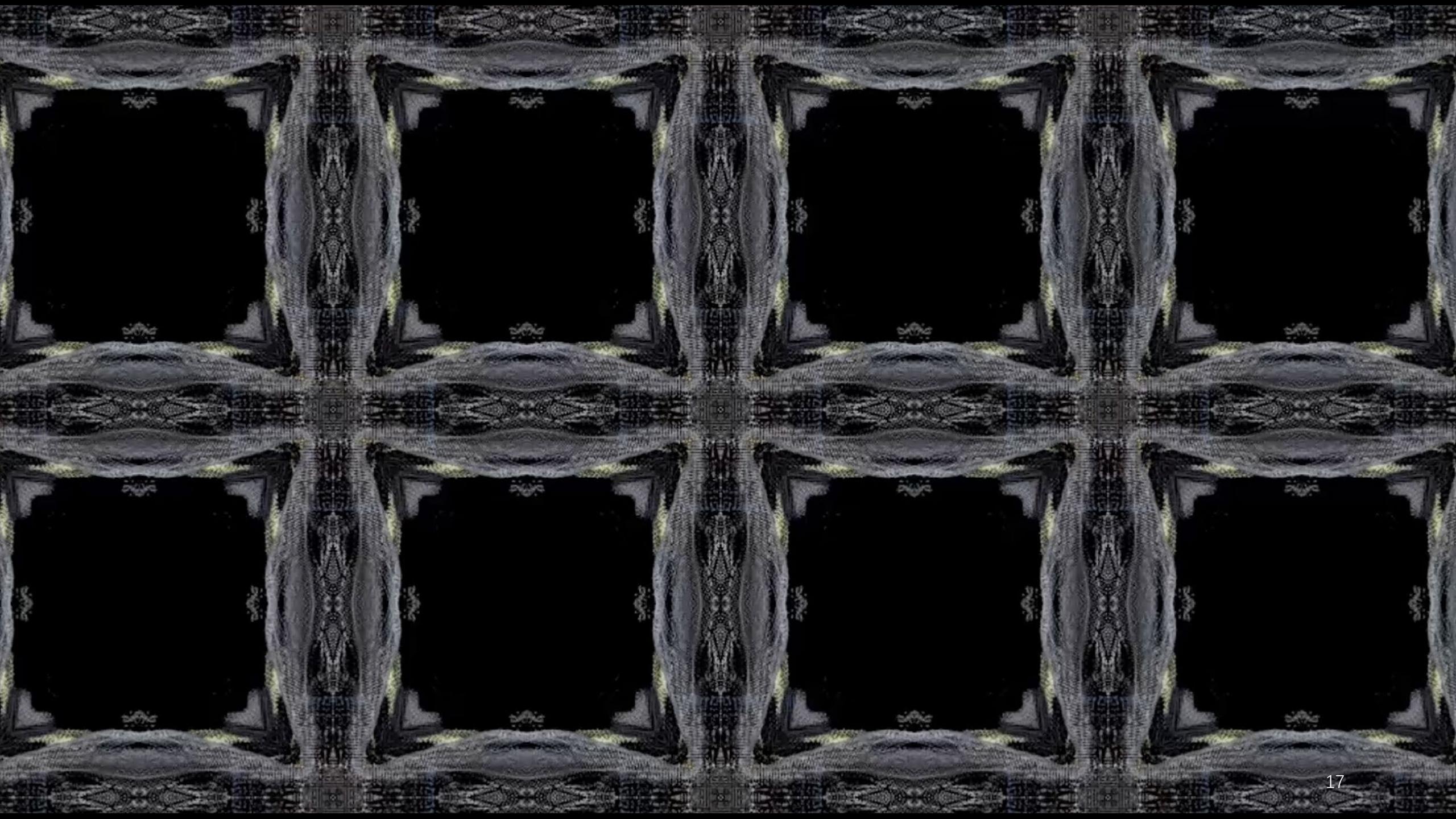


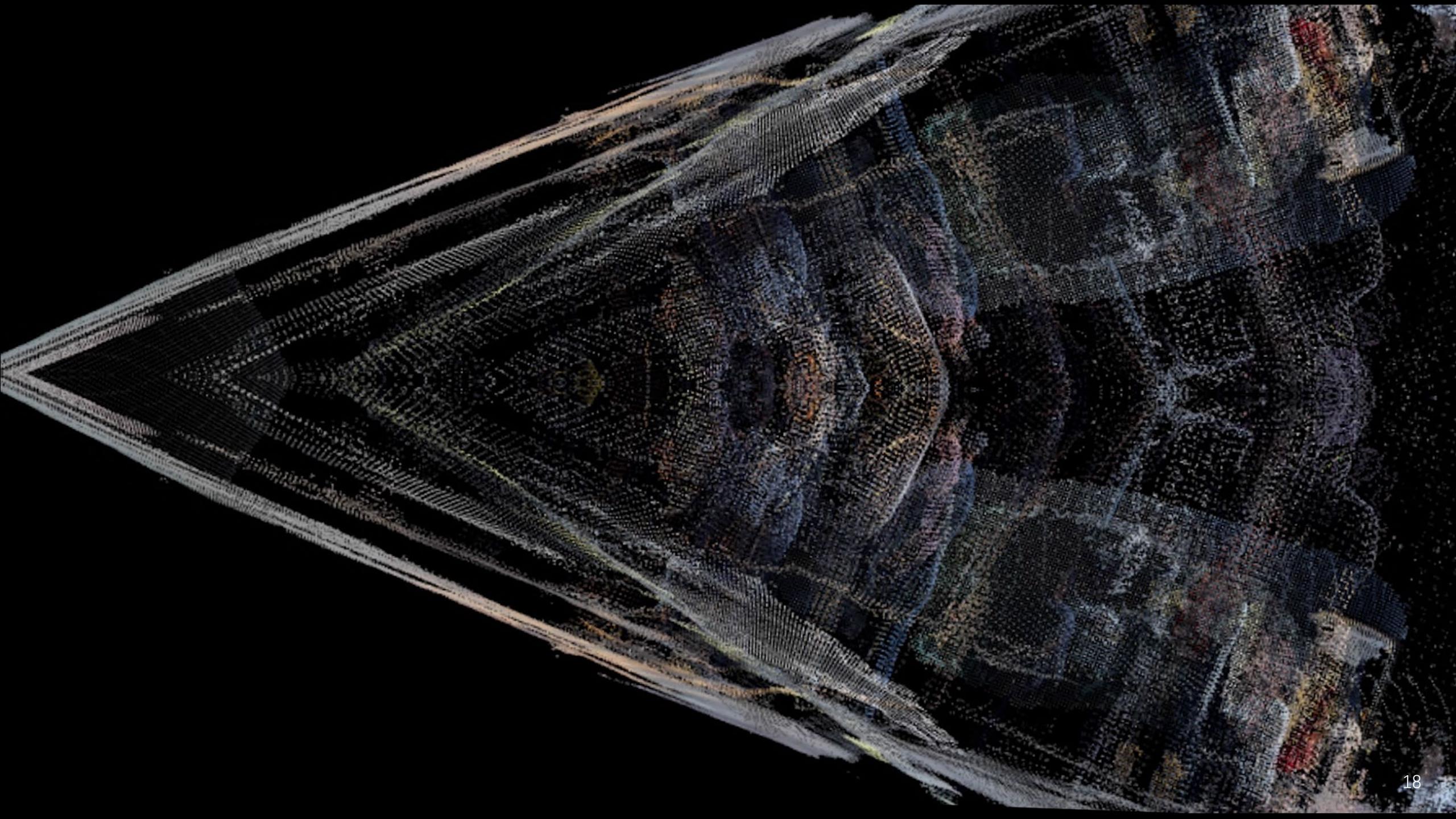
Chapter One, Order: Capital Cybernisation 第一章：私本符域

The 4/4 beat is the most regular music pattern in popular music. In the context of popular cultural industry after 20th-century, it symbolizes a highly *repeating*(Jacque Attari) and the progress from standardization to customization which means *Fordism to Post-Fordism*(Mohri Yoshitaka).

四拍子音楽は、ポピュラー音楽の定番として、20世紀以降の文化産業における「高度な複製」(Jacque Attari) であり、「フォーディズム」から「ポスト_フォーディズム」(毛利嘉孝) の変遷も象徴しています。





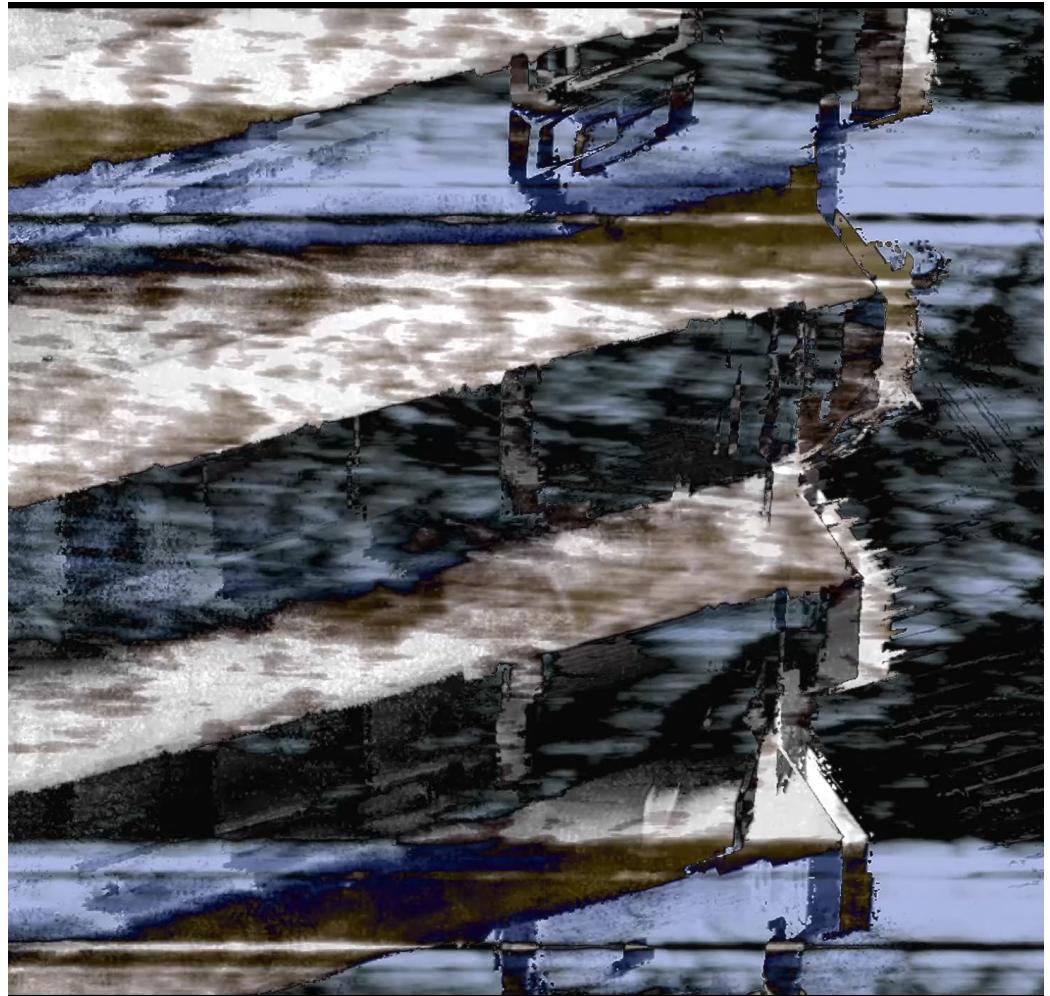


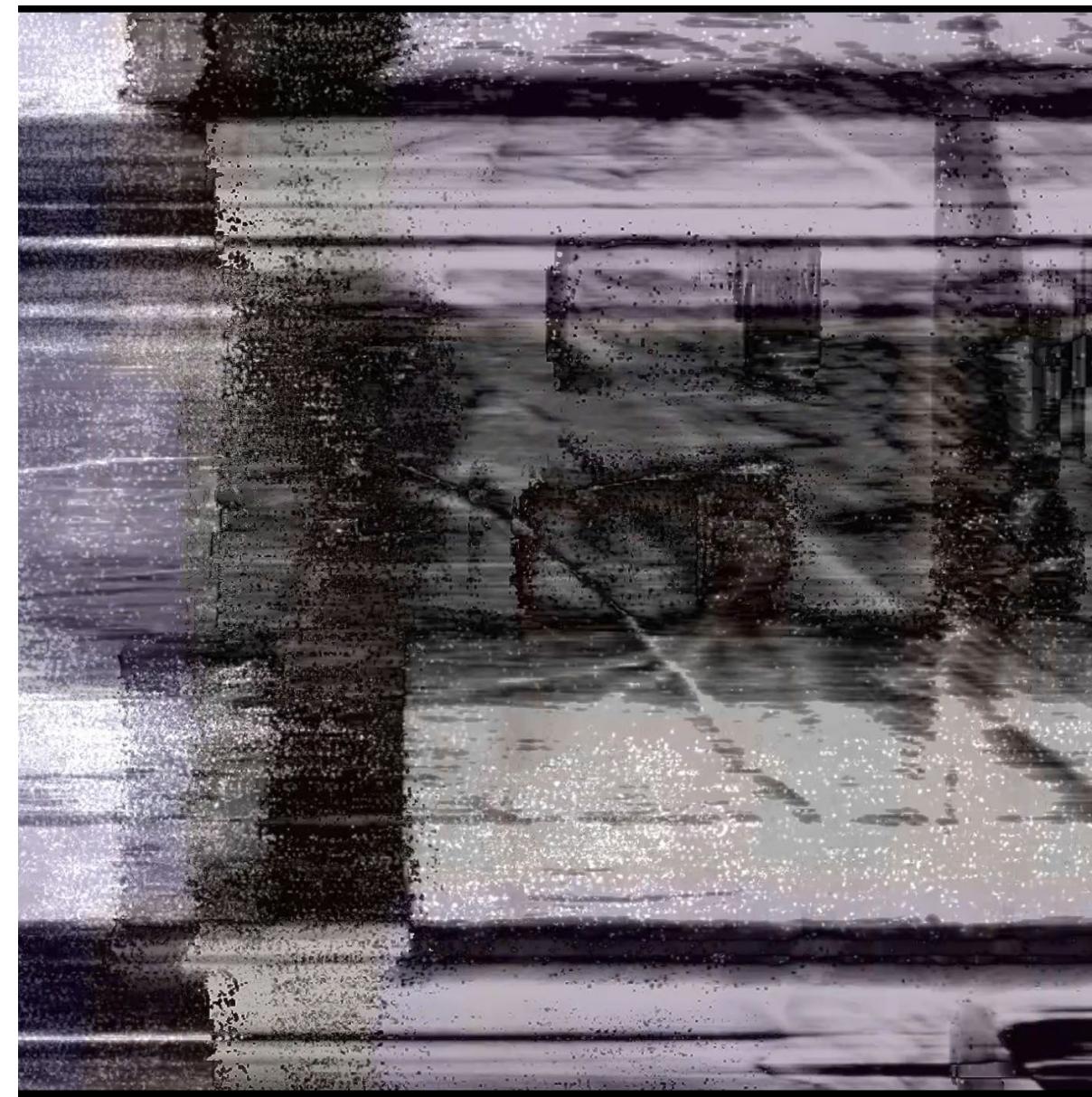
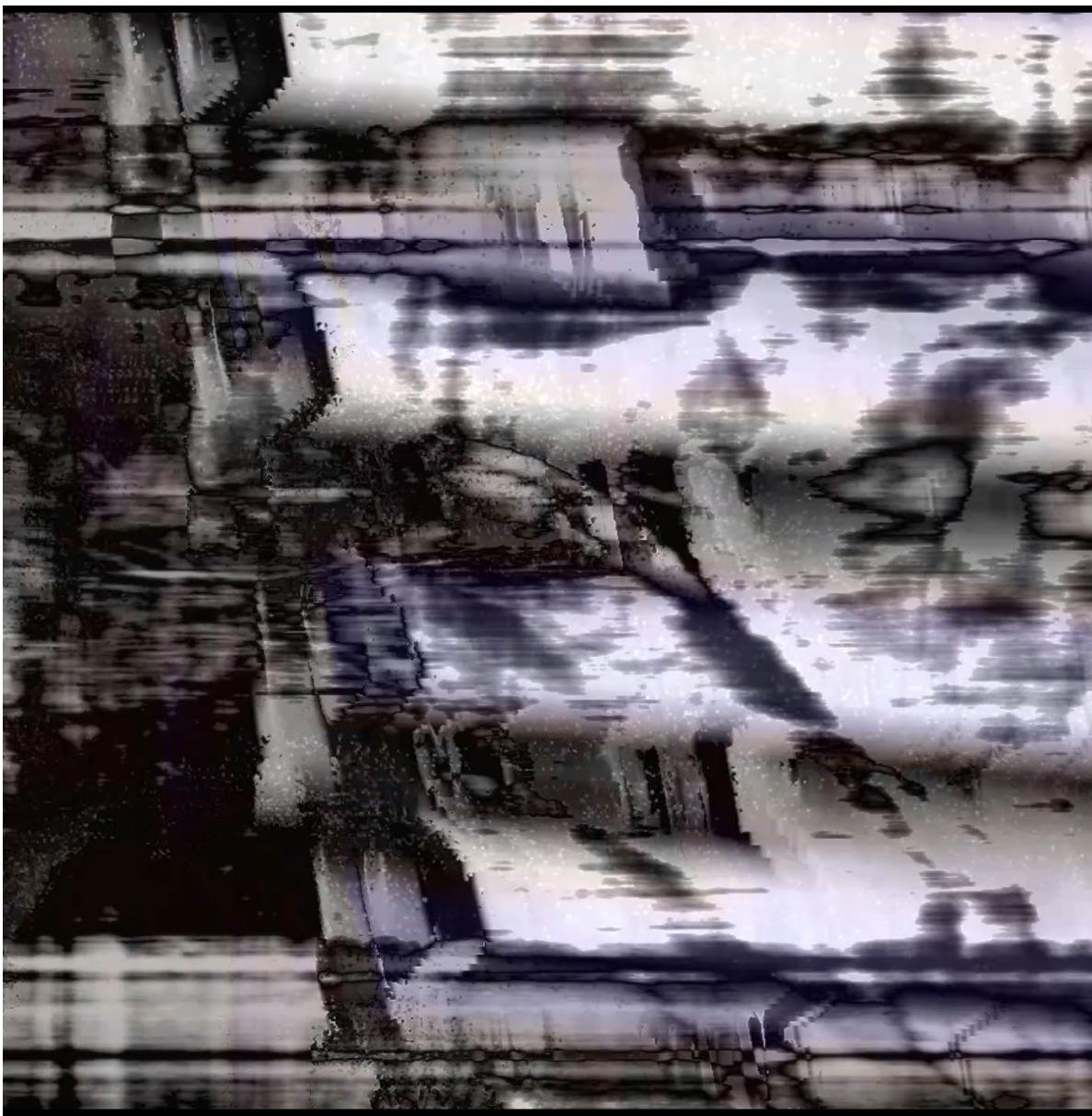
Chapter One, Order: Capital Cybernisation

第一章：私本符域

As for the visual, the author tried to use some audio-reactive abstract graph and moving image of Qingdao city. These audio-visual combination emphasize a discipline of urbanization and industrialization on human living space.

ビジュアルにつきましては、まず青島地元のコロニー時代から造った古民家の姿と都会中心である風景などの映像をモーデリング撮影にして、Touchdesignerによってディストーション効果や粒子化効果を作りました。これらの踊ってる色と画像が、音楽と一緒に、AudioVisual作品として、資本主義による产业化都市が人間社会に対する影響を表現した。



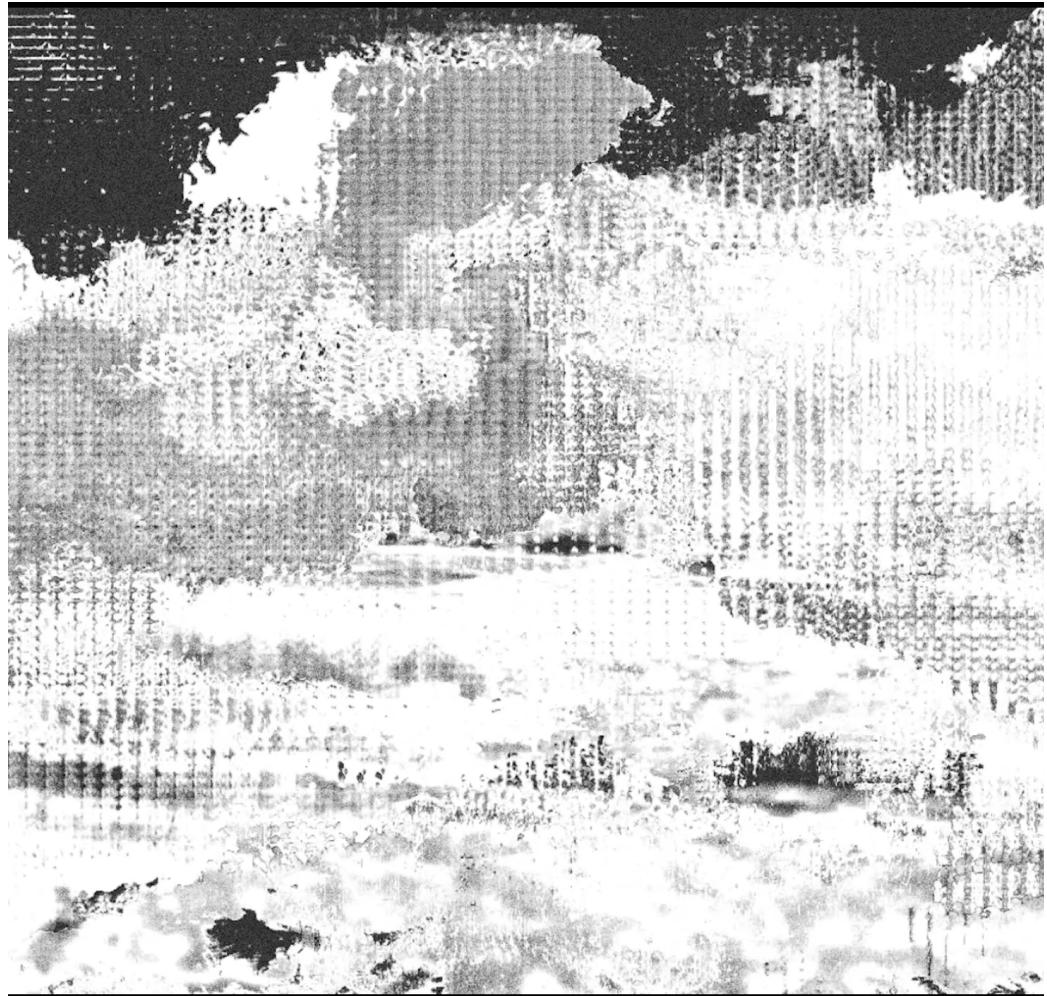


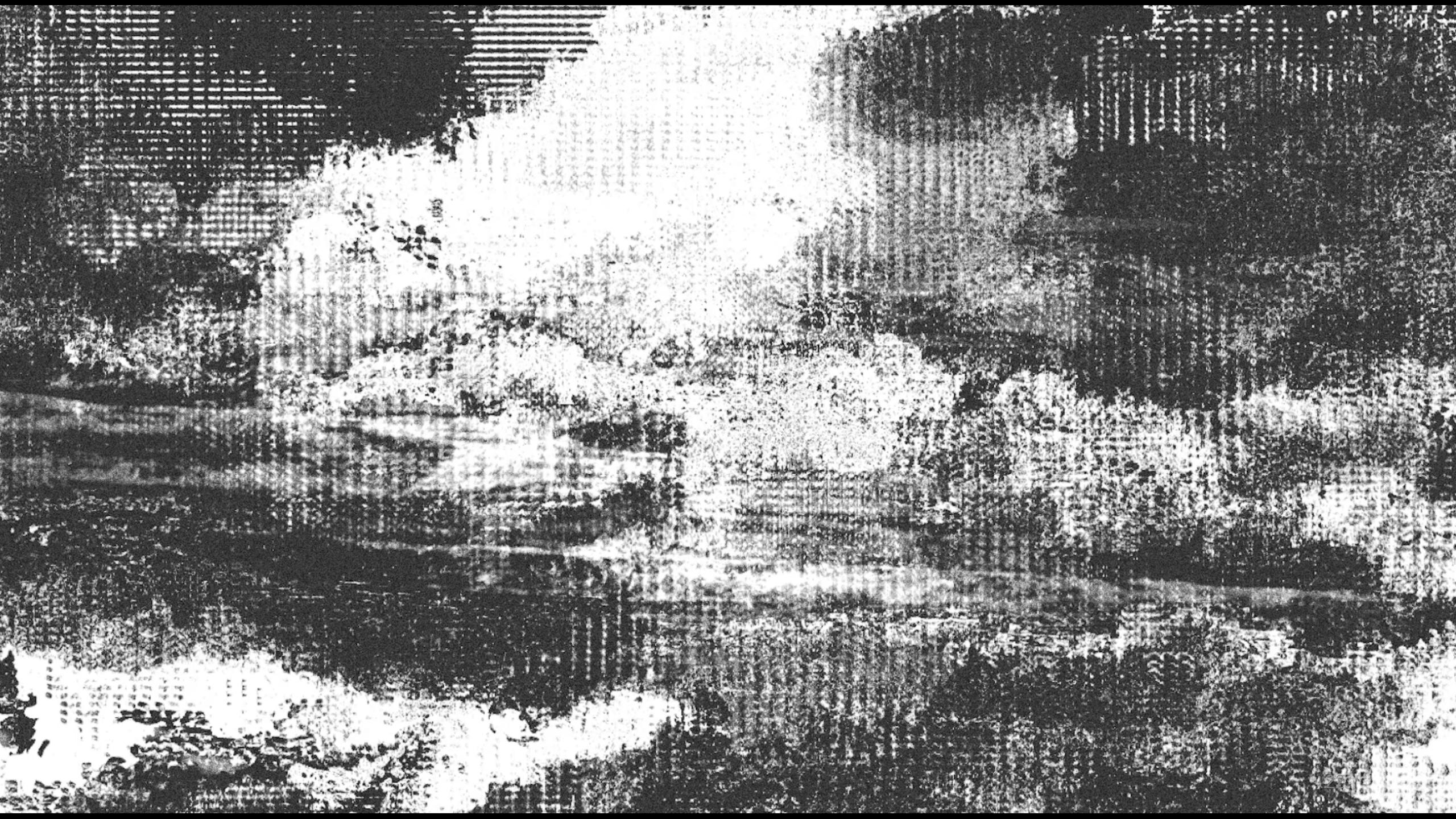
Chapter Two, Memory:Distorted Landscape

第二章：記憶・歪んだ風景

This is an ambient audiovisual clip in which the authors use industrial noise-like sound material (SFX), distortion guitars, and Wavetable synthesizers to simulate other types of "noise" such as rain and metal. The two wave sounds come from two low-fidelity field recordings recorded by iPhone, respectively from the sea breeze of Qingdao Ji-mo area and the wave sound of Qingdao Stone-OldMan(Shi LaoRen) Beach.

本章は、アンビエント風な視聴映像でございます。作者は、雨や金属摩擦などの「ノイズ」を表現するため、大量なWavetableシンセサイザと効果音 (SFX) を利用しました。環境音の素材は、携帯で収録した青島・石の老人海岸周辺の海汐と青島・即墨市地方の海風です。





Chapter Two, Memory: Distorted Landscape

第二章：記憶・歪んだ風景

With an administrative history dating back to the Qin Dynasty (221-207 B.C.), Jimo is the oldest urban area in Qingdao region. These two recordings symbolize the history and natural scenery of Qingdao city.

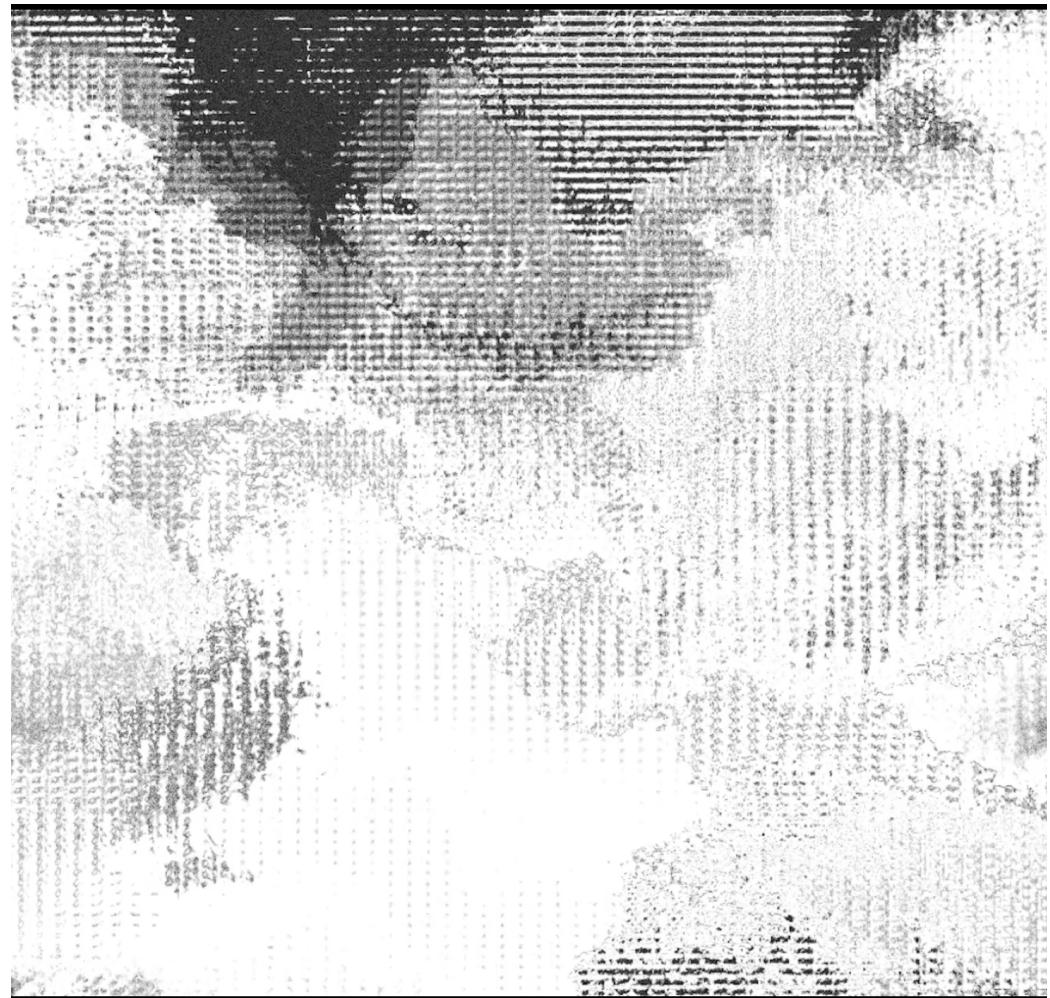
即墨市とは、秦王朝(紀元前221年)にまでさかのぼり、青島地方で最も古い行政区域です。言わば2つの録音は、サウンドスケープとして青島市の歴史と自然風景を象徴しています。

Chapter Two, Memory:Distorted Landscape

第二章：記憶・歪んだ風景

The Lo-Fi recording attitude is the opposite of the "acoustic ecology" advocated by M. Schafer, founder of Soundscape. It points out a technical blind spot, that is, it is impossible for people to use recording equipment to record and restore 100% of natural sound, because any recording medium and signal transmission will cause the loss of sound information.

が、この低品質のLo-Fiレコーディングは、Soundscapeの創設者であるM.シェファー氏が提唱した「音響エコロジー」とは真逆です。この行為は、Soundscapeにおける技術的な盲点を指摘しています、つまり、記録媒体や信号伝送は必ず音情報の損失を引き起こすので、録音機器を使用して自然な音を完全に収録、および復元することは不可能です。



Chapter Two, Memory:Distorted Landscape

第二章：記憶・歪んだ風景

Visually, the author was influenced by East Asia Woodblock Print(Mokuhanka), represented by Chinese Song Dynasty Painting and Japanese Ukiyoe. Touchdesigner is used to carry out a dynamic and blurred visual processing of Qingdao seaside photography materials. It expressed the process of industrialization of human society, digital technology is excessively involved in people's cognition and contact with nature, life and history.

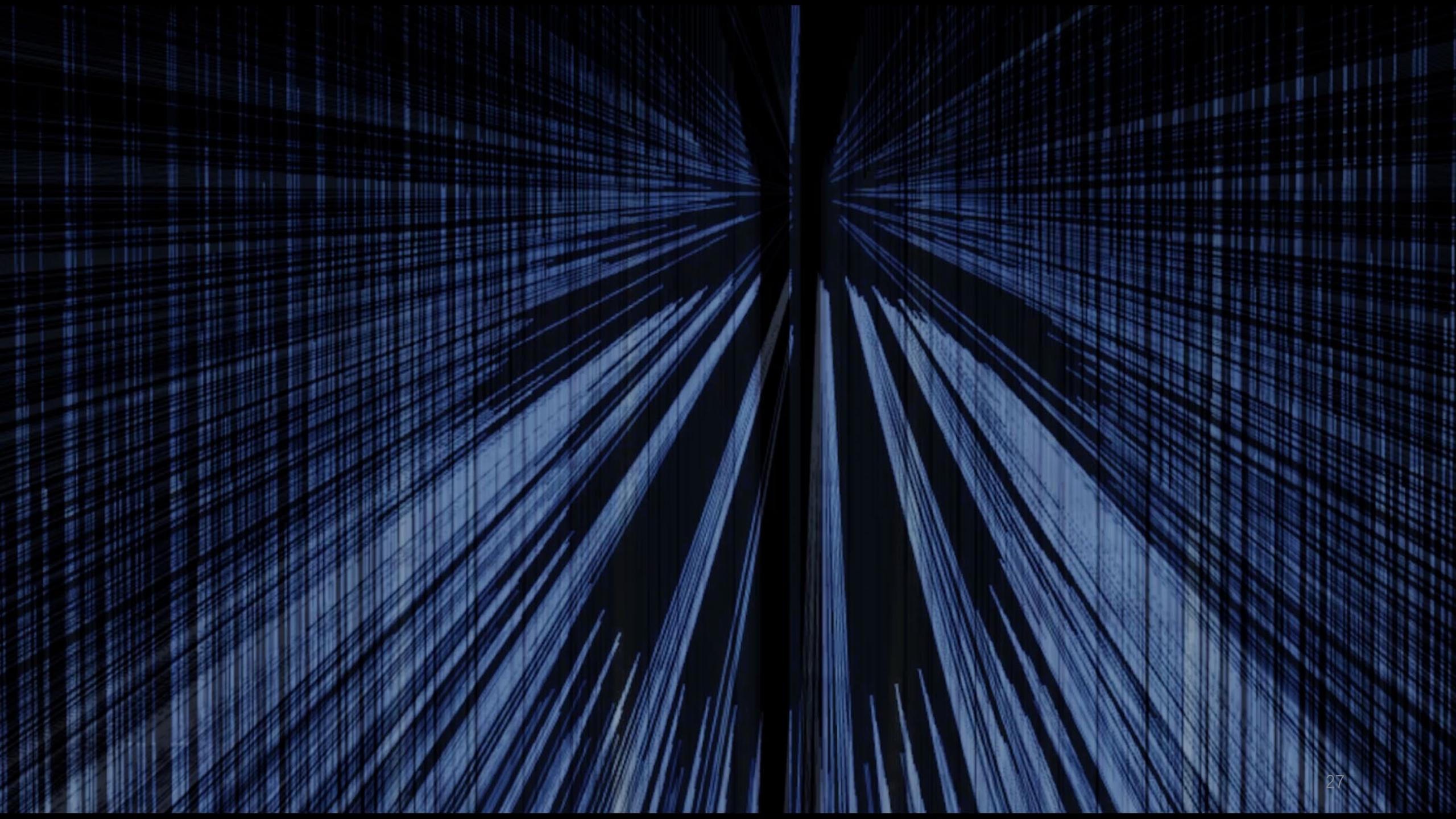
視覚上、東洋の木版画・浮世絵などの影響を受け、メディアアートプログラミング言語を使いました。作者が撮影した青島の海風景映像を処理することによって、動態的、又は印象派っぽいイメージを作って、自然環境と歴史文化の記憶が、現代性を代表するデジタル技術に歪んで、ぼんやりさせた、という現象に対する批判的思考を表現しました。

Chapter Three, Myth:Diving to the deep 第三章：神話・深い所へ潜る

This Chapter is trying to extend the origin Stone-Old-Man story in order to construct a scene that the old man attempted to dive into the deepest sea to find his daughter. During this period, the audience will experience different kind of "audio-vision-illusion" which cover the concrete soundscape and the abstractive *Dragon Palace*, the legend myth and the reality.

第三章は、「石の老人」という民俗神話のテキストに基づいて、老人が娘を取り戻すために深海に潜ろうとする場面を構築しました。視聴体験として、観客は具体的な海底から抽象的な「龍宮城」の幻想まで、さまざまな「視聴幻覚」を体験し、最後は海底（伝説）から海面（現実）に戻ります。

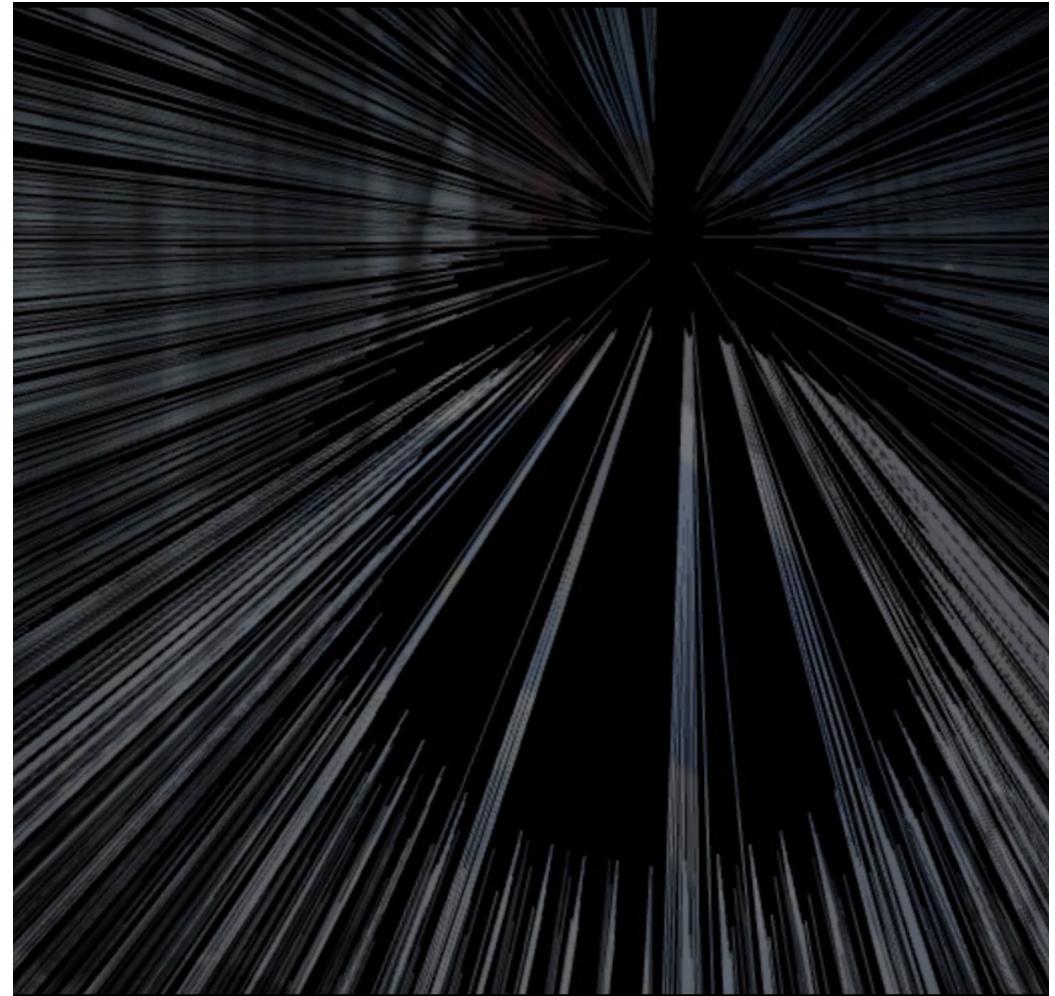


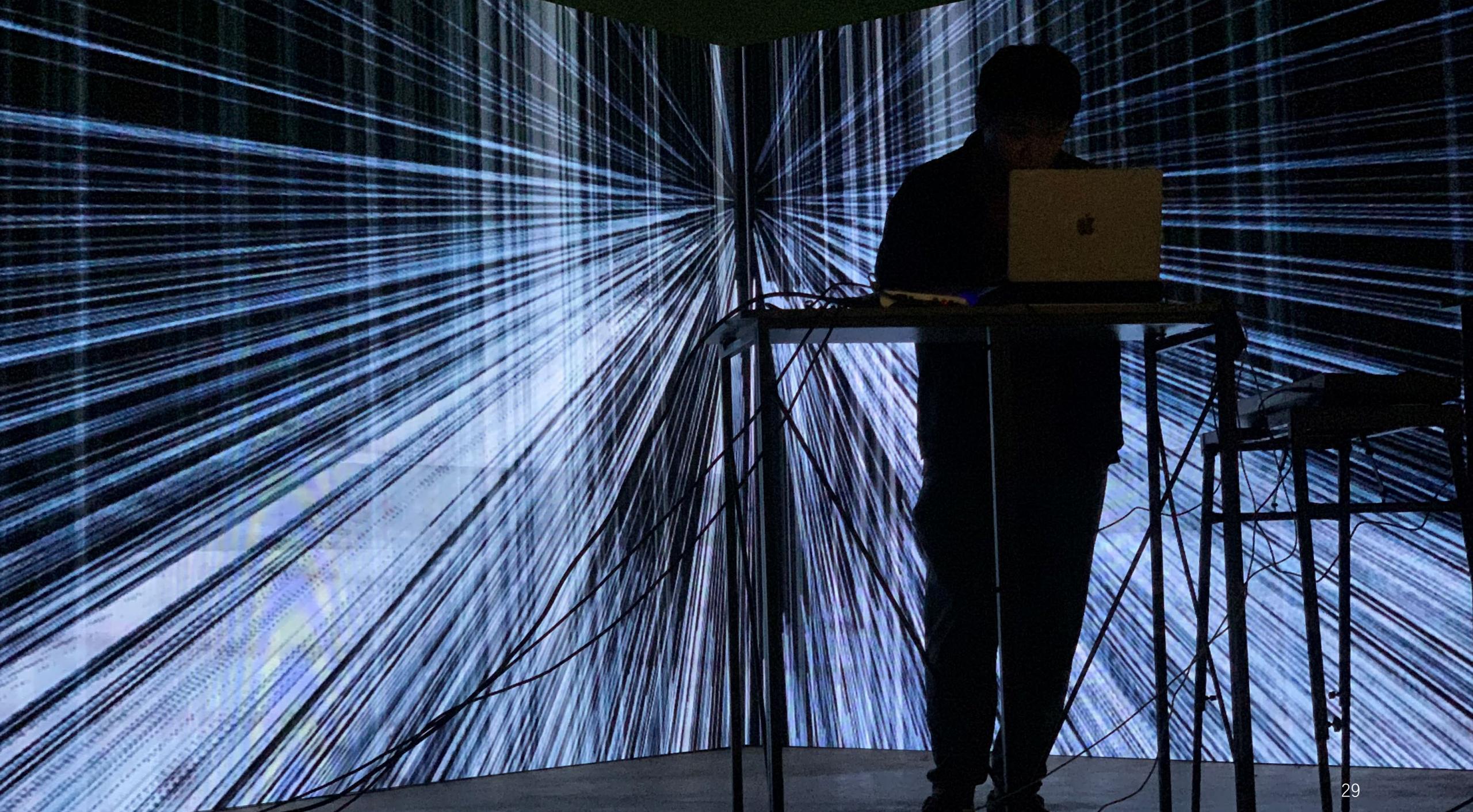


Chapter Three, Myth:Diving to the deep 第三章：神話・深い所へ潜る

The author uses the technique of sound design, and the first two paragraphs together constitute the contrast of "rhythm - disorder" and "tonality - atonality". This paragraph is relatively specific in content due to the extensive use of sound effects (SFX); However, compared with the first two paragraphs, it is more abstract because it constructs a non-soundscape, non-tonal surreal experience.

作者は、サウンド デザインの手法を使用した上で、第一、第二の段落と共に「秩序と混沌」と「調性と無調性」の対比を構成しました。大量の効果音 (SFX) を使用しているので、本章は結構具体な内容なのですが、前の二章と比べれば、「想像的な体験」を構築したの故、逆に抽象的な感じがあります。

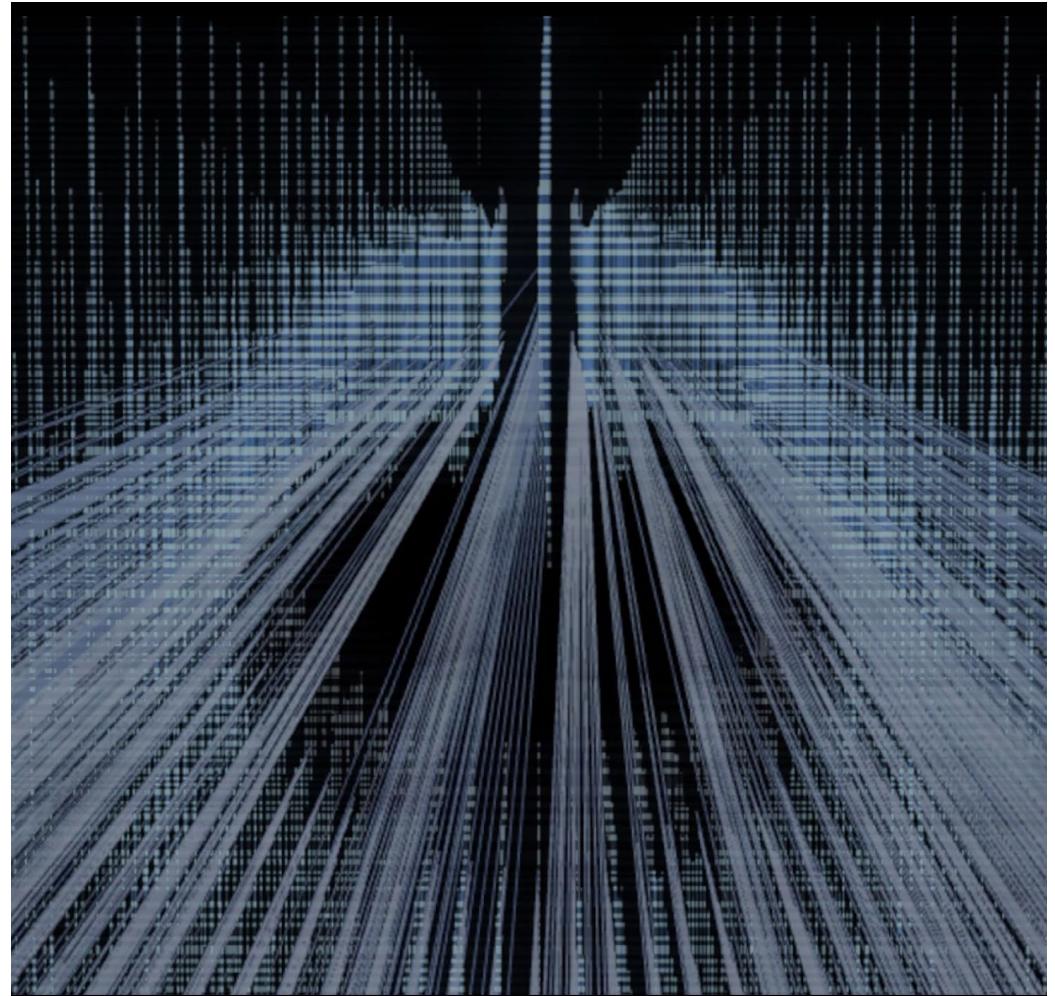




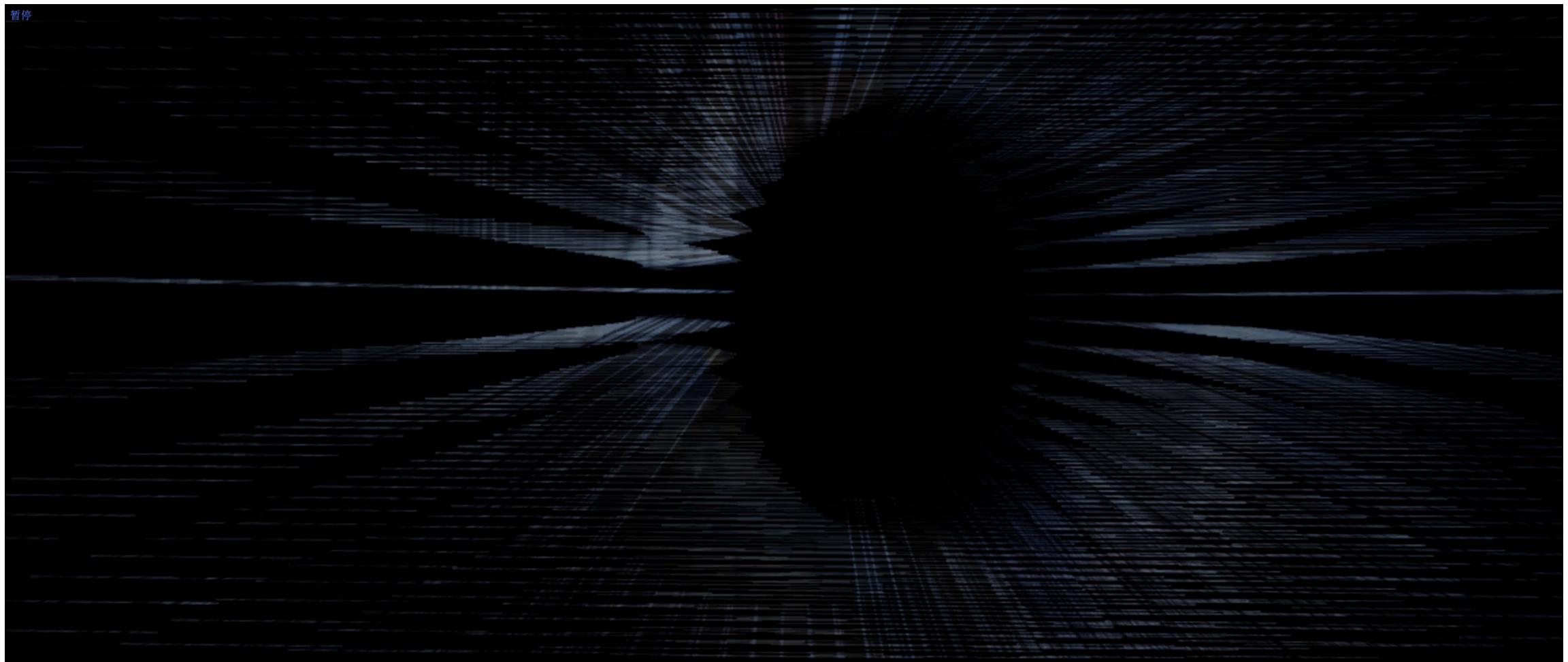
Chapter Three, Myth:Diving to the deep 第三章：神話・深い所へ潜る

In Visual, the author uses lots of lines, light and shadow to express a surreal "memory coordinate", and with the deepening of "diving", memory constantly intertwines with each other between dream and reality, gradually weaving a new experience of time and space.

視覚上は光、影、線などのイメージを使って、「石の老人」の輪郭を模写しながら、超現実的な「記憶座標」を表現しました。「潜入」が深くなるほど、記憶が夢と現実の間で交錯し、新しい時空間を徐々に織り込んでいく。



暂停



Chapter Three, Myth:Diving to the deep 第三章：神話・深い所へ潜る

Myth, as a text, expresses the expectation of an experience not yet to come by telling the idea of Coming. The "Dragon Palace" occupies an important place in East Asian mythology, both as the residence of the "dragon king" and as a symbol of control over "natural phenomena beyond human control" such as the sea, rivers, and rain, that is, the combination of order and uncertainty.

テキストとしての「神話」は、「降臨している」(Coming) という概念を伝えることで、「まだ来ていない体験」に対する人々の期待を表現します。東アジア系神話において重要な位置を占める「竜宮」は、「竜王」の住処であるだけでなく、海、川、雨などの「人間に制御できない自然現象」の象徴でもあります。即ち秩序と不確実性の集合体なのです。



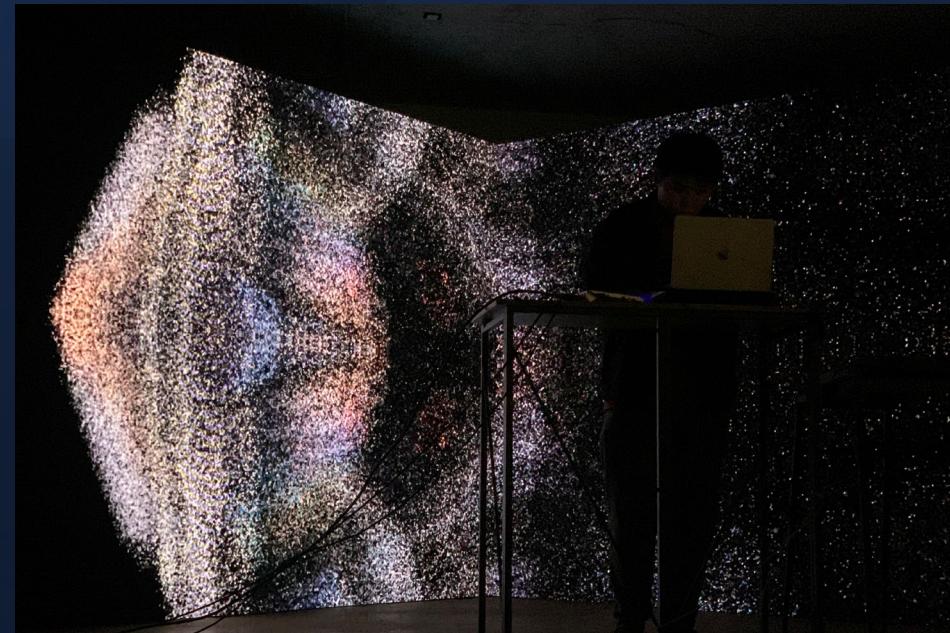
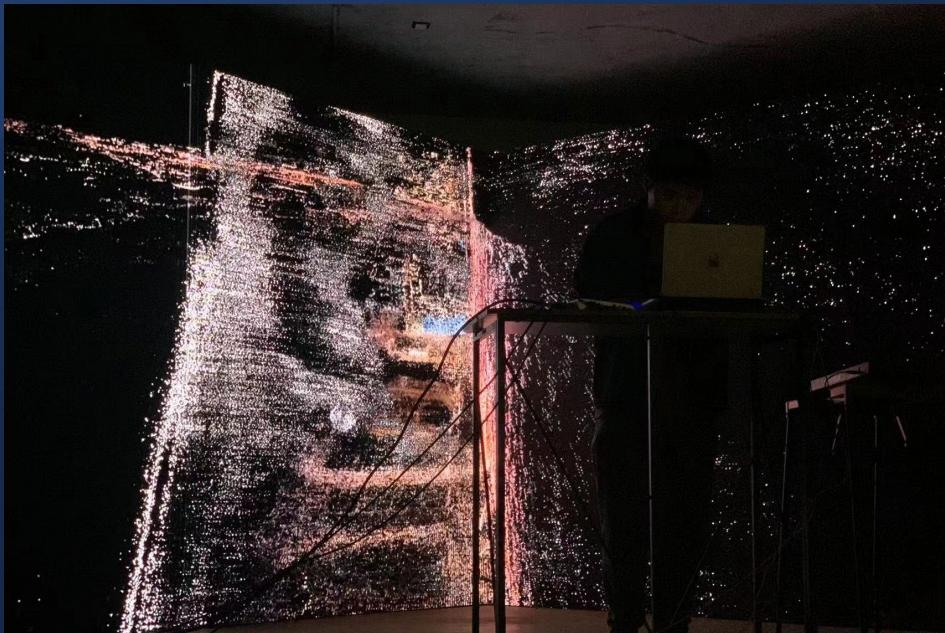
Chapter Three, Myth:Diving to the deep 第三章：神話・深い所へ潜る

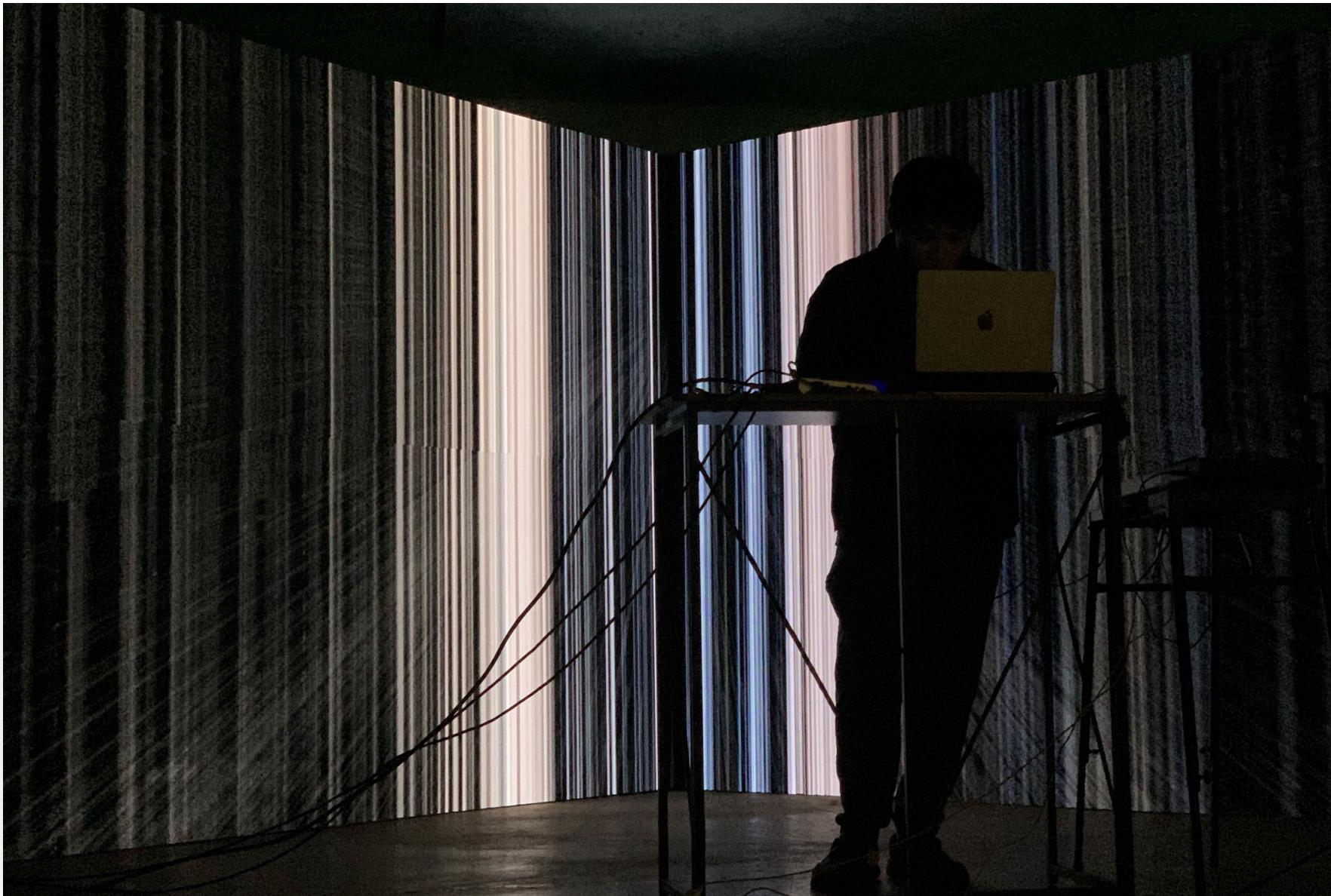
As a natural landscape and cultural symbol, "Stone old man" has played a role in connecting human society and natural environment. However, this function has gradually become blurred in the context of today's industrial society, and the sanctity of mythology has also been dissolved. Through the audio-visual experience of this work, the author hopes to reconstruct people's emotional cognition of concrete things and reflect on the discourse of capitalism.

今までの自然景観や文化の象徴として、「石の老人」が人間社会と自然環境を繋ぐ役割を担当しました。しかし、今日の産業社会の中で、その機能は徐々に弱くなり、「神話」の神聖さも失われてきました。作者は、本作品による視聴覚体験を通じて、抽象的な概念より、もっと具体的な物事を気を付け。それに対する感情と認識を再構築によって、資本主義論述に対する反省することができることを望んでいます。



初演：北京 · 凸凹空間AotuSpace







Vol.2

An Attempt to Revisit Attics in YANTAI Hill

煙台山：屋根裏に登る

Credit | 制作

Composer: LIU Chen

作曲：劉辰

Visual Designer/Programmer: HUA Ziyi (Kaylyn)

ビジュアルデザイナー・プログラマー：華子毅 (Kaylyn)

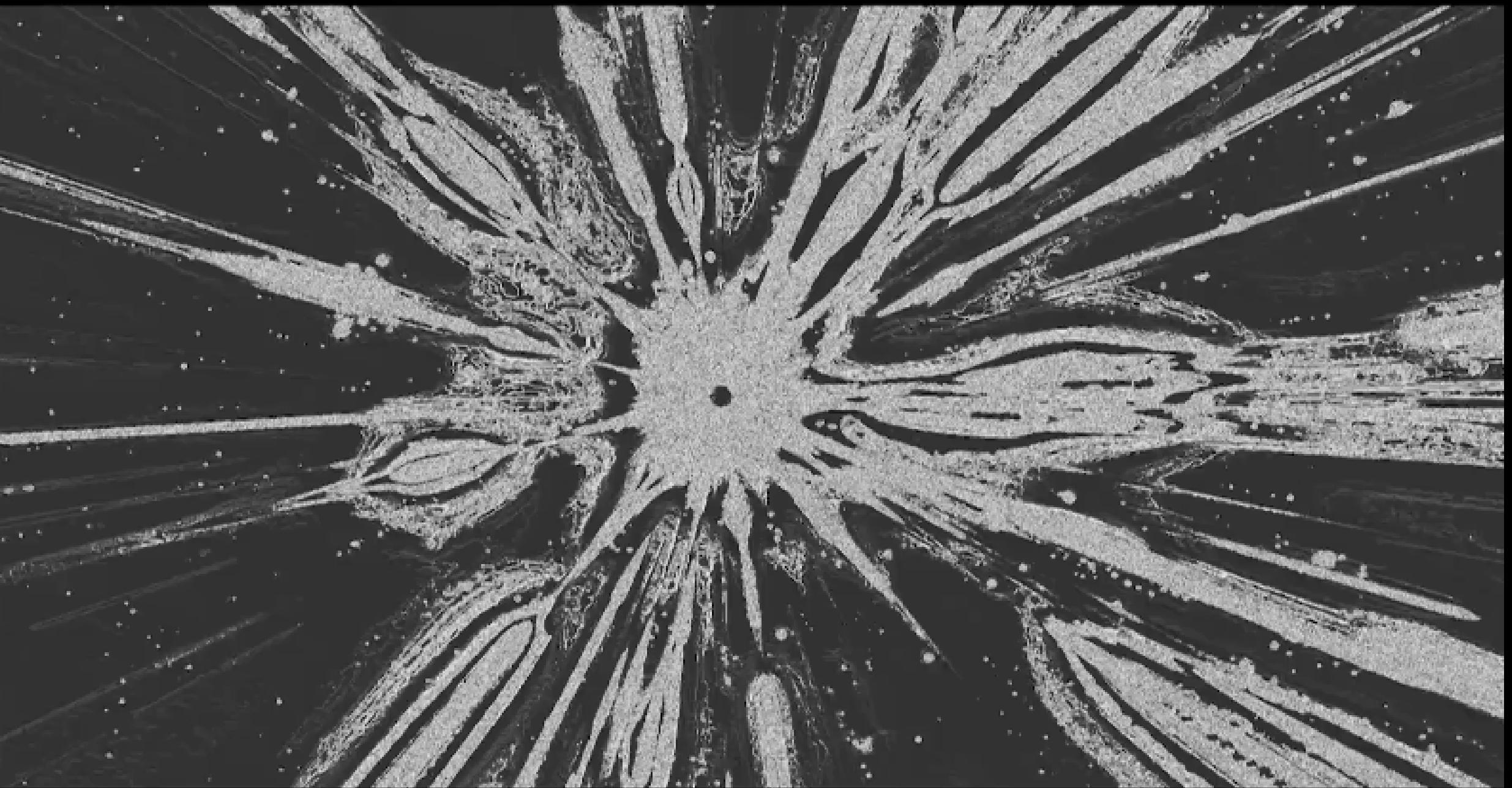
Produced by AbletonLive and TouchDesigner
Variable Size

Abstract | あらすじ

An Attempt to Revisit Attics in Yantai Hill is a generative moving image based on interviews with owners/descendants of historical buildings in Yantai Hill. By repeating semiotics from their memories that reflect dramatic transformation of the city landscape and their personal life.

「煙台山：屋根裏に登る」とは、歴史的な建築風景を所有者たちにインタビューした上で作ったジェネレーティブ映像です。当事者たちの記憶の中から取り上げたイメージを繰り返しつとる過程によって、都会の風景と個人の生活が歴史の中でのドラマティックな変化を表現する。

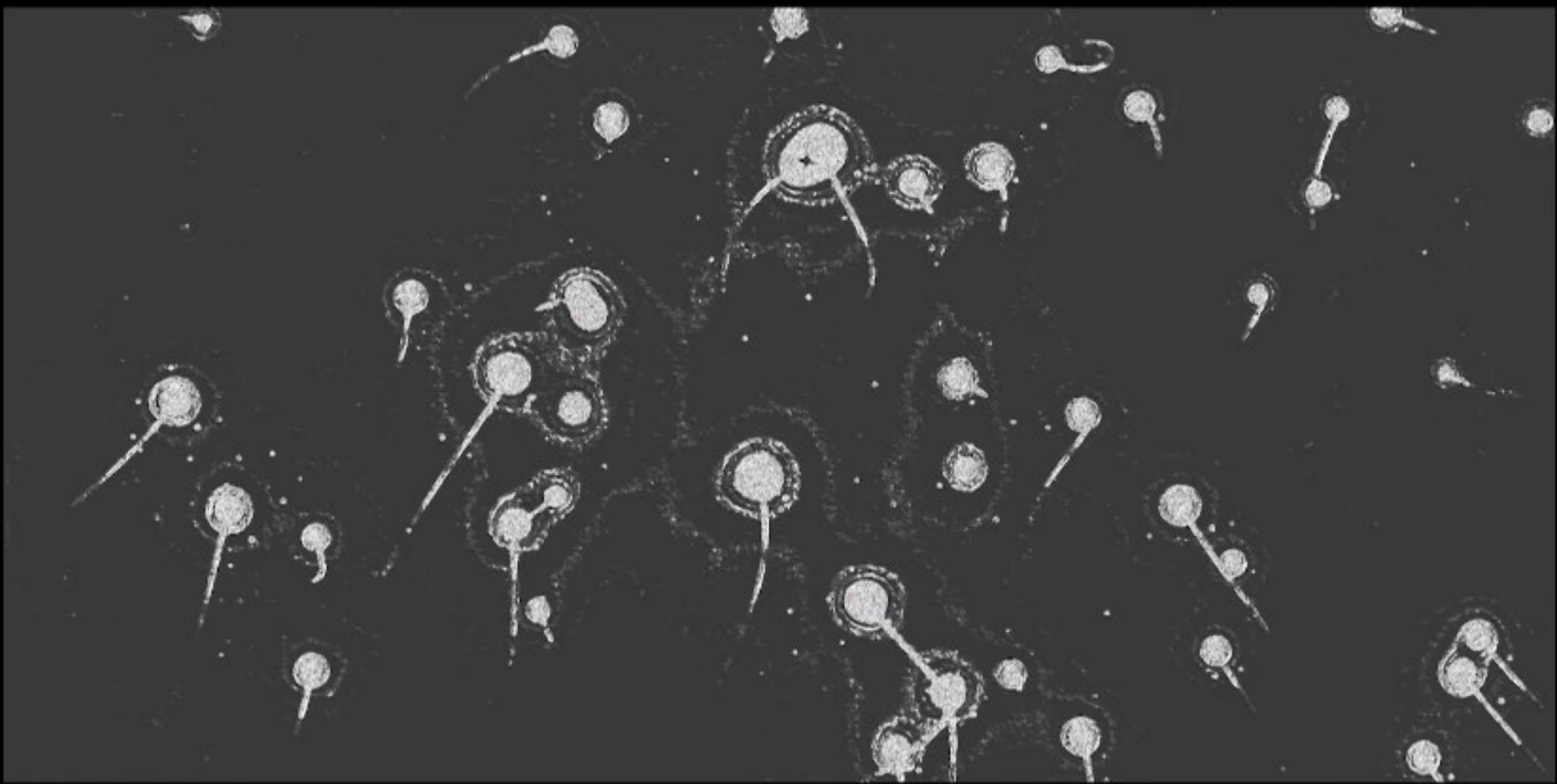


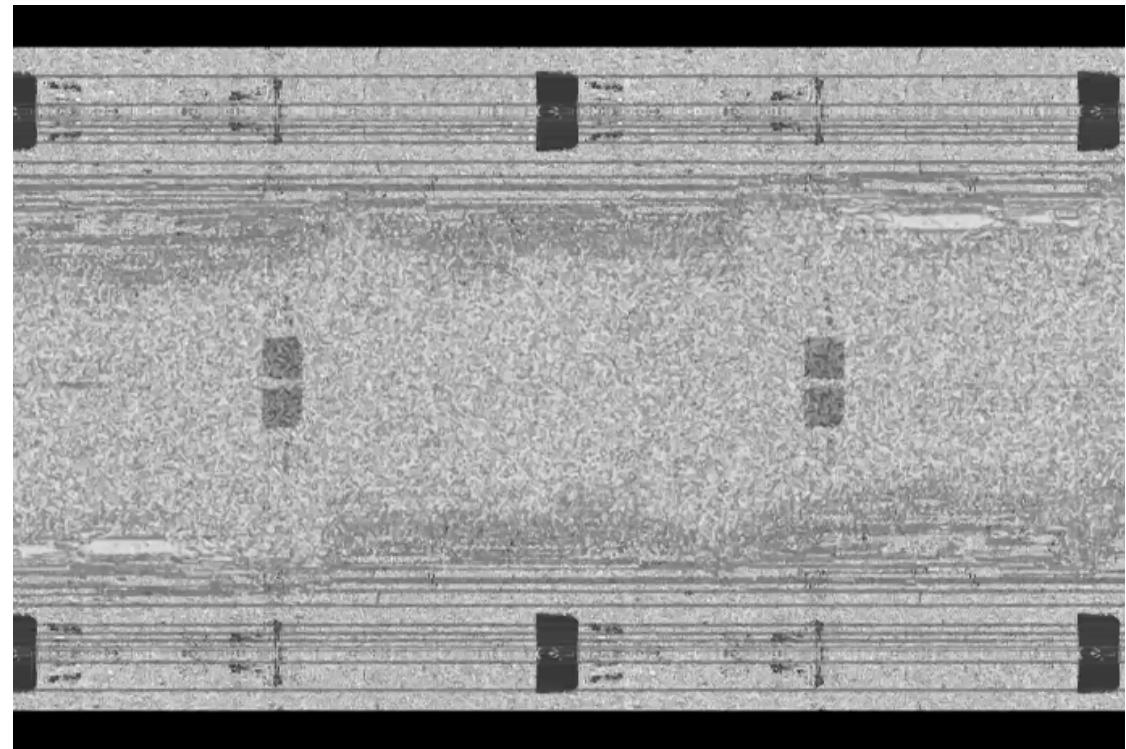
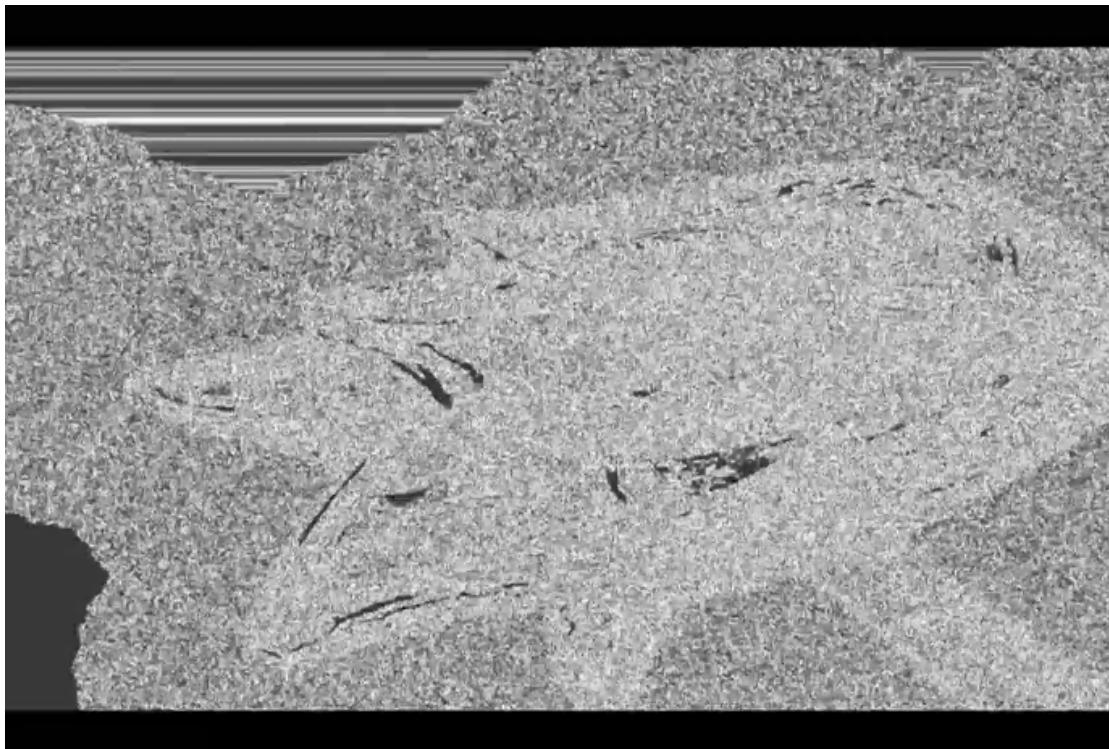


History: Ancient Dialects

Fuzhou City is the capital of Fujian Province, which located in southeast China. Fujian Province is famous for the diversity of dialects. Linguists and historians believe that those people inherited the ancient Chinese pronunciation , especially middle ages(Tang and Song Dynasty, 7th~13th century).

福州市は、中国・福建省の省都である。方言種類の豊富さを知らされている福建省は、その原因には、中世（特に唐・宋王朝時代）の中国大陆北部からの移民であると、歴史学者からの通説です。いわば現代の福建省方言には、古代の言葉の発音がたくさん保存されている。





History: Migration, Colony, Memory

After the First Opium War, Foochow was made one of five Chinese treaty ports. Then it began to open to Western merchants and missionaries. Yantai Hill is located at the outskirt of Foochow city, historically occupied by foreign embassies. Ironically, Foochow is also recognized for having a large number of international migrations living overseas (also known as Hokchew or Fuzhounese). Most historical buildings in Yantai Hill possess Western colonial architectural style with an attic space. Many interviewees have memories related to such a disconnected space in the building.

Dialect Sampling

Hokkien/Foochownese dialect samplers(Hokkien means FuJian in dialects). About Composing for this video, I try to use different way to process the voice sample such as time-based-modulation (delay,reverb,etc.) and frequency-based-modulation (phaser,eq,etc.) to break the "sound" of words but keep the "pronounce" and the rhyme of those dialects.

本作は、福建省・福州方言のサンプリングデータを使い、Frequency Modulationや Time-Based-Modulationを含め、色々な音処理をされました。人間の発音そのものが破壊したあと、韻律とリズムだけが残しました。

Non-Narrative Intertextuality 非物語性・間テクスト性

Make programming language become the agency of fragmented memory and remoted self-identity. Concurrently, forming a non-narrative space* that recalls an sight in memory that has been deteriorated and farfetched, suggesting a nostalgic arrival. An Attempt to Revisit Attics in Yantai Hill proposes a poetic entry for "intertextuality" between memories, images and sounds in both time and space.

ビジュアルプログラミングによって、断片化された記憶と遠隔されたアイデンティティを再構築することで、ノスタルジック性を示唆する「非物語性」空間を作りました。「煙台山」は、劣化した記憶と光景を詩的に思い出せるためのエントリーとして、記憶・音声・画像、そして時空間の間で「間テクスト性」の役割を担当しました。

Vol 3. Imaginary Landscape: Live-Electronic with Radio,
Trombone and Waveform

心象風景：ラジオ、トロンボーン、波形のためのライブ
エレクトロニック

Abstract | あらすじ

Imaginary Landscape is a Sound-Art-Project that use RADIO as a main theme. It's a live-electronic music work that homage to John Cage's same-name-work in the middle of 20th Century. This work used Maxmsp to create an FFT-Effector(Fast Fourier Transform) to process the real-time radio and trombone improvisation solo. Both audio sources would react to another, and the visual waveform.

Imaginary Landscapeは、RADIO を使用したサウンドアートプロジェクトで、ジョン・ケージの同名作品をオマージュにするライブエレクトロニック作品です。Maxmspを使い、ファーストフーリエ変換によるエフェクターでラジオ音源と即興トロンボーン演奏を処理する。二つの音源が双方に影響をしながら、ビジュアルの波形画像を生成する。

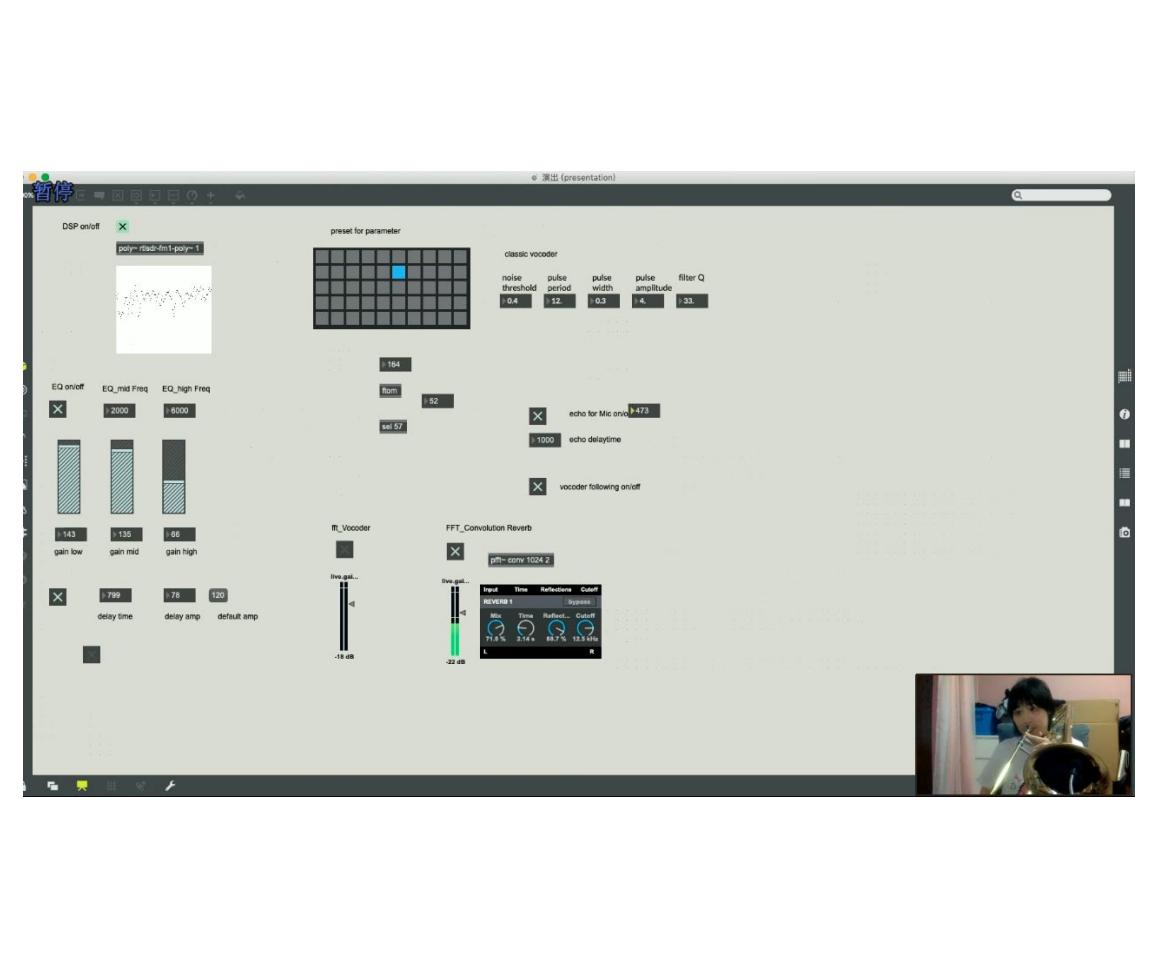




Theme:Rethinking the digital

Radio is based on the analog signal or the electromagnetic wave, while the sound of trombone is also a symbol of objective reality. When natural disasters strike, human-built digital networks and virtual worlds are often more vulnerable than the above two, because they rely too much on man-made hardware. The FFT effect creates a kind of spectral noise through which the author also hopes to express an observant and vigilant attitude towards digital cyberspace.

ラジオは電力によるアナログ信号と自然の電磁波に基づき、トロンボーンはアコースティックな音の一つとして、客観的な現実を象徴しています。自然災害みたいな不可抗力が発生する時、人間社会が構築した、ハードウェアに対する依存性高いのデジタル世界はアナログよりはるかに弱い。本作品の技術的中心となるFFT効果は、スペクトルノイズによって、サイバースペースに対する観察・思考・批判的な態度を表現する



Portfolio: Film&Animation Score (Embed URL)

Vol 1.

[With Me](#)

短編映画：僕のそばに

Vol 2.

[The Leopard](#)

短編映画：ストレートフラッシュ

Vol 3.

[Red Fruit](#)

短編映画：汚い彼女、新しい彼女

Vol 1. With Me

短編映画：僕のそばに

Director: Xu Chonghao Composer: LIU Chen

監督・脚本：許翀豪 作曲：劉辰

Abstract: The boy Rui from the countryside of GuangZhou was full of hope that his father can go back to the countryside to take himself to the city to play, but was still put off. His grandfather's sudden appearance sets him on an unexpected journey.

As a Cantonese oriented movie, it focus on a social issue that those stay-at-home-children who live in countryside and their parents who have to leave them to work in big cities. The Soundtrack of this film is based on piano and violin to create a slow tempo and tonal melody. Despite the use of a more relaxed and poetic cinematic approach, it still creates a touching audio-visual atmosphere.

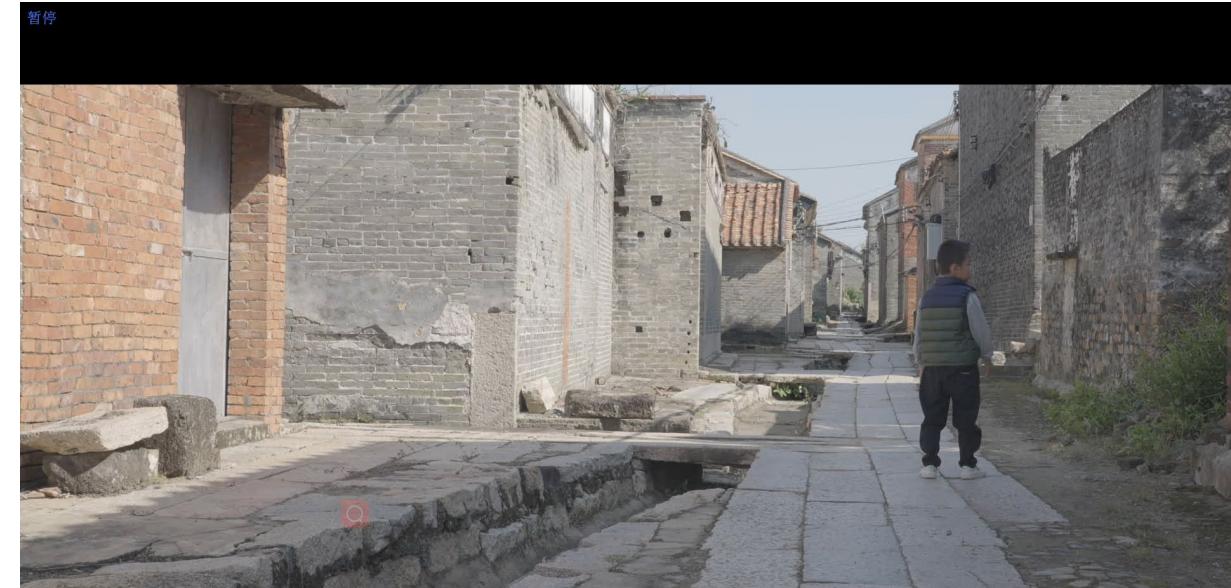
あらすじ：中国・広州周辺のとある村で、子供の睿ちゃんは都会で働く両親が田舎に帰って都会に連れて遊ぶことを心待ちにしていますが、結局すっぽかされた。お爺さんの突然現れをきっかけに、小っちゃい睿ちゃんが不思議の二人旅行を旅出した。

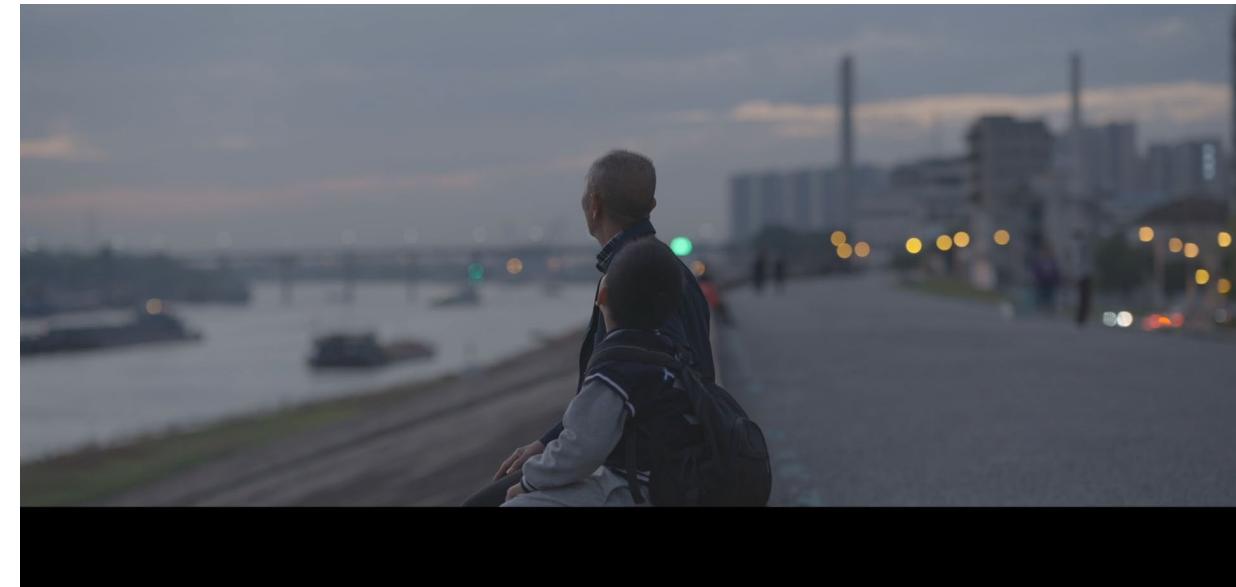
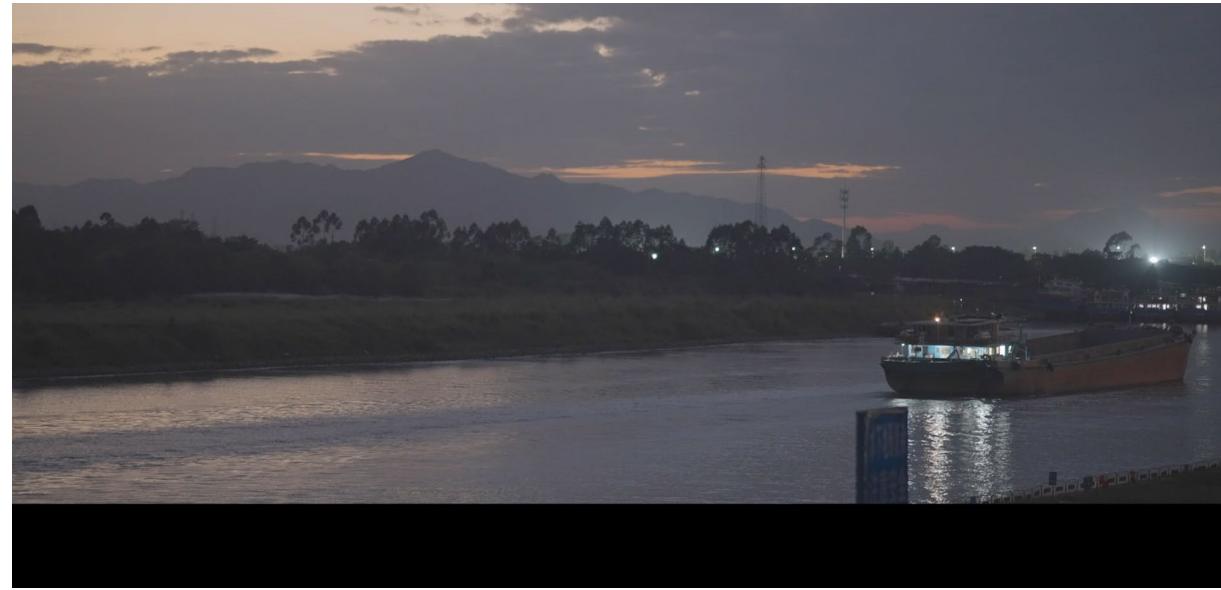
広東語映画として、本作は中国の社会現象とされた「留守児童」を表現しました。両親は都会で稼ぐために、子供を田舎で育てなければなりません。作曲に関しては、ピアノとヴァイオリンを使って、緩いテンポと調性的なメロディーを作りました。かような重い話は、軽快的のアプローチを利用し、感動な視聴体験を作りました。

暂停



暂停





Vol 2. The Leopard

短編映画：ストレートフラッシュ

Director: Xu Chonghao Composer: LIU Chen

監督・脚本：許翀豪 作曲：劉辰

Abstract: Kai Zi was an undercover policeman who was sent to investigate this criminal group while Tao Ge(the boss on the table) realizes there is a spy in this team. Tao Ge was preparing a card game for a bet when Kai Zi walk into the room. They began a tense test and psychological war.

As a genre film, the music needs to create a tense and thrilling mood with the images. The author uses a wealth of percussion, strings, synthesizers, steel harp and other instruments to arrange the music. An original electric guitar solo was added to the opening and closing credits

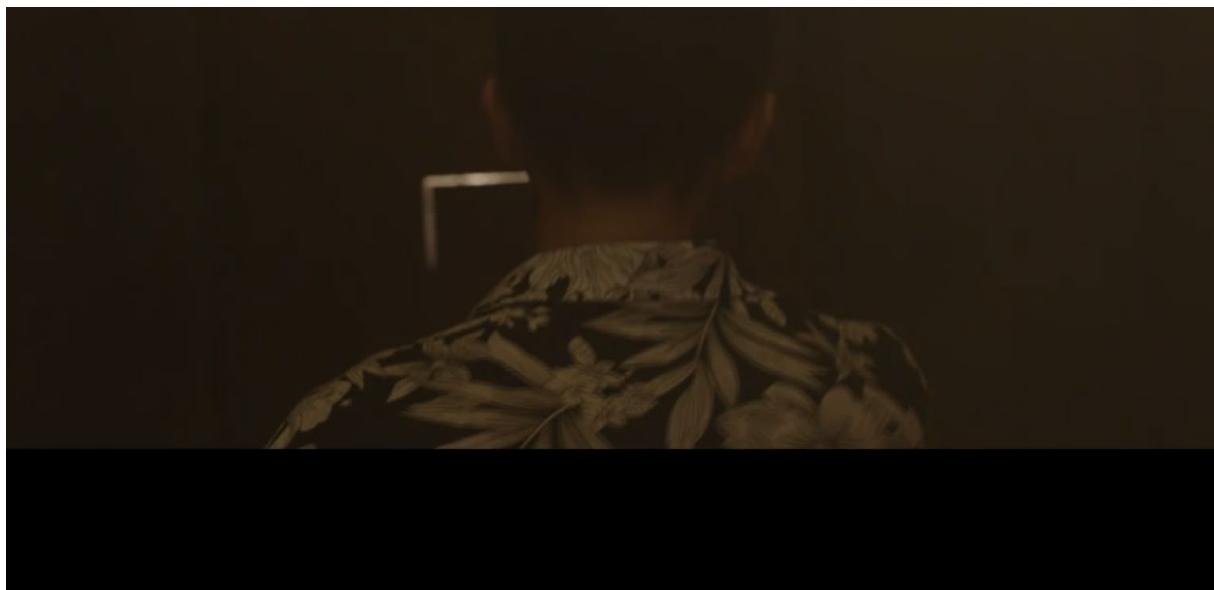
あらすじ：とある犯罪組織に潜入捜査を担当する警察官・凱子（KaiZi）は、組織の兄貴分である涛哥（TaoGe）からスパイに疑われてる。仕込んだポーカーゲームによって、双方の激しい心理戦が始めります。

ジャンル映画として、音楽は映像と一緒にスリリングな緊張感を作る役割があります。作者は、豊富な音色を駆使して、打楽器や弦楽器、シンセサイザとスチールハープなどを使って編曲しました。オープニングとエンディングにはオリジナルなエレキギター曲を加えました。

暂停



暂停





它是我爷爷送的



Vol 3. Red Fruit

短編映画：汚い彼女、新しい彼女

Director: Zhou ZiXuan , Composer: LIU Chen

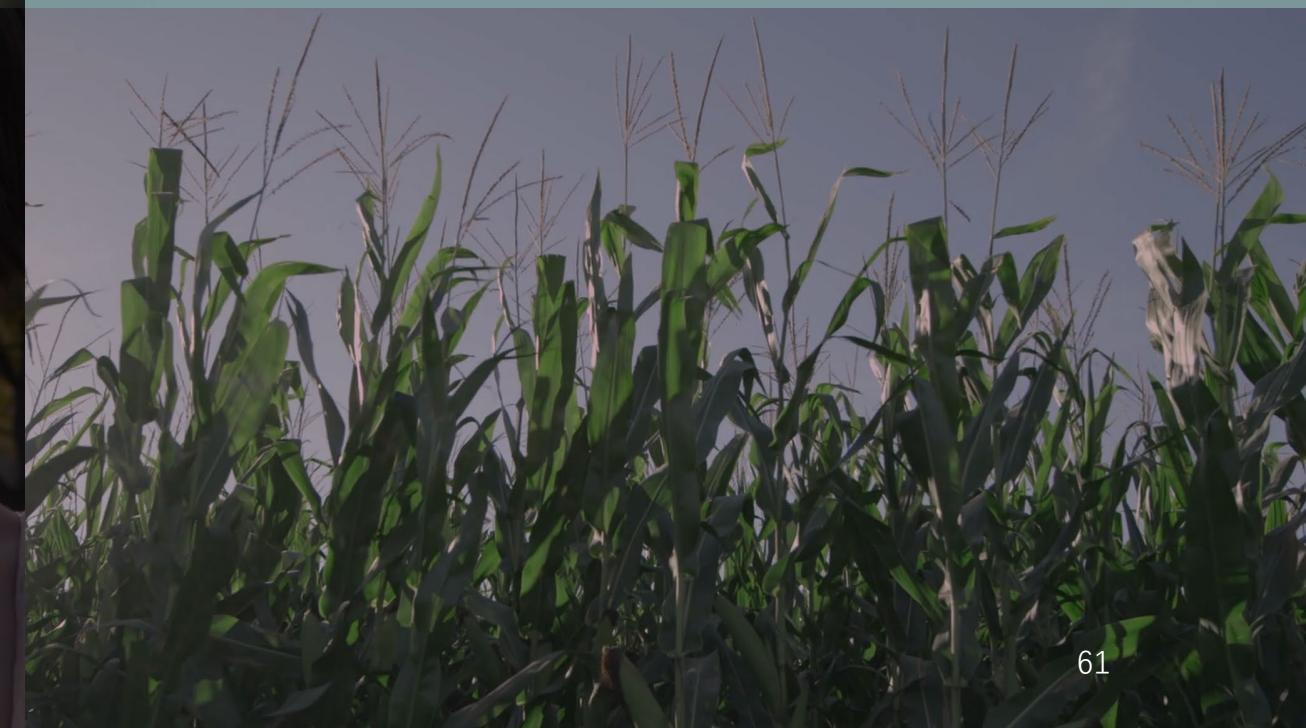
監督・脚本：周梓璇 作曲：劉辰

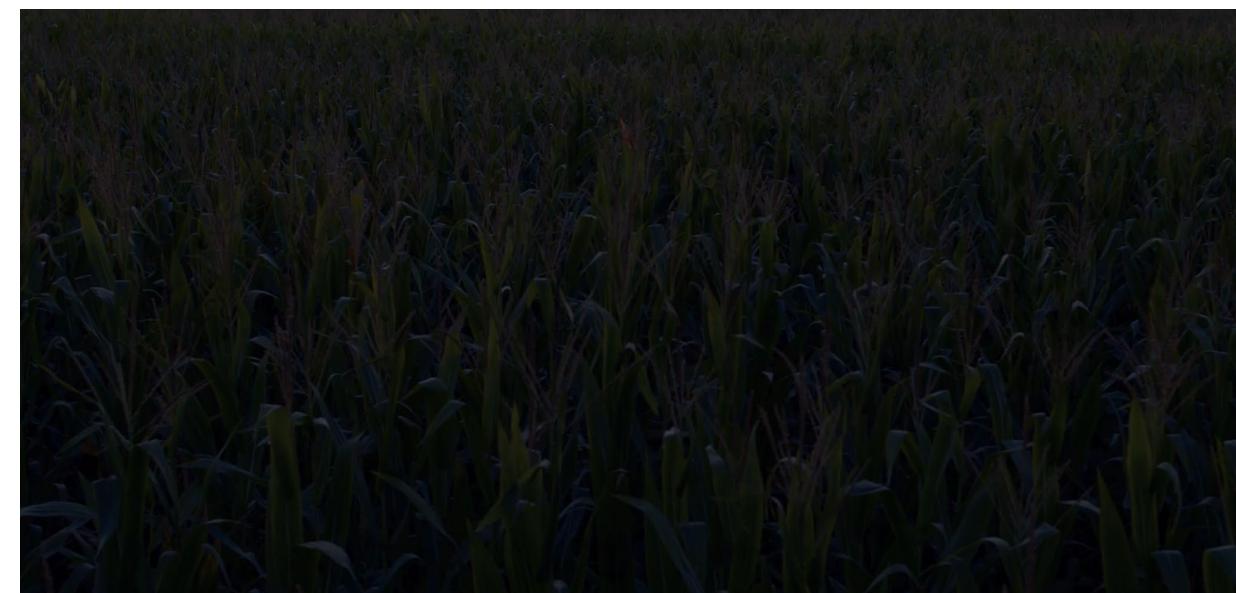
Abstract : This film is inspired by a piece of private memory from director herself. The heroine, wearing a white dress, expresses her feeling in first love and her anxiety at menarche. The composer uses harmonic scale influenced by Debussy's impressionist , he created gentle melodies with piano.

あらすじ：本作は、監督個人のプライベートメモリーによって作った映画日記です。白いワンピース姿のヒロインは、思春期の初恋と初潮の不安さを表現されています。音楽上は、ドビュッシー的な印象派和声を影響受け、優しいメロディーを作りました。

暂停

暂停





Portfolio: Film Sound Design (Embed URL)

- Vol 1.

[A Big Fish](#)

短編映画：大きな魚

- Vol 2.

[90830](#)

短編映画：90830

- Vol 3.

[Re-Sound Design: “Memex”](#)

[Original: Duologue's “Memex” by Marshmallow Laser Feast](#)

Vol 1. A Big Fish 短編映画：大きな魚

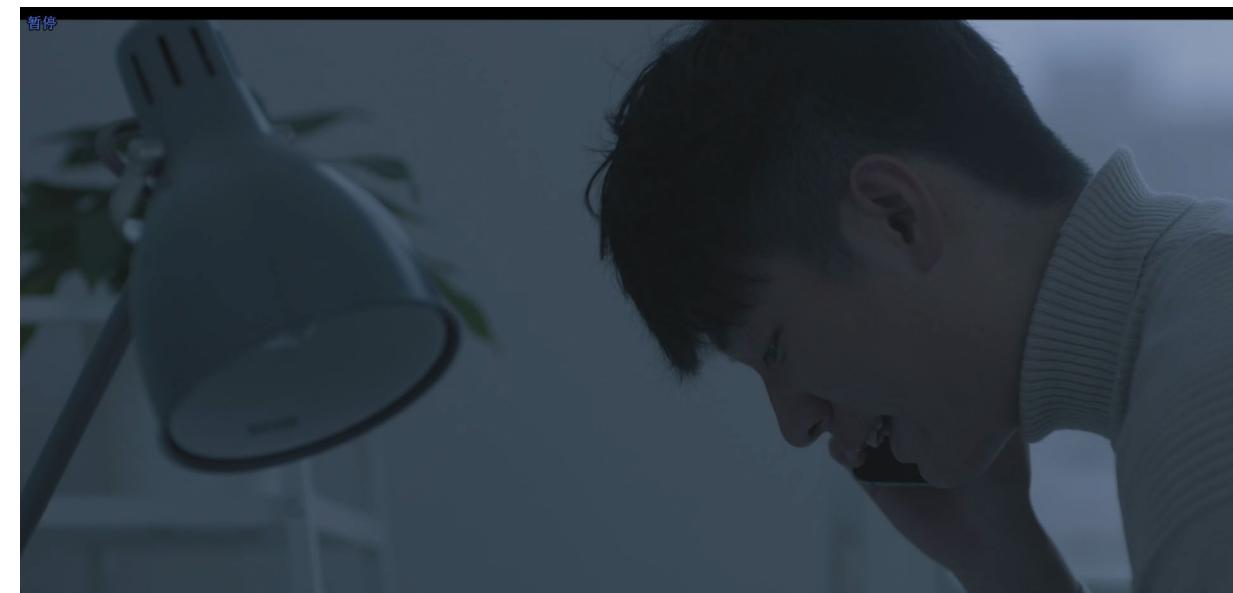
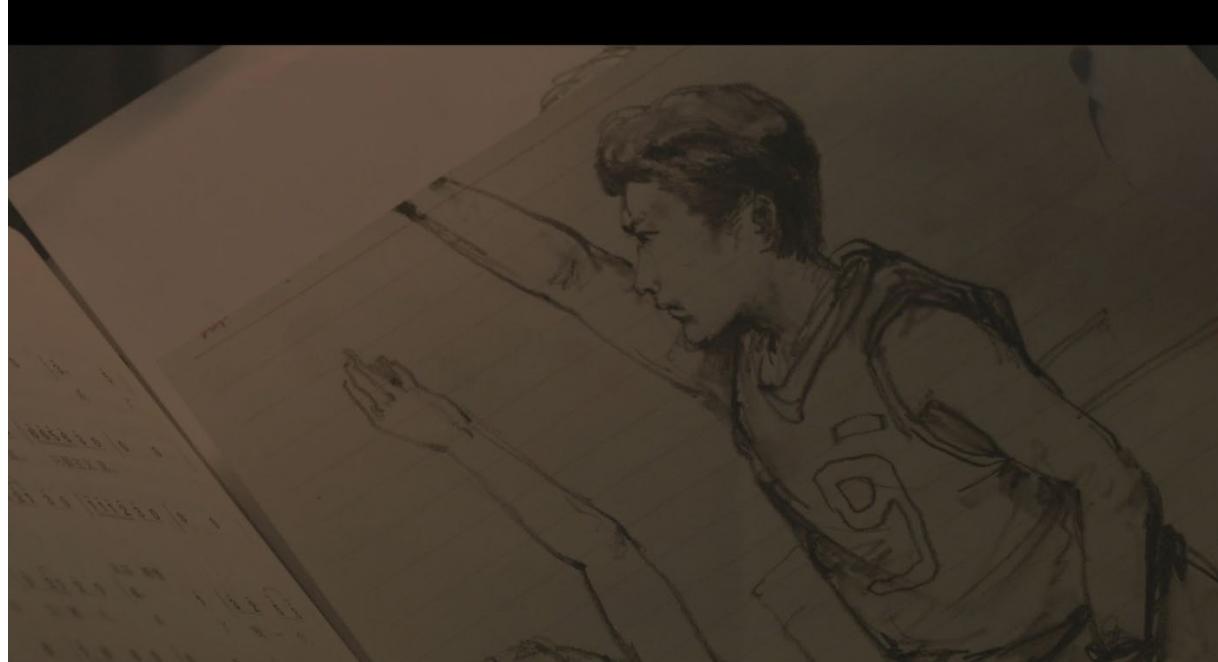
Director: Zuo YiFan, Sound Designer: LIU Chen

監督・脚本：左一凡 、 録音・整音・音響デザイン：劉辰

Abstract: This is a gay theme film.Bin and TianLei are good friend.TianLei never know that Bin has a crush on him all the time instead of help him hitting on girls. After TianLei failed with his dating,he invited Bin to a trip for camp fishing.....

あらすじ：本作は同性愛をテーマにした短編映画です。幼馴染兼親友同士の李彬（Li Bin）と高天磊（Gao TianLei）の間で、李は高の恋活を手伝いしながら、密かに同性愛の感情を抱えている。一つのデートが失敗した後に、高はお礼のため、李にお釣りキャンプのお誘いをしました.....

作者は、録音やサウンドデザイン担当として本作を作りました。男性同士の微妙と複雑な気持ちを表現するため、日常生活のサウンドシーンを還元しながら、環境音や呼吸音、細部からムードを作ります。





Vol 2.90830

短編映画：90830

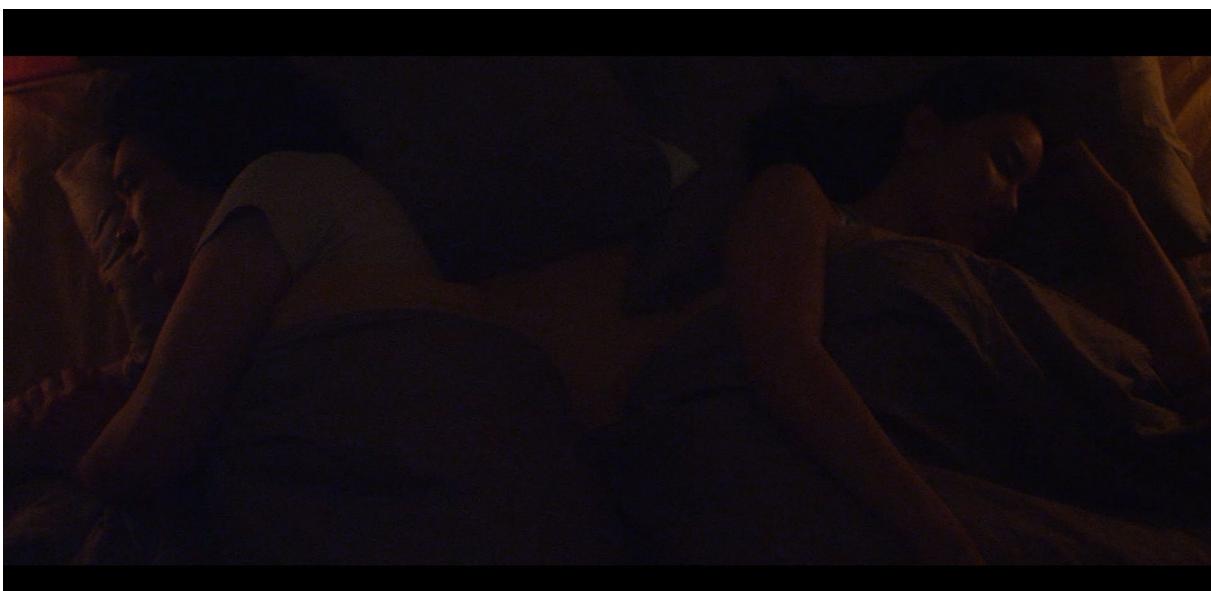
Director: Wang HaoFei, Sound Designer: LIU Chen

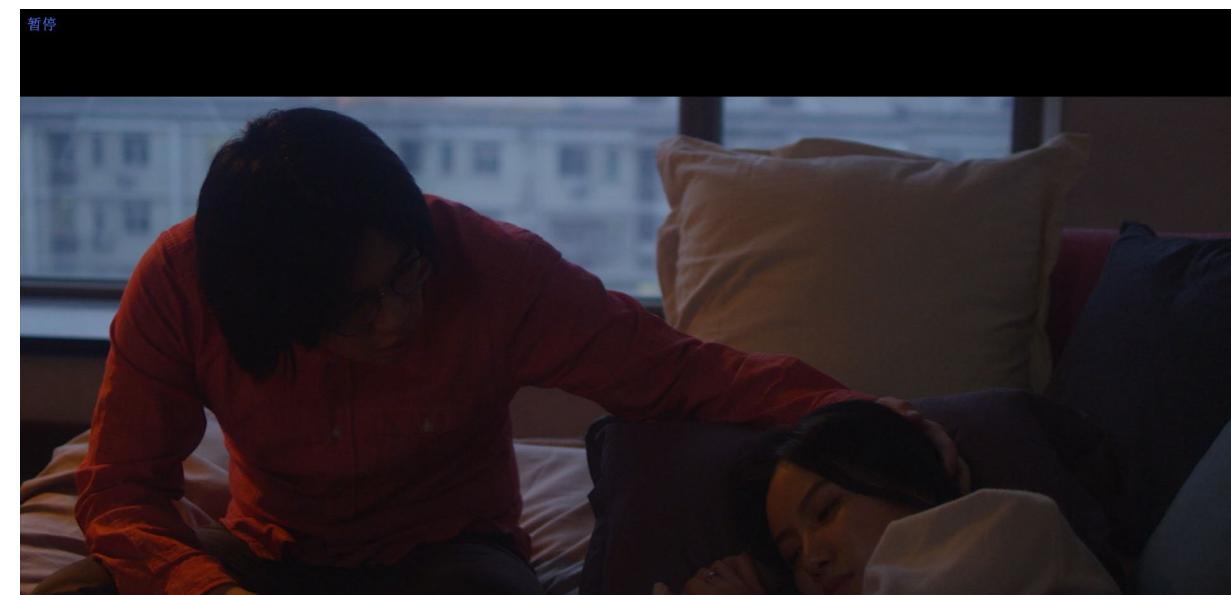
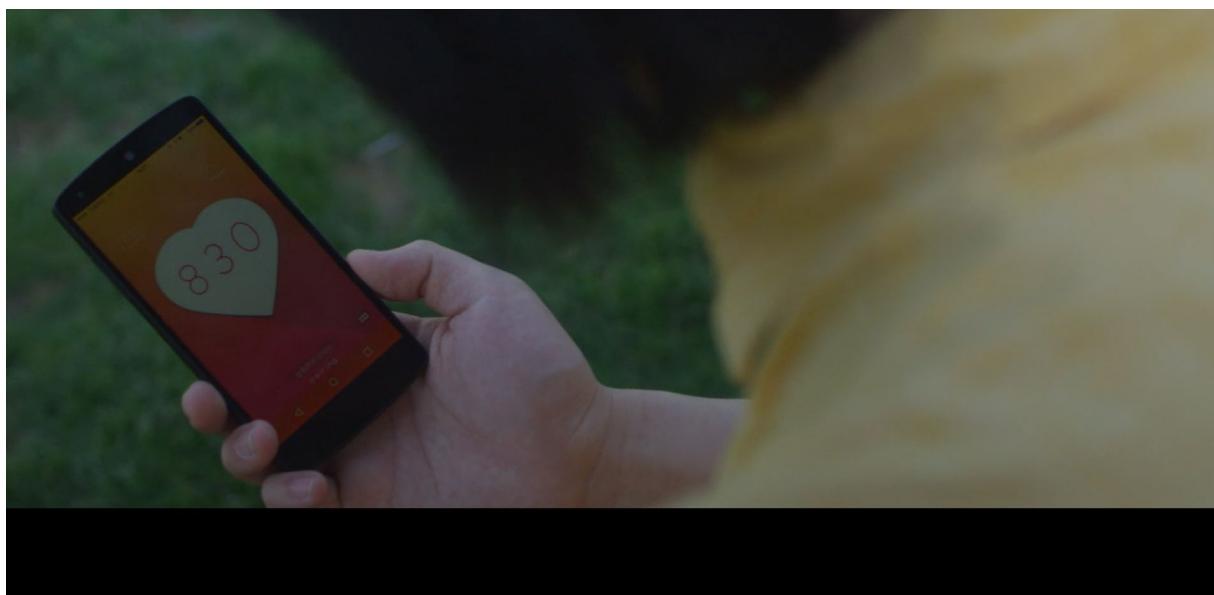
監督・脚本：王 浩飛 、 錄音・整音・音響デザイン：劉辰

Abstract: This film is talking about a case of human relationship in late future. The dating application will rate every couple and give a degree which become the basis of choosing partner. The male-hero ,a programmar who changed the background data of this app,finally married with the girl he dreamed. But the couple had a lot of practical problems after marriage.

あらすじ：本作は、近未来の人間関係に関する物語である。婚活のマッチングアプリには、「相性度」というパラメータを強調し、人々が数字だけを頼りにして相方を選び、暮らしています。主人公はプログラマーとして、その数字を「830」から「90830」を改ざんし、憧れの女神と結婚しましたが、親密関係だけでなく、生活の問題が次々襲ってくる。

サウンドデザイン上、監督個人ができるだけ「アナログの質感を追求する」というリクエストがあるので、未来の設定より、人間社会今までの出来事のようなありきたりの生活感を録音で表現します。





Vol 3. Re-Sound Design: “Memex”

Video Source: Analog Studio(UK)

Sound Re-design&Composer: LIU Chen

‘Memex’ explores a 3D study to create different perspectives of the human form ,which capture a range of full body scans of model Beryl Nesbitt.In order to explore the rhythm of electronic music, the author re-design the sound and music for this video by FM and wavetable synth only.

「Memex」とは、3Dモデリング撮影を駆使して、モデルのBeryl Nesbittさんの全身をスキャンして、身体の違う側面を表現する映像作品です。電子音楽のリズムと振幅、色んな音の側面を表現するために、音楽音響はFMとWavetableシンセサイザだけが使いました

