

日本サウンドスケープ協会誌

サウンドスケープ

SOUNDSCAPE

Journal of the Soundscape Association of Japan (JSAJ)

Vol.17

特集 2014 年度シンポジウム

齋藤 馨, 進士五十八, 鳥越けい子, 土田義郎, 曾和治好

特集 2015 年度シンポジウム

塩川博義, 梅田英春, 増野亜子, 山形治江

レポート

2016 年度第 1 回例会

神林哲平, 鈴木秀樹, 高橋憲人, 今田匡彦, 川崎義弘

2016 年度第 2 回例会

大谷英児, 大庭照代, 兼古勝史

2016 年度第 3 回例会

中間和之

2015 年度まち・音・ひとねっとワーキンググループ活動報告

小菅由加里, 兼古勝史

書評

平松幸三

記録



Soundscape

March, 2017

ISSN 1345-4404

目次

特集 2014年度シンポジウム報告「ランドスケープから見たサウンドスケープとその未来」

シンポジウム趣旨説明	齋藤 馨.....	3
基調講演	進士五十八.....	4
パネルディスカッション	鳥越けい子, 土田義郎, 曾和治好, 進士五十八.....	11

特集 2015年度シンポジウム報告「劇空間の音風景 声による演出から見る古今東西の世界観」

シンポジウム概要	塩川博義.....	23
インドネシア・バリ島の歌芝居アルジャにおける声と身体	増野亜子.....	24
バリ島の人形影絵芝居ワヤンにおける人形遣いダランの声	梅田英春.....	28
ギリシャ劇におけるコロス（合唱舞踊団）の役割	山形治江.....	33
質疑応答	38

レポート

2016年度第1回例会「絵画の音を聴くー美術とサウンドスケープの交点ー」

概要説明	神林哲平.....	43
ワークショップ	神林哲平, 鈴木秀樹.....	45
トークセッション～招待講演	高橋憲人.....	51
トークセッション～鼎談	高橋憲人, 今田匡彦, 川崎義弘.....	57
2016年度第2回例会「高尾虫聞之会」	大谷英児, 大庭照代, 兼古勝史.....	61
2016年度第3回例会「祭り囃子の音風景ー祭りが生み出すサウンドスケープー」	中間和之.....	71
2015年度まち・音・ひと・ねっとワーキンググループ活動報告	小菅由加里, 兼古勝史.....	74

書評

「騒音：音と聴取に関する人間の歴史」 デビッド・ヘンディ著	平松幸三.....	78
-------------------------------	-----------	----

記録

2015年度研究発表会.....	82
2016年度研究発表会.....	88
2016年度協会活動の記録.....	95

2014 年度シンポジウム報告

A Report of Annual Symposium, 2014

— ランドスケープから見たサウンドスケープとその未来 —

シンポジウム趣旨説明

● 齋藤 馨
Kaoru Saito
東京大学
Tokyo University

シンポジウム 2014「ランドスケープから見たサウンドスケープとその未来」を開催致します。私は実行委員長を仰せつかりました、東京大学新領域創成科学研究科自然環境学専攻の齋藤と申します。よろしくお願ひ致します。開会挨拶はサウンドスケープ協会の西江会長が予定されておりましたが、体調を崩しており、また鳥越理事長も体調不良で声が出ないため、私がこのシンポジウムの趣旨説明も含めて、ご挨拶させていただきます。

私自身サウンドスケープ協会にはいってまだ4年目の新参加者ですが、もともと専門は造園、最近ではランドスケープと呼んでおります。今回このシンポジウムの実行委員長をと言われたときに、実は日本造園学会とサウンドスケープ協会のシンポジウム・研究発表会が、だいたい同じ日に重なっているため、興味があっても参加出来ない、という状況でした。今回はもし日程調整が可能ならば是非やらせていただきたいと申しましたところ、一週間うしろに調整していただいたので、やらせていただけることになりました。ランドスケープ関係者もサウンドスケープのことは、いろいろ意識していますので、その辺りも含めて一度また日程のことなど考えてみたらいいのかなと思いました。サウンドスケープ協会が昨年20周年の節目ということで、スケープ繋がりといった意味でこのようなシンポジウムを企画させていただいた次第です。

ランドスケープではよく「五感で感じる」ということが言われていまして、私も講義で「五感だよね」などと話します。その中でランドスケープというとなついついヴィジュアルの風景を想定し、それに視覚情報が環境情報の80%だ、と言われてたりしていますね。情報の8割は視覚なのだから視覚が大事で、だからランドスケープは大事ですよ、と言っていれば簡単だったのですが、最近「やはりそれは違うな」と思うようになりました。たとえば真っ暗闇で8割の情報と言われても困りますよね。私は山奥の天然林にひとり入って一晩過ごすというのをやっていますが、夜は音が無くしては周りを察知することも危険を知ることが出来ないで、やっぱりサウンドというか聴覚が8割9割、場合によっては10割ぐらい。聞き耳を立てて、周りの鹿などを察知することがあります。

同じ話で、サウンドスケープもサウンドということに特化しているとはいえ、そこが独立している訳ではありませんね。ですから、非常に関係性が高いと思います。それに

視覚の場合は、例えばここから富士山が見える訳ですが、聴覚の場合はここから富士山の音を聞くことは出来ません。しかし、お配りしたパンフレットにありますように我々がいまやっているサイバーフォレストでは、遠隔の森の音とか、それから千葉中央博の舟田池とか、そこのライブ音を聞くことが出来ます。そういう意味では、遠くに見えている富士山を綺麗だ、山頂は今どんな音がしているのかという時に音が聞けるような技術と言うのは可能ではあるのです。それはそれとして、身の回りの近いところというところやはり聴覚になりますし、ましてや四畳半の茶室などそういう空間に入ると、主とお客の関係はお互いに言葉を交わさなくても、音だけでお互いにいろいろ考えつつ周りを見るわけです。そういった意味で、もう一回ランドスケープやサウンドスケープを考えていければと思います。

本日はランドスケープの大家の進士先生においでいただきました。サウンドスケープ、音に関してもきっと何か言っていただけのではないかと勝手なお願いをしましたら、基調講演を快くお受けいただきましたので、さっそく始めさせていただきますと思います。



齋藤馨実行委員長による趣旨説明

2014 年度シンポジウム報告

A Report of Annual Symposium, 2014

— ランドスケープからみたサウンドスケープとその未来 —

基調講演

●進士五十八
Isoya Shinji

ご紹介いただいた進士と申します。造園学が専門です。今は造園という言葉より、国立公園のようなものを含めてランドスケープという言葉の方をよく使っているようです。私とサウンドスケープとは、鳥越さんが若い頃に私の研究室にやってこられて以来の長いお付き合いです。

お手元に漢詩の資料が配られていますね。私は漢詩の専門家ではないのですが、学生時代、漢詩が好きで詩吟部に入りました。だいたい大学の詩吟部というのは怒鳴り散らすような大きい声をあげる。日本の詩吟は武張ったところがあつたのでしょう、勇ましさを追いかけるというのが多く、どうも私は肌に合わなかったのです。ですから、本当に1年半くらいでやめてしまいました。路線の違いですね。

昔の日本の教養人は漢詩をたしなんでいたわけですね。風景論から見ると、漢詩というのは風景を詠んだものが多いのです。漢詩を味わうというのは、人の問題と風景の問題がありますし、その風景の広がりというのはすごいと思います。私は毎年のように中国を訪ねています。北京林業大学や上海交通大学で講演をやったり、ときに杭州西湖に遊び半日くらいゆったりと船遊びすることもあって、とてもいいものです。私は大学を退職してから5年くらい経ちますが、現役のときには業績を稼がなきゃいけない、といったケチな根性がありましたが、今はそうではなくて、気分は爽快です。音の風景を楽しむなどというのは、そういう精神でなければいけないだろうと思います。若い方にもいづれそういう時間が来るでしょうから、それを楽しみに私の話におつきあいいただけたらと思います。

この近くの手賀沼というところに山階鳥類研究所があって、私は今その理事を務めています。渡り鳥のオオジュリンというスズメみたいな鳥がいますね。あの鳥にはなぜオオジュリンという名前がついたのかと、研究所で聞いたら、ジュリン・ジュリンと鳴くからだそうです。だから音が名前についているのですね。植物の名前はだいたい形です。

もう一つイントロとして紹介しますと、エマニュエル・マレスさんというフランスからの留学生が、建築系の大学院に来て、日本の家の縁側の研究をしているうちに、だんだん庭園にも興味を持って、庭園の研究もやったそうです。彼の著作の『縁側から庭へ』の冒頭に無鄰菴の解釈がありました。無鄰菴は山県有朋が作った京都の庭園ですが、自然風の非常にやさしい庭です。「縁先に座って庭を見てい

ると、小川のせせらぎと涼しい風が音楽のように聞こえてきた。いつの間にか平和な気持ちになって何とも言えない幸福感に満たされた。」というのが彼の文章です。無鄰菴に行くと、縁先に座って庭を見て小川のせせらぎを聞くと、非常に浅い流れなので音がさらさらととても心地よく聞こえます。芝生の部分と森の部分のような空間の違い、つまりクローズドスペースとオープンランドがあれば当然風は吹きます。だから涼しい風が通るわけです。そういう場所にいると平和な気持ちになって、何とも言えない幸福感に浸れる。その通りだと思います。おそらくランドスケープでもサウンドスケープでも同じだと思います。この、ほっとするような幸福感に浸れるような環境室の創出が環境デザイン究極の目標ではないか、と僕は思っています。

漢詩に読むサウンドスケープ

1. 帰園田居 (陶潜)

少無適俗韻／性本愛邱山／誤落塵網中／一去三十年／羈鳥戀旧林／池魚思故淵／開荒南野際／守拙歸田園／方宅十餘畝／草屋八九間／榆柳蔭後簷／桃李羅堂前／曖曖遠人村／依依墟里煙／狗吠深巷中／鷄鳴桑樹頂／戶庭無塵雜／虛室有余閑／久在樊籠裏／復得返自然

陶潜は41歳のときに県令(県知事)を辞めて田舎に帰ります。こういう行動は中国の文人に共通する特性です。科挙の試験に受かった人を「進士」といい、それが役人になります。当時役人にならないと出世した事にならないので、みんな進士の試験を目指します。しかし、たいがい役人の世界に合わないのです。この人もそうでした。それで前半に「少にして俗に適する韻無く、性本邱山を愛す」と、それが誤って俗世界に落ち、つまり役人の世界に入ってしまった。そして13年経ってしまった。

ここからです。ここまでは彼が園田に帰る、つまり田園居住に戻ろうとするいきさつを書いているわけです。本当は自分にとってそういうのは不向きだけど、誤って役人生活に居た。やっとこれから戻って、隠棲生活に入るということです。「羈鳥は旧林を恋い、池魚は故淵を思う」「拙を守って園田に帰る」と、これは私の勝手な解釈ですが、鳥は旧林を恋う、魚は故淵を思う、そして世間あまり合わないような私は園田に帰る、というわけです。つまりこれ

は、私の言葉で言えば「アメニティ」です。「らしさ」なのです。それぞれがそれぞれにふさわしい場所というのがある、そういうものをみんな求めているわけです。自分は塵網の中であってそこが合わない、園田に帰ってここでほっと出来るのだ、というわけです。

ここから先は田園生活の風景を詠んでいます。「方宅十余畝、草屋八九間」「桃李堂前に羅る」、桃李すなわち桃源郷ですが、この桃は、スモモです。それが家の前で実っている、そういうものが植わっている。これは家畜化した自然です。「自然」とよく言いますが、wildernessな自然から、ここにあるように「楡柳後簷を蔭い」まで、つまり稲とか柳とかみんな身近な植物です。食べ物だからさらにそこから身近に結びつきます。野性的自然、大きな自然から、徐々に身近な自然に持ってくるわけです。庭という言葉そのものが、そういう意味なのです。庭は、人間の生活環境そのものを指します。そこにいる鳥だからニワトリと言うわけです。そこに生えている木を庭木といいます。庭とは身近な環境になじんでくるように自然をアレンジした場所です。いわば家畜化した自然です。

「曖曖たり遠人の村、依依たり墟里の煙」、遠く霞んで見えるような様子を曖曖と呼ぶ、あるいは依依というのは懐かしげな様だ。漢詩ですから皆様よくご承知かもしれませんが、つまりこういう風に曖曖たり・依依たりと重ねていくのです。そして、ここからサウンドスケープが登場します。「狗は深巷の中に吠え、鶏は桑樹の頭に鳴く」と。狗とは狛犬、犬が吠え、鶏が鳴く、ここで音、鳴声が出る。そして最後にまた自然に戻るわけです。私はやっと本当の自分に戻った、と。

漢詩の解釈については、今日は授業ではないので、つまらないことは申し上げません。ランドスケープというのは、ランド、土地・自然。場所や土地柄が違えば違ってきます。スケープというのは端から端までで全体を意味します。だから、その土地の上に展開する全体像、これがランドスケープです。それで、このランドの中には土地の地形とか植生とか水の流れ（水理）とか色々入ってきます。さらに、人間の営み、田園であるのか都市か、そのうちの巷なのか。それによってみんな違う。それぞれにそれぞれらしいのが、ランドスケープの本質です。

くわえてもうひとつ重要なのは、そこにあるすべてのものを詠み込んで全体像を描くということです。部分ではない。さいごにもうひとつ、強いて言えば、「鶏犬相聞こゆ」。鶏の鳴き声とか犬の鳴き声というのは、平和でのどかな雰囲気を表します。陶潜は自分の気持ちを書いているわけですが、最終的に田舎に帰って鶏犬が鳴くこの風景が、とてもどかで平和的だなあ、というわけです。

最初に申し上げたマレスさんの詩もそうですが、本当に平和的な気持ちになってのどか、それが鶏や犬の鳴き声だ、というわけです。ユートピアを象徴している。地理学の場合は土地の状況とか、その場所その場面を記載する・記録することが基本です。ランドスケープ屋はそれを記載だけでは済ませないで、よりよい環境やよりよい風景とは何か、ということを考え、それに近づける、それがアーキテクチャーの仕事です。めざすべきランドスケープの質を持たなければならないのです。

2. 題西林壁（蘇軾）

横看成嶺側成峰／遠近高低各不同／不識廬山真面目／只緣身在此山中

次は景観構成についてです。「西林の壁に題す」という蘇軾の詩があります。蘇軾は、蘇東坡のことです。杭州西湖には蘇堤と呼ぶ堤防と白堤という堤防があります。蘇東坡が作ったのが蘇堤、白堤は白居易が作ったであろう、と言われています。両方とも杭州市の知事であったのですが、その折、なぜ堤防道路を作ったのかと言うと、臨安の都杭州の町の西側には、三方を山で囲まれた湖があって、これを西湖といいました。

もともと水深の浅い湖ですがそこに三方の山が崩れ、泥が流れ込んだので、湖の底が浅くなって、度々洪水が起ります。ですから、知事の使命として洪水対策がある。湖を浚渫することが基本です。湖の泥を掘って、湖の水深を低く保たなければならない。次に掘った泥をどこに捨てるか。大きな湖だから、これを陸まで運んでいると大変です。だから掘った場所の近くに帯状に石を2列に並べて、その間に泥を埋めて堤防にしたのです。想像がつくでしょう。

九州の福岡に大濠公園というのがありますが、あれは本多静六がそれを真似して作ったものです。水戸の偕楽園に行くとき波湖という湖がある。そこにも柳堤という柳の堤を作りしました。光圀の時に柳を植えて名前を付け、西湖風景だ、と称したのです。日本にある名園は、ほとんどこの西湖から形を学んでいるのです。その大元はなんと洪水対策なのです。西湖十景のひとつに三潭印月という面白いものがある。真ん中にドーナツ状の島を作って、その中に十字に土手を築きました。

湖中に島あり、島中に湖ありと表現しています。湖の中に島があって、島の中にまた湖がある。これはドーナツ状に泥を盛っただけなのです。そうすれば真ん中が抜けているから、また湖が出来たことになる。浚渫した泥を集めて堤をつくり、気を植えて園林にしたのです。三潭印月というのは湖中に大きな3つの灯籠を置いて、その真ん中は一番深いことを象徴している。それを指示したのが蘇軾です。蘇東坡という人の詩は実に風景画的で、彼は非常に美意識、風景的感性、画才があった、と言われています。カラフルで、絵のように構成しています。蘇軾の詩にはそのようなところがあります。

前置きが長過ぎましたが、「西林の壁に題す」は冒頭の2行がランドスケープ的です。「横より看れば嶺を成し、側よりは峰と成る」、横から見ると山は八ヶ岳みたくに見えるのです。しかし、こちら側から見ると一つの孤立峰です。ですから嶺と峰という、つまり連なった峰と山という同じものが見え方を変えれば違って見える。「遠近高低一も同じきは無し」、遠かったり近かったり、高かったり低かったり、一つとして同じものはないということです。

廬山は中国南方の中心的な仏教聖地です。小石川の後楽園に笹でおおわれた綺麗な築山があります。この廬山を象徴したものです。日本には中国の名山が色々入っています。後楽園というと多くの人は遊園地だと思われ、野球ドームだと思われ。後楽園は庭園が本家です。先憂後樂という儒教精神のテーマ庭園です。現代日本の教養は劣化して、いま

は誰も廬山など知らない。こうしたことが、本当はランドスケープやサウンドスケープの危機なのです。今の学校教育では、そういう基本的な環境や景観に対する教養がほとんど与えられません。相当年を取ってからとか、自分で勉強しないと分からない。

廬山という山の中に、「只身の此の山中に在るに縁る」、つまり自分が山の中にいるというのがあります。主観から抜けてない、という意味では、専門家はよく考えないといけません。少し刺激的に言えば、サウンドスケープ専門だからといって音しか考えないようではいけない、というのが、私からのメッセージです。

3. 静夜思（李白）

牀前看月光／疑是地上霜／舉頭望山月／低頭思故郷

風景を見る時に大事な事はいくつもあります。一つは、漢詩は風景を描いている、と言いましたが、この「静夜思」は典型的です。これは私の風景論でも取り上げてきたものですが「牀前月光を見る、疑うらくは是れ地上の霜かと」。景色を無心で見ているのです。月があがるのをベッドから見ている。そうすると月の光って意外と青白いものから、地上に霜がおりているように見えるわけです。「頭を挙げては山月を望み、頭を低れては故郷を思う」、頭をあげると山の端に月が昇っている、これは当たり前でヴィジュアルです。

ところが次はそうではない、頭を垂れると普通は床が見えるはずですが。視覚というのはそういうものです。見えるものが見えるだけです。ところが頭を垂れては故郷を思うのです。この顔を上げた時と下げた時、姿勢が変わる事で内面に入るといことです。人間という存在はそういうものです。環境を味わう時に頭の上げ下げで違う。私はこう思っています。それが見えるかどうか、という話ではない。

人間は、面を上げるとなにか楽しい気分になる。下げればかりいとやはり陰気になる、と思います。科学者は、見上げても見下ろしても、見えるものは月か床のようなモノでなければならぬ、と考え、それ以外を受け入れない。専門家とは困ったものですね。私は農大の学長だったのですが、厚木に農学部のカンパスがあって、畜産学科と農学学科があります。動物を扱っている研究者と野菜や植物を扱っている園芸や作物系の研究者では全く姿勢が違ったことを発見しました。動物系は条件闘争でやります。こうしてくれ、というと、いまの3倍の床面積をくれないなら応じません、といったようになります。園芸系は比較的素直に、大学の事情なら仕方がない、といってやってくれるのです。

少々畜産系に皮肉めいた思いが加わっているかもしれませんが、専門性が身につくと職業病に陥って、全体的バランスを欠き、偏向してしまう。正しく見えない。つまり現代の分化業社会の問題がここにあるのです。我々も、ランドスケープとサウンドスケープをわざわざ対置して捉えようとする。そうではなく、本当は一つなのです。ところが専門の目をもつと、自分の縄張り中心に考えるようになって、その世界の見方からしか考えられなくなる。職業病です。

職業病からどうやって解放されるかというのは、非常に重要なテーマだと思います。これは日本の学術そのものの問題でもある、と思うのです。学術会議で私は環境学委員長をお引き受けしました。他の29の分野別委員会では完全にひとつの世界が出来ていて、きっと見方が同じ人しかいないのでしょう。医学は医学しか、物理学は物理学の人しかいない。しかし環境学だけは、多様性と多面性をもつ研究者の集まりで、生物学から都市計画学まで色々です。

委員会運営はだから大変ですが、私の考えでは、これが本来の社会です。だから、これからはサイエンス・フォア・ソサエティというなら、そうでないといけません。ところが未だにサイエンス・フォア・サイエンスのままが多いのはなぜかと言うと、みんな同業者だけで学会を作り、その中に閉じこもっているからです。原発事故もそうですが、ひとつの面からしか見ない集団がリードする。失敗はそこから来ている。

そういう意味でも、サウンドスケープでもランドスケープでも、端から端まで裏も表もその全体を見ることがとても重要だろうと、思います。「静夜思」について言えば、見上げると月を望むのですが、見下ろすと床ではなくて故郷を思う、という大転換が重要なのです。これこそが人間であるゆえんだと思います。

4. 贈劉景文（蘇軾）

荷尽已無擎雨蓋／菊殘猶有傲霜枝／一年好景君須記／正是橙黃橘綠時

蘇軾は、天子の秘書である翰林学士を歴任後、政争を避けて杭州の知事に赴任しました。翰林学士は位の高い、つまり皇帝に直接仕えるような役割で、そのかわり時折アドバースが批判されることがあります。だから、政争に巻き込まれてしまう。

今もそうですが、中国という国は政争に明け暮れている国です。それでいい加減嫌になってしまい、この詩を作る前の年（1089）に杭州の知事になるのです。その時に出会った友達、劉景文に送った詩がこれです。「荷は尽きて已に雨に撃ぐるの蓋無く、菊は残えて猶お霜に傲るの枝有り」、「風荷」はハスのことですが、このハスは季節が違いますので枯れてしまっています。しかし、ハスというのは雨が降ると傘のように使う事があるのです。これは、そういう意味です。だから、ハスはもう元気がなくて枯れてしまっているが、高く捧げてきた、そういう存在だ、と言っているのです。

菊は衰えて霜にやられても、霜に負けない枝が一つ残っている。つまりこれはハスと菊の二つの花の特質、ハスはしっかりとものを捧げるだけのインパクトがある植物で、菊は霜に負けないで頑張れる、そういう特質のある植物です。今はもちろん両方とも枯れているだけなのです。要するにこの劉景文に対して、「あなたはもういい年なのにいけない」などと色々な事を言われるがそうではない。それぞれの本質にはすごいことがあり、そういうことはやはり記憶すべきだということです。

「一年の好景君須く記すべし、最も是れ橙は黄に橘は緑なる時」、橙は柚子、柚子は黄色だし、橘は緑だ。これは

本質で、そしてそういうものが、一番元気になっている今のこの光景、一年のうちで一番いい状態を記録しておくべきだということです。ハスが枯れて菊も枯れているが、そこに僅かに本質が残っているのではないか。だからそうした本質をよく分かって、今一番いい時をしっかりと理解して頑張りなさい、という詩です。

ここで、風景というものは単にヴィジュアルが80%というわけではない。ハスはハスという植物学、それだけでいうと分類学になってしまうのです。こういう形のものはこうです、色はこうで葉っぱはこうで花はこうです、という分類学です。しかしそうではない。そこに我々人間は植物に心を映すのです。そしてハスの強さや菊の強さを理解し、たとえ枯れてしまってもそこに強さを感じ取るという、そういうものです。私は、風景論を考えるに、その奥に深い心を持つ事が重要で、ヴィジュアルを描き記録する、あるいは地理学的状況を記載するという先を思えるのだ、と思います。

5. 楓橋夜泊 (張継)

月落烏啼霜滿天／江楓漁火對愁眠／姑蘇城外寒山寺／夜半鐘聲到客船

「楓橋夜泊」は日本の時代劇の床の間によく掛かっている拓本です。音で言うと、月が落ち、からすが鳴き、そして最後には夜半の鐘の音が聞こえてくるわけです。これこそサウンドスケープです。ランドスケープ的にはこの「月落ち烏啼いて」、まさに真っ暗闇なのです。そこに霜が天から満ちてくる。ところが「江楓漁火」、楓橋というのは寒山寺というお寺です。

さきほど杭州の話をしました、そう遠くない処に、水の都蘇州があります。来訪された方も多いでしょうが、ここはずっと前に世界文化遺産になり、クリークで出来ている街ですが、中国を代表する名園の宝庫です。ところで蘇州の庭園はほとんどが官僚OBか財閥の庭園です。中国では歴代の王朝で人材を登用するのは科挙の試験です。世襲ではない、役人は試験を受ける、つまり実力者しか出来ない。

私は若いころ大阪の植樹祭のイベント「国際グリーンフォーラム」のパネリストで司馬遼太郎さんにお会いしました。司馬さんが基調講演をされ、その後のパーティでのことです。あまりに司馬さんが偉いものだから誰も司馬さんに近寄らない。たまたま講演の中でボードウィンというオランダ人が上野公園を提案した、と話をされて、「その銅像がどこにあるのでは？」と言っておられたので、「それは上野公園の噴水の裏の林にありますよ」と隣の先生に言ったのです。すると、その先生がさっきのことを教えてやれ、と言われ、あまりにひとりぼっちだから教えに行きました。そうしたら30分捕まって、私はずっと司馬さんのお話を聞いていました。

私の名刺に「進士」とあることから、科挙の話しへ、そして官僚はお金が貯まる庭園を営むということへと。中国には「清官三代」という言葉がある。清らかな役人でも三代食べていけるほど、いわゆる賄賂があった。賄賂というより口利き報酬かもしれない。そういう文化です。中国

は、今もすごいでしょ。贈り物をしないと仕事が進まない、という国ですから。それを司馬遼太郎さんから聞きました。三代分のお金で蘇州に庭園を造った。世界文化遺産はそういう庭園群です。西太后の話聞いた事がありますか。頤和園を構築した人です。頤和園は元々皇帝の庭園でしたが、現在の様な規模のものにしたのは西太后で、彼女は日清戦争のための軍艦の建造費を庭園につぎ込んでしまった、というお話です。おかげで日本は日清戦争に勝った。中国らしいと言えますね。

閑話休題にしましょう。蘇州はクリークで出来ている街ですが、街の一番端のところに、楓橋という橋がかかっている。昔は楓橋とは言われなかったようですが、この楓橋夜泊が有名になってから楓橋と名前を付けたようです。日本人の観光客がいっぱい来て、あの寒山寺の拓本を買ってくる。さっき詠んだところに、江楓とあります。水のほとりに楓がもう色づいているのです。そして漁火、漁師の漁り火も真っ赤です。真っ暗の後は真っ赤です。このコントラストが見事です。そして古い都だった蘇州の寒山寺の鐘の音が、今旅人の自分が乗って浮かんでいる船に聞こえてくるわけです。

6. 香炉峰下新卜山居草堂初成偶題東壁 (白樂天)

日高睡足猶慵起／小閣重衾不怕寒／遺愛寺鐘欵枕聽／香炉峰雪撥簾看／匡廬便是逃名地／司馬仍爲送老官／心泰身寧是歸処／故郷何独在長安

今鐘の話をしました、鐘はどうやって聞いたらいいかという説明もあるわけです。ここに「香炉峰下」という白居易(白樂天)の詩があります。蘇軾よりも前の人ですが、この人も政治で色々やり、嫌になって隠居暮らしのようにするのです。そのとき山のふもとに建物を造りました。香炉峰という山の下に新しい草堂を作ったわけです。そのときに「遺愛寺の鐘は枕を叩いて聴き、香炉峰の雪を簾を撥げて見る」と書いています。つまり耳をそばだてて聞くのではなく、枕をそばだてて聞くのです。雪は簾をかかげて見ます。条件設定のようなフィジカルセッティングが大事なのです。単に鐘を聞く、単に雪を見るではありません。そういうことまで考えたらいいだろうという事です。

7. 將進酒 (李賀)

琉璃鍾／琥珀濃／小槽酒滴眞珠紅／烹龍炮鳳玉脂泣／羅屏繡幕圍香風／吹龍笛／擊鼙鼓／皓齒歌／細腰舞／況是青春日將暮／桃花亂落如紅雨／勸君終日酪酊醉／酒不到劉伶墳上土

サウンドスケープというのは、私はかなり細かいな、と思います。「將進酒」、これは酒を飲んで歌って楽しむ詩ですが、「竜笛を吹き、鼙鼓を撃つ、皓齒歌い、細腰舞う」。竜の声の笛を吹いて、ワニ皮の太鼓を叩いて、白い歯の綺麗な女性が歌って、その人はほっそりとした腰(細腰というそう)です。そして「桃花乱落すること紅雨の如し」、桃の花ですから、これは赤です。ここでも色彩の対比が出ています。音源とか色の違いとか、そういう素材の違いを踏まえてしっかりと生かしている。音ならどんな音でもいいというわけではありません。雑音という言葉があります

が、雑音では困るのです。

8. 春夜洛城聞笛（李白）

誰家玉笛暗飛聲／散入春風滿洛城／此夜曲中聞折柳／何人不起故園情

「誰が家の玉笛か暗に声を飛ばす、散じて春風に入って洛城に満つ」、そして折柳を聞く。この折柳というのは悲しい別れの曲のようで、そういう曲を聞く。すると、どこから綺麗な笛の音が町中に響き渡ってくる。その中でそういう悲しい曲を聞いている。そうしたら誰だって故郷に帰りたいと思うであろうというわけです。ですからこれは音の流れ、発信源がどこか分からないわけです。それがずっと聞こえてくる。

9. 春夜（蘇軾）

春宵一刻值千金／花有清香月有陰／歌管樓台聲細細／鞦韆院落夜沈沈

蘇軾の「春夜」は有名ですからみなさんご存知でしょう。最後の「歌管樓台聲細細、鞦韆院落夜沈沈」、鞦韆というのはブランコです。声が細々と小さく聞こえる。歌声や管弦の音がにぎわっていたが、今はだんだん小さく聞こえる。そうすると、ひっそりと中庭にぶら下がっているブランコも夜になって静かになっていく。少し音が聞こえていてそれが止んだので、夜の静けさがより千金の値を感じさせるということです。

10. 山間秋夜（真山民）

夜色秋光共一闌／飽收風露入脾肝／虛檐立尽梧桐影／絡緯數聲山月寒

この詩では音についてより詳しく書かれています。「絡緯數聲山月寒し」。絡緯というのはコオロギです。コオロギの声が今まで静かだったが、急に数声、少し鳴き出した。さっきの春夜は、音楽が聞こえていたのがだんだん静かになってきて、そして夜の静けさにいきます。ここはもうすでに静かなのですが、そういうときに逆に音が出たというわけです。コオロギが鳴き出した。いかにも寒々とした空気が、ここでは強調されているわけです。音が消えていくような時にも夜の静けさ、そして逆に音を出したときにも寒々とした印象を与えるということです。

11. 鐘山即時（王安石）

澗水無聲繞竹流／竹西花草弄春柔／茅簷相對坐終日／一鳥不啼山更幽

最後に、鐘山というところでのお話です。最後の句「一鳥啼かず山更に幽なり」、鳥が鳴かないのです。鳥も鳴かない山、それは一層に深いほど深い山、静かな雰囲気が出ている、と思います。ここではランドスケープの全体像、そして最終的には音が出ていないのです。鐘山即事では、最後「一鳥啼かず山更に幽なり」、だからもう音がない方がいいということです。サウンドスケープの研究会でこん

な事を言っているのでしょうかね。

実は、私がここまで紹介してきた「漢詩の1～11」の順番が私からのメッセージです。サウンドスケープとは、明確な音が主人公の場合（1）から、順に音そのものの意味が微妙となり、遂に（11）の「鳥啼かず」のように、音の消えた風景まで多段階のバリエーションがあり、それぞれにサウンドスケープの意味の多様性を教えてくれているということです。

まとめ

あと「私のランドスケープ論」の要点だけをお話しして私の話を終わりたいと思います。私は景観というのはヴィジュアルに美しいということではなくて、人間の気持ちに入っているということではないと思っています。

風景の大事なもの、漢詩と同じ論点ですが、これは昭和天皇が子どもの頃つくった標本額（省略）です。左はマユミとタデ、右はオミナエシとチョウ。オミナエシは植物、チョウは動物・昆虫です。動植物をセットで止めるなどというのは、学校の先生が叱ります。左のマユミとタデはどちらも植物ですが、マユミは木本、タデは草本です。木と草で違います。これを一緒に混ぜるのは学校ではいけないことです。昭和天皇はこのように自由に標本づくりをなさっている。これは正直に情景を表しておられるのです。オミナエシのところに蜜を求めて、チョウが舞うのです。そのものをこれは押さえています。

僕はこれが素晴らしいと思います。マユミとタデは元々湿地、湿っぽいところに育ちます。ですからタデ食う虫も好き好きのタデは下に、そして上には雑木ですがマユミという木がある。これは湿っぽい雰囲気をしっかり把握し、風景の特色を見事に示した標本なのです。さすがエンペラー、全体をポーンと押さえておられます。

イギリスの皇太子は風景論に非常に細かい発言をされていますし、都市問題にも発言されています。私は『風景デザイン』という本を書いています、サブタイトルに「感性とボランティアのまちづくり」という題をつけました。私はやはり、20世紀は「知」というものに行き過ぎた、と思います。感性とはものの価値に気づく能力や感覚です。ものというのはひとであっても構いません。理屈だけで考えるのではなく、ひとやものの価値に気づく能力をもっと考えなければいけないのではないかと。

私はあの舂添さんが若かりし頃とか、竹村健一とか、大嫌いでした。なぜかという、輸入米、カリフォルニア米がごはん一杯で何円安いなどと言っていたからです。私は、3円や5円安くても日本の米食べましょう、日本の風土はそれでできているのでしょうか、と言いたい。環境というのはそういうものなのです。それをお金でしか計算出来ないというのはまさに感性が全くないということです。そういう方たちが政治家をやっているのです。

ボランティアも同じようにトータルライフをめざすもの。自己中心ではなく、自分自身の自己実現を目指しつつも究極の社会貢献を目指すものではないか。景観か風景づくりをめざすという本のサブタイトルなので、風景とはこういう人々の生き方が表に顕われたものだ、と私は思っています。風景デザインというのはそういう人間の生き方、

考え方が形に表れたもの。その前提は多様性です。この表紙は私の娘のイラストですが、社会には色々な人間がおり、その総合がまちづくりになるということを表しているのです。世の中に同じ人はひとりもいないのです。

芦原義信さんの『街並みの美学』は間違っている。全部を統一しなければいけないという欧州型統一景観至上主義ですから、日本には不向きです。東アジアは、多様な生物と多様な風景と多様な民族と多様な価値観でできています。それを前提に国づくりもまちづくりも景観づくりも考えるべきです。景観論、目にどう映るか、ヴィジュアルで誰の目にも同じに映るので、全て共通です。しかし風景の捉え方は、一人一人の育ち方、原風景が違えば違う。ですから風景論では、ヴィジュアルな情報の上にひとりひとりの経験とか体験とか価値観が乗ってくるので、違ってくるのです。だから体験教育が大事です。

景観法作りに私も若干参加しましたが、この法律の素晴らしいところは、こういうのがよい景観だ、と定義していないこと。各自治体が住民といっしょに議論した成果が、その地域の景観づくりのルールになるというのがこの法律の作りなのです。建築基準法などは全てをこうしなければいけない、と書いてある。ところが景観法はちがう。それは、ランドスケープ・ダイバーシティをこの世に出現させたいからです。日本の都はそれぞれローカルな良さがあったてこそ日本なのです。それをイタリアの都市部みたいにな全部揃えようなどというのはナンセンスです。

それから、景観論でもう一つ大事なのは図と地の関係です。背景と点景の関係で出来ているということです。大事なのは場所との関係で捉えるべきであって、形・色・大きさはかくあるべしでない、という事です。日本の法律の記述ではみんな基準を示して押しつけてしまう。この形はいいが、この形はいけない。赤色はみんないけないというようなことをいう。冗談じゃない。圧倒的な大自然の中の橋梁に着色した赤は実に効果的なアクセントです。この形、この色ならこの景観にも合うなどというものは無いということです。これがプロダクトデザインとの大きな違い。風景デザインは、環境によって違うということです。それから人間が見るので、人間の目の構造や目に映る映り方が全部反映します。図と地の関係で図が右・左と、大体右の方が大きく見えます。我々は若干右を小さく、左に重きを置いた図を作るわけです。そうするとちょうど頭のなかで左右のバランスが取れる。

それから背景があのような山だったら点景としての建物の屋根形がこう、というように山の斜度と屋根の斜度が平行・パラリズムになっていると背景と点景が結びつき落ち着いた風景になります。

もう一つは材料の問題があります。私のルーラル・ランドスケープ・デザインというのはアーバンデザインに対するオルタナティブとして提案しているもので、田舎のデザイン・百姓たちのデザイン法です。横浜のアーバンデザインがコンクリート二次製品など全部を工業製品で覆っている。それは間違いだと思っています。そうではなく、地場材料・郷土樹木をいかに使って地域らしさを出すか、植生が持っているランドスケープ・アブソープション(景観吸収能力)、そういうものを生かすこと。歩き方の早さでも

景観の見え方は違う。レジャーウォーク、ゆっくりゆっくり歩きながら味わう景観をどう作るか、とても大事です。

以上は誰にでも共通で理解出来るのですが、ここからはアジアの人とヨーロッパの人では違う風景観の問題です。原風景には三種類ある、というのが私の考え方です。一般には個人レベルの原風景がよく議論されます。子どもの頃の環境風景や家族友人など人間関係の総体、原体験などのことです。それが大人になっても年をとっても、自然観や美意識を左右するということです。インナー・ランドスケープ、あるいはスピリチュアル・ランドスケープのことで、私は個人レベルの原風景はみんな違い、民族が違えばそれぞれ違う。日本人なら誰もが柿の色を懐かしく思うでしょう。そして最後に人類レベルの原風景です。このレベルでは人類はみんな同じように緑のある風景、オアシスとか森林とかのみどりの世界、風水のように背山臨水の配置がやはりほっとするというのが東アジア特有の環境造成です。それが宗教とか神話の世界とかで描かれるようになって人びとをほっとさせる環境像になってきたわけです。

古代エジプト庭園は、敷地の周りをぐるっと囲んで、安全を確保。Gan といいます。真ん中には葡萄棚があり、果物や食べ物が豊富で、日陰があり水中には鳥や魚がいます。このように生きられる世界・悦びある世界を eden と言います。あわせて garden です。アズマヤドリという鳥はしっかりと柵を作って、愛し合う。東屋のなかでオスとメスが交わります。要するに、人間は生存条件を充たした風景を好ましく、また懐かしく思う、ということです。

それから、今日ランドスケープ屋として特に強調しておきたいのは、風景を分析し、解剖すると、地質・地形・植生・水理・地理が重なって、それらの全体が風景となります。たとえば地質の違い、例えば花崗岩地質から生まれたマサ土は瀬戸内海らしい地質で白っぽく、それが白砂青松の風景を生んだわけです。相模灘は関東ロームですから黒砂青松になります。次に、地形が丘や台という風景をつくる。牛久沼あたりに「なんとかが丘団地」とか造成して分譲しているわけです。沼は津田沼などもそうですが、やはり湿っぽいイメージになってしまう。そういうところは住宅不適地だから、不動産屋は「〇〇が丘」か「〇〇が台」とネーミングする。

さっきの全体像に関連して、アメニティとは「しかるべきものがしかるべきところにある状態」を指します。例えばログハウスが自然的でいいと思い、ログハウスならどこでもいいかという、大間違い。湿っぽい湘南海岸などは潮風で傷むのです。水辺によらず張りの海の家の方がよほどいい。現代人は、画一的発想になれてしまうのです。それを本当はそれぞれの場所にふさわしいものにすべきだというのが「アメニティ」の概念です。

さらにもう一つ言うならば「時間」の概念です。竹林征三は景観十年・風景百年・風土千年とうまい事をいいました。これは、樹木十年・樹林百年と中国に昔からありまして、時間が大事だと言う言い方の模倣です。日本の美の基本、特に庭園の場合は時間の美がものすごく重要なんです。「然び(さび)」という言葉、これは時間の美、私の言い方では「Agingの美」といいます。

風景の構造を象徴するのが「八景式風景観」だというの

は私年来の主張です。ここもサウンドスケープに関連します。これは瀟湘八景です（図省略）。オリジナルの瀟湘八景がこれ。それを真似して近江八景、金沢八景が出来ます。ほかにも日本三景から東京千景まで色々ありますが、共通するのは土地の場所性が大切にされているということです。土地の形をしっかりと読んで地名ができ、それを詩は詠んでいる。場所の特徴です。そこに文化的なイメージが重なっていく。雁が降りてくる。鳥です。これは動物を表しているわけです。植物のある風景、動物のいる風景、朝昼晩の風景、春夏秋冬の風景、様々な場面が全部入っています。八つの景のなかに環境と情景のすべてが入っている。風景は、これが大事なんです。土地性や時間性の大事さ、帰帆、漁師の船が帰ってくるということ。生業、生活性、も描かれている。遊び心ですが、しっかりと生業を読み込んでいる。漁師が魚をとって帰ってくる、汗して働いています。風景はただ美しいことだけではない。生活も入っています。現代では分化させて何でも分けてしまう。遊ぶ世界と働く世界。働く世界と風雅な世界は別だ、とってしまう。昔の文化人たちはそうではない。全部トータルに飲み込んで理解したものです。これがランドスケープのトータルティです。

私のルーラル・ランドスケープ・デザインという本は、そういうことを農村世界から発見し、それを都市に生かそうという風景デザインの提案です。例えば産業上の廃棄物、これは常滑の土管ですが、なんとも地域らしさ、郷土性を感じさせて素晴らしいです。ところがアーバンデザインの柏の葉キャンパスは、金が掛かっているでしょうがつまらない。こういう味がひとつもないからです。田村さんと私は昔からおつきあいしてきましたが、横浜のアーバンデザインで批判したのはその点です。工業製品で街の全てを覆ってしまう、樹種はみんな同じ、MM21はクスノキとサツキばかり。このような生物多様性に欠けた人工的な空間で、水循環にも配慮しない。それがアーバンデザインの課題でしょう。（拍手）

2014 年度シンポジウム報告

A Report of Annual Symposium, 2014

— ランドスケープからみたサウンドスケープとその未来 —

パネルディスカッション

●鳥越けい子
Keiko Torigoe
青山学院大学
Aoyama Gakuin University

●土田義郎
Yoshiro Tsuchida
金沢工業大学
Kanazawa Institute of Technology

●曾和治好
Haruyoshi Sowa
京都造形芸術大学
Kyoto University of Arts and Design

●進士五十八
Isoya Shinji

斎藤：進士先生、誠にありがとうございました。これからは、協会メンバーからの報告に入ります。まずは鳥越先生、お願いします。

鳥越：あいにく声帯炎を患い、声がよく出ないので、発表をスライドの文字に依ることをお許しください。本日のシンポジウムは、ランドスケープの専門家と共にサウンドスケープの未来を考えるということ。協会員以外の参加者もいらっしやと思いますので、私からはここで「サウンドスケープ」という用語の成り立ちとその意義について、紹介と確認をさせていただきます。

サウンドスケープという用語は、ランドスケープという言葉が今よりもっと視覚中心だった1960年代末頃、カナダの現代音楽作曲家であり、音楽教育家・環境思想家でもあるR・マリー・シェフアーによってランドスケープという言葉をもとに考案・提唱されたものです。日本語では一般に「音の風景」と訳されますが、その言葉の意味は、音の風景の存在に気づき、聴く文化を大切にしようというだけのものに留まらない、というのが私の考えです。

日頃は視覚優位に過ごしている人が「サウンドスケープ」という言葉に出会うと、それまで眠っていた聴覚的な感性や思考を呼び覚まされる。このことが重要であるのは言うまでもありませんが、さらに「見た目の風景」に対して「聴く風景」は、目の前にある形を超えた環境を捉えようとする。つまり「音は形に留まらない」ということから、私たちはそこから土地の記憶や来歴などにも想いを馳せることにもなるのです。

サウンドスケープの考え方について、その重要な特徴をいくつか挙げるとすると、まずは「主体が無いと成立しない」ということがあります。サウンドスケープという用語には学術的な定義もあって、それは「個人、あるいは社会によってどのように知覚され理解されるかに強調点の置かれた音環境。したがって、個人あるいは特定の共同体や民族その他、文化を共有する人々のグループとそうした環境との関係によって規定される」というものです。したがって、サウンドスケープとは基本的に「世界を聴(聞)く行為、音の世界を体験する行為によっておのずと立ち表れてくる意味世界」＝「主体が構成する音の環境世界」なのです。

次に「音によるコミュニケーション」というと、これ

までは音楽や言語といった人間特有の営み、あるいはレコードやラジオといった音の記録・再生装置や通信技術を問題にするのが一般的。これに対して、サウンドスケープの構成要素は「人為・人工の音」はもとより、潮騒や風の音、虫や鳥、動物等の生物の音などの「自然の音」と人間との関係、即ち、特定の地域に生活する人々が自らの音の世界を手がかりに環境から得る情報の全体を問題にする。また、静けさや賑わいといった音環境の特定の状態をも手がかりとします。このように、人工音のみならず、自然音も含めたさまざまな種類の音を含む音環境全体を文化としてとらえることに、サウンドスケープ概念の文明史的意義があると私は思います。

けれども、先ほどの進士先生のご講演から分かるように、ランドスケープとは本来五感で把握するものですし、自然から人工物まで全てを含むものです。そうした本来トータルなランドスケープに対して、音の世界を強調して「サウンドスケープ」というこの言葉は、ある意味での矛盾を孕んでいる。であれば、日本サウンドスケープ協会も、ランドスケープの学会や協会と一緒にやっていくほうが良いという発想も生まれます。かといって、例えば造園学会と合体した場合、果たして一緒にやっていけるのか？ そういう意味での「サウンドスケープの未来」というのもあるかもしれません。

最後に、サウンドスケープの考え方の特徴として、それが極めて「ローカル」な考え方だということを述べておきたいと思います。つまり、私たちが体験するサウンドスケープは、先ほどの「誰がきくか」ということに並んで「いつ何処できくか」という時間と場所に大きく左右されます。水の音ひとつをとっても、季節や気象、地形といった極めてローカルな場所性・地域性に決定されます。

このように特定のサウンドスケープとは、ある時刻、ある地点に実際に身を置いてはじめて体験することのできるものという意味で、サウンドスケープ(音の風景)は極めて「ローカル」である。と同時に、例えばある地点で把握する「その土地の音」、温泉の音や地震に関連する音などはその典型でしょうが、それらを通じてスッと地球の「グローバル」な環境を感じることも少なくないのです。ここで、カナダにおけるサウンドスケープ概念成立の話に戻ると、そこには「新しくて古い音楽思

想」がありました。今ならエコシステムとかあるいは天体宇宙論とかですが、中世西洋の音楽思想には、地球の上の風土とかも全部含めて、それが地球上だけではなくて宇宙の惑星なども含めて一つ一つの音階があるといった考え方があって、シェーファーはそうした思想からも大きな影響を受けていたのです。

いずれにせよ、サウンドスケープにおける「今ここという現場感」と、それが土地の歴史や宇宙にも繋がっていく感覚というのは重要なことだと思います。

斎藤：どうもありがとうございました。それでは引き続き建築と庭園の関係性について、土田先生お願いします。

土田：建築と庭園をテーマにお話ししたいと思います。普段は建築の中の環境工学という分野で教えていますが、研究としてはサウンドスケープということで、色々やっています。音環境について研究しています。お手元に資料がありますが、音と環境デザインというものです。建築雑誌の2月号（2014年）に掲載されましたが、音という立場から取り上げるとどうなるかという内容です。金沢の兼六園の一角にある成巽閣というところで、現在残っているのは加賀藩13代藩主斉泰が建てたものです。2つの中庭がありそれぞれに水が引かれています。一方は段差があって水音が聞こえます。一方は水音を立てない静かなものになっています。水音のない流れは居間に面しています。水音がする方は普段寝るところに面しているので、眠りに誘うことが出来るようにと、あえてそのようにしたと伝えられています。こちらは平面図です。こちら側に段差がありますが、これは眺めを見るためのものではない。木が生い茂りすぎて見えないということではなく、元々段差は見えませんが、またL字型の石が使われていますが、なぜこんな石を使ったのかについて伝えられているものはありません。私は、なるべく音が出やすいように作ったのではないかと推理しています。眠りを誘うように音を出したという背景があるからこそ、室内から見えないけれども、音は届く。

翠滝は庭師が色々工夫をしています。11代藩主の治脩（はるなが）は当初、滝壺をつくれと言ったのですが、出来上がったのを見ますと滝壺はありません。

現在の翠滝です。こちら側から水が落ちて、ここに滝壺はありません。岩にあたってののです。滝に面する夕顔亭という茶室があります。茶室と言うのは木と紙で出来ていますから、ほとんど遮音性はありません。高音域のみ10デシベル程度の遮音性しかありません。滝壺に落ちるドドドドという音だとほとんど遮音されません。

それともう一つあるのは、人間の耳の性質です。高音域より低音域の方が耳の感度がいいのです。

こういう二つの理由から滝壺にせず岩にあてるようにしたと私は思うんですが、皆さんはどう思われるでしょうか。

斎藤：ありがとうございます。10分でやっていただきました。このままやっていきますので、意見などは質問用紙に書いていただければと思います。では手ぼうきにつ

いてお願いします。

曾和：京都造形芸術大学の曾和と申します。庭園のサウンドスケープ・ワーキンググループで活動しています。このワーキンググループでは、過去に中国庭園のサウンドスケープ研究者との共同国際ワークショップを開催するというような、庭園にサウンドスケープに関わる部分について研究活動を展開しています。今日の講演では、手ぼうきのサウンドスケープについてお話をさせていただきます。まず、ランドスケープの分野において、サウンドスケープを考える必要があるのかということをよく聞かれます。そういう一般的な疑問に対して、まず、この音を聞いてみることから始めましょう。これはエンジン・プロアやリーフプロアと呼ばれるエンジンで発生した風の方でゴミを吹き飛ばす機械です。皆さんは、この音を聞いてどう感じますか？

例えば、植治による流れの水音を楽しみながら鑑賞する無鄰菴庭園。このような庭園の管理の際に、庭師がプロアを使った方がいいのか、手ぼうきを使った方がいいのか。どうおもいますか？ ランドスケープの分野では、音を考えることはあまり意味を持たないと言う人がたくさんいましたが、そうではないと思います。ただ、好き嫌いについていえば、エンジンの音が好きな人もいるだろうし、竹の手ぼうきの音が好きな人もいます。しかし、このような文化財庭園のサウンドスケープの中に、エンジン音がふさわしいかどうかについては十分な議論が必要だと思います。

まず、手ぼうきとは何かというと、掃除の仕上げに使う道具です。竹で出来た小さな道具ということで、庭掃除の仕上げに使われます。京都では庭師が、乾燥した竹の枝を束ねて、手ぼうきを自作していました。自分の手や、仕事の進め方に合致した手ぼうきをつくることができます。このように竹の枝を束ねて、節をそろえ、末を切り取ることで手ぼうきが完成します。

私は、このような手ぼうきを自作する技術の継承が、京都の庭園文化において大切だと考え、色々なところでその意味や大切さについて話してきました。手ぼうきを作って天橋立を綺麗にしようというワークショップも、地元の小学生と一緒に取り組みました。天橋立は日本三景の一つで、ランドスケープを保全・保存してゆくこと自体に大変意味のあることです。

京大博物館が主催する「青空子ども博物館」というイベントで、マイ手ぼうきを作ろうというワークショップを開催しました。これらのワークショップの参加者は、みなさん手ぼうきの重要性を理解してください。うれしいことに、この「手ぼうきキット」はすぐに完売しました。

本来、伝統的な庭園技術を継承すべき京都の庭師がリーフプロアを導入し、他方で庭園を訪れる一般の来園者が手ぼうきの重要性に気づき始めています。プロアなど機械化を推進する造園専門家と、癒しや雰囲気など鑑賞を重視するユーザーのギャップが、京都の庭園のサウンドスケープが持つ問題点の一つだと指摘できます。京都の庭園文化の将来を考えた場合、手ぼうきは守られるべきサウンドスケープだと思います。

パネルディスカッション

齋藤：ここからパネルディスカッションに入りたいと思います。準備の間、私も今のプロアの話をお聞かせいただきます。去年、松皮ぶきの葺き替えをやっているというので見に行く機会がありました。植物性材料で葺くということで、竹クギを打つ音がトントントントンとすごく弾みよく聞こえるのですが、外はブワー・ブワーとなっているのです。録音していたのですが、昼休みになってプロアがおさまる時に、大工さんをお願いして音を録らせてもらいました。文化財を改修する時には白いシートで囲みます。しかし、中からそういう竹クギを打つ音などが聞こえてきたら、京都としては修理していても「あ、見えないんだ」というのではなく、そういうことをやっているの分かっていいと思います。改修工事の時にはプロアを使わないようにしてもらえるといいと、今の話を聞いて思いました。

準備ができたようです。パネルディスカッションということで、最初に進士先生からコメントを頂きたく思います。パネラーに対してでも、総合的なコメントでもかまいません。

進士：ご清聴ありがとうございますというのはありますが、ご清視というのは今日生まれて初めて聞きました。なかなか象徴的でいいです。今日はサウンドスケープの中、鳥越さんが目視でいくという、これは声がでないからでしょうけど、演出だとしてもいいことです。僕はこういう試みはもっとやるべきだと思います。

私が先ほど楓橋夜泊をやったのは、冒頭で言ったように詩吟というのは大きく怒鳴ると思っている人がいっぱいいるからです。それどころか、詩吟は実際のところほとんどがそうなのです。詩吟というのは、本当は声に出して味わうためのものです。だから味わうために声に出すか、あるいは出し方を工夫するか、本当は出さない方がいいのか、そういうことをよく考えるべきです。静寂、静かということは、ただ黙っているのか、多少工夫をしてより静寂を深めるのかという、そういう話がしたかった。ですからサウンドスケープを考える時に、音は音だけで考えないでほしいと言ってきたが、音がどうでもいいなどということは一つも思いません。

音は非常に重要な要素です。冒頭で齋藤先生は、視覚がほとんどだからという話をされていましたが、結局今の時代はウェイトで、一番大きい要素をやればいだろうと、微量な成分は大体無視する。植物の成長でもそうです。窒素リン酸カリなどは重要な要素で、今植物は工場生産するように隣の千葉大でやっていますから。先日、植物工場のリーダーの方とお話をして、僕はじつと話を聞いていたのですが、植物工場に私が批判的だっただけで知っているから、親しくしていることもあり「先生何か質問ないですか」と言われてしまいました。つまり植物工場というと、どんな野菜も全部作れると思っている。植物工場ではほんの数種類の植物、野菜なのです。野菜は何百種類とありますから。それから栄養を全部水で溶かして吸収させるという仕掛けなのです。だが、本当は土の中にそれでは分からないような微量成分がたくさん

入っています。それがその植物の味とか香りとかその植物の個性、畑による違いになるのです。そういうものが本当の味わいのはずなのに、全部それを平均値でやるのです。これは農学そのものの専門が工学化したから。ここも工学部が中心です。どうも工学というのは条件を整えて全部揃えてしまう。もっと悪く言うと、馬鹿でも何でもやれるというようにする。今のファーストフードのサービスのように、確立化したマニュアルがおもてなしだと思っているわけです。それと同じです。微量な成分とかそれぞれの場所での判断とか個別性をほとんど抜いてしまうというのが、やはりいまの問題だろうと思います。そういう意味で、私は音というのは微量成分ではなく、昔から結構重要な要素であって、それを生かしてきたわけですから。そして、そういう文化をそれぞれの国で作ってきた。だから私は、サウンドスケープを意味がないなどと思った事は一度もありません。成巽閣については私もまったく同感ですが、あの曲水は水が流れたままになっているのだから曲水になってない。

土田：わきに微量の水が流れているのです。

進士：そう、ではあれはほとんど滝ですか？ 先ほどの写真では右側の写真ですよ？

土田：アップしたところですよ。こういうように体をのぼして。

進士：成巽閣の中を流れている水はしっかりと曲水ですが、あれは外にある。

土田：比較点的曲水ではなく、それとは違うところに曲水がある。

進士：違うところみたいですね。だから私は詳しくないのうかがっていますが、あれは相当落差があって音が出ているのですか？

土田：10センチくらいです。

進士：そうなのですね。先ほどの写真などはこうなっていたから、相当落差があるように見えたのですが、そうではないのですか。

土田：そうなのです。

進士：10センチくらいなら、ちゃんと音が出るでしょうね。それが中でいうと何センチくらいになるとか、音質の高音域が減ったとか低音域が吸収されたとか、実験はされているんですか？

土田：そういう分析もしていますが、ここではあえて出していないです。

進士：そういう分析は、この協会ではどうなのですか？

土田：音の持つ意味性とか、そのようなことが行われてきた背景とかをここでは話したいと思い、あえて出していないです。

進士：私から言うと、ああいうので音を出してその音で演出しているというのは造園の常識なのです。だからそれ以上にするのは何かという話ですよ。

土田：もちろん物理的なレベルでの実験もやっております。

進士：兼六園は詳しいのですが、翠滝はみっともないものだから、あれは音を効果的に出すものだとおっしゃるんですか？

土田：私はそういう意図があったのではないのかなと思っ

ています。

進士：滝というのは、音を出すためであるのは間違いない。ただ造園の場合は、音を出すということと、姿形というのはセットなのです。皆さんに分かりやすく言うと、たいていの滝は水が落ちて、それが滝壺にたまってから溢れて流れます。そして石ころにあたってから流れる。それがすぐみっともない。落ちてすぐ池なのです。私から言うと、あの扱ひもよくない。だから滝を作らせたかもしれないが、風景を作ってない。滝は風景の要素で、音の風景は作ったかもしれないが、本当の風景を作っていないと思います。

余分なことをいいますが、兼六園は六つ兼ねているといいながら、いけないところがいっぱいある。石川県の公園管理事務所の所長にずっと言ってきました。要するに保守的に、維持管理だけしている。少しでも動かすといういろいろ言うから、これは文化庁も悪いのです。本当は庭園というのは名勝なのです。名勝というのは優れた風景です。文化財保護法の名勝というのは美しい風景だから保護しているのに、今の文化庁の人たちは、考古学などの人たちと一緒に仕事しているせいだと、私は勝手に思っています。正確さなど、測量したそのままがいいと思っている。形式の復元に全くなってないのです。もっと酷いのは大槌などの礎水というのがありますが、それは発掘しました。発掘したものの原型を残さなければいけないと思ってわざわざ盛り土しているのです。風景というのはどのくらい土が盛っているのかで全く違います。逆に本当の庭園を覆い隠してしまっている。風景を文化財がだめにしているのです。だから私は、音の文化財というのもあっていいと思います。文化財というのは何なのかというのを本当は考えなければいけない。ほうきの音にも通じます。

鳥越：進士先生にもう少しコメントを頂きたかったところがあって、先ほどの画面を出してください。本当はお見せしたいものがその次の頁にあったのです。私はもともと出身が音楽学だったので、サウンドスケープという考え方が、音楽にとってどのような意味があるのかということについてもいつも考えています。結局サウンドスケープは音楽を愛するものから見ると、音楽学という学問の世界に閉じ込められていた音楽を、たとえば人の言葉とか、楽器の音以外の先ほど漢詩にも出てきたような、いろいろな音の世界に解放した。進士先生がおっしゃったように、家畜化された自然と野生の自然との段階はあると思います。そして、宇宙までいくような音楽観というのを私たちに与えてくれた、というかそういうところにまで音楽を戻してくれたところにサウンドスケープの考え方のよさがあると、私個人としては思っています。ランドスケープをやっているという先生のこの本の最後に、造園といいながら、それがランドスケープとかももっと囲まれたその都市でのランドスケープとかだけではなくて、最終的には心や宇宙まで関係しているのではないかと書かれている。造園の世界に対してサウンドスケープが突破口をあけるということがあるのではないかと聞いてきたかったのです。

進士：今鳥越先生がおっしゃられたのは『日本の庭園』と

いう私の本です。そこでは庭園について書いたのですが、実際には所謂「庭園」だけではなくもっと大きな話についても書いた。私はやはり、大きなランドスケープの中で庭園を考えたり公園を考えたり、国立公園の中の自然保護を考えたりしてきたわけですか。先ほどの鳥越先生の説明で、大体サウンドスケープの世界が何を狙っているのか分かりました。ただこれも冷ややかに言えば、音楽を中心にした人たちの現実に対する不満で、現実がいかに問題かと感じています。そのために閉じ込められた学問だけではなく、もっと広くすべきだとおっしゃられたと思います。

造園も昔から、園と書きます。国がまえですから囲まれている。だから庭園というのだけはいけなくて、ランドスケープではないかと思うわけです。中国では造園学はエンリといい、景観という意味をつけています。韓国の造園学でも造景学、景観を作る学問としています。日本の造園だけが、園という国がまえで囲った字になっているわけです。これは建築が造家学だったからなのです。アーキテクチャーが家を造る学だったので、それに対するランドスケープ・アーキテクチャーが作る園だったので、インドアとアウトドアにわけて対比してしまったのです。だから国がまえをつけた。ランドスケープの言葉と概念も色々と変遷しています。だから私に言わせれば同じ事です。誰もが研究している課題に対して色々歴史を調べたり実際の問題解決にあたりたり、いったいどのようにしたら本当なのだろうという本質を追求しようとする。そうするとみんな矛盾を感じてきます。たとえば音楽で言えばミュージシャンという職業が出来たり、オーケストラという集団が出来たり、それにはスポンサーが必ずいて、教会がついていたり、あるいは貴族がついていたりします。そういうニーズに応じてサービスを提供していた。だが、これでいいのかというのは誰もが思う。当然だと思うのです。プロとしてある道を極めれば、だんだんそういう問題意識を持って抜げていく。造園の本でも、たとえばアーススケープという本があります。アメリカの造園家が、アーススケープという言葉を作った。スケープというのは土地を、街ならタウンスケープだし、地球ならアーススケープなのです。ですから造園でもそういう広がりがあり、サウンドスケープにおける考え方と全く同じですね。

鳥越：はい、先ほども言いましたが、西洋でも中世の音楽思想には「天体の音楽」とか「宇宙のハルモニア」といった考え方がある、サウンドスケープの考え方はそうした流れを汲むところもあるんです。

進士：鳥越さんは、夢見る乙女でいいと思う。その位置で頑張ってほしい。ただ、私はプランナーだからやるべきところの責任を持つというやり方がいいと思っている。私はやはり具体的に、現実日本の国土の、地球の国としての問題もあり、それをどのようにしなければいけないかという課題はいっぱいあるので、そこをしっかりとしないといけない。だから、宇宙までは面倒を見切れない。

鳥越：おっしゃる通りですが、夢見る乙女として言っているのではないということ、今日は音楽思想などを紹介して進士先生にお伝えしたかったのですが、、、

進士：今日は声が出ないから、こっちが察しないといけない。いつもは大変ですが。(笑)

齋藤：ありがとうございます。鳥越先生がどういうことなのか想像出来ます。(笑) 次に、曾和先生のお話を伺いたいと思います。

曾和：私も実は、90年代からサウンドスケープ研究や、ランドスケープの設計やデザインに携わり、最大で24ha程度の都市デザインのランドスケープを担当したこともあります。これらの実プロジェクトの中で、物理的なものだけをデザインすることの限界性を感じており、その意味で、形のないもの、すなわちサウンドスケープや時間という概念の導入により、プロジェクトに新たな視点を持ち込まれたという経験があります。そのひとつが現場性です。サウンドスケープは教育の過程で、現地に行って、自分で感じとることを重視します。言い換えれば、地域の文脈を大事にします。これはユニバーサルリズム、つまり世界のどこに行っても同じコンセプトで計画を進める方式とは正反対のものです。コンテキストを読み取るためには、必ず現地に行く必要があります。ここでは時間が流れ、音も聞こえる、まさにライブです。固有の文化や環境もあります。特に音を感じ取ろうとすれば、やはり現地にはないと何も感じ取ることができません。

鳥越先生も現地性や時間性とおっしゃっていますが、先ほど私が植木鉢の音を会場に響かせたように、実際に聞かないと理解できない事象が沢山あります。しかしランドスケープの分野では、ともすれば計画の中で現地性を軽々しく見てしまう事があるのです。そういうときにサウンドスケープの考え方を導入することにより、感覚を現地に引き戻してくれる効果があります。これからの時代は時間の流れを感じながら計画を進めることこそが大事だと考えています。

それで私は最近、授業の中で、インプロビゼーションを重視しようと学生に教えています。庭師は現地の時間の中で、即興的に仕事をします。インプロビゼーションです。一方、設計や計画はコンポジションなのです。芸術用語で言いますと「構成」、音楽用語では「作曲」です。庭師はコンポジションよりも、どちらかといえばインプロビゼーションの割合が高い。つまり現地的であり、ライブであり、音楽的でもある。だから庭園のサウンドスケープの中に、庭師の技術や時間性、即興性が息づいているのではないのでしょうか？

例えば剪定をするときには、枝を前にして、こう切ろうかなと考える。剪定の設計は不可能です。どの枝を、どの場所で切るかは、その場で判断しないとけない。これはジャズの即興演奏のようなものです。このように、音楽的に、さらにサウンドスケープ的に考えていくことで、ランドスケープがより豊かになったり、現場の重要性を思い起こさせてくれたりするのです。だから、そういう面で僕はこの二つの分野が良い関係を築くことで、非常に面白い展開が可能になると考えます。

土田：全く別な事を考えていました。キャッチボールにならず、すみません。今考えていたことは、やはり現地性などということの話を考えていたら、最近の建築学科の

学生が、現場見学には行くことがあるのですが、実際にその空間がどうなるかということを見ただけで考えているような感じがします。

そこに一本線を引くとどう変わるか、そのようなことまで考えられていないような気がするのですが、あちこちで音の風景を建築の中にももう少し掘り下げられたらいいと思っています。その建築単体として完結してしまって、周囲との関係との連続性や、地域というのもあるし、いわゆる狭い意味での造園というようなこともありますし、そういうことまでも本当は考えられなければいけないところですが、だが、なかなかそのようにはいってないと思い、その現地性、体で感じる、五感で感じるものをどうにか引き戻して行きたいということを考えています。

教育的な側面について曾和先生もおっしゃっていましたが、建築の中の教育というのがありますし、地域の中での教育というのも活動されていることはとても大事だなと考えています。そういう意味でも、これから継続していけたらいいと思っています。

風鈴というのは小さいものですが、そういう小さいものから地域につながるような、それが広がって行けば全体になるわけですから、地域の音作りに繋がっていくのではないかと思います。

齋藤：ありがとうございます。みなさんも一方的に聞いているだけではなくて、どんどん入ってきていただければと思います。

鳥越：先ほどいい忘れたのですが、宇宙というのは漢詩にも月を見るといったところが十分同じだだと思います。ここに書いていないのは、見る人それだけじゃなくて、結局最終的に全部つきぬけて繋がっている。鐘の音や風鈴の音を聞いても、それが自分の心のなかにあるこれまで鳴ってきたものとも、大きな話に聞こえるかもしれないが月や宇宙といった外にあるものとも繋がっています。

先ほどもいいかかったのですが、すでにランドスケープがそういうものだと思うのです。そうするとサウンドスケープ協会の悩みは、もうそうした全てがランドスケープの中に入っているのに、今更サウンドスケープだ、サウンドスケープだ、という必要はないかもしれないことです。(笑)

齋藤：サウンドスケープの悩み相談だ。(笑)

進士：そういうことは鳥越先生が昔来られたときに話したのです。ただ、研究や活動については、いいのです。やはりサウンドスケープ協会をお作りになって、こういう仲間を得て、そういうサウンドスケープという言葉があるところにフォーカスすると、問題の所在を明らかにした。だから僕は二つ言いました。どこの分野の人でも自分がやっている専門で、自分の世界で作られたものは、今の時代から言って十分でない。あるいは本当の本質を追求しているのだろうか。便宜的にやっているところが大きいのではないだろうか、という疑問を持って考えるという発展の仕方もあります。

逆にそういうときに新しい概念をいれる。大体そういうのはアメリカが多く、アメリカ人は機能的に分かれて

いるせいもあり、絶えずそういうものを包み込む人が出てくる。僕はその両方とも必要なものだと考えていて、だからフォーカスをしぼることによってその言葉がある種の刺激になって、色々なものを啓発して、そこから新しい更に重要なことを発見して作っていく。それがまたいくつも核分裂して、またひとつになっていくということもあるので、僕は非常に意味があると思います。

それで、例えば月は非常にたくさん詩で詠まれますが、天地人によく言うように、宇宙の話は古代ギリシャ神話から中国の物語もほとんど変わってないと思うのです。今はエコロジーが盛んに言われるようになり、私は本に「天人合一」の思想というのを紹介したことがあります。もう2～30年前。それは天と人が一つになるということですから、エコロジーなのです。つまり現代風に言うと、自然共生という概念です。みんなそれぞれの時代に作った言葉なので、昔の人は昔の発想でしかないと思うが、それをしっかりと現代語訳してみれば分かることです。そして、その普遍性はほとんど変わっていない。

天・地・人、そうですね。三元論で言えばみんなそれがないといけけないのです。それをサイエンティストは、天だけやるとか人だけやるとかいった縄張りを作ってしまった。研究者の勝手、もう少し言うと大学の勝手です。大学の勝手に募集されてきた学生は気の毒です。ここに学生諸君はどのくらいいますか？ だから反対に言えば、今の学生はそのような与えられた枠組みを突破するパワーを持たなければいけない。それからこういうよくわからない協会に参加する、そして自分で置かれた状況を超えて行かないといけけないと思います。

僕も大学院でやっていたからよく思うけど、今の学生たちは偏差値が本当に高くなって、色々な事を知っていて要領もいいパソコンもうまい。私みたいに手書きでペーパー配る人は今時いません。だけどその割に肝心なことが抜けているといつも思っていました。それはやはり、自分でものを見て感じて考えるというのが弱い。だからそういう意味で、今日は少ないようだが、もっとこういう会にこそ参加すべきです。普段の斎藤先生の授業よりこちらにくるべきだ。(笑い)

どこの大学も、カリキュラムなどはシラバスなどと言うべきことをしっかりと作ってしまっています。それが正しいというように文部省が決めてしまったから。だけどシラバスにしっかりと書くところから、当たり前前のことを書くのです。当たり前前と当たり前前の間に、もっと大事なことがある。そういうことが、今の教育ではほとんど行われてないのです。

だからそこが問題なので、サウンドスケープはそういう意味では多分それに近い。昔は、綺麗な音楽・美しい音楽・魅力的な音楽、やはりそういうものだけが音で、雑音や害のある音は騒音など、そういうのはあったでしょう。だが、そういう全体の音環境という捉え方はビジネスにならなかったわけです。研究もそうです。日本の学術研究は毎年5兆円くらいかけているが、そのお金はほとんどサウンドスケープには来てない。それが筑波のあたりにいっぱいいるのです。(笑い)

曾和：先ほど兼六園の翠滝の音について、少し先生に聞いて

ていただきたいと思います。実は先ほど兼六園の滝の外観があまり綺麗ではないというご意見を、手厳しい指摘と感じていました。実は少し前に、サウンドスケープを研究題材とする学生と一緒に、金沢の兼六園の翠滝を題材にして勉強会を開催しました。その際、翠滝の前には4車線道路が通っていて、交通騒音がひどいので、朝4時とか3時とか自動車が少ない時間帯に兼六園を訪れ、翠滝の音を聞いてみました。これがそのときのビデオです。

先ほど土田先生がおっしゃっていたように、やはり滝壺がなくて滝から落ちた水が石の表面を流れていく形の作りで、布落ちの滝に伝い落ちが繋がったようなものです。この翠滝を作る際に、藩主であった前田治脩が、滝の音が悪いということで、滝の作り直しを命じたという記録が残っています。これは当時の藩主が、滝の音がいいか悪いかを判断する感性を持っていたことを示します。この事実はサウンドスケープ的にも造園的にも大変貴重な事例だといえます。翠滝の外観は先生がおっしゃったように良くないかもしれませんが、中国の詩人に、翠滝の音は前田治脩という江戸時代の藩主がOKを出した音だと伝えたい。加賀に滝音がいいか悪いかを判断するという音文化があった。江戸時代の日本にそれだけ高い感覚を持った人がいたという事実は、世界にとっても貴重な事例です。中国の研究者にその話をしたら、中国には滝の音がいいか悪いかを判断した例はないという話があり、このことから、この事例の貴重さが窺えると思います。

進士：そうですね。今聞いていて僕はいい音だと思ってない。あの水が走るという、落ちたらぱっと行ってしまおう、シーという音。感性が違うから違うのだが、むしろ私は先ほどの先生の話で、夕顔亭でしたか、お茶室の中にくるとこの音がまるやかにあって、ある音がカットされてこうなるといった話なら、少し面白いと思った。というのは、この隣に噴水があるのです。あれはバシャバシャ音がします。だから両方そうなのです。あれは霞ヶ池との落差で音を出しているだけです。だからまだ物理音なのです。

曾和：ああ、噴水はそうですね。

進士：いや、噴水も滝もそうです。私がそう思っているだけで、私の勝手。だから、もっといい滝を他に聞いた方がいい。それから、滝のところに、造園の場合は普通木をかけます。滝添えの木といえます。

滝添えの木は水が落ちた時空気が動くので、その空気の動きを感じさせるためにわざわざ非常に柔らかいモミジのような木を植えるわけです。それは視覚と聴覚、両方重ねて見るものなのです。だからそういう風に滝壺があると、舞い上がります。それから滝壺をやや半円形みたいに包み込むものなのです。こみみたいに、のっぺらぼうですっとなっているのではない。

僕からいうとこれはまだ土木…、土木屋の人もいるかもしれない。(笑い) 僕は土木と造園は違うと思っている、こちらは高尚で、こちらは強度を追いかけているものだと思っているから、ごめんなさい。今日私は名誉教授で来ているものですから、責任が何にもないので、す

みません。だけど、このように包んで音の反響など、そういうことまで考えるものなのです。だからそういう意味では、溢れたから落とすようなのはいけない。フィジカル。フィジカル・ヴィジュアル・エコロジカル・ソーシャル・メンタル・スピリチュアルといいます。

曾和：分かります。

斎藤：ありがとうございます。まだまだ話は尽きません。私自身はサウンドスケープ協会に入り、音は5秒とか10秒とか時間をかけないと分からないと感じました。写真みたいに一瞬でこの庭はどうだなどというが、音は一目ではヴィジュアルで見えないので、5秒とか10秒とか1分とか3分とかかけないと分からない。それから音楽から来たというようにおっしゃられています、今の音楽の流通は3分から4分のいわゆるミュージックがデジタルで流れたり、それを聴いたりするということです。

自然の音でいくと、次にどういう音がするのか分からないというわくわく感というか、そこに僕はライブ感を抱きます。先ほど進士先生が言った滝壺の水が舞って、そういうある程度5秒とか10秒とか見ていないとそういう変化、ヴィジュアル変化もないし、それに音もついているという意味では、やはりそのライブ感というのがある。進士先生や僕らの世代はみんな外で、ライブでずっと子どものときから自然をある程度感じていたが、今の学生や子どもたちはゲームやって、ほとんど外を体験してない。そこにそのライブを絡めて、サウンドスケープやランドスケープにこれから注目するところがあると思っています。司会の権限で、ここで一旦締めます。みなさんのアンケート等を元にして、最後に時間をとります。

斎藤：いろいろ質問いただいています。それぞれの先生が今一番気になるランドスケープ・サウンドスケープを教えてください。これは最後の紙をそのままパネラーに返すというのが秀逸なので、一人2、3分ずつでお願いします。また爆発すると長くなるので。(笑い)

実は、対象にはこういう紙を配っており、通常はただ質問を書いてくださいというようになっていますが、「あなたの気になるランドスケープ・サウンドスケープを教えてください」という項目を載せています。概要、可能ならいつどこで誰とどんな景色でどんな音、というのを書いてもらうようにして、それを今まとめようとしています。そうしたら会場からパネラーはどうなのだというのが来ましたので、是非2、3分で、どなたからでもいいですがお答えください。いかがでしょうか。

進士：僕はこれまで3年ほどNHKのラジオ深夜便で「名園散歩」というのを頼まれて喋ってきました。それを続けていると、あなたの気になる名園、庭園はどこですかという質問がいっぱい来るのです。僕はそういうのに対してね、みんないいですと言っている。私の音がらみで言ってもみんなランドスケープはそれぞれ面白いです。ただ、機械音はいけません。先ほどからずっと批判しているのは、プロアもそうですが、機械音なのです。自然のものはみんないい音です。サヌカイトみたいな石、

私のお墓を預かってくださっているお寺さんは、おりんを鳴らすのに金属じゃなくてサヌカイトでカンカンと叩いているのです。先ほど私は竜笛とかワニの太鼓とかと言いました。猫の皮だったり蛇の皮だったりみんな楽器は自然物なのです。有機物。それぞれの味わいがある、それがまた想像出来る。竜の皮とは何だというように、です。竜のような音という想像をしたのでしょうか。基本的には音そのものではなくて、何かの属性として音が出ているわけで、触って、こすってもいい。だから僕は自然物の音はみんな素晴らしいと思う。風景もそうで、それぞれの土地にあったランドスケープはみんな素晴らしいです。

斎藤：ありがとうございます。

鳥越：私の家のそばに、屋敷林という防風林があります。大人になってから気づいたのですが、私はその音を小さいときからずっと聴きながら育ってきたのだなと思ったのです。その存続が、やはり相続税などが問題になっています。例えば、我が家に一番近い屋敷林の持ち主は、本橋又蔵さんという私のまちの町会長さんですが、最近はそのくらいの年配の方が次々と亡くなっている。最近それを本気で聴いて記録しています。そうした音の風景が、今後も地域で続くようにするのはどうしたらいいかを考えています。最後に、先ほど進士先生が自然物は人為的な手が加わってもよい味がでるとおっしゃいましたが、防風林はいい人工もあるという典型です。関東平野の場合、関東ローム層は赤土が飛ばないように、人間が植えて作っている森なのです。そういう屋敷林が、やはり私にとって一番身近な、大事な、音風景、サウンドスケープでありランドスケープです。

斎藤：ありがとうございます。原風景というか、原音風景ですね。続けてお願いします。

土田：私も何か一つと言われると結構困ってしまいます。やはりあの庭園の音を聴いて、あちこち庭園巡りしながら音を聴いていると「あぁいいな」と思うところがあります。兼六園の中一つあげるとしても色々な音が次から次に現れてくるから、そういう面もあります。ですから、それとは全く違う音を出してみようと思います。家の部屋の中から聞こえる公園のブランコの音が実は好きです。近所に公園があるのですが、北陸地域に住んでいると冬の間なかなか子どもは外で遊べない。春になって初めてブランコがギーコギーコと聞こえてきて、子どもたちのにぎやかな声がすると、あぁ春が来たなということがあります。その中に自分の子どももいたのだなと。そういう地域性や物語性をそれとともに捉える音風景というものに実は感傷を覚えることがあります。いいな、ではなくて感傷です。

斎藤：ありがとうございます。

曾和：私は色々な音が好きだしランドスケープも好きですが、やはり一番興味があるのは日本庭園の水音の系譜です。飛鳥京庭園には当時、中国の影響を受けた噴水のような水景施設がありました。おそらく石の穴から水がシューと飛び出し、パシャパシャというような音が出るような構造です。飛鳥時代の庭園に噴水があったということは、当然、そこには噴水の水音があったということ

です。これは、榎原考古学研究所の発掘報告書に記載されています。

平安時代になると庭園文化は充実し、「作庭記」という庭の作り方を説明した、いわばハウツー本が書かれました。この作庭記という本には向落、片落、転落、離落、稜落、布落、糸落、重落、左右落、横落と名付けられた10種類の滝の落とし方や、流れのデザインについて書いてあります。ここから言えることは、平安時代には、少なくとも10種類以上の滝の水音のバリエーションが存在した可能性が高いということです。

さらに平安時代の有名な滝に、大覚寺の「名古屋の滝」があります。これは非常に興味深い滝で、水が枯れてその滝の音がしなくなってしまう無音の滝なんです。音がしない空の滝石組みを見て、昔の滝音を偲ぶというサウンドスケープは、まさにジョンケージの4分33秒に通じるのではないかと思います。平安時代にすでにそういう域レベルで日本人が滝の音を楽しんでいたというのはすごいことではないでしょうか？

さらに江戸時代には、わが国では有名な鹿威し、水琴窟という庭園の音具が創造されました。また明治時代には小川治兵衛が琵琶湖疏水を南禅寺の別荘群に引き込み、数々の名園を作庭しました。無鄰菴庭園や対龍山荘など、これらの庭園には数多くの滝や水落、流れがあり、それぞれ独自の水音のサウンドスケープが存在します。このように、どうも日本人は水音のサウンドスケープを継続的に育んできた系譜があるのではないかと考えています。このような水音の文化が我が国に連綿と息づいているからこそ、先生方も滝音に関して高い教養をお持ちで、はっきりと滝の音が好きか嫌いかわかるとおっしゃられる。ここまで滝の音が好きか嫌いかわかるとヨーロッパ人は断言できないと思うのです。

先ほどの前田治脩も、翠滝の滝音が良くないので、作り直すようにとの指示をしており、それが太梁公日記に記録されています。日本人が滝の音の良し悪しを感じる教養レベルまで達していたということは、繰り返しますが、世界に誇れるのではないかと思います。

齋藤：ありがとうございます。続いて、人生の中で、景観などの関係に対する教養がないということだと小学生などが挙げられますが、例えば、どのように教育等を行ったらよいと思われませんか。一言お願いします。

進士：環境思想・環境教育分科会というのを学術会議でやっており、そのうちのひとつにそれがああります。環境教育の専門家はいるのですが大体教育系の方が多く、実践をやっているとあまり研究していないので、学術会議にそういう組織がなかったのです。なかったというかメンバーがいなかったから出来ない。それで環境学のなかに作ったのです。だから環境教育というのは大事。

ただ、いま環境教育というと、またCO2とか生物多様性とか定番化してしまっているのです。今言ったように基盤が大事。それで環境教育について私がいつも言うのは、クルト・ハーンという人です。「大人が子どもに対して大人の価値観を押し付けてはならない。しかし体験することだけは強要しなさい」という名言を吐いている。体験するということなのです。全て体験するとい

こと。体験すれば自ずと環境を感じるものです。その中に音もあれば視覚的な風景もあるわけです。そして味覚もある。危険性とか安全性というのも十分に対応できるわけです。要するに体験です。

今の社会は特に完全に安全にして、子どもが色々とチャレンジする、色々なものにトライする機会を奪っているわけです。体験させれば全て分かる。体験させれば「なんでだろう」とことになり、今例えば曾和先生がおっしゃったように作庭記から解き起こすのです。

ただ私の反論としては、そのようなことは現代人がバツと言うだけで、昔の方が偉いのです。現代人は解説しているだけで、昔の方がよほどトータルな感性を持っていたと思う。だから美しいものを作ってきたわけです。それなのに文明には進歩史観があります。文明というのは進んでいて、現代人は現代が一番進んでいると錯覚している。なぜ古代の方がいけなくて、今の現代人の方がいいのか。

そんなことはない。サイエンスが一部発達したのは間違いないでしょう。発達ではない。それなのに、文明も文化も全部一緒にして発達史的に捉えるから、昔は悪かったはずなのにここまでよかったという評価をしてしまう。僕は反対に、それはとんでもない驕りだと思っています。だからやはり教育の基本として、そういう驕りから始まった教育はいけないと思う。

まず素直に、どんな人間も子どもの頃から大人になっていく過程で色々な事を体験しながら、自ら体験的に学んでいった時に本物になる。いざという時の対応もそれなら出来るのだと思います。

齋藤：ありがとうございます。質問で非常に多かったのが手ぼうきの話なので、これについてお答えください。

曾和：ありがとうございます。手ぼうきについて質問を頂きました。プロアと手ぼうきは共存出来ないのでしょうかというご質問です。環境を守るべき庭師がエネルギーとしてガソリンを使い、大きなエンジン音を鳴らして、庭園のサウンドスケープを悪化させて良いのかと思います。例えば環境という視点から言えば、最低限、太陽光発電でバッテリーに蓄電してプロアの風を起こすというように、再生可能エネルギーの利用を工夫するという選択も可能です。要するに、サウンドスケープを守るというコンセプトでイノベーションを進める方法もあるかもしれないし、プロアを生産するメーカーがそういう視点に興味を持ってくれればと思います。

京都の地域性で言えば、観光都市という性格上、プロアの音が日本庭園で聞こえることは、外国からの観光客に大きな失望感を与える危険性があります。これは京都としては非常にマイナスです。そういう意味で法的規制なり、何らかの対策が必要だと思います。また、竹林再生を教育活動としてやっていきたいということを書いている方もいらっしゃいました。子どもと一緒に竹で色々なワークショップをやり、今までは竹を捨てていたが、その枝を使って手ぼうきにするとということをやってみたらいいのではないかとのお話もあった。

ランドスケープ、つまり風景を考えるに、美しい風景には美しい音が存在していると、そういう庭師の世界に

フロアを持ち込まれたのはショックだというお話。ハワイでフロアの音を聞いて「なんて事をアメリカはやるのだ」と思っていたら、同じことを京都でもやっているというのはどういうことなのか驚いたというお話。もうその通り、私も大賛成です。そのような形で、みなさん冷静に今の京都の庭師を見て、是非そういうご意見を庭師に届けていただければ、造園業界が、これではまずいと、もう一度考え直してくれると思います。ありがとうございました。

齋藤：これについて何かいい解決法や、気になる事がもしあればお願いします。

進士：私もフロアを使った事がありますが、とにかく早く掃除する。そういう意味で、今曾和さんが言われたのは庭師としての美学です。ところが一方では、京都に庭師がどれだけいるか、それに対しての対価、丁寧な仕事に対して果たしてそれだけの対価が払われているのかという、経済性のところも結構あるのではないかと思います。

曾和：実は私の研究室、大学に出入りしている庭師が、理事長に今日は掃除するようにと言われて、フロア2台を使って僕の研究室の横で大きなエンジン音を響かせて掃除をしたことがあります。あまりに長時間になり、近隣にも迷惑だろうと考え、僕がフロアに反対しているのを知っているだろう、その近くでフロア2台、ステレオで使うとはどういうことだと、怒りにいったのです。そのときに「2時間で掃除せなあかんから、先生のこと気にしてもらえません」と逆に切り返されました。やはりそういう現場の声にも一理あります。早く掃除出来た分丁寧に剪定出来るのではないかと思います。

このような意見は一理あるように思えますが、実は非常に危険です。なぜ京都の庭師が不況でも生き残っているかという、その理由の一つに庭の手入れの仕事があるからなんです。それでお寺などを色々回って、一年中手入れをしているだけで、極端な言い方かもしれませんが、3代くらい食べていけるかもしれません。その大事な手入れの技術を機械化してしまったら、専門技術を持たない人でも、庭の手入れが出来るようになります。すると庭の掃除の技術や芸術的感性の存在価値は低下し、単なる価格勝負になってしまいます。結局は庭師自身の首を締めてしまうのです。むしろ、手ぼうきを使った掃除は、芸術であり、世界に誇るべき技術だから、掃除を芸術にまで高めた京都の庭園文化を楽しんでもらう。このような芸術性・技術レベルの高さが京都の庭の本質と言ってデモンストレーションした方が観光的にも、一緒に庭園文化を深めていくという今後の教育的な意味でも、生き残っていける。これが、京都が千年生き残ってきた戦略の一つではないかと思います。

齋藤：ここに今頂いた、20代の若い学生さんの言葉があります。田植えの稲刈りの時のコンバインの音は私にはサウンドスケープの一部。小さい頃から聞いていいです。これは例えば機織りの音などを小さい頃から聞いていて、そういうのと非常に似てくると思いますが、フロアの皆さんも含めていかがでしょうか。

佐藤：音の話とは少しずれますが、今のその庭師とフロアというのはおそらく、そういう文化、昔お庭を持ってい

るとするのは相当なお金持ちだったわけですが。極端に貧富の差が大きかった時代に、そもそも貧富の差なんて問題にすらならなかった時代に、お金持ちの人が色々人を雇って、雇われた人が十分に暮らしていった。だから文化が維持されてきた。

そこに突然現代の資本論を持ち込んでしまうと、まず自由競争などで極端な金持ちがいなくなってしまうということがあります。やはりお金の流れというのを音に限らず根本的に考え直さないと難しいという気がします。また、どうしても昔の金持ちと庶民がいた時代のものをそのまま残そうと言っても無理があるので、そこは調整が必要だと思います。やはりそういう部分に話がかざるを得ないと思っているのです。でもそこを含めたまちづくりが必要だと思っています。

箕浦：今のコンバインの音についてのコメントです。私は、街で生まれ育ったので農業のことは全然知りませんが、農村のサウンドスケープ調査をした事がありました。そこでの田んぼというと、今の田んぼは工場になってしまったというのが印象です。例えば夏になったらヘリコプターで薬をまくとか、コンバインとか様々な道具が入っていて、これはつまり田んぼが工場になってしまったということです。

同じような事例がどこにあるかという、西陣などもそうなのです。私は西陣を調査したことがありますが、西陣の機織りの音というのは、地元の人にとっては騒音ではないのです。あれは景気のいい音。だからそういう意味付けの仕方というのは地元の人には当然あって、コンバインの音を聞いて育った人はコンバインの音が非常に懐かしいというように思うのはあり得ると思います。だからコンバインをやめろといったら今の農業がどうなるのかと話が大きくなってしましますが、サウンドスケープの調査した結果から言うと、私が暮らしてきた街の中の音よりよほど農村の方が機械の騒音に満ちあふれていると言う感じでした。

齋藤：はい、ありがとうございます。ここでコメント用紙の下の、「あなたの気になる」、というところを少しまとめてください。この会場の事と、そもそもサウンドスケープの話と、それぞれあるということなので、紹介していただきます。お願いします。

中村：齋藤先生のところで6年間大学院生だった中村といいます。今は研究員として違うところで働いています。実はこの建物に6年間通っていましたが、今日この「気になるサウンドスケープ」で、会場の入り口の残響が気になるというのを頂きました。具体的には入り口のところで手を叩くと鳴き龍のように響くということです。6年間通っていてそのような事には目も耳もいかずにはいましたが、言われてみれば確かにそうかもしれないと今更ながら気づきました。果たしてそれを6年前に気づいていたら、私の大学院生活が変わっていたかというのは分かりませんが、後ろに学生さんがいらっしやるので是非これから気にしていただければと思います。こうやって書いていただくと、特にここにいらっしやる方はそういう感性を強くお持ちだと思うので、改めてそういうものを共有するというのには意味のある事だなと

感じました。

他にこの建物ではないですが、東京駅の改札口。切符は忘れずにお取りくださいと常に言っている。確かに言われてみれば皆さん大きい声で言っているのですが、これも言われて改めてうるさいかもしれないと思うわけです。こうやって経験を共有していく事というのは、非常に教育…教育というのは違うかもしれませんが、感性を研ぎすませていく一つのやり方として非常に大事になる。実は、私は環境教育を自分の専門として活動しているので、経験を共有するというのは改めて大切な事だと今回これをやって感じた次第です。

齋藤：中村君は実はオーケストラで棒を振っていたときもありますが、こっちに来てやめてしまったのです。続いてお願いします。

松本：青山学院大学の博士課程におります松本玲子と申します。先ほど中村さんからこの建物に関する気付き、サウンドスケープに関してとても嬉しいコメントを頂きました。私の方に来ているのは、みなさんが割と子どもの頃の気になる音というように、例えば小学校一年生の頃に通っていた近くのお寺の池にカメがいて、とか、夏休みの実家、とかです。それから祖母というフレーズが出てくるものが6点もありまして、変な話ですがこの方にとって祖母の家で聞いた引き戸の音がすごく気になると今でもおっしゃっています。

この引き戸の音は他の方にとっては全く意味をなさない場合もあり、いかにその人が歩んできた歴史とか過程とかそういうものがサウンドスケープとして気になっていくのに重要な要素かというのが、今日ありありと拝見して感じました。ある方にとってはカエルの鳴き声というのがありますが、カエルの声でもうるさくて嫌だという人もいれば、こういった自分の原風景の音として捉えられている方もいます。みんなそれぞれ色々あっていいということで、私もそれが大事だと感じた次第です。

齋藤：ありがとうございます。景観も百人百様でいいという話もありまして、人それぞれということです。ここで一つ環境アセスメントの対象となるような開発事業について、ランドスケープやサウンドスケープを考慮した事例はあるかという質問ですが、私は景観アセスメントも一応専門としています。普段景観は人それぞれ好き嫌いでもいいのですが、やはり公共の事業で何かやるにあたって、しかも色々な土地所有の広大な景観になると、6割くらいの方がひどいというようでは問題だというような言い方になります。他のしっかりとした数値があるものとは多少違いますが、それでもやはりある程度公共性というような曖昧な言い方をしています。パネラーの皆さん、これについてはいかがでしょうか。今は非常に原風景的な話だったので、その対極にあるような話になるかと思います。環境アセスメント。

進士：私もある件の環境アセスメントに、その中の景観として10年くらい付き合いました。埼玉県ですが、そのときに思ったのが工業団地を作るとプランナーやデザイナーたちがこういう工業団地にするとって絵を描くのです。それが初期の頃はノコギリ屋根だった。この世の中未だにノコギリ屋根かと思いました。あれは光を入れ

るためのもの。それこそ富岡製糸場並の工場の中が暗い時代の名残なのです。世の中というのはこのくらい先入観がある。工場は汚くてノコギリ屋根だという先入観があります。わざわざ、これから作るもののシミュレーションなのにそんなものを描いているのです。

私は、あるセンターでこれからの工場はこうでなければいけないという環境問題上いわゆる緑化の、ジオトープのようなこともやりました。今は医薬品とか食料品とか化粧品とかの会社工場は本当に綺麗です。公害対策など色々技術的な向上もありましたが、私が言いたいのは工場もそれぞれの業種とか土地柄とかで色々あっていいということです。また、なければいけないというようにあるべきなのに、なぜ学校建築というみんなこういうものなのかと思います。どこかに建築の人もおられるようですから言いますが、なんで既成概念でしかものを捉えられないのか。つまり、アーティシフィカルな技術、人工的な技術を持っている建築や土木の人は本当に自然とか大地とかを見ていないのです。土地の歴史を見ていない。私から言うと、こういう事をやるならば、それは本来なら教養そのものではないか。それなのに縦割り化しているからそうになってしまう。

先ほども言いましたが、サウンドスケープ協会というのを作ってそれを切り口にしてものを拡げていけば、そこが見えてくる。ただ見えてくるが、音環境というのはこうでなければいけない、サウンドスケープというのはこうでなければいけないというようには持っていけない方がいい。ただ、多様性を尊重してみんなそれぞれでいいのではないかとやってしまうと、今度はプロとして意味がないというように今の社会はなってしまうのですね。そこが問題なのです。プロというのは、あくまでこういう標準形やこういうものにしていかなければいけないというあるベクトルを指し示すとみんな納得するが、それぞれにあっていいと言うと認められないようなところがある。だからガイドラインやマニュアルが出来てしまうわけです。

これも対峙しなければいけない。なぜそのようになったか。法律を勉強した人がいけいない。法学部を卒業して法律家になった人はみんな法律的になってしまい、同じ法は日本中隅々まで適応されるべきだと考える。土地柄によって違うという前提がないからです。だから当面の敵は法学部。(笑い) 法律的にものを考えるという価値観を変えないといけいない。

余談ですが、さきほど経済の話がされました。僕はプロアの話について、機械音だけれど結局手ぼうきでやった方がいいというのはその通りですが、ただそれは文化論。文明論だとコストの話が出て無駄。それをどのように転換するか。文明を文化に転換する。そのときはもうボランティアや楽しみだという、もう京都の名園は手入れをエンジョイするというような転換です。手入れ参加型でお金を取ってしまう。千円を出して、手ぼうきで苔庭をこのようにやるのだと伝える。そのときにそれだけの物語がついていけば、それは非常に普通の楽しみ方よりも深い楽しみ方になる。そこの翻訳をそれぞれが行うしかないだろうという気がしています。

沖山：アセスメントの中でサウンドスケープがどれくらい反映されているかという、全く反映されていません。アセスメントのやり方の中で音というのは騒音であり、騒音レベルがいくらという話にしか現在のところになっていない。

私もアセスメントの委員を何年かやりましたが、景観の場合は一応項目としてあるのです。ひとつのやり方としては、景観の中に聴覚的景観もいれるというような言い方を私はした事があります。音環境をレベルだけで判断しないということですが、要請的にはまだそこまで入り込めていない状態だと思います。だから我々ももっと声を大きくしてそういうのをうまくしてもらいたいと思うのがひとつです。事例としてあるかという点について、アセスメントではないですが裁判ではありました。

圏央道というのが東京に走っていますが、高尾山の真ん中をくりぬいたことに関する裁判で、実は弁護士が騒音だけではこの裁判を理屈上戦いきれないとして、更に他の例を探したところ、サウンドスケープというのがあった。鳥越さんが証人として証言されました。判決では認められず相手にされませんでした。しかしながら一部の法律家がそういうことに気づき始めたというのは事実としてありますから、将来希望は持てるのではないかと私は見ます。

斎藤：ありがとうございます。今の進士先生のお話からもそうなのですが、サウンドスケープの方から何かその価値を認めてもらっていくような事にはどんなのがあるか。

進士：私は環境アセスも景観アセスも色々な事やっていますが、最近無責任だと思えるのは、どうも制度によって事前の影響評価というのは法律上の手続きだということ。だから私はあのようなところに入ってもいけないと思っています。今の話で音響環境について、僕が思ったのは逆です。景観は本当に悪いとしても、戦争にならない。ところが騒音や振動はなるのです。騒音防止法もあるし水質汚濁防止法もあるし、典型7公害は全部アセスになる。ところが景観は入っていないのです。自然環境も入っていません。だから戦うのが大変で、このようにおしゃべりになるのです。一生懸命説得しないと分かってもらえないからです。

一番肝心な事は法律にはならない。だから私は法学部の悪口を言った。つまり科学的なデータがあって単純な因果関係があるものはみんな認めるが、今日ここで議論したようなもっと本質的なものは認めません。僕はもう、学術会議の編集の会議は法学部に出てやりましたが、もうこの人たちは本当にだめ。つまりあの人達には感性豊かな話は無理です。もう育ちが悪い。

だから法律に頼って勝負してはいけません。まさに国民運動として自然を愛する、自然保護とかコンサベーションとかではいけなくて、やはり本当は愛護なのです。だから僕はもう今時そういう形で文化運動をやるしかない、そして今の時代はそれが受け入れられる時代になってきたと実感しています。それはボランティア活動に参加する人など色々なところで私はたくさん見てきました。むしろ普通の市民の方がずっと高尚で、法学部を出

た弁護士や裁判官はいけないとつくづく思っています。また無責任な発言でした。

上田：中央博物館の上田です。自然の音というと、私もみなさんと同じように色々聞いていますが、やはり自然の音は人それぞれ住んでいるところも違うし、それぞれのところで聞こえてくる自然の音がベースだろうと思います。それがもし全くなかったら大変だが、都会で本当に無音状況、遮断されたビル・マンションの中で暮らしていて、博物館に来て初めて「音にはこういうのがあるのですね」と言うような自然系の学生もいました。でもそれだと本当に、私には信じられない。先生が先ほど市民の方がよほど高尚な考えで分かっているのではないかとおっしゃっていて、私もそう思っています。

博物館にいとくさんの人が来ますが、アセスメントに関連して、日本ではもうアセスメントをやるときには決まっています。開発される事が前提の状況ですが、そういう状況を変えたい。自然の音を感じるというのは色々あるが、自然とのふれあいということで、音という事に着目した市民が博物館に来て、これを環境資源として使えないかと博物館に協力を求めてきた事があります。このサウンドスケープ協会でも発表させていただいたが、自然の音を調べてこういう音を大事にしたいという事をみんなに分かるように音の地図にして聞いてもらって、絵から音を感じる。そういう活動を以前やった事があります。環境法について自分たちが求めている事はこうだということ、音を一緒にその場所に行って聞いて調べるということをやりました。その方法はとても時間も掛かり、普通の環境アセスメントのデータに対してはそんなこと言われても分からず、なかなか音を共有することは出来ない。そこで、やはり小さいときから自然の音を聞く体験などを通して、その自然の中でふれあって生きていくことがすごく大事だというような感覚を共有出来るような機会をもっと作らなければいけない。だからこそ私は自然の音がベースだと思います。

斎藤：ありがとうございます。次に、コメント用紙の「誰の」という欄についてお願いします。

中村：このやり方は、実は色々な分野でやっており、なるべく具体的に皆さんの体験や経験を引き出そうという一種の仕掛けです。いつも何の気なしに「いつ、どこで、誰と」とやっているが、「誰と」という視点が今回改めて面白いと思いました。実はこのような事を書いた方がいます。ランドスケープ・サウンドスケープどちらにしても、一人でいる時はそこに意識がいく、ということです。なぜならば、誰かといるときはその人との関係性が良くも悪くも意識を支配してしまい、スケープがあまり気にならなくなるから。改めて、確かにそうかもしれないなと思いました。これは見方を変えると、その人との関係性においてランドスケープもしくはサウンドスケープにその人と一緒に向ければ、そのままそっくり向くのではないかと。

どういうことかという、例えばある方はアニメに出てくる風景のところに行くのが好きというランドスケープ観を持っているとします。そういう人はいわゆる聖地巡礼ではないが、そういうところに大人数で行って、「あ

あそこあれあれだね」ということをみんなで楽しむ。そういう関係性のもとにランドスケープ・サウンドスケープを楽しんでいるという方々もいて、改めて「誰と」という視点が実は重要なのではないか、ということを感じた次第です。

斎藤：そろそろ終了の時間がきてしまいました。最後にパネラーの方たちから、今日のタイトル全体でもなんでもいいですが一言ずつ頂ければと思います。

曾和：ランドスケープもサウンドスケープも現地性が大事だという話がありました。私は最近行動するときに非常に意識していることがあります。Think global, do local、グローバルに考えながらローカルにやろうという言葉を多少変形しまして Discover local, do global を行動原理にして動いています。それでミラノに行ってアート作品を発表したり、その活動の中でヨーロッパ人から見たときの京都の魅力とは何かということを考えていたりしています。鳥越先生や平松先生に中国の研究者と引き合わせていただいて、日本には飛鳥時代から水音の系譜、言い換えれば庭園のサウンドスケープの系譜が残っている一方で、中国では過去の文化が破壊的に扱われ、復元に苦勞をしているということを知りました。そういうことで自分が住む国をディスカバーする、ディスカバージャパンというやや古い言葉がありますが、自分の足下から発見する、そういうことが非常に大事なのではないかと考えています。しかも、それを自己満足ではなく、ヨーロッパや中国に持っていくことで do global になる。サウンドスケープ協会でも中国との共同研究がありますし、例えばヨーロッパなどともどんどん交流できるといい。その中で日本のランドスケープやサウンドスケープの持っている特質もよりはっきりしてくるのではないかと思います。

土田：私はまさしくローカルに行動して続けたいということで、今ワークショップを計画的にやっていきたいと思っています。それが最終的にサウンドスケープを形作るというように思ってやっていきたいと考えている。それから文化運動にしていくということがアセスにも強力に効いてくるのでは、ということを進士先生もおっしゃられていましたが、現代的な文化運動で、例えば SNS のようなものをどんどん活用していくべきと思っています。

先ほども協会の SNS の話が出てきて、それはランドスケープ・サウンドスケープという話とは違いますが、そういうものを通じて大衆化していく中で、勝手にアセスのようなことをメディアの中でやってみる。そういうのも面白いのではないかと考えています。

進士：どなたからかメモを頂いたのですが、静けさを表すために少し音をおくと、先ほどそういう話をしたつもりです。要するに音の効果というか、音の存在意義を上手に生かすとか、そのために歴史の中に、あるいは詩を詠んだ人の気持ちの中に色々なものがあるというバリエーションをお話ししたつもりです。しかし、それは音だけではなく音の周りにある色々な問題と、そして聞く側の問題があるということをおし上げました。

夢窓国師が『夢中間答集』で説いた言葉に「庭に特質はなし、特質は人の心にあり」というのがあります。先ほど曾和さんもおっしゃったように、つまりものではない。人

の側なのです。聞く側の問題だということです。だから例えば先ほどの農村の機械に肯定的な人について、僕はその通りだと思います。

私は子どもの頃、福井に疎開しました。旗屋というのがあり、あの頃は人絹がものすごく売れて、旗本がばたっと立って相当な騒音でした。それをみんな歓迎していた。それが景気だったのです。貧しいところからすると、あれはお金の音です。西陣の音もそうです。まさしく生きる音なのです。

それに対して騒音という概念が出てきたのは、私はこう思っている。やはり産業化が進んで、機械音で高密度に異常に音を出し始めた。そして公害の一つになってきた。だから騒音ってという概念は、工業問題の産物なのです。だからそれまでは色々な音があって嫌な音もあったと思いますが、しかしそれと上手に付き合ってきたのだと思います。それがまずい状態になったということ指摘しないといけない。それで法律まで作って取り締まるようになったが、それではやはり限界がある。何デシベル以下ならいいのではないかという話ではなく、そうではない音の文化や風景を本物にするという大きなムーヴメントを作るべきだ。

私は音だけではなく環境教育でも自然教育でもいいし、本当は人間教育だが、そういうものとして大きく捉えてしっかり体験させながら培っていくという非常に壮大なテーマだろうと実感しております。ひとつだけ技術的な話をすると、キャパシティがある。ですから都会の機械音は密度が高いのです。ポピュレーションもそうだけどアーティフィシャルなものも非常に多くて、過密な中での音だから本当に厳しいです。農村は結構吸収してしまう。空間のスケールは結構大事だと思う。

斎藤：ありがとうございます。

鳥越：進士先生のおかげで、サウンドスケープをめぐる問題のポイントがどこにあるか、きわめて明確に分かった気がします。新しい文化等に展開するというのは、デザインの発想がないとできない。それをちゃんとしなさいということをおっしゃられたとつくづくよく分かりました。だからサウンドスケープ協会の活動の仕方も、幸せになるため、幸せなひとときを過ごすための例会、それくらいやらないと多分動かないと思いました。ありがとうございました。

斎藤：耳元でささやかれて刷り込まれるようでした。(笑い)。では、以上でシンポジウムを終了いたします。みなさま、ありがとうございました。

2015 年度シンポジウム報告

A Report of SAJ 2015 Symposium

●塩川 博義

Hiroyoshi Shiokawa

2015 年度シンポジウム実行委員長／日本大学生産工学部

Chair of the Symposium / College of Industrial Technology Nihon University

2015 年度の日本サウンドスケープ協会シンポジウムは、2015 年 5 月 23 日（土）に日本大学生産工学部津田沼キャンパス・スプリングホール（千葉県習志野市）で開催された。参加者は 37 名であった。

近年、保育園などで「子供の声」が騒音として取り上げられて問題となっており、「声」の重要性が少し忘れられているような気がする。

感情を表現したり会話したりするために使っている声、当たり前すぎて、ふだんその重要性に気づかない「声」には、いろいろな情報が詰まっている。

そこで、この声を使って、さまざまな音風景が演出される劇空間を 3 人のスペシャリストにそれぞれ語ってもらい、あらためて、日常の音風景における「声」の重要性を考えてもらいたいと思い、本シンポジウムを企画した。

講演タイトルと各講演者の題目を下記に示す。

—劇空間の音風景—

声による演出から見る古今東西の世界観

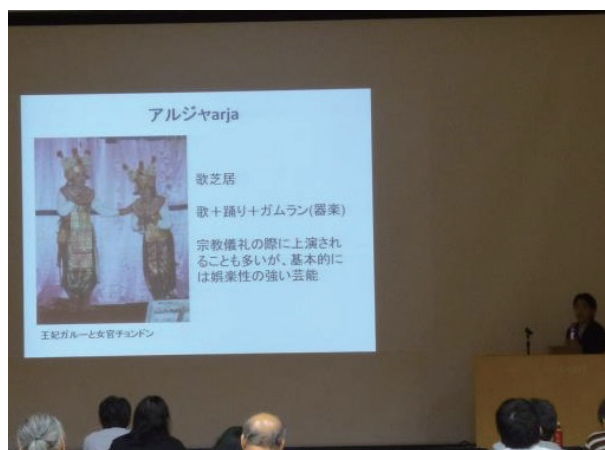
- ・山形治江氏（日本大学生産工学部教授）
「ギリシャ劇におけるコロス（合唱舞踊団）の役割」
- ・増野亜子（インドネシア芸能研究家）
「インドネシア・バリ島の歌芝居アルジャにおける声と身体」
- ・梅田英春
（静岡文化芸術大学文化政策学部芸術文化学科教授）
「バリ島の人形影絵芝居ワヤンにおける人形遣いダランの声」

講演終了後、活発な質疑応答が行われ、シンポジウムは盛況にて終了した。内容詳細は、本誌に特集が組まれているので、そちらを参考にさせていただきたい。

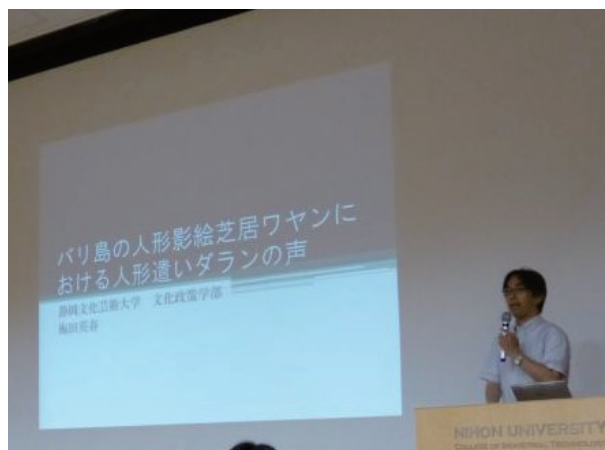
また、講演終了後、日本大学生産工学部 39 号館 2 階食堂で情報交換会が講演者を囲んで行われた。参加者は 25 名であった。



山形治江先生



増野亜子先生



梅田英春先生

インドネシア・バリ島の歌芝居アルジャにおける声と身体

Voice and Body in Balinese Musical Theater, *Arja*

●増野亜子

MASHINO Ako

東京藝術大学

Tokyo University of the Arts

増野と申します。よろしくお願ひ致します。私は、インドネシアのバリ島の歌芝居、「アルジャ」というお芝居についてお話しします。これは、歌と踊り、そして物語だけではなく、そこにお笑いや面白おかしい冗談などのコミカルな部分を含めて上演される、全体で3時間くらいのパフォーマンスです。アルジャの大きな特徴は歌と踊りが含まれていることですが、ミュージカルよりはどちらかというとオペレッタに近いと思います。それを、ガムランと呼ばれる楽器の合奏で伴奏していきます。

お寺のお祭りとか、死者を祀るなどの宗教儀礼の時に上演されますが、儀礼の中で上演されるというよりは、儀礼が終わった後にその儀礼にやってきた人たちを楽しませるためのエンターテインメントと言えます。したがって、儀礼性というよりは娯楽性の強い芸能になっています。簡単ですが、どんな風に上演するのかを観ていただきたいと思います。

(参考映像を流す)

今出てきたのは(映像の女性を指して)、アルジャの一番最初に必ず出てくる女官です。歌いながら踊る。(場面が変わって)今度は違うシーンです歌だけではなく、こうした普通のセリフもたくさん混じえて一場面で使われます。今出てきたのは、頭のおかしな王女様で、少々クレイジーな、エキセントリックな役ですね。この人が出てくると、お笑いの場面になりますのでお客さんたちもゲラゲラ笑って喜んでいます。

役柄についてはあとでもう少し詳しく説明していきたいと思いますが、その前にまず、アルジャというのはどういう場所で上演されるのかというと、一般的に野外で上演することが多いです。この白黒の写真は、お寺の外の広い庭で、特に何も囲むものがないようなところの地面を直接舞台にしている写真です。さっきの映像は、半野外で、屋根はあって、屋根と柱と床はありますが壁がない。半分オープンになっているような造りの建物が、インドネシアではよく集会所として使われていますが、そういう場所で上演されます。その集会所の中に、一段高い舞台があって、その上で上演するというのも多い。そうすると、野外にせよ半野外にせよ、壁がないので空間として閉じていないのですね。人がよく出入りしていて、途中で帰ってしまう人もいますし、途中でやってくる人もいます。外に近い側、例えばわざわざ後ろの方に立っている人たちは、つまらなくなったらいつでも帰ろうという人たち。前に座っている人たちは、結構しっかり観ている人たちです。お客さんたちはあまり周りを気にせず、お喋りをしたり、食べたり

飲んだりすることもあるので、かなり座席のざわめきなどが聞こえてくる空間です。しかもお寺のお祭りなどでは、外の庭でアルジャをやっている時、中の庭で別のガムランを演奏するなど、他の芸能の音が聞こえてくることもあります。

こういう演劇をやる時には人が集まります。人が集まる場所には物売りがやってきて屋台が出たり、お祭りなどでは、集まって賭け事をしたり、そういう芸能を観にきたのではない人たちの気配も外側の方でしています。当然、道路が近いと車やバイクの音がしますし、バリで芸能をやると必ず犬が寄ってきます。そうしたこともあり、全体的にとてもわいわい、がやがやとした雑然とした音の中で上演されます。このわいわいががやがやしているということは、アルジャを観る時の声の聴き方に非常に関係があると思います。しんとした大きなホールなどで舞台に立って演劇をやったり、観客がしんとして大人しく座って聴いたりしている状況ではありません。そのわいわいががやがやしているということ全体に、一種の祝祭性のようなものがあると思います。つまり、たくさん人が集まってきて何か賑やかなことをやる。当然、人が集まってくると音響的にもいろいろな音が混ざってきますが、そういう全体的な賑わいというもの、その場のハレの雰囲気なのであって、その場を普段とは違う場になっている、むしろプラスの意味を持っているのではないかと思います。この賑わいのことを「ラメ」とインドネシア語(バリ語)で言いますが、この「ラメ」つまり賑わいには価値があります。バリでは儀礼の時に「ラメじゃない」のはよくないことなので、人が少ししかない静かな儀礼はあまりよくない儀礼です。たくさん人が集まって賑やかだという事態にこそ価値があるわけです。



写真1

アルジャという芸能そのものが、これから見ていくように様々な声から成り立っています。アルジャの舞台を取り巻く空間も賑やかですが、アルジャそのものの中にも賑わいがあります。各登場人物が、それぞれ異なる声で歌ったり語ったりする。そして、そこにガムランの音が重なり、踊ったり笑ったりしながら舞台が進んでいくという芸能です。今日は時間が無いので、伴奏音楽についてはあまりお話しすることができませんが、写真(写真1)だけお見せします。ググンタンガンという小型の太鼓と、笛を中心とした編成で伴奏します。バリの音楽というと金属の鍵盤楽器の合奏が有名ですが、そういう楽器はアルジャでは使いません。

次はアルジャの役者の声と身体ということについて。アルジャはいろいろな要素から成り立っている芸能ですが、中でも特に声による部分、耳で聴いて楽しむ部分が非常に重要です。そして、その声による表現は、単に音であるというだけではなく、それに対応する身体の動きも密接に関わってくるのです。

アルジャはいろいろな演目、いろいろなストーリーがありますが、いつも必ず同じ人物が登場します。王子とか王女とか女官とか、全部名前が決まっています、衣装も化粧の仕方も決まっている、11の登場人物がいます。それぞれの登場人物には、役柄によって独特の声と独特の身体の特徴があります。例えば、顔の形、あるいは身体の動かし方。どういう動きをするのかというのが全部決まっています。例えば、この写真(写真2)に写っている女性は王女のキャラクターです。この王女というのは、必ず顔が卵形で、少しほっそりとした人を選びます。声で言うと、割と長く息を吐いて歌えるような息の長い人で、かつ声がやや高い人を選ぶのです。美人でないのは化粧で誤魔化せますが、顔は卵型でなければいけないと決まっているわけです。

その11のキャラクター全部を一度で把握するのは難しいと思いますが、2つの側面から、それぞれ2種類に分類することができます。1つのグループは、「主人」のキャラクターです。つまり、王様とか王子様とか王女とか、だいたい身分の高い人たちです。それに対してもう1つのグループは、この表(表1)の下側にいる従者の人たちで、王女についている女官、王子についている兄弟の男の従者というように、身分で全体が2種類に分かれています。もう重要なのは、この主人と従者の両方が、性質によって2つのグループに分かれているということです。1つのグループは、バリ語で「マニス」、つまり「甘い」という意味で、優雅で洗練された人たちという分類です。優雅な王女、優雅な王子、そして優雅な王女の女官というようになっているわけです。一方、「ブドウ」というのは、自分で自分をコントロールできないこ



写真2

	マニス manis (甘い、優雅、洗練された)	ブドウ buduh (自己抑制に欠けた、傲慢、粗野)
主人	王女ガルー Galuh	王女リクー Liku 皇后リンブル Limbur
	王子マントリ・マニス Mantri manis	王子マントリ・ブドウ Mantri buduh
従者	女官チョンドン Condong	女官デサ・ライ Desak Rai
	兄従者 プナサル・マニス Penasar Manis	兄従者 プナサル・ブドウ Penasar Buduh
	弟従者 カルタラ Kartala	弟従者 ウィジル Wijil

表1

とを意味し、粗野な振る舞い、傲慢さ、我儘といった性質が「ブドウ」とされます。この「マニス」と「ブドウ」の対比、それから「主人」と「従者」の対比が、身体の使い方と声の使い方に対応しているわけです。

それではまず、主人と従者の声の使い方の違いを説明したいと思います。アルジャの物語は、基本的に王子と王女のロマンスです。したがって、物語の中心人物は主人たちです。例えば、王女や王子たちは、この「アルジャ」という芝居の中では、セリフを歌で表現します。一方、従者のキャラクター、例えば女官や王子といった従者たちは、歌ではなく日常の会話のような通常のセリフに加え、様式化された抑揚のある語りを使って表現します。主人と従者のどちらもバリ語を使うので、観客はすぐにその意味がわかりますが、主人はセリフを歌で歌ってしまうために、何をいいたいのか明確ではないこともあります。そのため、例えば王女が一言台詞を歌うと、その内容を女官が平たい普通の会話と同じような声の使い方と翻訳し、王女様はこういう意味でこのように言ってらっしゃいます、と言言い直す。そういう構成になっています。王女は王女の身体の使い方をしながら歌いますし、女官には女官の決まった身体の使い方というのがあります。実際に観てみたいと思います。これ(写真2)が王妃あるいは王女と呼ばれる「ガルー」ですね。マニス(優雅な方)の王妃の歌です。中央に写っているのがガルー(王妃)で、左側にいるのが彼女の女官のチョンドンです。このように王女が少し歌うと、今度は女官がそれに対して王女の台詞を様が仰っていることをもう一回語りなおします。女官の台詞にはメロディーはありません。抑揚に特徴がありますが、歌ではない、独特な語りを使っています。

歌い方に関して、今度は主人と従者というだけではなく、マニスとブドウ、つまり優雅なキャラクターと粗野なキャラクターがどのように表現を対比させているかというのを見ていきます。今観ていただいたガルーという王妃(王女)の歌い方は、女性の声としてもかなり高く、繊細に揺れる。つまり伸ばした時にまっすぐ「あー」と伸ばすのではなく「あ〜」と細かく震えるような、高い声がきれいな人を選びます。現地の人は、ガラス瓶がリんと鳴るようだ、とよく言います。歌い方もかなりメロディーが滑らかで、全体にゆったりとしています。昔は王女の役をする人を選ぶ際、誰が一番長い声で(「あー」と声を伸ばした時に長い息で)



写真3

歌えるか試験をして、長い息の人を大きな役にしたそうです。したがって王女の歌い方は、一息で長くたっぷり歌うというのがその方法です。しかも、3時間の舞台の中で、王妃が登場する時、彼女は常に台詞を歌っています。観ていただいたように、明確なコリオグラフィ（振り付け）があるわけではありませんが、立っている時ただ立っているのではなく、必ずどちらかに少し重心を置き、様式的な形で歌っている時も、ずっと手を動かしながら歌います。そのような舞踏的な、様式的な所作を崩さないのです。それからガルーは、動く時も急に動いたりとか走ったりということを絶対にしません。ガルーが動く時は、楚々とゆっくりゆっくり動く。そのゆっくりゆっくり歩く、ゆっくり歌って滑らかに歌う、滑らかな声で歌いながらゆったりと会話を促す、というのがガルーの優雅さを表現する方法であるわけです。

一方、同じ王女でも先ほど最初のシーンに出てきた「ブドウ」、つまり粗野な行儀の悪いお姫様。（写真を指して）右側にいるのがブドウな王女の「リクー」（写真3）で、左側にいるのが、彼女の女官の「デサ・ライ」というキャラクターです。ガルーの方は美人のきれいなお姫様ですが、リクーの方は化粧の仕方や衣装の形のバランスもなんとなくおかしい。そもそも、大人なのに髪の毛が三つ編みで下ろして、しかもよく見ると三つ編みの長さが左右で違って、顔の化粧も頬に変なお花が描いてある。出てくるだけで「この人は変だ」ということがわかるようになっていきます。

彼女の歌い方は、あらゆる意味でガルーの歌い方と対照的です。例えば声を伸ばして歌う時、リクーは、大袈裟に声を揺すって凹凸を非常に強調して歌います。なおかつテンポも速いです。もう一つ特徴的なのが、歌っていたかと思うと急に歌をやめて喋ったり、喋っていたかと思うとまた歌いだしたり、途中でメロディーをぶつ切りにして歌ったり喋ったりすることです。声質もガルーとは違い、もう少し口を開けた開放的な声です。ガルーの場合は脚を開いて立つことはありませんが、リクーは登場してきた段階で脚が開いていますし、身体の動かし方もやはり全く異なり、そもそも立っているだけでリクーはおかしいのがわかる。身体の形、それから踊り方や動き方、特に歩く時の動き方が非常にギクシャクしていて、荒々しく動く。それが彼女の歌い方や声の使い方と同様に、対応した歌い方となっています。先ほどはガルーが幕の中から出てくるところを観ましたので、今度はブドウの王女リクーの登場シーンを観ていただきたいと思います。

（参考映像を流す）

喋るときの声も、バリの人が言ういわゆる「粗野」な喋り方、本人同士で喋っている時や口喧嘩をしている時のような荒い発声をしています。（参考映像のリクーが怒鳴る場面を指して）このように怒鳴るといのは、リクーが非常によく使う発声です。女官の態度も大分違います。マニスな女官は非常に忠実で丁寧に喋りますが、ブドウな女官は相手が王女にもかかわらず、かなり乱暴な喋り方をしています。リクーが出てくるといろいろな意味で面白いので、観客の人たちはリクーが出てくるのを非常に楽しみにしています。出てくるとそれだけで観客が笑って、彼女が次に何か面白いことをしてくれるんじゃないかと、みんな心待ちにしている。だから、粗野な王女というのはとても人気のあるキャラクターです。

今までお話してきたことを表（表2）の形でまとめてみると、同じ主人であってもマニス、つまり優雅なキャラクターなのか、ブドウなキャラクターなのかということによって、喋り方と身体の動かし方が非常に対照的に設定されているというのが理解できると思います。全てのキャラクターについて説明する時間はないため、簡単に男性の役だけ、少し紹介するに留めますが、王子もやはり優雅な王子と粗野な王子というように分かれています。バリ島では、王子の役は女性が演じることが多い。この写真（写真4）も、女性が演じている優雅（マニス）な方の王子の写真です。男性の王子には、男性の従者、兄弟の従者が付いており、身体が大きく声が低い兄の従者と、身体が少し小さく、もしくは痩せて声が少し高い弟の従者というのが2人必ずセットです。見た目では、大きい方がお兄さんで小さい方が弟、声も低くて太い方がお兄さんで、軽やかな高めの声が弟というように、すぐ見れば（聴けば）わかるようになっていきます。

さらに、主人と従者の違い、そしてマニスとブドウの違いがあります。単に歌い方が違う、身体の動かし方が違うということだけではありません。最初に出てきたマニス（優雅）な王女であるガルー、そして優雅な王子マントニマニスは、この芝居中、常に全セリフを歌で表現します。最初から最後まで喋るといことはなく、常にメロディーを伴います。そこではモチャパット声楽という歌を使いますが、モチャパットとは韻律が決まっている詩の形式です。つまり、言葉の面でも1行に何音節、最後の母音は何で終わらなければいけない、と決まっています。さらにそれを歌

	ガルー	リクー
性質	マニス 優雅 高貴 知的	ブドウ 傲慢 粗野 滑稽 幼稚
歌い方（声）	なめらか ゆったりしたテンポ 長い息 常に歌い続ける 繊細に揺れる高い声	凹凸を強調 早めのテンポ 旋律をぶつ切りに 途中でしゃべる 開放的な声
動き方（身体）	舞踏的所作を崩さない 滑らかな動き ゆったりとした動作	首や腰を振る、 滑稽に踊る 荒々しく動く

表2



写真4

うためのメロディーがあり、優雅な王子と王女のセリフは、言語の面でも音楽的な面でも非常に拘束され、形式性が強い。それに対し、従者のキャラクターはセリフとしてモチャパットを歌うということはありません。少し複雑ですが、最初に舞台上に登場する時に、それぞれのキャラクターの登場音楽があります。その登場シーンだけは、モチャパットを従者も歌いますが、一旦お話が始まると女官や従者たちは一切モチャパット声楽を使いません。通常は先ほどの映像に出てきたような会話体で喋ります。しかし、モチャパット以外の歌は歌ってもいいのです。従者はポップスだったり、古い歌を歌ったり、そうしたいろいろな歌を使いますが、アルジャの中でモチャパットを決して歌いません。

ブドウな、つまり粗野な王子と王女は一番表現方法の幅が広いです。彼らは舞台の中でも場面によってモチャパット声楽でセリフを言うこともあるし、先ほどのシーンのようにわーわーと喋ることもある。それから、ポップスを歌うこともあります。つまり、ブドウである方が、むしろ表現方法に自由があるのです。マニスであるということは、非常に拘束されている。それは身体の動きも同じで、常に踊っていなければならない、常に歌っていなければならない。そういう非常に様式上で表現の形式に拘束があるということが、むしろ優雅さというものなのではないか。粗野であることはむしろ自由で、好き勝手にやるのが「粗野」と符号するというように考えていいのではないかと思います。

今まで述べてきたように、各キャラクターがそれぞれ自分たちの声の質や歌い方を持っているため、舞台の上で一度に出てくると、歌っている人もいれば喋っている人もいたり、太い声の人もいれば高い声の人もいたり、いろいろな声で舞台上で賑やかに鳴り響くということになります。つまり、すべてのキャラクターが、声の使い方と身体の使い方スタイルがあるために、話の違いにかかわらず、一目で、あるいは声を聴くだけで、マニスの王女だとかブドウな王子だとか、女官だとか、バリの人にはすぐにわかります。したがって、演者の個性や演目ごとのストーリーの違いを超えて、全てのアルジャに共通する人物像というのが浮かび上がってくるわけです。これがどうして重要なのか。アルジャでは、ほとんどの表現は基本的に即興です。特にプロフェッショナルな役者たちは、台本などを一切使

わず、ほとんどリハーサルもしないでいきなり舞台上に立ってしまいます。なぜそれが出来るのかというと、それぞれのキャラクターの性格や話し方、振る舞い方というのが、話が始める前に既に決まっているためです。だから、役者は今日の物語がどういう設定かということだけ知っていれば、その人物に成り切って振る舞うことができます。観客も一目でこれは誰だということがすぐわかるので、その芝居ごとに人物像をゼロから積み上げて表現するという必要がないのです。それが、アルジャの即興を可能にする一つの仕掛けだと思います。

最後に一つだけ、まとめとしてお話しします。このように声と身体が様式化されているということは、バリの演劇においてはある種の内面性、つまり優美さとか高貴さとか、幼稚であるとか粗野であるとかといったその人の持っている性質が、それに相応しいビジュアルと、それに相応しい声を持っているという考え方があるということだと思います。優雅で優しいという人たちは、どういう見方でどういふ声で喋るべきか、あるいは自己中心的で自己抑制に欠けている人は、どのように振舞って、どんな声で話すのかということがかなり一致している。つまり、人間の内面と声とその人の立ち振る舞いというのが、全て1つになっている。そういう考え方に基づいているのではないかと私は思っています。本日は断片的な内容のため、少々わかりにくかったかもしれませんが、以上で終わります。ありがとうございました。

バリ島の人形影絵芝居ワヤンにおける人形遣いダランの声

Voice of puppeteer in Balinese wayang,

●梅田英春

Hideharu Umeda

静岡文化芸術大学

Shizuoka University of Art and Culture

このような機会でお話できることを大変嬉しく思います。私の研究テーマはいろいろありますが、普段は静岡文化芸術大学の文化政策学部で、民族音楽学の講義をしています。研究者である同時に、本日のテーマであるバリ島の人形遣いワヤンの人形師でもあります。今日はサウンドスケープ協会での発表ですので、ワヤンという演劇の中における声の音風景を中心にお話したいと思います。声の表現を説明しつつ、いくつかデモンストレーションをしながら進めていきます。

まず、ワヤンという芸能ですが、みなさんお聞きになったことがありますか。最近、大阪にも、東京にも特にジャワ島のワヤンを上演するグループがあるので、ご覧になった方がいらっしゃるかもしれません。ワヤンとはどういうものかと言うと、インドネシア、特にジャワ島、バリ島、ロンボック島の伝統芸能で、現在はユネスコの世界無形文化遺産に指定されています。インドネシアではたいへんよく知られた芸能の一つと言ってもいいと思います。ワヤンの語源にはいろいろな説がありますが、影「bayang」を語源とするという説があります。ワヤンは一般には影絵人形芝居と説明されますから、ワヤンの語源も「影」ではないかという説です。ただ、ワヤンは、影絵人形芝居だけではなく、ワヤン・ゴレッツとよばれる木偶人形劇、つまり日本でいえば文楽のような木でできた人形もありますし、板で作られた人形などもあり、それらは影絵芝居ではなく人形芝居です。ただ、本日は牛の皮で出来たバリの影絵人形芝居「ワヤン・クリッ」についてお話ししたいと思います。

まずは、バリのワヤン・クリッで上演される物語について簡単に説明します。それらは、主にマハバラタ物語とラマヤナ物語です。これはもともとインドの古い叙事詩です。それが9世紀以降にジャワ島に伝えられたもので、古語であるカウイ語（古代ジャワ語）で記されています。インドではラーマヤナ、マハーバーラタと表現されますが、インドネシアでは長母音は使いません。インドネシアの研究者は、ラマヤナ物語、マハバラタ物語をインドネシアの古典文学に分類します。

ワヤンの演目は、その中の挿話を切り取って、バリ島ではだいたい3時間程度で上演します。ジャワ島だとだいたい8時間程度、なんと一晩をかけて上演します。演目の流れを簡単に説明すると、基本的には勧善懲悪で、悪者が強い者にやっつけられるという内容です。私は子どもの頃ウルトラマンに非常に魅了されましたが、まさにその通りなのです。ウルトラマンは制限時間の3分間で、やられそうになるが最後に勝つわけです。つまり、視聴者ははじめから勝者がわかっていながら、そのプロセスを楽しんでいるわけです。私たち日本人が、水戸黄門やウルトラマ

ンを観て楽しむように、インドネシアの人々も勝者を知りながら、その紆余曲折のプロセスを時には笑い、涙をながしながら見ているのです。

ワヤンの人形には色が付いています。ワヤンの作り方から説明すると時間がかかるので、色が付いているという点に絞ってお伝えします。ただ、これは影絵に使う人形です。実はここが重要です。色が付いているにもかかわらず、実は影絵として黒い影しか映らない芝居なのです。

人形にはさまざまな形態がありますが、特徴的なのが目の形です。みなさんから見て左側の人形は、目が丸い人形です。右側の人形は、目が細い人形です。さらにいろいろな種類がありますが、今日はこの二分類で説明します。



写真1 ラワナの人形

写真2 アルジュナの人形

スライドの左に写っている目が丸い人形は、ラマヤナ物語に登場するラワナという悪名高き魔王です。お姫様をさらってしまうものの、ヒーローに殺されてしまいます。なんとなく悪そうに見えますね。右側の目の細い人形は、マハバラタ物語に出てくる武将で勇者のアルジュナです。これは正義の側の人形です。それでは、なぜ私が善役を右側に、そして悪役を左側に移したのかを説明いたしましょう。影絵人形芝居では、もしこのスライドを映写しているスクリーンに向かってワヤンを私が上演しているとすると、演者の私は皆さんに対して後ろを向いています。すると、私の右手側から登場する人形が善側である正義の人形であり、悪側の人形は私の左手から登場するのです。影側から鑑賞する観客からは、左側から出てくる人形が善側、右側から登場する人形は悪側となります。つまり、必ず人形遣いの右手から出る方が、左手の人形を倒して「正義が勝つ」という筋書きになるわけです。今、スライドに移している映像は、影側から実際の上演を撮影したものです。スクリーンは高さが約1m 50cm、横幅が3m程度でそれほど大きなものではありません。バリでは光源はヤシ油をもやした炎なので、なんとなくぼんやりと移ります。舞台裏には



写真3 スクリーンに映ったワヤン人形

グンデル・ワヤンとよばれる青銅製打楽器であるガムラン楽器が設置されます。

さて、本日のテーマは「バリ島の人形芝居ワヤンにおける人形遣いダランの声」ですから、これからは、人形を操り、声を出す人形師「ダラン」についてです。ダランとは何でしょうか。本日の山形先生の発表の中にコロスの話がありました。それはおそらく、大勢による「斉唱」で歌うと思います。また増野先生の発表のアルジャの例



写真4 上演するダラン

では、個々の役者がそれぞれ声を発するということができたが、ワヤンの中に人形師ダランは一人です。したがって、一人があらゆる登場人物を演じるということです。それでは、いったい一人でどのような声を使い分けているのでしょうか。実は、その声の種類や分類については、意外なことにバリの人々もよく知りません。本日は、外見的には「一人人形芝居」の音風景について、ダランはどのように演じているのか、そして聴き手がどう捉えるのかということまで話ができれば良いと思います。

繰り返しになりますが、ダランは一人人形芝居をやるパフォーマーです。当然、人形遣いであるため、人形の操作が必要になります。さらに言葉を使う役者なので、語りも必要です。加えてもう一つ、歌、歌手としての役割もあります。つまり人形を操りながら、声を出し、時には歌も歌うという三つのことを三つの演劇的要素を一人でこなしているのです。先ほどの増野先生のお話では、バリ語で歌う人と、バリ語で喋る人がいましたが、ワヤンの場合は、カウィ語という古語を使う人形と、日常生活で使うバリ語を使う人形が厳密に分けられています。つまり、古い言葉やバリ語も喋り、歌唱をして、人形の操作を同時にやっていくわけです。しかも一つの演目の中では、約20の役柄(人形)をダラン一人で演じ分けていかななくてはなりません。

それではダランの声についてお話していきましょう。ダランが発する特徴的な声にはさまざまなものがありますが、本日は特徴的な五つの声を取り上げます。最初は上演前の声、二つ目は、上演中のセリフとしての声、そして三つ目は抑揚の表現です。次に四つ目としてまた人間ではない動物の擬声音を説明していきます。そして最後に五つ目として歌の声についてお話します。

まずダランは上演するために舞台の前に胡坐をかいて座りますが、そのときに声を発します。それは役を演じないダランの声、すなわち上演の安全や成功祈願のために神々に対して発する真言です。マントラ、祭詞、または呪

文と言ってもよいでしょう。ダランは神々に対する様々なマントラを学び、唱えます。私もたくさんのマントラを記憶していますが、大事な言葉は「OM(A-U-M)」という言葉で始まり、OMで終わります。途中では、神様の名前などを唱えています。このマントラの声は、大きく三つに分類できます。一つは「他者に聞こえる唱え」、もう一つは「呟く唱え」、そして「声にならない唱え」です。「声にならない唱え」は心で唱えますが、それは聞こえない音のサウンドスケープとして、ワヤンの中ではたいへん重要です。「呟く唱え」は、なんとなくブツブツ言っているのがわかりますが他者に聞こえるため声ではありません。「他者に聞こえる」唱えは、その真言をはっきり聞き取ることのできる声です。ダランはこの三種類を様々な場面で使い分けています。ですから、神々に対する発声は開演前から始まっています。ただ、残念なことに、このサウンドスケープは、なかなか人の耳に届かないだけでなく、ほとんど「音」として認識されていないのも事実です。なぜならワヤンの開始を告げる賑やかなガムラン音楽の演奏が行われているため、それにかき消されてしまうことが多いからです。ただ、私はワヤンに関わる声を考えた時に、この部分が実は重要なのではないかと考えています。これがワヤン上演に関する一つ目の声のサウンドスケープです。

二つ目は、上演の中で用いられる声です。上演ではカウィ語(古代ジャワ語)と日常語のバリ語の二言語が用いられます。中でもカウィ語は古語であり、かつ文語体なので、ダランが劇中で語っている言葉を観客はほぼ理解することができません。多分九割以上は理わかっていないと思います。それでは、なぜ残りの一割が理解できるかといえば、バリ語の敬語表現と類似している言葉が多いからです。ただ、繰り返しになりますが、ほとんどの登場人物が用いるカウィ語を、観客は理解できていないのです。増野先生のアルジャの発表では、役者の歌の部分に従者が訳すと説明されましたが、ワヤンではカウィ語で喋る様々なキャラクターの言葉を、従者、あるいは女官が現代バリ語に訳していくのです。ですから、従者、女官以外は全てカウィ語を用います。つまり主人がカウィ語を用い、従者がバリ語でカウィ語を訳していくのです。このダランが用いる声、語る速度などは、あらゆるキャラクター個々に厳密に定められている訳ではありません。声にとって重要なのは、人形の目の形と、その人形に付された性格です。またセリフの語尾の抑揚もダランの重要な声の一つです。この声について一つずつ説明していきます。



写真5 目が細いマニスの目



写真6 目が丸いクラス目の目

スライドに示したものが目の形の種類です。目が細いか、あるいは丸いかをこれを見れば一目瞭然でしょう。ダランが登場人物の声を発するとき、このような目の大きさがとても重要です。さらにこの点に加えて、重要なのは人形の肌の色です。色が赤に近いのか、白に近いのかにより、その性格も変わっていきます。先ほど、増野先生の話でマニスに対してブドウという言い方をしましたが、ワヤンではブドウという言葉を用いません。例えばお坊さんは、ブドウなお坊さんなどとは言いません。なにか精神的に落ち着きがないか、粗野で、すごく荒々しいわりには、どこか抜けているというのがブドウであると思います。ワヤンでは一般に、ブドウではなくクラスという表現を使います。クラスには、性格が粗野で獐猛である一方、「間抜け」のような性格の付与はされません。ですから、私を含め、バリのワヤンの研究者は、マニスとクラスという言葉を用います。マニスは甘美で洗練などという意味です。このマニスとクラスは、目の形に対応します。細い目は甘美なマニス、そして丸い目は粗野なクラスを表すのです。さてこの声の種類ですが、マニスな性格は一般的に裏声に近い高い声、そしてクラスな性格は、低く、大きなしゃがれた声を出します。

さて、マニスの度合いは、人形の肌の色で判断できます。白ければ白いほどマニスであり、だんだん赤や茶色になってくると、マニスではあるものの、少しクラスな性格が入ってくると考えられます。目が細くても肌の色が濃ければ、それは甘美な性格と粗野な性格を併せ持つと、人形の目の形、肌の色から判断することができます。ここで重要なのは目の形です。肌の色は暗めであっても、目の大きさが細ければ、それほど性格は粗暴ではないのです。声の高さ、声色などはこうした人形の形や色からダランが判断していきます。

このような登場人物（人形）に付された性格とは別に、場面の中の登場人物の感情表現による声の使い分けもあります。たとえば、マニスな性格の人形であってもイライラしている場面の声であれば、高い声は変わらない一方で、イライラしたような早口の表現などを用います。これは一般的な舞台役者と同じです。語る速さも、声の高さ、質もはっきりと場面に対応しています。ただし、マニスの声の出し方とクラスの声の出し方というのは全く違います。

ここまでは、カウィ語を使うマニスとクラスの声について話をしてきましたが、ここからはバリ語を話す従者の声についてお話ししましょう。バリ語を話す従者は主に四人が重要です。正義の側に属する従者が、トゥアレンとムルダの親子、悪者の側に属する従者が、デレムとサングット兄弟です。スライドで紹介した人形が従者です。なお主人が女性の場合は、チョンドンという総称の従者が用いられます。バリ語はバリ人にとっての日常語です。ですからそのセリフをすべて理解することができます。

これがトゥアレンとムルダ、正義側の親子です。口が動きます。本日は人形を持ってきていませんが、ここ（写真を指して）を引っ張ると動きます。これを動かしながら喋ります。悪い方は左から出てくるため、右を向いています。悪い方には毛が付いています。これが、若い女官と年寄りの女官。こちらの人形はいろいろな種類があります。



写真7 トゥアレン

写真8 ムルダ



写真9 デレム

写真10 サングット

ダランになるためのカウィ語で書かれた教本 (Darma Pewayangan) があります。これで私も勉強しました。いろいろな地域によってバージョンが少しずつ違いますが、私が習ったもの、さらにはオランダ人の研究を比較し、この従者の声について共通していることを紹介します。

トゥアレンという、正義の側の従者の父親は、柔らかく甘い、気品、優しさ、こういう声を出すようにと書いてあります。またムルダは、強く戦闘的で雷のような、その声は鋭いというように書かれていますし、デレムは大きく高く荒々しい。これはまさにクラスな声の表現です。もう一人サングットというのが、実は Darma Pewayangan には書かれていません。

ダランの特徴的な声の三つ目は、カウィ語を用いる登場人物のセリフの最後に用いられる抑揚です。これはセリフの一部と考えることもできますが、マニスな性格の人形ほど明確に抑揚を表現します。しかも、マニスな登場人物は、クラスな登場人物と比べると、話す速度が相対的に遅いことも特徴的です。クラスな登場人物は、抑揚はあるものの、話す速度が速いために抑揚が付きにくいのです。実は、この抑揚は、物語の筋を理解するという点では重要ではありませんが、ワヤンの音風景にとっては非常に重要な要素で、ワヤンの特徴的な演劇的表現ともいえるでしょう。ワヤンをほとんど見たことがないバリの人であっても、ワヤンのセリフを面白おかしく真似る時、大抵この抑揚表現を用います。つまり、バリ人のワヤンの音風景にとって、何を言っているかわからないカウィ語の抑揚表現が、いかに重要なのかということをこのバリ人の抑揚表現の真似が語っているのではないかと思います。

さて、ここでダランの声として説明した二つ目と三つ目、すなわちマニスな表現とクラスな表現、そしてそれぞ

れの抑揚を、実際に私がやってみたいと思います。

(マニスな表現『SINGGIH KAKA, kesamakna ingwang RI KITA. Ingsun tan alap atanding AKEN LAGA. Amoga jaya INGANIKA』

ク ラ ス な 表 現『UDOH KITA. Ingong wenang atanya lawan kita. Kankadian PENAPA lukasta sida ngamet PA-RA-RATU』)

イタリック体が抑揚を使う場面です。マニスはゆっくりと語ります。このような演劇的な抑揚表現を、ダランの修行では必ず学びます。大事なことは、抑揚と話す速度、そして声の質です。この三つを徹底的に学ぶのです。バリの人にはおそらく、このセリフを理解することはできないでしょう。だからこそマニスとクラスの声の使い分けや抑揚表現が、ワヤンの音風景に非常に重要なのです。

ダランの抑揚は、登場人物のセリフだけではなく、ト書きの声の表現にも用いられます。ト書きもまたカウイ語です。ト書きというのは、語の内容や場面の状況を説明する場面で用いられます。ト書きでは、その冒頭と終わりに抑揚表現を用います。多くの場合は、演奏者への合図も兼ねています。たとえば、「さてお話は、ラトナカンダ国プルサダ王の場面。プルサダ王の前には、家来のウィモナと家来たちが控えています。話はここから始まります。」というト書きは以下のようになります。

CARITANAN… ageng maring Ratna Kanda Megaran Pur-sada, tinagkil di tabeng wijaya ira sang megaran Wimana, muang Carakanira kanwa, SAMANGKANATA.

冒頭と文末のイタリックの部分に明確な抑揚表現が用いられます。特に最後の抑揚のついたSAMANGKANATAの単語を言い終わると、ガムランの演奏を終止します。ガムランの演奏者たちは、たぶんセリフの内容をほとんど理解していない一方で、最後の単語の抑揚は演奏への終止の指示という別の意味を持っています。ト書きは文章ではなく、単語一語で表現されるものもあります。これは他のバリの演劇にもみられる特徴です。ワヤンだけでなく、バリの演劇にとっては、場面転換、役者の所作、役者から演奏者への指示語として重要な役割を持つ単語の抑揚表現で発音します。何か役者が喋っているとしましょう。そこで、「saksana」「dadia」(さて、ところで)、「keroda」(怒る)、「pamuit」(礼節をもって立ち去る)、「irika」(現れる)などの単語が、最小表現のト書きとして存在しています。やはりここでも抑揚が重要です。このように、カウイ語で書かれているト書き部分も、抑揚表現の一つとして重要な役割を持つことがわかります。

次に四つ目として、動物の擬声音についてお話ししたいと思います。ワヤンにはさまざまな動物、たとえば、猿、鳥、犬、猪とたくさん出てきますが、とりわけ一番重要なのは猿です。猿は、ラマヤナ物語にとって重要な役割を担います。例えば孫悟空にしても、桃太郎にしても、ラマヤナと一連の関係を持つと言われるお話には猿が出てきます。ラマヤナ物語の場合には、ラーマ王子と猿がやはり鬼ヶ島であるランカ島に鬼を退治しに行きます。そういう意味で、

猿は非常に重要なので、猿独特の破裂音を訓練によって習得します。スライドに示した猿の人形は、人間ではないので尻尾が付いています。猿には決まった声の出し方があり、ダランはその訓練をしていきます。ここでやってみましょう。猿の声でしたら、このような破裂音ですね。(実演)。

次に五つ目として、ダランの歌手としての特徴的な声についてお話します。歌には大きく二つの種類があります。一つは、ダランの地域、個人により大きく旋律や、場合によっては歌詞にも差異があるワヤン上演に限定された歌であり、もう一つは、旋律や歌詞がほぼ決められている韻律詩の歌唱です。増野先生のお話ではモチャパットという定型詩が出てきましたが、ワヤンではカカウインと呼ばれる韻律詩が使われます。本来は場面に適切な韻律詩をどれほど使うことができるかが重要で、ダランは多くの韻律詩を記憶して、すぐに歌うことができました。しかし今は、観客の韻律詩への興味や知識も低下し、ダランもまた決められた韻律詩しか覚えなくなってしまいました。しかし、やはり一人芝居をしていく上で歌を歌うことは重要だということです。

さて、これまでダランの五つの特徴ある声について述べてきましたが、その中でも上演中に用いる四つの特徴的な声を組み合わせるのです。ここで実例を紹介します。ここでは『悲しい場面』を例にしながらその複雑な組み合わせ、つまり声の表現について説明していきます。

最初にト書きで「悲しい場面」と表現します。これには語尾を高音にする独特な口調で抑揚をつけます。

次に韻律詩を歌います。これは、『バラタユダ』という韻律詩からの引用部分です。決められた旋律、歌詞を歌います。そうすると、従者が「必ず助けに来てくださいます」と言います。これはバリ語の部分ですが、日本語で言しましょう。すると「登場」という一単語のみのト書きになります。これにも独特な抑揚があります。続けて、文章ト書きです。すると動物の擬声音である猿の声がして、続けて猿が喋ります。それに対して別の声色で高貴な女性が喋ります。こうしたさまざまな声を、人形を操りながら一連の組み合わせで、即興的に出さなくてはならないのです。

(以下を実演)

『Gandu kasih asih (「泣く」というト書き)』

『Atari pujyah…… (定型韻律詩の歌唱)』

『従者「必ず助けに来てくださいます」』

『Irika……(「登場」を意味する一単語のト書き)』『Mangke luwir Marutsuta (文章のト書き)』

『Kewah! (猿の擬声音)』

『Singgih sang Dewi Sita. Aku dutanta saking Raguutamaw-ijaya. (猿のセリフ)』

『Uduh Anoman inganika, aneda ngiring.(高貴な女性のセリフ)』

このように、抑揚部分とか、猿の声とか歌の部分とかが非常に複雑に絡み合いながら、一人芝居をやっているのです。

以上のように、ワヤンの中でダランが用いる声は、さまざまな特徴的な声があるのです。そして上演は、さまざまな声の複雑な組み合わせで成り立っているのです。実は、

その声の種類や表現は、昨今、より多様になっていることをここからお話したいと思います。

当たり前のことですが、かつて伝統芸能において、マイクを使っていませんでした。音響設備がない時代、役者はすべて地声で表現をしていました。私は1983年からバリで芸能の勉強を始めましたが、その当時は観光地とその周辺を除けば、自家発電などで電気を使っているところはありませんでした。そうすると、限られた範囲でしかダランの声は聞こえません。またガムラン音楽の伴奏もあり、ダランの声はクリアーに聞き取れないことがあるのです。もちろんそばに行けば聞こえますし、周辺にいれば聞こえます。つまり、限られた範囲でのみで声を聴くことが可能なのです。言い換えれば、観客にとってワヤンは視覚・聴覚両方で楽しむ人形芝居であり、その音風景は音として存在しているのではなく、むしろ音と映像がセットとして存在していたのが、私はワヤンだったと思います。ところが、1980年代中ごろからマイクが使用されるのが一般的になりました。そうすると、小さい声で囁きだけでもいろいろな声の表現が多彩になります。囁き声や微妙な変化も、マイクで表現が可能なのです。始めはマイクの性能、声質もあまりよくありませんでしたが、徐々にそれがよくなればなるほど、ダランの声の表現というのが時代とともに無くなるのではなく、マイクの発展とともに実は多彩、多様になっていきました。

言い換えれば、昔のダランの声は、現在ほど多様でなくてもよかったのです。ところが、今は声色を変えなければ、上手なダランとして評価されなくなってしまいました。さらには1970年代からバリでは伝統芸能を録音したカセットが出るようになります。つまり、音としてワヤンを聴くというのが一つの形となっていきました。昔はそのようなものはありませんから、影絵芝居が上演されているところに行くと、影を見ながら上演を観るという意味で、映像と音は常にセットでした。しかし今は、映像がなくても、単独で録音としてワヤンを聴くことができるようになり、この結果、声の表現が実は一層重要視されるようになったのではないかと思うのです。マイクができたから何かが失われたとか、ダランの音、声を出す力が低下したなどとネガティブな影響をよく耳にしますが、実はマイクの使用により声の出し方とか表現とかがより多彩になったのではないかということです。

さて、まとめに入りたいと思います。バリ島のワヤンにおける声の表現ということで、人形遣いであるダランの発するさまざまな声についてお話してきました。このダランがたった一人で、訓練によってさまざまな声を使い分けること、その結果、観客は、ワヤンを見ながら、あるいは今では見ていなくても声の多様な表現により、場面や登場人物などを理解できることを示してきました。これがワヤンにおける声のサウンドスケープといえるでしょう。これで発表を終わります。ご清聴ありがとうございました。

ギリシャ劇におけるコロスの役割 -サウンドスケープの視点から-

The Function of "Choros" in Greek Drama -from the view of Soundscape-

●山形治江

Harue Yamagata

日本大学生産工学部

Nihon University

1. ギリシャ悲劇の全体像

「ギリシャ劇」には悲劇と喜劇がありますが、本日は悲劇に絞ってお話したいと思います。喜劇は、悲劇が上演されてから約半世紀後に上演され、その際、悲劇の上演形式を踏襲、模倣した形で生まれました。ですから、「コロスの役割」という今回のテーマでは、悲劇のコロスを紹介すればある程度十分と思われるため、喜劇のコロスについては割愛させていただきます。

ではまず、ギリシャ悲劇の全体像についてお話ししましょう。ギリシャ悲劇が上演されたのは今から約 2500 年前ですが、今も各地に劇場遺跡が残っています(図1)。しかし残っているのは「劇場」だけ。作品名や上演システムなど実際の上演に関する記録が残っているのはアテネのものに限られます。つまり、「ギリシャ悲劇」とは、正確に言えば「アテネ悲劇」と言っていいて良いでしょう。そのアテネ悲劇ですが、現存する悲劇作品は全部で 32 本。書いたのは、アイスキュロス、ソフォクレス、エウリピデスの 3 人、いわゆる「三大悲劇作家」です。上演の最盛期は前 5 世紀、正確には前 499 年から前 401 年までの約 100 年間です。——前 499 年は初めてアイスキュロスが作品を披露した年、前 401 年はソフォクレスの遺作『コロノスのオイディプス』が上演された年です。——上演自体はこの後も続き、前 2 世紀にアテネがローマ帝国の植民地になる頃まで行われたらしいのですが、詳細なことはわかっていません。そしてギリシャの劇場遺跡はすべて、上演最盛期を過ぎた後に造られたものです。

悲劇が上演されたのは、アテネのアクロポリスの南側斜面にある、葡萄酒の神ディオニュソスの聖域です(図2)。上演は年に 1 度、春の数日間に開催される演劇祭で行われました。劇場の収容人数は推定 2 万人くらい。当時の

市民人口は推定 3 万人ですから、観劇率は 67%、兵役その他で国外や辺境に出ていた者を除けば、市内にいる市民のほとんどがこの劇場に集結していたと考えられます。——因みに「市民」とは、古代ギリシャでは成人男子のことです。——ディオニュソス劇場は貴重な文化遺産なので、現在は使用されていません。代わりに、隣にあるローマ時代の劇場、ヘロディス・アッティコス音楽堂(図2)で毎夏、芸術祭が開催され、古代劇も何本か上演されます。

2. コロスの役割

コロスは、英語の "chorus" の語源で、ギリシャ語では「合唱舞踊団」の意ですが、実質的には「群衆役」です。ギリシャ劇の場面構成は、俳優同士もしくは俳優とコロスが対話をする台詞の場面(エペイソディオン)と、コロスが歌い踊る合唱舞踊の場面(スタシモン)がセットになっていて、これが数回繰り返されます。例えば、ソフォクレスの『オイディプス王』(図3)では、まず序幕(プロロゴス)——これは劇によってあったりなかったりします——があり、コロスが歌いながら入ってくる(パロドス)。その後は、台詞場面と合唱舞踊場面が 4 回繰り返され——回数は劇ごとに違います——最後にコロスが歌いながら退場する(エクソドス)という構成になっています。表の赤い部分が俳優中心の台詞の場面、黄色がコロス中心の合唱舞踊の場面で、交互に配置されています。このように、コロス中心の場面が全体の半分を占める構成を見ても、ギリシャ悲劇におけるコロスの重要性は明らかです。「群衆役」というと「エキストラ」をイメージしがちですが、コロスはエキストラとは全く違うギリシャ劇独特の登場人物なのです。では、具体的には何が違うのか。コロスの役割(図4)についてみてみましょう。

まずコロスとは、集団で一つの人格を持つ登場人物です。例えば、『オイディプス王』では「テーバイ市民たち」、スライドの表紙で見た『フェニキアの女たち』(エウリピデス作)では「フェニキアの女たち」が演じる役です。また、コロスは「目撃者」でもあります。劇の最初に登場して、ほとんどの場合、最後まで退場しません。物語の展開と結末をすべて見届ける。この意味では限りなく観客に近い。しかし観客と違うのは、リストの 3 番目にある「解説者」と 4 番目の「代弁者」の役割を担っている点です。——これらを示す内容は主に合唱舞踊の歌詞に含まれています。——つまり、コロスは観客と舞台の橋渡しをする役であり、劇行為に積極的に関与する「参加型の観客」と同時に、物語展開を見て客観的にコメントする「傍観者の登場人物」だといえるでしょう。

コロスの役割の 5 番目「舞台効果」ですが、アリスト

図1. 現存するギリシャの劇場遺跡



タオルミナの古代劇場
(前4世紀)



ドドナの古代劇場
(前3世紀前半)

図2. アテネの劇場遺跡



ディオニュソス劇場
(前4世紀後半に再建)



ヘロディス・アッティコス音楽堂
(161完成)

図3. 『オイディプス王』の場合

序幕	プロロゴス
入場歌	パロドス
第1幕	エペインディオ
第1合唱舞踊	スタンモン
第2幕	エペインディオ
第2合唱舞踊	スタンモン
第3幕	エペインディオ
第3合唱舞踊	スタンモン
第4幕	エペインディオ
第4合唱舞踊	スタンモン
終幕	
退場歌	エクソドス

図4. コロスの役割

1. 登場人物
集団で一人の人格をもつ
2. 目撃者
物語の展開と結末をすべて見届ける
3. 解説者
物語の背景や状況を説明する
4. 代弁者
観客の気持ちや作者の思想を代弁する
5. 舞台効果
情緒を増幅し、スペクタクルを作る

テレスによれば、コロスの人数は最初12人だったが、やがて15人になったといわれます。これだけの数の集団が一斉に動き回ったり声を出したりすれば、当然、場の雰囲気や登場人物の心情に沿う情緒が増幅され、また動きのスペクタクルによって娯楽的な要素が提供されることとなります。ギリシャ人演出家によるいくつかのコロスの演出例を見ても、そのスペクタクル性は明らかです。つまり、俳優は言葉を使って論理的に観客の知性に働きかけ、コロスは視覚的・聴覚的な要素を使って観客の感情に訴えるという役割分担があるわけです。

と言っても、実際に舞台を見たことのない人には、なかなかイメージが湧きにくいでしょう。そこで、実例の一つ見てみましょう。『オイディプス王』のエクソドス（退場歌）の場面です。テーバイ王オイディプスは、劇が始まった時点では、怪物スフィンクスを倒した英雄として市民たち（コロス）に信頼され尊敬されていました。しかし劇中で近親相姦と父親殺しの過去が発覚し、その事実を知ったオイディプスは、自らの目をつぶしてしまふ。家族にも恵まれ地位も名誉も手にした幸福な王が、突然、盲目の放浪者へと転落してしまふ。この一部始終を見ていたコロスは、劇の最後にこう締めくくります。

おお、わが祖国テーバイの市民たちよ。
 みるがいい。これがあのオイディプス。
 世に名高き謎を解き明かし、
 並ぶ者なき権力を得た。
 その幸運を誰もがうらみ仰ぎ見た。
 だがその彼が恐ろしい不幸の荒波の
 まっただ中で破滅した。
 運命は最期の日までわからぬもの。
 死すべき定めの人間を決して幸せと呼ぶことなかれ。
 わざわいに遭うこともなく
 人生を終えるその日を迎えるまでは。(山形治江訳)。

この台詞は市民たち（≒観客）自身の感想にもみえますが、それよりむしろ作者ソフォクレスの思想を代弁していると考えた方がしっくりきます。この台詞の場面を、蜷川幸雄演出の舞台で見てみましょう。これは、2004年のアテネオリンピックのオープニング公演として招待され、先ほどスライドで見たヘロデス・アティコス音楽堂で上演されました。

(VTR 視聴：蜷川幸雄演出／東急文化村シアターコクーン制作／ヘロデス・アティコス音楽堂／2004)

ご覧になって、コロスは歌ってもいないし踊ってもい

ないじゃないかと言うかもしれません。実は、合唱舞踊場面とは言っても、必ずしも歌うわけではありません。朗誦、すなわち大きな声でリズムをつけて朗々と読み上げることも含んでいます。しかし今見た通り、BGMと動きだけでもコロスには大きな舞台効果があることがおわかりになったと思います。しかしもちろん、基本的にはコロスは歌い踊ります。では、前5世紀当時はどんな踊りをしていたのでしょうか。

3. コロスの舞踊と伴奏楽器

2500年も前のことなのではっきりとはわかりませんが、推定は可能です。例えば、舞踊に関する最も古い資料(図5)からわかるのは、古代ギリシャの踊りは、互いに手をつないで踊る「輪舞」もしくは「連結踊り」だったということです。つまり、悲劇のコロス舞踊も、少なくとも一部はこの形式だったと考えられます。現代でもこのタイプの踊りは、伝統舞踊としてギリシャに残っています。ですので、上演の際、コロスの振付に採用する演出もあります。例えば、ラリサ公立地方劇団が上演した『エレクトラ』もその一つです(図6)。

(VTR 視聴：エウリピデス作『エレクトラ』／コスタス・ツァノス演出／ラリサ公立地方劇団／リカビトス野外劇場(アテネ)／1987)

この舞台は、当時、前5世紀の初演の舞台を彷彿させるかと絶賛されました。ただしこれは現代上演なので、女性がコロス(土地の女たち)を演じていますが、古代ギリシャでは演じるのは男性だけでした。

舞踊を描いた視覚史料には、ほとんどの場合、伴奏楽器も描かれています(図5)。ギリシャ最古の弦楽器として伝わっているのは、竪琴リラです(図7)。神話によれば、ヘルメス神が削り、アポロンが譲り受けた楽器で、亀の甲羅を共鳴胴とし、動物の角で作ったホルダーに横木を渡して羊の腸で作った弦を張って作ったということです。楽器神話でもう一つ有名なのは、アポロンとマルシュアスの演奏対決です。リラを弾くアポロンとアウロス(オーボエの先祖)を吹くマルシュアスが演奏技術を競った結果、アポロンが勝ち、神に挑んだ罪としてマルシュアスは生皮を剥がれたという話です。また別の神話によれば、アウロスは

図5. 古代の舞踊と楽器



リラ弾きを用いた女性ダンサー
テラコッタ(前12世紀)

図6. 現代上演のコロス演出



エウリピデス作『エレクトラ』
コスタス・ツァノス演出／ラリサ公立地方劇団制作／1987
(ハンフレットより)

アナトリスの壺絵(前8-7世紀)



Fritz Weege: Der Tanz in der Antike, Max Niemeyer, Tübingen.



吹くとき顔が歪んで滑稽だという理由で、神々から敬遠されたといいます。リラは神々の楽器、アウロスは人間の楽器と認識されていたのはそのためでしょう。

コロスの伴奏音楽も、リラ（もしくはその進化形キタラ）とアウロスだったということが壺絵からわかります。楽屋風景が描かれた通称「プロノモスの壺」と言われる有名な壺（前5世紀後半）ですが、注目すべきは2人の人物です（図8）。これは伴奏音楽のリハーサルか打ち合わせの様子だと思われませんが、椅子に座っている人がアウロスを吹き、立っている人は手にリラ（もしくはキタラ）を持っています。アウロスは葦の茎や木、骨などで作られ、使用する際は2本セットで用いられたようです。

では、このリラとアウロスはどんな音がするのかわかりません。また楽器そのものも、素材が経年に耐えられないため、現物が存在せず、どんな音なのかはわかりません。ですが「らしき」ものならあります。当時の楽器をわざわざ復元し、演奏した人々がいるのです。スペインの古楽演奏団体「アトリウム・ムジケー」です。今から聴いていただくのは、彼らが「古代ギリシャの音楽」というタイトルで1979年に出したCD（図9）の一部です。

（CD視聴：グレゴリオ・パニアグア構成「古代ギリシャの音楽／エウリピデス作『オレステス』スタシモン（480~406行）」）

これはもちろん学術的に正しいと認められているわけでもありません。しかし神秘的な雰囲気がいかにも「古代ギリシャらしい」というので非常に好評で、以来、欧米でも日本でも古代ギリシャ劇の紹介や上演時のBGMとして使われ続けてきました。最近では、宝塚歌劇団専科公演『オイディプス王』（小柳奈穂子脚本・演出／轟悠主演／2015.8）でも、BGMで用いられています。あまりに頻繁に使用されたために、これが本当に前5世紀に使われたのだという勘違いする人も少なくないほどです。

4. 市民生活とコロス

話を戻すと、重要なのはアウロスとリラが、演劇に使用されていただけでなく、当時の市民生活全般に浸透していたということです。特に「人間の楽器」とされていたアウロスは、前6世紀には市民生活に欠かせない楽器になっていました。例えば、生贄の儀式で行列の伴奏をしたり、祭りで神官と一緒に山車に乗って吹いたりする。葬送行列の先頭に立ち、アウロスを吹きながら先導する。酒盛

りの席でカラオケの役割を果たす。さらには、円盤投げ、ボクシング、レスリングなどスポーツの訓練や競技、葡萄酒を仕込む際の葡萄踏みの作業の際にも、動きを円滑にするために使われていたようです。つまり、宗教儀式から娯楽まで、アウロスは幅広く活用されていたわけです。重要なのは、アウロスが常に集団行動で用いられていた楽器、すなわち、「共同体的音楽文化」を支えた楽器だったということです。当然、子供の教育においても重要視されました。

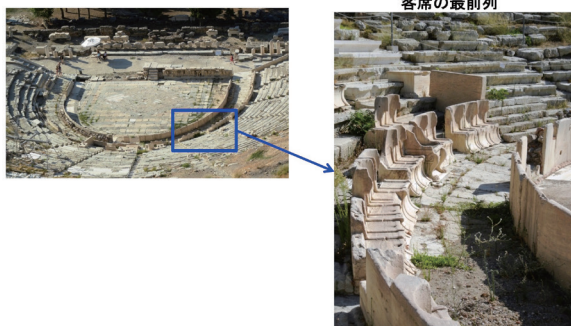
アテネの学校の風景を描いた壺絵には、リラやアウロスの授業の様子が描かれたものもいくつかあります。当時、楽器演奏は、読み書き、詩歌、舞踊、体育競技とともに必修科目でした。これらが不得手な者は a-mousikos（ムーサの技に疎い者）と言われ、共同体の中では肩身が狭い思いをしました。なぜなら、楽器演奏や舞踊ができないことは単に「無教養な者」というだけでなく、共同体の行事にうまく参加できない「社会性のない市民」を意味したからです。そして悲劇の上演は、この共同体的音楽文化を担う、特に重要な機会でした。

ギリシャ悲劇は酒神ディオニュソスを奉納する「大ディオニュシア祭」で上演されましたが、これは、国が統括し、市民が制作と上演を担う演劇祭でした。劇の題材は主にギリシャ各地に伝わる神話伝説で、3人の劇作家が競い合うコンテスト形式で上演されるシステムでした。注目すべきは、舞台に立つ市民が輪番制だったことです。祭りの期間には、悲劇コンテストだけでなく、50名のコロスで編成されるチームによる「合唱舞踊コンテスト」も行われました。これもメンバーは輪番制でした。つまり、毎年の祭りで少なくとも1000人を超える市民が「コロス」として舞台に立った計算になります。繰り返しますが、アテネの市民は約3万人。ということは、毎年、自分の親族や知人の誰かしらが舞台に立った可能性が高いわけです。コロス当番の人は、家族や親類縁者、友人知人が観に来るため練習に励みます。一方、本番では客席からは盛んに声援が飛ぶ。毎年、舞台経験者が増えてゆくわけですから、的確な野次も多かったでしょう。劇場がにぎやかで活気があったことは確かです。こうして、共同体的音楽文化は演劇を通して——もっと正確に言えば——コロスの合唱舞踊を通して継承され、発展していきました。その熱意に拍車をかけたのが、外国からの招待客の存在でした。

5. 劇場におけるサウンドスケープ

演劇祭の当初の目的は、①宗教的（ディオニュソス神への奉納）、②文化的（教養と娯楽の提供）なものでした。しかし同時に、政治的なものも含まれていました。一般的に、一つの舞台をみんなで作り上げるという作業は連帯感の強化に効果があるため、クラスをまとめる手段として小中学校でよく行われる教育法です。つまり、演劇祭は、③政治的目的（市民の結束力の強化）としても機能したわけです。また劇の題材となる神話伝説は、当時は「歴史」として認識されていたから、演劇に親しむことは愛国心の向上にも繋がりました。これらの政治的目的は、特に前477年以降急速に強化され、拡大していきます。では、前477年に何が起こったか。

図10. デイオニュソス劇場
客席の最前列



ギリシャの諸都市は、常にアジアの大国、ペルシャ帝国の侵略を警戒していました。実際、前492年と480年には戦争が起こっています。この時、ギリシャ連合軍はかろうじてペルシャを撃退することに成功しました。だがこの先はどうかかわからない。そこで前477年、アテネを盟主としてギリシャの都市国家の約半数が加盟する「デロス同盟」が結成されます。以後、毎年、同盟諸国は対ペルシャ戦に備えて資金を積み立てることになりました。やがて積立金の納期がデイオニュソス祭の期間中に設定されるようになると、納付金を持参した各国使節は、デイオニュソス劇場の円形舞台に戦争資金を並べ、その流れで観客席に座って劇を観ることになりました。デイオニュソス劇場には、今でも彼らのための貴賓席（図10）が残っています。アテネ人の観客と同盟諸国からの招待客は、演劇を見ながら同じ神々を信仰する「ギリシャ人（＝同胞）」として、またペルシャという共通の敵と戦う「味方」として、絆を新たにしました。つまり演劇祭は、同盟諸国間の連帯を再確認し、結束を強化する政治的な場でもあった。同時に、演劇祭は、盟主としてのアテネの文化力と経済力を同盟諸国に見せつける絶好の機会でもありました。その意味で、④外交的目的としても機能したのです。

こうしたさまざまな背景の中で、コロスを演じるアテネ市民たちは、身内に「晴れ姿を見せる」以上の意識をもっていたでしょう。いわば、国際的な舞台に立つわけですから、国家を代表する名誉と自負をもって稽古に励み、本場に臨んだはずで。

一方、同盟諸国はアテネ人の演劇活動をどう見ていたか。彼らが特に衝撃を受けたのは、コロスの合唱舞踊を通して伝わる「市民パワー」だったと考えられます。例えば、デロス同盟結成の5年後に上演されたアイスキュロス作『ペルシャ人たち』（前472）は前492年のペルシャ戦争を題材にした作品です。——これは題材が神話ではなく史実であるという極めて珍しい作品です。——舞台はペルシャの首都スサで、登場人物も全員ペルシャ人、コロスは「ペルシャの長老たち」という設定です。これから観ていただくのは、「ギリシャ軍に敗北した」という知らせを聞いてショックを受けたコロスが、今後の国家の指針を問うため、故ダレイオス大王の墓前で御霊に呼びかける合唱舞踊の場面です。

（VTR視聴：カロロス・クン演出／アート・シアター制作／エビダヴロス劇場／1988）

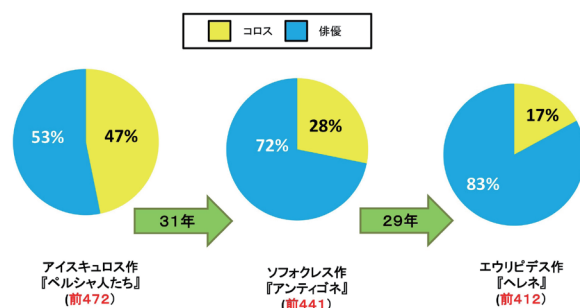
この呪術場面は約20分間続きます。私は実際に劇場で観ましたが、20分もの間、集団で全力で叫び動き回っていると、演じている方も見ている方も次第にトリップしていく。

前5世紀の初演当時、コロスを演じていたのはアテネ人でした。彼らの中には、実際にペルシャ戦争でギリシャ軍を勝利に導いた当事者もいたでしょう。現に、この劇を書き、演出したアイスキュロスもその一人でした。負けたペルシャ人の悲嘆と混乱を、勝ったアテネ人が演じるという屈折した構造だったわけですが、だからこそ、コロスの嘆きの深さはそのままアテネの軍事力の強大さを観客に印象づけることになる。同時に、それを支えるアテネ市民の圧倒的なパワーを、観客はコロスの中に見たでしょう。コロスはまさに、市民の活力の象徴であり、彼らの合唱舞踊は間違いなくアテネが誇る共同体的音楽文化でした。

6. コロスの衰退

この作品以後、アテネは次第に帝国化してゆき、前443年（ペリクレスが政権掌握）には国家として黄金時代を迎えます。それと同時に、それまでギリシャの覇権を掌握していたスパルタとの関係が悪化し、ついに前431年、戦争へと突入します。この流れの中で、コロスは緩やかに衰退の道を辿り始めました。その経緯を、上演年代が特定できる3つの作品（図11）で見てください。

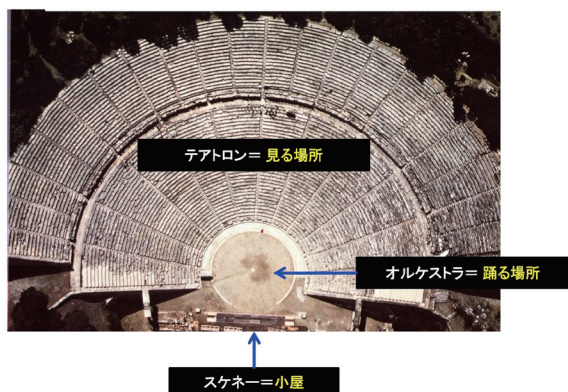
図11. 台詞（歌詞含む）の行数変化



まずアイスキュロス作『ペルシャ人たち』（前472）。これはデロス同盟の結成（前477）とともにアテネの名声が高まっていった時期に上演された作品です。コロスの台詞の行数は劇全体の47%を占めています。次のソフォクレス作『アンティゴネ』（前441）は、アテネが黄金時代（前443～）を迎えた時期に上演されました。コロスの台詞の占有率は28%。最後、エウリピデス作『ヘレネ』（前412）は、スパルタとのペロポネソス戦争（前431～404）後半に上演されました。この時点で、コロスの台詞の行数は17%にまで減っています。結局、コロスの台詞は60年間で1/3に減少したことになります。コロスの活躍の場が少なくなっていったことは明らかです。

コロスの衰退の過程は、劇場遺跡にも顕著に表れています。ギリシャ劇場の最大の特徴は、舞台が円形であることです。この円形舞台を「オルケストラ orchestra」（図12）といいます。意味は「踊る場所」。踊るのはもちろんコロスです。これに対し、客席は「テアトロン theatron」（「見

図12. ギリシャ劇場の構造
(エピダウロス劇場/前4世紀・約15000人収容)

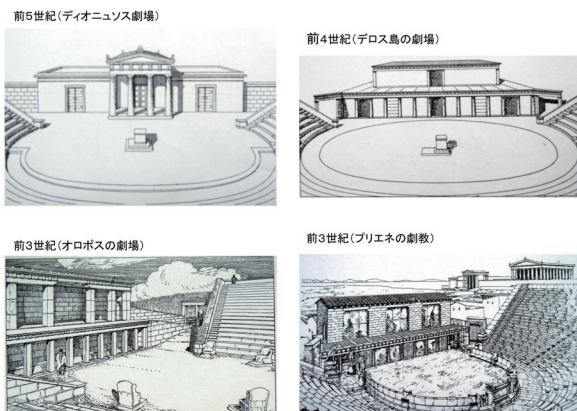


る場所」の意)」と呼ばれました。テアトロンは最初は木造の仮設でしたが、やがて大理石の常設観客席として整備されます。「スケネー skene (「小屋」の意)」は楽屋と舞台装置を兼ねた建物で、scene (「場面」) の元になった語です。これら3つの要素によってギリシャ劇場は完成しました。

では劇場史をたどってみましょう (図13)。上演最盛期 (前5世紀) のディオニュソス劇場は非常にシンプルな造りで、オルケストラは俳優とコロスが演じる場所、スケネーの屋上は神々の登場場所でした。これに対して、三大悲劇作家以後の劇場では明らかに構造に変化が生じてきています。前4世紀のデロス島の劇場ではスケネーが2階建てになり、様々な壺絵から、俳優が2階のベランダの部分——現在の stage にあたる場所——で演技をしていたことがわかります。コロスはオルケストラ、俳優は2階のベランダ (=ステージ) で演じる。コロスと俳優は次第に分離・独立していきます。さらに、前3世紀のオロポスの劇場になると、客席の一部がオルケストラの中に侵入してきます。また同時期のプリエネの劇場では、オルケストラの一部が切り取られ、円形舞台は2/3になっている。

いずれもオルケストラの縮小、つまりコロスの衰退を物語っています。ローマ時代になると、オルケストラはついに半円形になりました。やがてコロスは消滅し、かつて「踊る場所」だったオルケストラは、「演奏する場所」、つ

図13. 劇場の変化
(Dörpfeldによる復元図:
M.Bieber, The History of the Greek and Roman Theatre, Princeton Univ. Press, 1971.)

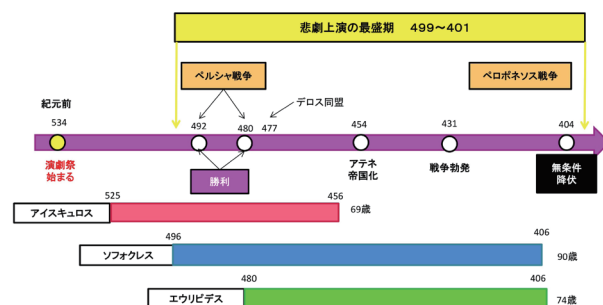


まりオーケストラピットに変貌してゆきます。コロスが主役だった演劇は消滅し、代わりに俳優だけの演劇へと移行していきました。

7. 結び

ギリシャ劇におけるコロスは、市民パワーの象徴であると同時に、アテネの市民文化そのものでもありました。アテネの共同体的音楽文化は、コロスの合唱舞踊の練習とその発表の機会である「演劇祭」を通して継承され、発展を遂げていきました。その背景にはペルシャ戦争とペロポネソス戦争がありました (図14)。これら2つの戦争を背景に、コロスは次第に演劇における役割を超え、国家が期待する政治的な役割までも果たすようになっていきます。そして最後は、国家と命運を共にする。前404年、アテネの無条件降伏以後、コロスのための場所だったオルケストラは縮小し、やがて消滅していきました。

図14. 演劇とその時代



アテネ劇場におけるサウンドスケープは、コロスが生み出したと言ってもいいでしょう。それは、戦争を背景に活性化し、敗戦に向って勢いを失い、敗戦後、秘かに終焉を迎えました。

以上、ギリシャ悲劇におけるコロスと、アテネ劇場におけるサウンドスケープについてお話をさせて戴きました。ご静聴ありがとうございました。

(※諸般の事情により、ここに掲載した図は、講演時のスライドとは必ずしも一致していません。)

質疑応答

川崎：東京藝大の川崎と申します。山形先生、貴重なお話をありがとうございます。子供の頃ギリシャ神話で育ってましたので、非常に楽しく聞かせていただきました。演じられている場や踊ることに携わっているのも、非常に興味を持ちました。

実はデュオニソスと、現在使われている劇場両方とも実際に行って体験しています。デュオニソス劇場等は、本当に生で声が聞こえるのかな？とまず興味を持ちましたが、非常に近い感じで聞こえて、しかも親近感が湧いて、なおかつ周りの環境が全部入ってきました。つまり、山の傾斜をうまく使っていたのと、非常に客席部分が低いものの広がりがありました。もちろんご存知の方もいると思いますが、椅子の部分は必ず下がカーブになっており、うまく音響のコントロールができて、生でも非常に聞こえるし、円形の部分が非常に近い。参加している人にとって、非常に近い形の劇場だと思っていました。本日話を聞いて、やはり祭儀空間に近いということで納得がいきましたが、そこに参加している人がそこにどれだけ参加できるかということが非常に大事なのではないかと思ったのです。したがって、そういう意味では非常によくできた劇場だと思っていました。

一方、現在使われている方は非常に傾斜が強くて、実は下が閉鎖空間で、今の劇場と同じで、外からの音はほとんど遮断されているのです。上の方に行っても上から覗き見るように撮っているくらい傾斜がついています。要するに他者として何か覗き込んでような印象を持ったのです。このように、その劇場の違いが、観る方や参加する方にとっては非常に大きな違いではないかと思いました。逆に言えば、当時の劇場には、音的にはサウンドスケープが入ってくる。外からは風が入ってくる。そうしたものと、こうした劇場の変化について、劇場が変化することによって芝居が変化していったのか、芝居が変化せずに劇場が変化していったのか。それとも、劇のあり方が変わっていったのか。こうしたところはどうかなのでしょうか。

山形：まず、デュオニソスの劇場について。現在、古代劇が行われているところは、エピダウロスというアテネから車で3時間くらいかかる場所です。エピダウロスの劇場は、1万2千人から1万7千人くらい入る。上からということですが、アテネ市内のヘロディス・アッティコスには確かに非常に傾斜があり、下の方にいる限りは全て音が遮断されるというのはおっしゃるとおりです。ただ、そこは5千人から7千人くらい入るのですが、一番上にいるとむしろ舞台の後ろに壁面があるので、壁面を越えて車の音はかなり入ります。下に行けば行くほど参加率は高くなりますが、上に行けば行くほど世俗の音が全て流れてくる。エピダウロスの劇場では逆です。そこは山の中に造られているため、上に行けば行くほど人間世界から遠ざかっていくという感覚があります。どちらかという後ろの方が全て林になっているので、セミの声とか、虫の声とかはかなり入りますが、そういうのも違いだと思います。

もう一つは形として、エピダウロスの場合、客席に向かって立つと、真後ろを指しまでお客さんが入ってくるので、振り向いてセリフを言わないと届かない。テレビに慣れていると、ここ（顔の両側を指して）で喋っているため、これくらい（左右を90度くらい振り向き）で普通の舞台の人は演技をしますが、ここまで（左右120度位振り向き）いかないで、このように（演者前方に向かって）声が発してしまい、客席側に声が届かないというわけではないでしょうか。

それから、だんだん劇場と演劇が変わってくる。どっちがどっちだというご質問は、よくわかりません。3代悲劇作家が亡くなった時点で大作家が出なくなりました。それをリバイバルする形で演劇を始めましたが、役者はどんどん自分の出番を作るために台詞を変えたり、カットしたりして、脚本を変えてしまったということもあるためです。作品が変わったのか、劇場が変わったのかなかなかわからない。そして、劇場もかなりの年月をかけて造らなければならないので、どっちが言われるとそれはわかりません。

兼古：兼古と申します。サウンドスケープ協会です。いろいろなお話を聞きましたが、2番目にお話しされた増野先生がアルジャにおける賑わいについて、音響的祝祭性とお話しされたと思います。そのことが非常に興味深く、向こうの人は、ある種賑わいが祝祭性を高めていくというような感覚を持っているということだと理解した。お葬式の時でもわーっと音を出していた。しかし、一方で僕ら日本人は神聖な時には逆に静かにしていくという意識もあります。その賑わいの感覚というのは、日本人が持っている賑わい、お祭りの賑わいの感覚と同じような感覚なのではないでしょうか。それとも神聖なものも賑わう感じなのではないでしょうか。祝祭性ということについてもう少し聞かせていただけたらと思います。

増野：ご質問ありがとうございます。芝居の時や儀礼の時とは少し離れて考えて、賑やかさというのがバリの人にとってどういう意味があるのかということの一つには論法があります。賑やかさが必要だということですが、もう少し具体的な体験として、バリから日本へ人が来て、一緒に渋谷とか新宿とかを一緒に歩くことがあります。私は混雑などが嫌なのですが、彼らは人がいっぱいいて賑やかで、物がいっぱいあって、音がたくさんして、そうしたものが非常に好きと言うのです。もちろん日本人でもいろいろな人がいますから、バリの人がみんなそう思うかといったらそれは違うと思いますが、たくさん人がいて、わーっと賑やかでいるのがいい。そうした感覚がバリの人の中にもまずあるのだなと思いました。人がたくさんいることの特別さというのは、おそらく日本でも、例えば三社祭で人がわーっと賑わっているのと似ているところがあると思います。

それだけではない。先ほど梅田さんの話の中で、唱え言とか、祈祷文の一部を人に聞こえないように言うというのがありました。そのように自分の中に何か入っていくような時というのは、周りに音があまりない方が神聖な時もある。それからお祭りの中で、みんながわーっとあちらこちらで踊ったりガムランを演奏したり賑やか

だったのに、すーっと音が引いてみんながお祈りに入ると、お坊さんのベルの音がりんりん鳴って、みんなはお祈りを心の中で唱えているから、一瞬静寂になるというような瞬間もあるのです。

だから私は、アルジャというのは非常にゴチャゴチャしていて賑やかで、そこに生命力があると思っています。その部分を強調して本日はお話ししましたが、必ずしも賑やかであるというだけが祝祭性というわけではないと思います。

兼古：ありがとうございます。賑わいが特別性を持っているというのはすごく腑に落ちた感があります。むしろ日本だと静けさの方が一生懸命努力しないとないように思えますが、賑わいの方が特別みたいなことでしょうか。

増野：そうかもしれないですね。おそらく、普段から大きな声で喋っているし、鶏が鳴いているし、犬が鳴いていますが、そういう質の賑やかさとはちょっと違う。もっと密度の濃い芸能があったり、音楽があったりという時には、もっと賑やかさというものの中に少々違った意味合いがあるという気がします。

山形：質問とも感想とも違いますが、今日2人の講演を聴いて一番衝撃的だったのは、わからない言葉で言った後に、翻訳が出てくるということです。ギリシャ劇は現代ギリシャ語で全てセリフを言いますが、1903年までは古代語に近い言葉でやっていました。1903年以降現代語になってしまったのは、そこで流血事件が起きたからです。古代語に近い語で、つまり伝統のある劇なのだから古代語でやるのか、みんなで聴いた瞬間に意味がわかる現代語でやるのがいいのか論争になり、結局、死傷者が出る騒ぎになってしまいました。最終的に現代語になったので、それ以降は現代語で言っているのです。そういうわけで、古代語を残して、すぐその後で翻訳で喋ってくれるキャラクターがいるというのは、本当に驚きました。

もう1つ。「トロヤの女たち」という作品を2012年にした時の試みです。日本人の俳優と、イスラム人の俳優とで劇をしたのですが、イスラム人は言語が2つあって、1つはアラブ系の人たちが使うアラビア語と、もう1つはユダヤ系の人たちが使うヘブライ語です。試みとして、コロスを3種類作りました。ヘブライ語で喋るコロスと、アラビア語を喋るコロスと、日本語で喋るコロスとでみんな同じことを喋ったのです。すると、3倍時間がかかってしまい、非常に評判が悪かったのです。なぜそんなに繰り返すのかと言われてしまったのですが、改めて考えると最初に日本語で言ったのがまずかったと思います。ヘブライ語やアラビア語のように日本人が聴いても全然わからない言葉から発すれば、後で日本語を付けてもなるほどと思って聴いてくれたのではないかと。後から翻訳をつけることというのが面白かったです。

船場：フェリス女学院大学の船場です。3人の方、本日はどうもありがとうございました。増野さんと梅田さんにおうかがいします。アルジャやワヤンの話の中で、パリ人は登場したら役が判る、あるいは抑揚を聞いて真似をするといった内容がありましたが、どのくらい一般的なことなのでしょう。パリに限るのか、もしくはインド

ネシアに広げて考えて、日本人で言えばこのくらい一般的です、というようなことを教えていただきたい。また、取り入れられていないかもしれないが、それが日常生活の中でどのように取り入れられているのか、一般の方が接しているのかうかがいたと思います。

梅田：時代とともに、徐々にワヤンの上演回数は減っているとは思いますが。ただ、パリの人々にとってそれが非常に遠いものであるかということ、そのようなことは全くありません。例えば、ワヤンを観たことがない人はたくさんいると思います。しかし、ワヤンが自分の村でやっていることはみんな知っています。声がマイクを通して聞こえてくるためです。それを観に行くか行かないかというだけのことであり、そういう意味では比較的まだ身近だと思います。儀礼と非常に結びつくということもあり、また、近年は若い人がこうした伝統芸能をやるのがブームになってきているということもあります。

増野：アルジャの場合も恐らく同じだと思います。好きな人とそうではない人がいます。ただ、こういう声だとか、こういうキャラクターだとか、こういう動きだとか、こういうキャラクターとかいうのは、必ずしもアルジャだけのものではなく、ワヤンとの共通点もあると私は考えます。したがって、パリの中でパリの芸能をある程度観たことがある人だと、非常に詳しいというわけではなくとも、お約束というのは感覚的にわかるのではないかなと思うのです。もちろん何度もアルジャを観ている人は、一層よく分かるでしょう。例えば、若い人にアルジャの登場人物は全部で何人かと尋ねても名前と言えないというはあると思います。しかし先ほどの、リクーという三つ編みの変なお姫様がパンと出てきたら、この人がどういう性格でどんな感じかというのは、日本人よりもパリの人たちは共有しているイメージというものがあると私は思います。したがって、そうした意味では、日本人にとっての歌舞伎や文楽と感覚的に近いのではないかな。

船場：どうもありがとうございました。実は私のゼミに1人、伝統芸能に限らずに何度かパリに行っている学生がいて、非常に面白いと言っています。しかし、アルジャやワヤンを見たわけではなく、街に行って何か面白かったという漠然とした言い方なのです。若い人にどのくらい伝統芸能が浸透しているのか、影響があるのかということをお調べしたいと言っておりましたが、本日欠席のため代わりにおうかがいしました。ありがとうございました。

土田：金沢工大の土田と申します。梅田先生におうかがいしたいと思います。聴いた瞬間の印象で、日本の文楽や浄瑠璃の世界の声の使い方と結構似ていると感じました。声の使い方など、そうした類似点はあるのでしょうか。

梅田：ありがとうございます。私も文楽は聴きますが、どのように声を出しているのかは分かりません。したがって、ここでこういう部分が類似しているというのは言えないです。すみません。

土田：その辺を比較してみると、面白そうな気がします。」

梅田：どうもありがとうございます。大変興味深いです。」

小島：ありがとうございました。日本大学の小島と申します。増野先生と梅田先生におうかがいします。声と体の

関係、様式化されていたというお話がとても興味深かったのですが、いつ頃から様式化されていったというような文献やお話はあるのでしょうか。また、それは、例えば国の政策など、何か理由があって様式化されたのでしょうか。

増野：質問ありがとうございました。アルジャが生まれたのはだいたい1920年代と言われています。その当時の映像資料はもちろんありませんから、どのようにしていたかはわかりませんが、冠がないなど、今ほど衣装がはっきりなかったと言われています。それから、演じている人は全員男性だったらいいです。したがって、その時点では一目見ただけでわかるということはあまりなかったのではないかと思います。

その後、他の舞踊劇などの影響で、だんだんお姫様はこのようにやろう、王子様はこのようにやるということが徐々に出来上がっていったので、いつどうなったかというのははっきり分かりませんが、少しずつ自然にそうなっていったと考えています。政府が言ったからではなく、自分たちで工夫していくうちにだんだんそのようになったと思います。

もう1つ考えられるのは、最初は全員男性だったということは、男なのに女の役をする人もいたわけです。そのように考えるとある程度女っぽくしようとかが、衣装が同じですから区別するためには声で何か説明しようとするとか、振る舞いで区別しようとするとかいったことが当然あったと思います。ただ、歴史の過程を辿るということではできません。記録もそれほど多く残っておらず、少なくとも記録が残っている範囲では、既に現在のようになっていたと思います。したがって、どういうプロセスでということに関してははっきりお話ができませんが、梅田さんはいかがですか。

梅田：ワヤンは、政策によって変わったという部分があります。それは僕の専門で、話として非常に長くなってしまっているので、それは置いておきましょう。いつから始まってどう変わっていったかという時代については、なかなかわからないから伝統芸能という部分もあるため、この場合わからないです。

また、ワヤンの場合は身体の所作、人形遣いですから、実は手の動きというのが言葉とセットになっていますが、それについては本日お話ししませんでした。」

鳥越：私は先ほど土田さんがおっしゃったことに関連があると思うので、簡単な感想を1つ。梅田さんのワヤンの声を聴いていて、歌舞伎や能のように、特殊な感じがしませんでした。内容はわからなくても、例えば狂言の猿の声のように、極めて懐かしいというか、東南アジアの遺伝子の声の音風景のように感じました。そのような印象を受け、あれだけのことを日本人としてインドネシアで、インドネシア語でできるというのは、なにか繋がりを意識されたことがあるのか。例えば同じワヤンをやるにしても、フランス人にとってはもっと難しいのか。インドネシアの人で、日本のそのような芸能、似たような雰囲気のをやっている人はいるのか。そもそも何がきっかけなのか。ここまで非常に大変だっただろうし、よくここまでなされているなどと思いました。感想を通じ

てきっかけのようなこともうかがいたい。何かそういう懐かしさを覚えてできるような気がしたのか。私は若い頃、京劇を聴くと、よく同じような声を出したくなった。家に帰ってきてやることもありました。そのように始まったのか。

山形先生のお話では、ギリシャ劇の悲劇の持っていた政治的な、文化政策的な統御が印象的でした。ギリシャやローマは、いかにも芸能的なものを政治と直結しているのか。その二つをおうかがいたい。」

梅田：日本と似ている、近いと思いますが、どうしても学者の立場からすると、どのように近いとかどのように似ているとかは、細かく分析したり、音声分析をしたりと、いろいろなことを考えなければいけないので、なかなか軽々しく言えないという音楽学者の宿命のようなものがあります。似ているとは思いますが、確実に思うのは、フランス人と言いましたが、アメリカ人とフランス人が同じようにワヤンの勉強をしても、なかなかできません。例えば、まず音の高さ。彼らが真似をしようとしても、このようにはいかない。なぜうまくいかないのかというのをお互い色々話し合いますが、『なんでお前はバリのようなんだ』とアメリカ人とフランス人が私に言ってきます。本人はバリのようになってるのに、録音を聴いたら全くバリのようではない。もちろん、私もバリの人から見ればまだバリのようではありません。ただ、何か似通っているものがあるのだと思います。これはおそらく、いろいろなアジアを広く調査している増野先生の方が詳しいでしょう。私はバリやジャワなどしか知りません。そのように似ていると思うところはあります。外国の人もワヤンをやると、日本人のようにはできないというのは多々あると思います。

山形：政治的なこととかなり結びつけて本日お話ししましたが、実は業界では、それはあまりやってはいけない。とにかくギリシャ劇は神聖であって、宗教的なものであるからというのが大体的な見解です。業界というのは東大と京大ですが、そこでは政治と結びつけるのは良くないということ、それから、私は非常に世俗的なものだと思っていますが、その世俗にあまり降ろしてはいけないというのが圧倒的なのです。なぜ世俗的かというと、コンテストになった瞬間に、みんな優勝を目指すわけですから、とんでもないことをする。観客サービスをたくさんやらないと優勝できないからです。宗教的なものからシステム自体がコンテスト形式になった瞬間に、それは世俗のものにとめどなく落ちていったのではないかと思います。それが、劇作のテクニクに現れています。例えばアテネ人を非常に褒めるセリフを入れる。そうすると自分たちが褒められているわけだから、みんな拍手する。それで票を入れるということがあり、非常に世俗的なものが入ってきたと思っています。その両方とも、考え方としてはそれほど主流ではないのです。

鳥越：今のは面白いですね。京大と東大における自意識の壁の高さ。それによって実態が見えなくなっているという非常に象徴的な意見です。

山形：批判になってしまうかもしれませんが、ギリシャに行った時、タクシーの運転手に古代語で話しかけたもの

の、タクシーの運転手から『お前は英語くらい喋れないのか』と言われ、それで喧嘩になったという話もあります。

川崎：増野先生が先ほどマニスとブドウとおっしゃいましたが、結局バリの陰と陽が常にあるということではないかなと僕は思いました。善と悪、相対が絶えず争って絶対に決着がつかない。両方ともあって世界が成り立っているというような考え。だから、優雅さと粗野、両極端な性格かなと思いました。

また、ブドウな演技を観ていて、吉本新喜劇のパターンだと非常に感じました。全く同じパターンを踏んでいるのですね。これは別に吉本が意識してやっているわけではないでしょうが、あのようなパターンが非常にアジア的なのかと思って見ていました。人の笑いを取るという1つのパターンですね。逆にイギリスなどの笑いを取るパターンと少々違うと思っていたのです。

あと、90年にバリのシンガパドゥ村などに滞在していろいろ収録した時は、たまにバイクが走るものの気にはならなかった。実際に60年ぶりの祭儀があり、3つほどのガムランと一緒に演奏していて、いわゆる混沌とした状態をわざとつくっている。そうした中で僕は非常に居心地よかったです。当時は外の音、バイクの音がほとんど気にならなかった。ところが、一昨年行った時に驚いたのが、経済が良くなったために、1人1台バイクを持っていて、ウブドウで2万人位集まるロックコンサートに若い人がみんなバイクで集まっていたことです。2万人位ということは、1万台以上はバイクが集まっている。実は伝統舞団「ティルトサリ」のケイコさんと一緒にいた時に、劇場を通りに近いところから奥に移した話を聞きました。理由の1つとしては、バイクの音が非常にうるさくて、奥の方に移したいと思って移したのです。もちろん、理由はそれだけではないでしょう。実際に通りに近い所でやっていたケチャなどを録音していると、バイクの音が始終入る訳です。観る方にとっては非常に気にはなりますが、果たして先程言った通り、賑やかさという点においてはバリの人というのは、バイクの音が気にはなっていないのでしょうか。バイクの音が気にならないのであれば、伝統芸能の音は壊されませんよね。それ自体を認める形ではありますが、もし、バイクの音がうるさいという場合には、いわゆる伝統芸能の音が壊されていく訳です。そこはどうでしょうか。

増野：有難うございます。1つ1つ答えていきます。マニスとブドウの対比は、いわゆる白と黒とか、陰と陽とかと関係があるのかということ、おそらく関係はあると思います。ただ、バリに限らず、勤善懲悪の話は結構どこにでもあります。特にアルジャの場合には、神聖な存在で決着がつかないといった哲学的な側面よりは、むしろマニスなキャラクターとブドウなキャラクターを対照させてドラマを前へ展開していくというような意味の方が強いと思います。もちろん関係はあると思いますが、直接的にそういうものだと私は感じないという事です。

それから、ブドウという概念、マニスとブドウという言い方はアルジャに特有なものです。ワヤンの場合にも、右と左、マニスとクラスなどがありますが、私の知る限

り、演劇の中でそこまでブドウがマニスと対比的だという考え方が、アルジャの特徴だと思います。ブドウというのは、自分のコントロールが効かないと言いましたが、なぜコントロールが効かなくなったのかということ、例えば綺麗な女の人を見て、結婚しているのにその人が好きで仕方がないからといったことです。そのように許せてしまうというか、誰でも持っているような欲望の過多だと思うのです。要するに自分が偉い、お金持ち、かっこいいと思っていたり、幼稚だったりわがままだったり、悪というほど悪くない。少々おかしくて、少々行儀が悪い、そうしたことを誇張しているから、ある意味では吉本本であるとか、ドリフ的というか、誰にでもあるような側面を感情的に出しているような芸能だと思います。日常の目線との近さのようなものがある。アルジャはやはりそういう意味で、非常に世俗的な芸能、エンターテインメントなので、お笑いの質という意味ではおっしゃる通り吉本、ドリフ的です。

あと、口で言うギャグはほとんどがエロですね。高等な風刺をできる人もいますが、あまり量的には多くない。だいたいみんなちょっとエッチなことや、エッチそうなことを言って、観客がそれに気づいて笑う。他愛もない笑いです。

バイクの音に関しては、難しいですね。おそらくバリの人が喜んでいたら時よりも騒音の度合いは高くなってきているでしょうから、人によっては相当ストレスを感じている場合もあると思います。バイクに関しては分かりませんが、最近バリに行った時に、こういう問題がありました。いわゆる上手な人じゃなくて、下手な人たちですね。下手な人たちもお祭りの中で自分たちの芸能だとか歌だとかを奉納しますが、下手なグループの人は、下手であるが故に非常に大きな音でマイクをガンガン効かせて、アンプから物凄い音量で流すのです。それで、丁度同じ儀礼の中で私が一緒にいた影絵芝居、ワヤンの劇団が外で上演しようとしたら、下手なアマチュアが信じられないような音響でガンガン歌を歌っていました。ワヤンが聞こえないとは言わないまでも、かなりの混乱状態。音響的に彼らの許容範囲を超えるカオスになってしまいました。祝祭性などと言ってられないような状況だった訳です。すると、その時に演奏者が「まだだよ」と言うのです。一回だけではなく、こうしたことが最近多い。それで、「このあいだの時は俺が演奏団体の中に入っていて、アンプからコードを引き抜いた」と言っていました。当然、歌を歌っていた人たちは非常に怒って抗議したそうですが、「うるさい。神様のためにやるのにそんなに大きな音で聴かせなくても神様は聴こえるって言ったんだ」と言っていました。だから、もちろん賑わいと言っても快適な賑わいとそうではない気持ちの良くない賑わいというのはある。それから人々の快適か不快かというラインは、時代によってどんどん変わっていくものだと思います。ただ、元々の状態としては、普通の日本人や西洋人が考えるように、ホールに行ってコンサートを聴くというのは、ベースになっている音楽の音の聞こえ方というのは全く違う。締め切った場所で集中して聴くのが本来的だというセンスは、おそらく

バリのみならず東南アジアでそのような感覚はない。なんとなくワヤワヤしている中で、音楽は聞こえるというような状況が快適なのではないかと思います。」

山形：アルジャにもワヤンにも、中間というものはありますか。マニスとブドウの中間とか、マニスな声とクラスな声の中間というものがいないのかという質問です。なぜかと言うと、ギリシャ人は中庸、ほどほどというのを理想としているので、極端というものは避けるようにというのがあるためです。だから、例えばブドウの格好をしていても、実はマニスだということであまりをとりようなことはないのかと言う質問です。

増野：中間、少々難しいのですが、確かによりブドウよりの人と、それほどでもないブドウな人というのはいないと思います。赤でもなければ白でもないというような、マニスでもブドウでもないというのは、今のところあまり見た事ないですね。それから、見かけがマニスで中がブドウというのありません。やはり、そこは一種の見えない暗黙のルールみたいところがあり、その立ち振る舞いと声の使い方というのは対応している。それが逆転している、要するにアルジャの中では私が今思いつく中ではないですね。

梅田：ワヤンでも基本的に二元論で、三元論では考えません。その三元論のように考えた時に、ワヤンの場合は、従者である四人のキャラクターというのが時々クラスにもなる。その四人というのが、クラスとマニスという分類の中うまく入りながら当てはまらないキャラだと思います。そこがどちらかといえば、三元論的に考えれば中間の位置づけになるであろうと思っています。

日本サウンドスケープ協会 2016 年度 第 1 回例会「絵画の音を聴く —美術とサウンドスケープの交点—

A Report on the Soundscape Association of Japan 2016 1st Meeting “Listening to Voices of Artworks: Intersection of Art and Soundscape”

●神林 哲平

Teppei KAMBAYASHI
早稲田実業学校初等部
Waseda Jitsugyo Primary School

キーワード：美術、絵画、サウンド・エデュケーション、サウンドスケープ

keywords : art, artwork, sound education, soundscape

1 実施概要

サウンドスケープは客観的なものではなく、自分自身が主観として認識する心象である。その対象となる音の概念は幅広く、物理的な音はもちろん、過去に聴いた音や想像した音、夢の中の音などが含まれる。それゆえ、記憶の中の音、さらには直接的な記憶ではない刺激からも、心象風景を描きながらサウンドスケープを形成することが可能なのではないだろうか。例えば、まったく音を生じないメディアからも人は何らかの音響的な印象を抱くことがありえる。

こうした観点から、絵画の中の音に耳を傾けるアクティビティを通して、美術とサウンドスケープの接点やサウンドスケープ思想の包括性について考えることを趣旨として本例会を企画した。また、絵画に対する豊かな鑑賞態度を養うという教育的要素もねらいとして設定した。

本例会は前半が東京都美術館での展覧会を通してのワークショップ、後半がそれを踏まえた上でのトークセッションというように 2 部構成とした。概要は以下の通りである。

日時：2016 年 7 月 31 日（日） 13:00～17:00

会場：東京都美術館（東京都台東区上野公園 8-36）

プログラム：

○ワークショップ 13:00～15:00

■ファシリテーター

鈴木 秀樹（学芸大学附属小金井小学校）

神林 哲平（『きくことからの学び』著者

／早稲田実業学校初等部）

○トークセッション 15:20～17:00

■招待講演

高橋 憲人（弘前大学大学院 地域社会研究科）

■聞き手

川崎 義博（アーティスト

／東京藝術大学 先端芸術表現科）

■司会

今田 匡彦（『哲学音楽論』『音さがしの本』著者

／弘前大学）

定員：20 名（先着順）

参加者数：19 名（協会員 8 名、非協会員 11 名）

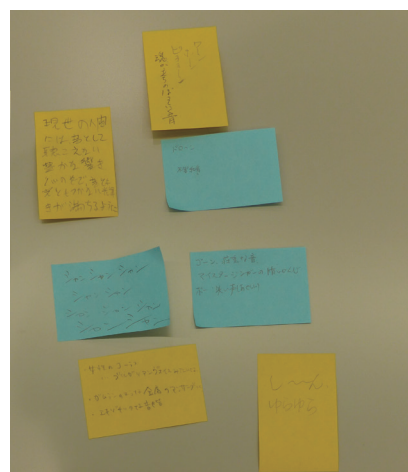
主催：日本サウンドスケープ協会

企画：サウンド・エデュケーション WG

2 ワークショップ

東京都美術館で開催された『ポンピドゥー・センター傑作展』内の絵画を見て音を自由に想像し、その後会場を移して参加者で音をシェア、最後にファシリテーターがまとめをするという展開で行われた。

風景画や抽象画、音を題材とした絵など、今回はファシリテーターが事前に対象となる絵画を 6 点選定した。展覧会場内では参加者がそれぞれ想像した音を付せんに書き留めておき、音のシェアの際に活用した。オノマトペから音符を使った表現まで、多様な音が想像されている様子が見られた。



想像された音を書き込まれた付せん

シェアするときを使用したまとめのワークシートには、「考えるヒント」として次の内容を記載した。

○みなさんとシェアした音は、作品ごとに似ていましたか？ 共通点と相違点に着目してみましょう。

- 具象的な作品と抽象的な作品を比べると、どちらが想像しやすかったですか？ それは、なぜでしょうか？
- 一番多く付せんが貼られた作品はどれでしたか？ それは、なぜだと思いますか？

本来ならば、こうしたワークシートのお話を参加者同士で話し合う十分な時間を設けられればよかったが、時間の制約上、今回は実施できなかった。ファシリテーターのまとめについても、短時間にならざるをえなかった。今後は2部構成にこだわらず、1つの内容にじっくり時間をかけるよう企画段階から熟考したい。

なお、ワークショップの趣旨や分析については、本稿に続く別稿「例会報告Ⅰ：ワークショップ」を参照していただきたい。

3 トークセッション

はじめに高橋憲人氏（弘前大学大学院地域社会研究科）の講演があり、その内容やワークショップをもとに、川崎義博氏（アーティスト／東京藝術大学先端芸術表現科）、今田匡彦氏（弘前大学）を加えた鼎談、そして最後にフロアより質疑応答という進行で行われた。

講演ではいくつかの話題提供があった。「サウンドスケープと環境の肌理」では、サウンドスケープ思想と生態心理学者のギブソンが提唱したアフォーダンス理論の親和性が示された。「肌理として絵画を捉える」では、画家のクレイとトゥオンブリーを事例として、絵画における肌理の具体的な説明がなされた。「芸術教育の総合化を考える」では、シェーファーが『教室の犀』で提唱している総合芸術について、『音さがしの本』での造形要素やギブソンの知覚システムと関連付けた考察が展開された。「ワークショップ実践の紹介」では、高橋氏が実際に行っているワークショップについて、映像を交えた紹介があった。

鼎談では、音楽と美術を融合させたワークショップの可能性、展覧作品に添えられた言葉を巡る話題など、専門性の高い内容となった。最後のフロアからの質疑応答では、物理的な音と非物理的な音についてなど、活発な議論がなされた。

なお、トークセッションの全容については、本誌の別稿「例会報告Ⅱ：トークセッション～招待講演」および「例会報告Ⅲ：トークセッション～鼎談」に掲載しているので参照していただきたい。



鼎談の様子

4 今後に向けて

本例会では、実施後に参加者へアンケートの協力を依頼した。その結果や実行委員会内のふり返りを踏まえると、内容の充実と構成の関連性が今後の課題である。

内容の充実については、ワークショップの項目で簡単に触れたように、参加者が音をシェアする時間が十分に設けられなかったことが挙げられる。多様な音が想像されたにも関わらず、参加者同士でその広がりを深めるところまで至らなかった。

構成の関連性については、ワークショップとトークセッションとを有機的に結び付けることで、より実りのある議論になったと思われる。企画段階でお互いの整合性を高められるように、実行委員会でも考えを重ねていく必要があった。

一方で、昨今、WGメンバーが多忙を極めていることもあって、腰を据えて議論をしていく時間が捻出できない。そうした中、何とか実施にこぎつけられたことには安堵しているが、今後は現状も踏まえてWGのあり方を検討していくことが求められるだろう。

謝辞

本例会を実施するにあたり、東京都美術館学芸員の稲庭彩和子さまをはじめ同館職員の皆さまにご協力をいただきましたこと、心より御礼申し上げます。

「絵画の音を聴く」実行委員会
 実行委員長 神林 哲平
 実行委員 兼古 勝史
 小菅由加里
 小林田鶴子
 鈴木 典子
 鈴木 秀樹
 土田 義郎
 (五十音順)

例会報告 I : ワークショップ

A Report on the Workshop “Listening to Voices of Artworks”

●神林 哲平

Teppei KAMBAYASHI
早稲田実業学校初等部
Waseda Jitsugyo Primary School

●鈴木 秀樹

Hideki SUZUKI
東京学芸大学附属小金井小学校
Koganei Elementary School attached to Tokyo Gakugei University

キーワード：絵画、聴くこと、ワークショップ

keywords : artwork, listening, workshop

1 はじめに

『眼は聴く』。フランスの芸術批評家ポール・クローデルは、そのような著書を残している。眼は聴くとはどのようなことか、クローデルは次のように述べる。

「たとえばわたしは、アムステルダム美術館にある、『砲撃』と題されたファン・デ・フェルデの絵を想い浮かべる。撃てというその合図、砲煙の噴出を伴ったその突然の轟音の爆発で、自然のすべての運行はたちまち停止し、海の注意力はわれわれにまで伝播してくるように思われる。まるで、そびえ立つ帆桁と重なり合う帆を介して、ひとつの命令が周囲の広大な空間に発せられたようだ。われわれは眼で見るよりも耳で聴く絵画のひとつをまえにしているのである。」¹⁾

絵画といえば眼で見るものということが当然視されているが、クローデルはそこから新たな地平を切り拓いたのである。眼で聴くということは、次のような表現にその本質が含まれているように思われる。

「……われわれはそれを見つめるのではない。一瞬たりと、見下すように眼を細めて眺めまわすのではない。瞬時にしてその内部にあり、そこに住まうのである。われわれはとらえられる。それによって取り込まれる。衣服のように体のうえにその形態を感じ取る。それが閉じ込められている雰囲気浸透される。すべての毛穴と、すべての感性と、いわば魂の聴覚とを通じてそのなかに浸る。」²⁾

聴くということは、絵画のなかに住まうことで浸透されてくるものなのである。アメリカの現象学者ドン・イーデ（アイディ）は、音の貫通性、浸透性について言及しているが、絵画のなかでもこうした「浸る」という特質が生じているのだ。

クローデルは主にオランダ絵画を対象に批評をしたが、このような「耳で聴く絵画」は何もそれだけではない。本ワークショップの開催に先立ち、筆者らは『ポンピドゥー・センター傑作展』の中から、具象性や抽象性、題名などを勘案しながら次のような「耳で聴く絵画」を選定した。

作品の解説を引用し、それから選定の意図について簡単に記しておきたい。

①ジョルジュ・ブラック『レック湾』（1907）

「1907 年秋に制作された、ブラックのフォーヴィスム時代の特徴的な作品である。構図を単純化することにより、大胆かつ自由に用いられた色彩が強調されている。ブラックはこの作品で、自然主義的な関心から大きく離れ、明るい色彩を選択した。カンヴァスの表面に、時には長い厚塗りで、時には印象派を思い起こさせる短い筆触で原色を置いた。すべての色彩が強烈な対比のうちに表現され、これまでにない大胆な風景が完成している。」³⁾

→事前の調査から、抽象性が高いものは想像が多岐に渡り共有が難しいことがわかっていたため、具象性が高い風景画の一つを選定しようと考えていた。この作品は写実的ではないものの、森に囲まれた湾という風景のサウンドスケープは比較的想像しやすいと思われる。入口付近に展示されていたということもあり、導入として取り組みやすいのではないかという意図もあった。

②アルベール・グレーズ『戦争の歌』（1915）

「グレーズがニューヨークに移ってから描いた作品だが、彼が戦争の開始当初、まだ兵士だったときに描いたスケッチや習作に基づいている。作品は、フランス人の作曲家フローラン・シュミットを表しているが、シュミットは指揮棒を握り、愛国の歌をうたう人々を指揮している。グレーズのキュビズム的な様式と色彩が、シュミットの解体的な動きを強調し、画面にダイナミックな動きを与えている。また、本作品では 2 つの重要な主題が提示されている。すなわち、1 つはフランスの価値と象徴における愛国心の重要性、もう 1 つは、近代美術における音楽の重要性である。実際、絵画と音楽の緊密な結びつきは、キュビズムの画家たちのあいだで、さらにはその後、抽象芸術において、重要なテーマとなるが、本作品は、1915 年という早い段階ですでに、それを予告しているのである。」⁴⁾

→抽象度が高い作品であっても、題名によってある程度規定されるところがあるということから選定した。なおかつ題名に「歌」がついていることから、それに関係した音が

想像されるのではないかという意図がある。

③フルリ＝ジョゼフ・クレパン『寺院』（1941）

「大戦中に制作された 300 枚のうちの 152 枚目で、荘厳で色彩豊かな、想像上の寺院を表しており、西洋と東洋の両方を着想源としている。完璧な釣り合いを保つ装飾的な寺院建築の上に、クレパンは浮遊する魂を、さまざまな色彩の長い髪をもつ頭部として描き、それらはまるで、神聖なる場所を守護しているかのようである。クレパンの作品は、たくさんの想像上のモチーフから成り立ち、対称性への異様な執着が見られる。作品のなかには、レリーフのモチーフが含まれたものもあり、クレパンの作品の装飾性をさらに強調している。宗教的な主題がたびたび描かれたこともまた、クレパンの神秘主義を直接的に示している。」⁵⁾

→装飾的な建築物は無機質な印象を受けるが、それとは対照的な上部にある浮遊する頭部の組み合わせが脳裏に焼きつくような作品である。とりわけ、これらの頭部からどのような音が聞こえるか想像するのは興味深いと考えて選定した。

④ヴィフレド・ラム『物音』（1943）

「サトウキビ畑のなかにいる人物群を描いた作品で知られるラムのキューバ時代に特徴的な作品である。この作品では、1 人の女性が、アフリカや太平洋諸島の島々のマスクを思い起こさせるような、三日月形の顔で描かれている。作品の色彩は、茶やオークルの色調に限定されており、その胸によって女性であると識別できる 1 人の人物が、有機的風景のなかに溶け込んでいくような効果を生み出している。その女性の身体は、垂直性と幾何学的形態で構成されており、ラムがキュビズム、とりわけピカソの造形に愛着を抱いていたことを顕著に示している。外見上は無害で、詩的であるように見えるこの芸術作品を通して、実際には、キューバにおける奴隷の歴史や、黒人たちに対する国の冷酷な待遇が告発されている。」⁶⁾

→最初、題名を見ずにこの作品に対峙したとき、筆者には音が聞こえてこなかった。題名を見てからの作品とのギャップに関心を抱き、想像を膨らませるのに適しているのではないかと考え、選定に至った。

⑤アンリ・ヴァランシ『ピンクの交響曲』（1946）

「本作品は、そのタイトルが示すように、ヴァランシのムシカリズムの理論を絵画に表現した作品である。実際、ピンク、青、緑の鮮やかな色調と、運動が分解されたような線状の形態によって、作品のなかのさまざまな要素が、カンヴァスの表面上を動いているように見える。それらの混合したかたちは、まさに花開こうとしている植物か花を想起させる。」⁷⁾

→選定作品のなかでは最も抽象度の高い作品である。前述の『戦争の歌』よりも抽象度は高いが、同様に題名によってイメージがある程度集約されるのではないかと考えた。

音楽と絵画を融合させた表現に関してはカンディンスキーが著名であるが、本展覧会における作品は白黒のみの構成であったため、色彩豊かなこちらの作品を選定した。

⑥ジャン・デュビュッフ『騒がしい風景』（1973）

「本作品は、その 10 年前に制作され始めた『ウルループ』のシリーズに属する。ここに見られる新しい絵画言語の着想は、デュビュッフが電話で会話している最中に描いたスケッチから得られている。塗りつぶされたり、縦じまが描かれた、極度に単純化された様式のなかで、青、赤、白、黒という最小限の色彩のみが用いられている。デュビュッフが目指したのは、アカデミックな教育も思想の学校も必要としない、現代美術のより滑稽な面を引き出すことにあった。」⁸⁾

→制作された年が最も近い⑤とも半世紀はなれているために、時代背景の違いがサウンドスケープにも影響を与えるだろうと考え選定した。単純化された様式、最小限の色彩という構成で、かつ樹脂積層板を用いているところでも他の選定作品とは趣を異にしている。

2 開催の趣旨と経緯

本ワークショップの開催を思いついたのは、極めて個人的な思い出からであることを告知しなければならない。

ロンドンのナショナル・ギャラリーにフェルメールの『ヴァージナルの前に座る女』という絵がある。絵の中で、青いドレスを着た若い女はヴァージナルの鍵盤に手を置いたままこちらを見ている。弾きながら見ているのか、弾く直前なのか、或いは弾くのを中断してなのかまではわからないが、この部屋に音楽が流れている（流れていた）ことは間違いない。傍らにはチェロも置いてあって、そういう意味では極めて音楽的な絵だ。

しかし、どういうわけか筆者はこの絵を見た時に音を感じられなかった。感じたのは極めて静謐な空間で、音楽だけでなく、どのような音もこの絵からは感じられなかったのである。もちろん、この絵から音を感じる人もいるだろう。それは、その人の感性によるのであろうが、それにしてもこれだけ「音のするもの」が描かれているながら「音を感じない」ことがあり得るのかといささか驚いたのを覚えている。

他方、「絵から音を感じる」ことがあり得る場面にも遭遇したことがある。小学校 6 年生に展覧会を鑑賞させ、気に入った絵を紹介する音声ガイドを作らせるという実践⁹⁾を行ったことがある。丁寧に鑑賞体験をプログラムした効果もあって、なかなか聞き応えのある音声ガイドが多数できあがったのだが、その中にジョン・コンスタブルの『主教の庭から見たソールズベリー大聖堂』という絵についてのものもあった。絵の手前には小川が流れ、牛が水を飲んでいる様が描かれている。小川の先には芝生が広がっていて、その向こうに高い尖塔を持つソールズベリー大聖堂が建っている。そんな絵だ。この絵を担当した児童は、音声ガイドの中でこんなことを語っている。

「僕はまるで庭園の中に立っているように自然の動きを感じ取れました。また、この絵には描かれていない風の音なども感じ取れました。」

「絵から音を感じられない」ということがあり得る一方で「絵から音を感じる」ということがあり得る。その差はどこにあるのか。作品なのか。見る人の感性なのか。もちろん、その両方が作用して起こることなのだろうが、では、どのような作品に対して、どんな感性が反応するのか。

それを探りながら、絵を見て聴けた音、音を聴けない絵についての想いを共有することによってサウンド・エデュケーションの新たな視点を見いだすきっかけが得られるのではないか。本ワークショップを構想したのは、そのような期待を持ってのことであった。

3 絵画の音を聴く意義

本ワークショップでは、ねらいを次の2つに設定していた。

- ①絵画から自由に音を想像する活動を通じて、豊かな鑑賞態度を養う。
- ②想像された多様な音を共有することを通じて、サウンドスケープ概念に関心をもつ。

①は、主に教育的側面を打ち出したものである。絵画から音を想像するという鑑賞の仕方は、経験したことがない場合が大半であろう。本ワークショップでの経験が、豊かな物事の捉え方の1つとなることを期待して設定した。②は、協会員以外の参加者もいることから、間口を広げるといって意味でサウンドスケープ入門としての役割を担うものである。ここではこれら2つのねらいを踏まえた上で、絵画の音を聴くことがどのような意義をもつのか考えたい。サウンド・エデュケーションWGとして企画したということから、その源泉であるサウンドスケープ的な意義と、そのものであるサウンド・エデュケーション的な意義の両面を捉えることとする。

サウンドスケープ的な意義としては、音環境の変遷を知ることができるということである。絵画の音を想像することが、サウンド・アーカイブとしての役割を果たすということもできよう。『サウンド・エデュケーション』や『音さがしの本』においては、以下のような課題が掲載されている。

「過去のサウンドスケープを調べるもうひとつの方法は、音響的に豊かな素材を持った文章や視覚的な記録（たとえば小説、物語、絵画、写真など）を見つけ、そこにあるすべての音を書き出してみるのだ。皆それぞれなにか記録を見つけて、その結果を皆の前で発表してみよう。」¹⁰⁾

「今では聞けない音を思い出す

大昔の絵が一枚、ここにある。それを見て、いくつの音を思いうかべられるかな？ その音はいったいどんな

音だろう。

ブリューゲル『謝肉祭（カーニヴァル）と四旬節（レント）の戦い』（1559）」¹¹⁾

この課題ではどちらかといえば写実的な絵画が対象となっているが、本ワークショップのように抽象度の高い絵画であっても、その時代的な背景を探ることは可能である。例えば、『戦争の歌』『寺院』といった作品からは、大戦中の時代ならではの息吹が聞こえてくるだろう。このように時代背景を踏まえた上で、その当時の音に想いをはせるということは意義深い活動であると考えられる。

サウンド・エデュケーション的な意義としては、「総合芸術」としての豊かな鑑賞態度が養えるという点が挙げられる。サウンドスケープ概念では「全身感覚的」であることが一つのキーポイントとなっているが、シェーファーはまた、総合芸術の可能性についても示唆している。

「……ある時点では個々の芸術を別々に学習することもやはりできるでしょうが、それは特定感覚のするどさをそだてるためにするのだということをはっきり心していているのはなしです。これは学習の中期にあたります。最終的には、知覚のそれぞれのレンズをみがいたあとで、あらゆる芸術形態を再構成する全体芸術へとふたたび転じるでしょう。それは『芸術』と『生活』がおなじ意味をもつことばであるような状況です。」¹²⁾

シェーファーは感覚の分離を全否定しているわけではなく、個々の感覚を磨くことには価値を認めている。そのうえで、究極的には総合芸術へと橋渡しすることが肝要であると述べている。あらゆる知覚を総動員した芸術活動は、表現だけでなく鑑賞にも敷衍されよう。絵画の音を聴く活動は、総合芸術の鑑賞的側面を担うことができるのである。

4 絵画の音の多様な聴き方

本ワークショップでは、参加者によって多様な音を聴くことができたようである。ここでは文字による記述を中心に、図形楽譜のような記述や音符などの興味深い音も示すこととする。

①ジョルジュ・ブラック『レック湾』（1907）

「波の音、ほとんど何もきこえない／耳をすますと、葉のこすれる音もきこえる／シュー（ヨットの音？）／ぼわー／とりのなきごえ」

「とりの声／風の音（木がゆれる）／ピクニックの人の声」
「サーサー」

「シャー／ハール／ザァーシャー」

「無音／しんとしている／風も水も」

「隣のシャボン-BAL（注：隣に展示されている作品）との対比もいい」

「ポップでおしゃれなブワンポワンという楽しい音楽」

「さわさわ／キュッキュッ／さあーさあー」

「木管音楽／明るくてハネる音／旋律的ではない」

「サーーーピポーーピポーーコキコココー」

「ざあーざあー／風がそよそよ」
 「自然がざわめき立つ音」
 「カーカー／カモメが鳴く音／風がサラサラ流れる音」
 「ゆるい風の音」
 「とりのさえずり」
 「フッフッフッフー／静かな風」



図1 図形楽譜のような表現



図2 音符による表現

②アルベール・グレーズ『戦争の歌』（1915）
 「とがってはいない高域の音／レイ・ハラカミ的な音」
 「無数の人の声（ただし喜びは無い）が、ぐしゃっとひとまとまりになった音」
 「くるくる」
 「鈍い音」
 「無音（音があるとすれば空気のおと）」
 「ガイド音声の BGM が浮かび上がってきた！（合っているのか？）『いかにも』すぎるか？」
 「ドローン」
 「ペラ／楽譜をめくった」
 「狂ったワルツ／ロンド」
 「何かがずれていく音／歯車のギシギシッという機械的な音／明るいのに暗い音／低い音／ゆっくりと重い音」
 「人工物の音」
 「女性の声でうたっている／ひとり哀しく／ささやくように／とぎれとぎれ／泣きながら／時おり赤ちゃんの笑い声」
 「ガチャガチャ／キーキー／にぶい音／金属音」
 「バイオリン／単旋律で動く音／絶えず動いて変化する（不協）和音／なめらか」

「ポロンポロン」
 「高い音」
 「ぎい〜こぎい〜こぎい〜ぎこぎい〜こ」（図3）

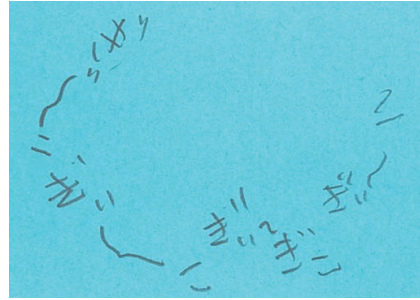


図3 文字配置を工夫した表現

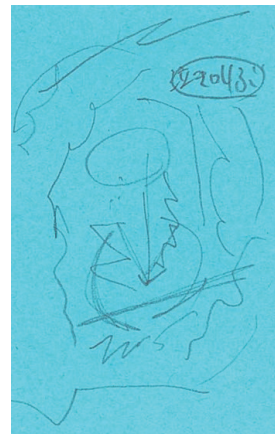


図4 図形楽譜のような表現

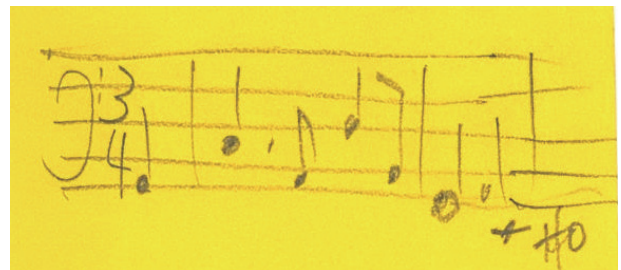


図5 音符による表現

③フルリ＝ジョゼフ・クレパン『寺院』（1941）
 「フィー／きらきら」
 「ガンガンガンガンガン／声のクラスター」
 「笑い声」
 「低くうめくジュバク／オンネン／うごめく死者たちを整理してスッキリとした寺院の鐘の音」
 「パーン」
 「キンコンカンコン？」
 「音がそうぞうしにくかった」
 「現世の人間には、音として聴こえない豊かな響き／心の中で音とも光ともつかない輝きが満ちるように」
 「ワーン／ホーン／ピヨヨン／魂が立ちのぼっていく音」
 「ドロ〜ン／不協和音」
 「ぺちやくちや」
 「ゴーン、荘重な音／マイスタージンガーの情い（原文マ

マ) かんじ/ポー/笑い声 (あやしい) 」

「はでだけどさびしい音」

「女性のコーラス…ブルガリアンヴォイスみたいな/ガムランのような金属のアンサンブル/エキゾチックな音階」

「シャンシャンシャンシャンシャンシャンシャンシャンシャン」

「し〜ん/ゆらゆら」

「小さな鈴がたくさん互いに響き合って空から降り注ぐような/そこに大きな鐘がひとつだけ余韻の長い音をひびかせる」



図6 図形楽譜のような表現

④ ヴィフレド・ラム『物音』 (1943)

「ザッザッ/ペタペタ/ゴン」

「ドンドン」

「ぎしぎし/ひゅ〜/カン/ぎしぎし」

「ずんずんずんずん/ぶつぶつぶつ (つぶやき/低音/小さな声) 」

「わあ〜」

「低いおしころしたような女性の声」

「パコーン/ガタンゴトン/ピー/ザワザワ/西洋の都会の雑踏」

「竹の楽器のアンサンブル (ジェゴグのような) /低い、少し怖さのある音/声ではなく打楽器！」

「ミシミシ/竹のきしむ音/ボン/低めの1音/アフリカ」

「『こんにちは』森の中から出てきた/手をあげているところから」

「何かと何かがかすめるような音」

「カラカラコロコロ/木片がぶつかり合う音/マリンバやカリンバの音楽」

「うなり/うめき/ためいき/呼吸の音」

「深い古代からのアフリカの音の記憶が流れ出すのを止めようとしているかのよう」

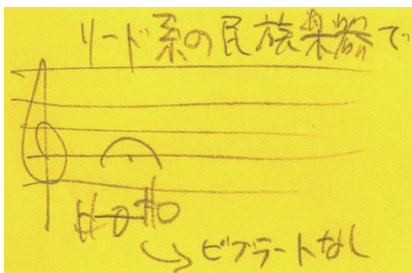


図7 音符による表現

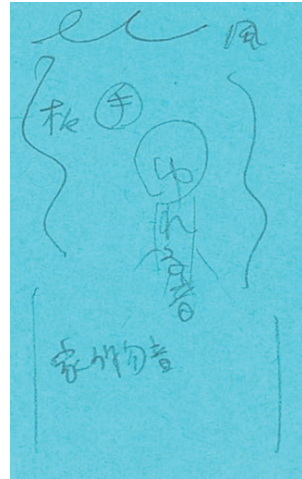


図8 図形楽譜のような表現

⑤ アンリ・ヴァランシ『ピンクの交響曲』 (1946)

「管楽器/ファンファーレ」

「ふあ〜/さあ〜」

「Vivaldi『春』のイメージ」

「音というより動き、リズム/抽象的な物体の舞い/強いて言えば風圧」

「小さなガラスの砂粒をつかんでガラスのびんの中に/砂時計のように落としている感じ」

「パチンコ屋の音」

「ひらいてゆれる/ひらいていく/ゆがむ音/風にたなびく/静かに鳴る明るい音楽」

「バラ色の人生のメロディ」

「ポー/ホルン/トランペット/華やかな音/ぼわー/シンセサイザーの音中心/左、明るいかたい音/水の流れる音」

「シンセサイザーの織り重なったドリーミーな音/ドローン系/甘くてかぐわしい…」

「モーフィングのような動きのある音」

「ルウルルー」

「ムシカリズム/音楽絵画主義?としては『いかにも』という感じであまりピンと来ない」

「パーパーパーパーパーパーパー/あ〜/ふあんふあんふあんふあんふあんふあんふあんふあんふあんふあん」 (図9)

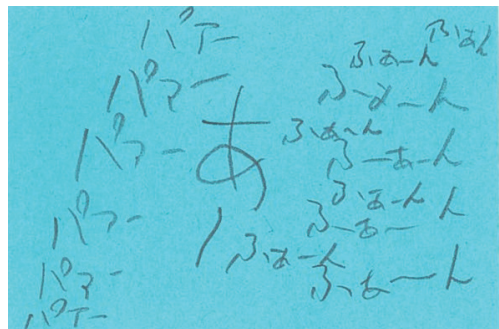


図9 文字配置を工夫した表現

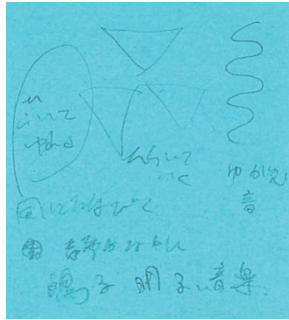


図 10 図形楽譜のような表現

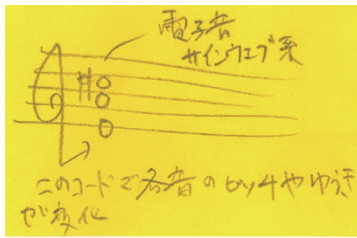


図 11 音符による表現

⑥ジャン・デュビュッフ『騒がしい風景』(1973)

- 「うるるーぷ? / アルブリュット / 『騒がしい』というよりブツブツ、ガタガタ、グタグタ?」
- 「小学校低学年の音楽の授業の終末 / 色々な音 (打楽器) がまじりあっている」
- 「テレビかラジオの全部の放送局の番組を、同時に一齐にスピーカーから流したような音」
- 「ポップコーンがはじける音」
- 「わあ〜がやがやがや」
- 「ヒップホップ」
- 「『鉄腕アトム』のテーマ (モノラルでノイズが入っている) (たぶん 1960 年代の日本の音風景)」
- 「物がぶつかり合う / ギシギシ / ぐちゃぐちゃ / なりひびく」
- 「街のけん騒 / クラクション / 人の声 / 車の音 / 建築現場 / ラジオ・テレビ」
- 「ストリート感 / Hip Hop」
- 「ポップなピアノのえんそう」
- 「ガチャガチャ / ストーン / コツコツ」
- 「がやがや / ざわざわ / べちゃくちやべちゃくちや」
- 「ブー / ピー / ガラン」
- 「にぎやかな街の音 / 人々の会話の声」

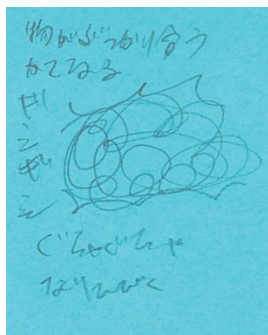


図 12 図形楽譜のような表現

このように列挙してみると、文字情報の扱いの難しさに直面する。今回のワークショップでは、「作品をみて、そこから自由に音を想像しましょう」と投げかけ、例として「オノマトペ / ○○の音 / ~みたいな音 / エピソード / etc.」を明示した。意図としてはもちろんそれ以外の表現法も大いに歓迎するところであったし、実際に音符などの表現も見られたが、やはりこのような文字による制約の影響は免れない。頭のなかで聞こえた音をそのまま表現するというのは困難で、オノマトペにした途端、陳腐になってしまうということもあり得る。それだけに、本来ならばそれぞれの聞こえた音について時間をかけてシェアすることが望ましいのである。

これだけ多様な聴き方になるのは、単純な刺激-反応理論では解明できないだろう。こうした複雑な現象を捉えるために、先人はいくつかの概念を考えだしてきた。ゲシュタルト心理学での「図と地」の理論やギブソンの「アフォーダンス」理論、現象学での「触発」といった概念は、多様性の解明に有効だと考える。

複雑な現象を捉えるだけでなく、それをシェアするという視点も加えて、本報告では「関心相関性」という概念を援用したい。関心相関性とは「存在・意味・価値は主体の身体・欲望・関心と相関的に規定される」¹³⁾という原理である。一見、当たり前のようにあるが、「当たり前だからこそ意識しない」という危惧を回避できる概念装置として有効だと考える。これを援用すれば、「自分が、なぜこの音を想像するに至ったのか」というところを掘り下げて捉えることができる。個人内でも、そのときの関心や身体状況に応じて想像する音は異なってくるだろう。こうした点を意識していくことで、他者と音をシェアすることも一層円滑になる可能性が見いだされるのである。そしてシェアするなかで共通性と差異がより明確になると思われる。

これからの時代は、対話が求められる。建設的な議論を通して、新たな知を創出することが期待されているためである。そのためには、いかに共通理解を図っていくかが一つ一つの論点となろう。本ワークショップにおいても、参加者の豊かな創造性が垣間見えた。ここから一步掘り下げていくことが、サウンドスケープの発展につながる。そしてそのときには、サウンド・エデュケーションとしての真価が発揮されることだろう。

註

- 1) ポール・クローデル (山崎庸一郎訳) : 『眼は聴く』 (みすず書房、東京、1995) p.8
- 2) 前掲 1) p.20
- 3) クレール・ガルニエ, ローラン・ル・ボン, 水田有子, ジェシカ・ワトソン (木下哲夫, 諸星妙, ブライアン・アムスタッツ 訳) : 『ボンピドゥー・センター傑作展-ピカソ、マティス、デュシャンからクリストまで』 (朝日新聞社、東京、2016) p.186
- 4) 前掲 3) p.190
- 5) 前掲 3) p.200
- 6) 前掲 3) p.201
- 7) 前掲 3) p.202

-
- ⁸⁾ 前掲 3) p.213
- ⁹⁾ 鈴木秀樹：Wiki が支える学び合いによる音声ガイドの作成－国語教育と鑑賞教育のクロスカリキュラム，CIEC 研究会報告集， vol.6, pp.3-10, 2015
- ¹⁰⁾ マリー・シェーファー（鳥越けいこ，若尾裕，今田匡彦訳）：『サウンド・エデュケーション（新版）』（春秋社、東京、2009） p.119
- ¹¹⁾ マリー・シェーファー，今田匡彦：『音さがしの本（増補版）』（春秋社、東京、2009） pp.108-109
- ¹²⁾ マリー・シェイファー：『教室の犀』（全音楽譜出版社、東京、1980） p.23
- ¹³⁾ 西條剛央：『構造構成主義とは何か－次世代人間科学の原理』（北大路書房、京都、2005） p.53

例会報告Ⅱ：トークセッション～招待講演

A Report on the Invited Lecture “Listening to Voices of Artworks”

講師

●高橋 憲人

Kento TAKAHASHI

弘前大学大学院博士後期課程

Doctoral Student at Hirosaki University

キーワード：アフォーダンス、美術、サウンド・エデュケーション、サウンドスケープ、肌理

keywords：affordance, visual art, sound education, soundscape, texture

兼古：トークセッションを始めさせていただきたいと思えます。サウンドスケープ協会の兼古と申します。よろしくお願ひ致します。

前半は「絵画の音を聴く」ということで、展示を見ていただいて、ワークショップをしたんですけど、その体験を踏まえて、これからは、「絵画の音」あるいは「美術とサウンドスケープの接点」というのは何なんだろう、何が見えてくるんだろうか、ということをお三方のゲストの先生を招いて、お話を伺い、その後に皆で意見交換したいと思っています。それではゲストの先生方をご紹介します。サウンド・エデュケーションの大家でいらっしゃいます、サウンド・エデュケーション、音楽教育では知らない人はいない『音さがしの本』共著者の今田匡彦先生です。よろしくお願ひします。それから、サウンドデザイン、サウンドアートの世界で先駆的な活動しておられます、元セント・ギガ（衛星デジタル放送局）のプロデューサーで、現在、東京藝術大学の美術の方の先端芸術表現科の講師を勤めていらっしゃる川崎義博先生。そして弘前大学の今田先生のもとで、研究・教育実践活動を深めていらっしゃる、新進気鋭の大学院博士課程の高橋憲人さんです。では、司会の方を今田先生にバトンタッチしますので、よろしくお願ひ致します。

今田：高橋さんですが、学部の入試の時に変な奴が来たなあと数年前が経ちます。それが2009年くらいなのですが、「私、家で蘭を育てています。あと、漆器を集めています」と言っていて、もともと視覚的なものの肌理に興味があった方です。生涯教育課程芸術文化専攻で入学されたのですが、気が付いたら私にちょっかいを出すことがあってですね。はじめは美術教育講座に在籍していたのですが、その時も、自分では作らない方でした。ただかなり眼が良いというか…

非常に目利きで、視覚芸術を視る眼については非常にいい筋を持っていらっしゃいます。ここ数年は、サウンド・エデュケーションについて研究されていらっしゃるの、その辺り、いろいろ面白い話を聞けるのではないかと期待しています。よろしくお願ひします。

高橋：それでは始めたいと思います。

①サウンドスケープと環境の肌理

まず「サウンドスケープと環境の肌理」ということで、

サウンドスケープ思想とギブソンのアフォーダンス理論の親和性についてお話します。ここにいらっしゃる皆さんは、大体サウンドスケープ思想については分かっていらっしゃる方々だと思うのですが、シェーファーの考える音楽のモデルはこの図のようになっています（図1）。音環境からのインスピレーションがあって、作曲家は音楽をつくり、その音楽が新たに環境の一部となっていきます。それが、また他のつくり手に何かしらのインスピレーションを与えるかもしれません。環境と人間とのあいだで **impression** と **expression** が往還を成していると言えます。

これは音楽のみに当てはまることではなくて、日常の知覚のモデルでもあるわけです。おそらくこれがシェーファ

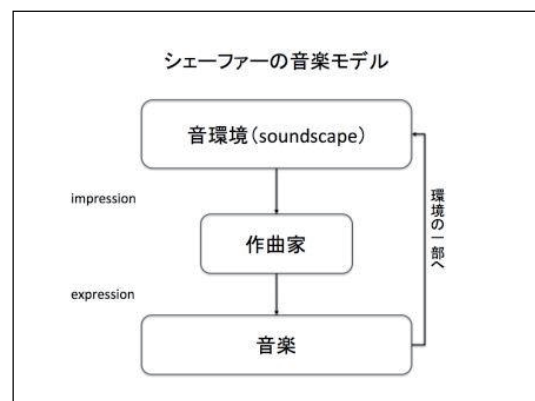


図1

一の音楽或いは音に対する認識だと思うのですが、シェーファー自身も **expression** と **impression** ということばを使って、この両面を考慮してはじめて人間の知覚について説明できると言っています。また彼は、擬声語を例にして「周囲のサウンドスケープの中のさまざまな要素をこだまにして返すことで、人間は自分自身と周囲のサウンドスケープとを統合する」ということを言っています。

実際に、サウンド・エデュケーションの問題集・課題集である『音さがしの本』も、最初音を聴くということから始まって、音をつくって、社会の音について考えてゆくという流れの課題構成になっています。このエクササイズ自体が、一連の往還を成していると言うことができます（図2）。先ほど今田先生からご紹介いただきましたが、私はもともと漆芸など視覚的なものの方に興味がある人間でして…シェーファーの音楽モデルを、「サウンドスケープ思想の造形芸術への応用」ということで、知覚することはサ



図2

サウンドスケープ思想では主に“聴くこと”だと思のですが、“知覚すること”と“つくること”の往還のモデルを造形芸術に応用できないかと考えました。その際、ギブソンのアフォーダンス理論に着目しました。

アフォーダンス理論というのは、人間の行為の可能性は常に環境側から提供される、と主張する理論です。

環境が人間の知覚に与える影響を説明するという点で、シェーファーのサウンドスケープ思想と親和的な理論と言えます。なおかつ、説明対象となる知覚が聴覚に限定されないという点で、人間が環境から何かを知覚することと、何かをつくったり動いたりして環境に対して何かを投げ返していくということの往還を一般化し、造形芸術への応用の可能性を有するのではないかと考えられます。

ギブソンは主に視覚について研究していました。彼のアフォーダンス理論では、視るという行為は環境の中にある様々な対象の肌理に導かれると説明されます。この部屋に並んでいる長机や天井など、いろいろあると思うのですが、我々は“面”に囲まれて生活しています。その面の凸凹や色素がおりなす構造のことをギブソンは“肌理 (texture)”と呼びました。

例えば、画家がある岩肌の質感を見て動かされ、その質感を絵に表わした時、「岩肌は画家に絵を描くことをアフォードした」ということができます。

先ほども説明しましたように、ギブソンのアフォーダンス理論では、肌理というのは面の構造を指します。例えば、pigment texture (色素上の肌理)、layout texture (配置の肌理)です。それら肌理の構成単位は、一般に大きさの異なる水準で入れ子の状態になっているので、測定することは非常に難しいと言えます。また、肌理の構成単位はそれぞれ形状が異なり、ある形状の中にまた別の形状があるので肌理の形状も測定されません。

さらに、肌理というのは「これが最小単位だ」というように単位づけて取り出せるものではなくて、常に視る人との関係によって変わっていきます。

例えば山の上に乗って目下に森が広がっていると、その森を見ているときは、一本一本の木がばーっと生えている配列が一つの肌理として知覚されているかもしれませんが、その森に入って一本の木の前には、一本一本の枝振りが構成する肌理が見えます。もっと近付くと、葉っぱが何枚も寄せ集まってできている肌理が見えます。もう

少し近付けば、その葉一枚一枚の葉脈の集まりが、肌理として知覚されます。さらに目を近づけると、葉っぱの色素が織りなす肌理が見えてくるわけです。

ギブソンは自身の著作の中で、言葉だけで説明するのは難しいので、フィル・ブロードッツという写真家の、アーティストや写真家の素材帳のような写真集から、樹皮とか小石とか色々な対象の肌理の写真を引用して説明しています。

ギブソンの理論の特徴として、不変項と変化項が相補的な関係にあるということがあげられます。これはシェーファーの言う、基調音と信号音の関係に近いと言えます。ベースにいつも鳴っている音があって、そこに別な音が飛び込んでくることによって、我々はそれを情報として知覚することができます。ギブソンの理論の場合も同じで、同じパターンの肌理が連続しているところに、何かしら別な肌理が現れたとき、新しいものが自分の目の前に出てきたとか、自分が移動して位置が変わったとかいうことを情報として知覚することができるという説明されます。つまり、環境を見ている自己というのも、環境との関係において同時に知覚されているわけです。

今までの話を踏まえて、シェーファーの作曲と聴覚のモデルを造形や視覚に当てはめていくと、このかたちになるのではないかと思います (図3)。

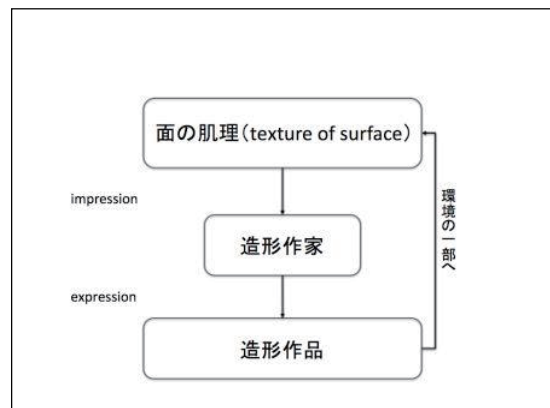


図3

今回紹介するのが、鈴木ヒラクさんというドローイングアーティストなのですが、彼はこのモデルのような流儀でものごとにインスピレーションを受けて制作活動を行っています。日常生活の中のありふれたものが、たまに違ったニュアンスに見えたりとか、そういう体験を切り取って、自分の身体で線を引くことによってそれをトレースしたり、別な環境に配置したりします。何点か彼の作品を紹介します。例えばこれは、葉っぱの葉脈のちょっとしたカーブを繋げていって模様にするという作品ですⁱ。これは、アスファルトに映った街路樹の木洩れ目の形を写していますⁱⁱ。これだけではなく、同じシリーズで何パターンか模様があります。さらに、例えばこれはラインの部分沈み彫りになっているのですが、ネガポジ反転で別な素材に置き換えて行くとか、フロッタージュで紙に写し取るとか、ちよつとずつ作品を異化していきます。

特に彼自身はシェーファーのことを知らなかったのです

が、シェーファーと同じように自身のものづくりにおける expression と impression の相関みたいなものをすごく意識して、制作をされている方です。

その彼の制作活動にインスピレーションを得たワークショップを、後ほどご紹介します。

②肌理として絵画を捉える

今回絵画の話をしてくれというお題だったので、自分が見て肌理を感じる、そういう作家の作品を紹介します。パウル・クレーとサイ・トゥオンブリーの作品です。クレーのこのような作品の画面からは、線と色彩の差異によって、奥行きとカリズムみたいなものを感じる事が出来ますⁱⁱⁱ。題名もすごく音楽的です^{iv}。

面白いのは、クレーは自分のものづくりにおいて音楽というものをとても意識していたのですが、音楽的な要素と造形的な要素を同じ組上に乗せた総合化や、ある楽曲の形態を絵に置き換えるといった安易な共感的なアナロジーを避けました。これは、この後の芸術教育の総合化の話にも繋がってきます。

もう一人のサイ・トゥオンブリーの作品です。これは、線の集積だけで画面が構成されていて、色々な線が織り成す肌理が入れ子になっています^v。ロラン・バルトというフランスの批評家がありますが、バルトはトゥオンブリーの絵が大好きで、彼の絵についての批評をいくつか書いています。

その中でも、マチュールとして現れる紙や画材などの材料のテクスチャー、あるいは筆跡のテクスチャーについて焦点を当てて語られています^{vi}。

③芸術教育の総合化を考える

やっと今回の会のメインテーマと関係がある「芸術教育の総合化」、音楽と造形芸術の接点の話に入っていきます。

シェーファーは芸術教育全体についてどのように考えているのか、『教室の扉』での記述をまとめてみました(図4)。このように、本当に小さい頃は包括的課目から始めて、特定感覚のするどさを育てることが目的であれば、音楽とか美術とか別々に扱ってもいいことになっています。でもやっぱり最終的には、あらゆる芸術形態を再構成した全体芸術が必要で、その時には芸術=生活が実現するということが理想として掲げられています。これは、子どもたちの日常の知覚はもともと音楽や美術というように、目と

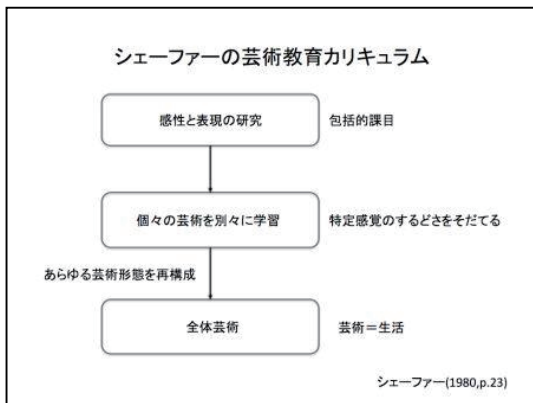


図4

か耳とか感覚器に帰属する区分で分離していないということが理由となっています。芸術についても一人ひとりの子どもにはその子なりの関わり方があります。このような区分を教育が押し付けることによって、子どもたちのイメージネーションが失われることをシェーファーは危惧しています。実際にシェーファーと今田先生との共著である『音さがしの本』にも、いくつか造形要素が見られます。面白い音を持ち寄って絵にしてみようとか、今度はその色パージョンで音の色を考えると、図形を見てそれに合う音を見つけてみるとか、あるいはブリュゲルの絵画を見て、そこに描かれている当時の風俗から鳴っている音を想像してみるといった課題があります。

学校における芸術教育一般の総合的な題材について、初田隆さんという美術教育の方が図画工作と音楽の既存の教科書から分類してまとめています(図5)^{vii}。

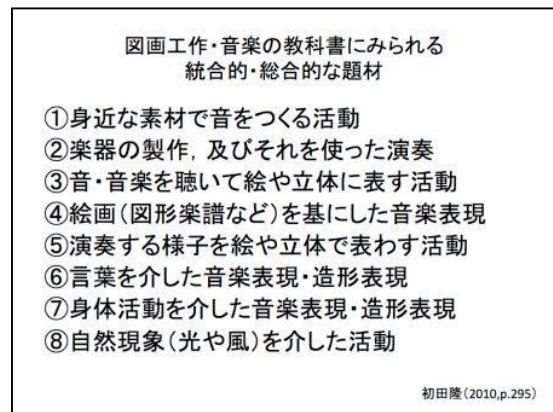


図5

彼の分類によると、総合的な題材は8つの項目にまとめられています。

実際に初田さんや、彼の弟子が総合的な芸術プログラムの実践研究をしているのですが、それら実践報告の論文を読む度に、安易な混合やアナロジーに陥っているような印象があります。例えば、子どもたちに、ここ上がった項目②も③も④もやらせて、最後の授業でそれらを混ぜたものをみんなで舞台上がって発表してみようといったもので、あまり全体の構造がありません。それで、彼の論文に総合化の意義が何点か書かれていますが、果たしてそれすべてが妥当かどうかは疑問です。1つは、実際に芸術家たちがインターメディアアートのような領域横断的な表現をしていることがあげられています。これは確かにそうです。2つ目として、「原初の芸術は未分化であった」というようなことが書かれていますが、これはちょっと疑問ですね。そして、「潜在的な共感覚の回復」とあります。確かに、共感覚を持っている人は持っていると思いますが、彼の主張は、これがある程度は普遍的なもので、現代の人間には失われているのではないかというものです。それで、音を聴かせてお絵かきさせるというようなことを子どもたちにやらせていますが、これもどうなのかと思います。

山田陽一さんという音楽人類学者がいますが、彼の主張で面白いなと思ったのは、日常の知覚というのは共感的ではなく多感的であるということを行っています。多感

覚的というのは、諸感覚の同時的作動や、その相互作用的な関係を前提としています。耳で聴いた音と目で見た光の情報が、頭の中で結合されるといった連合主義的な頭の機能は前提とされていません。そうではなく、人間を取り巻く環境は音や光の情報で満ちていて、聴覚は聴覚として音響の構造を知覚するわけですが、同時に視覚は視覚的な構造を捉えているという生態学的事実から出発するような考え方です。これは非常にギブソンのアフォーダンス理論と親和的な考え方です。ギブソンの最終的な主張も、先ほど言ったように、知覚された事実そのまま環境の事実であって、各受容器がそれぞれ感覚した刺激が共感覚の働きによって頭の中で統合されるなどというややこしい過程を想定する必要はないということです。

④ワークショップ実践の紹介

以上のような前提を踏まえて、今年の2月に行ったワークショップをご紹介します。弘前大学のCOC推進室という地方創生に関する事業を行っている部局の、地域教育プログラムの一環として「弘前のオトとモノ」というワークショップを企画・実践しました。

前半は今田先生のお馴染みのサウンド・エデュケーションのワークショップを行って、後半で私が担当して「肌理の採集」というワークショップを行いました。

ここでポイントなのは、同じフィールドで聴覚と視覚のワークショップを行うということです。始めから聴覚的なもの・視覚的なものに分かれているものを折衷するのではなくて、同じ環境に対峙したときの聴覚的な面白味と、視覚的な面白味を一連のワークショップの中で捉えてみる。そのようなワークショップです。

今田先生のサウンド・エデュケーションは、リスニング・ウォークから始まって、紙を使ったエクササイズがあり、最後に声のエクササイズを実践しました。参加者は弘前大学の学部生9名と、卒業生を含めた弘前在住の社会人6名です。声のエクササイズでは、最後に指揮者役を立てて即興で合唱をしています(図6)。このワークショップの映像が無いので、代わりに、弘前大学教育学部の附属中学校で生徒たちに同じことをやらせている映像をご紹介します。



図6

～ 中学生の声の作品の映像を観る (1'18")

高橋：これは、大友良英さんのハンドサインを使った即興オーケストラに着想を得た活動です。

今田先生のワークショップが終わった後に、後半部として視覚のワークショップ「肌理の採集」を行いました。地域教育としての意義を考えたときに、シェーファーの騒音公害に対する考えが参考になりました。彼は、騒音をただ単に物理的に大きい音ではなく、「人間が音を注意深く聴かなくなった時に生じる。われわれがないがしろにするようになった音」^{viii}と定義付けています。

サウンド・エデュケーションというのも、音環境を改善するサウンドスケープ・デザインの主要な柱の一つであって、シェーファーは生活者一人ひとりの聴く力(透聴力)を回復することによる「内側からのデザイン」^{ix}を目的としています。では、果たして視覚的な環境について同じような問題意識があてはまるのかと考えた時に、だいたい前の文献からの引用ですが、鷺田清一さんが興味深い指摘をしています。彼の指摘によると、現代人の生活からは確かに触覚的、視覚的な肌理のニュアンスが失われています。ですので、このワークショップは環境を視る力を回復する「小さなランドスケープ・デザイン」と呼ぶことができます。

ワークショップの実際の流れは、このようになっていきます(図7)。まず第一部として、野外に出て環境のテクスチャーを写真に撮影してもらいます。弘前の目抜き通りである土手町通りの近くにある、スペースデネガという施設のギャラリースペースで行いました。参加者の皆さんに、その周辺にあるものや構造物のテクスチャーを写真に撮ってもらいます。

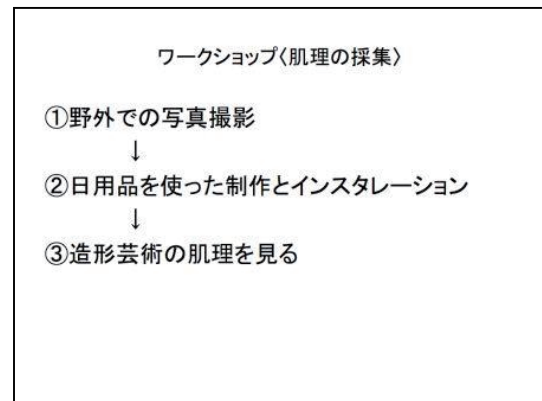


図7

なるべく対象物の輪郭から切り離して、テクスチャーを撮影します。皆さんが戻ってきたら、写真を見て何のテクスチャーかクイズをして、そのあと撮影者に一人ずつ答え合わせと、どこが面白かったのかを話してもらいます。わかりにくいので、私が事前に、井の頭公園で実施し撮ってきた写真を参考に見せました。ここからが、参加者の作品です(図8・9)。これを一枚ずつプロジェクターで写して、皆でこれは何に見えるのかなど自由に発言してもらいます。



図 8

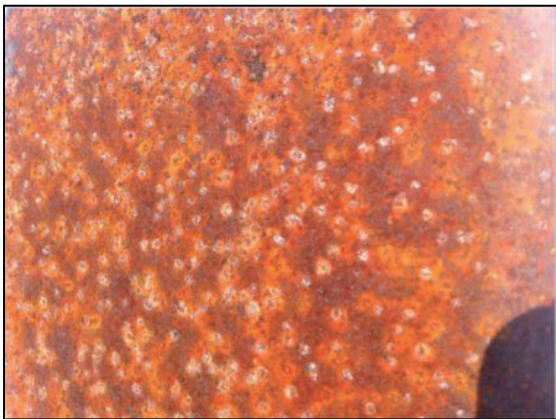


図 9

第二部は「日用品を使った制作とインスタレーション」で、日用品に版画用のスポンジローラーでインクを着け、和紙にそのテクスチャーを写します。日用品にインクが着くので、事前に私たちで、ホームセンターで販売しているもののなかから見繕いました。

本日来てもらっている博士課程一年の前田君と、修士課程の院生と三人でホームセンターに行き、これ面白そうだなーと思ったものを三人で漁りました。この作業自体が一種のワークショップのようで、時間があれば参加者たちに日用品を選ばせる活動も組み込んでいいのではないかと思います。作品が出来たらギャラリー内にインスタレーションしてもらって、自分の作品について発表してもらいます。

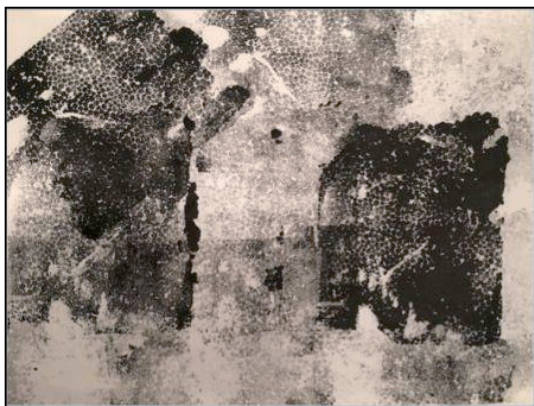


図 10

この活動は、先ほどご紹介した鈴木ヒラクさんのマンホールの蓋をフロッタージュで紙にトレースしたものを山手線の中吊り広告としてインスタレーションする作品²⁾を参考にしています。実際、参加者の皆さんがつくった作品を紹介します。これなんかとても素敵ですよ（図 10）。発泡スチロールのかけらだけを使ったものですが、インクの濃淡だけで落ち葉が集積した地面のようなグラデーションをつくりあげています。これはリンゴなど果物を梱包するネットを使った作品です。これはモップを使った作品です（図 11）。ホームセンターで修士の院生がモップを選んで持ってきた時は、大丈夫かなと思ったのですが、意外と針葉樹の葉っぱのような面白いテクスチャーが表れて上手くいきました。

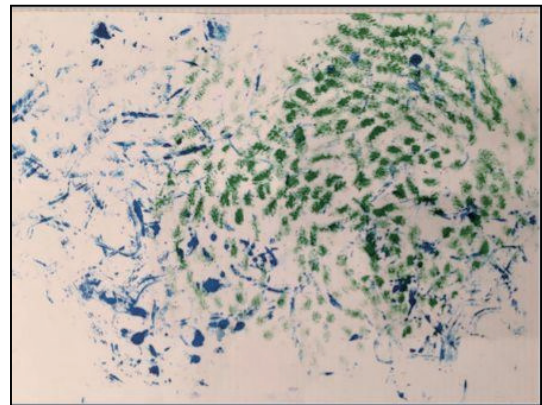


図 11

この作品はインクの付け過ぎで上手くいかず、最終的にはお絵かきに走ってしまいました。いい失敗例です。こういう感じの中でインスタレーションしてもらったのですが、最後に私が面白い点、独創的な点について講評を行いました（図 12）。



図 12

第三部は「造形作品の肌理を見る」ということでした。時間が押していてあまり上手くいかなかったのですが、プロが作った作品も、テクスチャーという側面を意識して、日常生活の中でもものを見るのと同じ目線で見てもらうという狙いがありました。あまり高額な美術作品は持って来られないので、私の家にある素材のテクスチャーを意識した制作を行っている工芸家の作品を何種類か持ち込みました。実際に手に取って触ってもらって、作品との距離感による印象の違いなどを考えながら見てもらいました。

今後の課題として、学校で実践可能なプログラムの開発、

それから視覚的な要素と音楽的な要素の交流が起こるような、サウンド・エデュケーションとの協働の可能性の模索があります。

これで発表を終わらせていただきます。

註

-
- ⁱ Hiraku Suzuki 《bacteria sign #31》 2008
 - ⁱⁱ Hiraku Suzuki 《Glyphs of the Light #02》 2011
 - ⁱⁱⁱ Paul Klee 《Hauptweg und Nebenwege》 1929
 - ^{iv} Paul Klee 《Polyphonise》 1932
 - ^v Cy Twombly 《Nini's Painting》 1971
 - ^{vi} バルト(1986)『バルト 美術論集：アルチンボルドからポップアートまで』 pp.89-90
 - ^{vii} 初田隆 (2010) 「総合的な芸術教育プログラム」の開発 『美術教育学』 31号 p.295
 - ^{viii} シェーファー(2006)『世界の調律：サウンドスケープとはなにか』 p.25
 - ^{ix} シェーファー(2009)『サウンド・エデュケーション』 p.5
 - ^x 鷲田清一(1996)『じぶん・この不思議な存在』 p.63
 - ^{xi} Hiraku Suzuki 《Tokyo Manhole Advertising 》 2002

例会報告Ⅲ：トークセッション～鼎談

A Report on the Three-way Conversation “Listening to Voices of Artworks”

講師

●高橋 憲人

Kento TAKAHASHI

弘前大学大学院博士後期課程

Doctoral Student at Hirosaki University

司会

●今田 匡彦

Tadahiko IMADA

弘前大学

Hirosaki University

聞き手

●川崎 義弘

Yoshihiro KAWASAKI

東京藝術大学

Tokyo University of Arts

キーワード：アフォーダンス、美術、サウンドスケープ、肌理
keywords：affordance, visual art, soundscape, texture(grain)

今田：それでは早速、今の発表やワークショップをふまえて川崎さんから一言いただきたい。よろしくお願ひします。

川崎：川崎と申します。東京芸大の先端芸術表現というところで特に音の表現に関して教えています。基本的には音が専門ですが、美術の分野で音の表現を全般的にやっている授業です。ワークショップ、実習などもやっています。今田さんや鳥越さんの本を教科書として使わせていただいています。美術教育の中では実際のところ、学生に音の要素がどのように教育の中に入るかと言えば、音＝音楽です。芸大の先生でも、「音のことをやっている」というと「どういう音楽をやっているのか？」という認識。だから、授業で最初の頃にサウンドスケッチをさせても、「今までやった人はいるか」と聞くと、学生30人いる中で最近ようやく1人2人出てきた程度。視覚的なスケッチはたくさんやってきており、天才的な絵を描く人もいるが、聴覚のスケッチは実際やってきていない。

特にサウンドアートの作品の説明に入っていくと、音楽ではなく、音そのものを提示する作品が多い。鈴木昭男さんとかビル・フォンタナの作品では、音そのものを聴き、何かをつくるのではない。ジョン・ケージの『4分33秒』ではないが、周りの音、環境音を聴くということがイコールの作品があります。

先ほどのインプット、エクスプレッションですが、インプットとアウトプットということで前期後期にわけて授業をやっていますが、インプットとアウトプットがイコールになった作品が実際に存在する。そういうことで、先ほどから実践されているような美術をやる学生に視覚以外の感覚をもっと開かせようというのが一つの目的です。実際に肌理の話が出てきているが、美術の世界では早くからやられている。地面をひたすら写しとるとか、素材をかなり見つめるとか、彫刻であればひたすら粘土をこねる、触感から何かをつくっていくとか。そういうことをやられてきたものの、音の方は確かに少ない。ほとんどないと言ってよいのでは。

実際に写真でも音の写真を撮れるのか？課題を出したりするが、音の写真を撮ったことのない人が多い。そういうなかで、今日のワークショップを含めて、高橋さんは面白いと思う。あえていうなら、こういう結びつけ方、アフォーダンスをもってくることは、以前から美術の中

での教育があるが、あえてアフォーダンス、シェーファーをもってきたが、どのように音の教育を変えられるのか？今田さんのワークショップは解っているのか？疑問に思う。融合したワークショップ、目指すところのワークショップが、見られるのか？見られないのか？今日の発表は、それを見出すはずだが、見えていないのが残念。どうかな？

高橋：最終的には目指したい。やはり、自分として安易な置き換えをしたくないというのが一つあって、どういう組み合わせの仕方がいいのかどうかは考えていけない。前段階の試行として別々に、同じところでやるが、前半音楽で後半視覚的なものを試しにやってみた。

川崎：安易な置き換え？いくつか発表の中であった共感覚。あまり理解されていないと思うが、実際教えている学生の中にもいる。最近脳の中でそういうことが起こるというのもわかってきて、音を聴くと色がうかぶ、数字がうかぶということがある。実際に脳の中で起こっているが、共感覚という言葉だけが歩き出している。きっちりととらえなければいけない。本来人間は確かに70%～80%は視覚情報で動いているが、実はそうではないとあえて言いたい。実は様々な形で五感を使う。味覚もある。そういったものを取り戻そうというワークショップが、かなり出てきている。そういう意味で、できたら誤解を恐れず実践して行く中でやっていけないのか？実際やってみないとできないのでは？安易な置き換えではなくて理論に基づいてやっている。

ロルフユリウスという作家がよく言っていたが、音の世界でも音の表面(肌)で、音を聴き、捉える。録音、音作りは非常に絵画的に音を組み立てていくことが多い。実際にそこまでいなくても、我々が音をつくっている時は、バンドの音にせよ、組み立てていくときにそれぞれの音の定位(位置)を決める。時間をともなった絵画ということで学生にも説明している。この音をどこに置くか。風景を音で組み立てる。そうすると、それプラス時間軸が加わり、音の風景におりていく。今日示されていた視覚的な事(絵画)に音のもっている時間が入り込んでいないだろうか。今田さんがいるならそこを試行していただければ素晴らしいものが出てくるのではないか。

今田：我々が慎重になっているのは言葉の介在についてだ。言葉によるシミュレーションでかなり安易な融合が起こりうる。それに対してはかなり慎重にやりたいというこ

とがある。サウンドワークをやったあとにビジュアルワークをやるといふ形もあまりないので、同じ場所で同じ時間ではないが同じ日にやったらどうなのか、という実験として行った。言葉に慎重になりたいということに関して、今日は肌理というキーワードが出てきた。ギブソンが使っているのは視覚的な肌理なのでテクスチャーだが、音楽でテクスチャーを使う場合は全く別物になる。音楽のテクスチャーは記譜によりある程度視覚化が可能だが、音楽はあくまで音である。バルトが肌理といった場合、日本語は肌理だが英語は grain というのもあって、「声のきめ」というエッセイでは grain を使っている。英語の texture と grain では、類似性はあるが異なるものを指す。grainの方が細かくて見えない。grainがないと texture ができない。そういうことも含めて、音の活動をやっているときに視覚的なものは内在している。先ほど見たパフォーマンスでもそうだし、彼（高橋）がやった視覚的な実践の中にも音は内在している。そういう意味では、ポンピドゥー展はよかったと思う。現代に近づけば近づくほど音が聞こえてくる。どうということかという、作者がスタイルとして音を聴かせることを意識している。そういう意識がない、モノ的な絵画というものは大きくて、（近代の）いわゆる芸術作品の頃と比べると新しくなればなるほど作家が音を意識して動かしている。作品の中で、音楽の中で例えばケージの chance operation はすごく視覚的だし、（不確定性の要素において）鈴木ヒラクが影響を受けている。しかし音楽の中ではそういうことがまだ大きいところで動いている。音楽は＜鳴り響く空気＞だが、モノ的に割と捉えられていることが多い。そこを崩すにあたってどういうメソッドをつくっていくかという実験。活動の中で言葉でシミュレーションしなくても、私のサウンド・エデュケーションの中にはかなり視覚的要素が入っているし、高橋さんのワークショップの中で参加者がつくった作品にもかなり動的な、コト的な音が入っている。

川崎： ポンピドゥー展では、僕もシートをもとに書き込みながら事前にワークショップをやった。そこに添えられている言葉を見て、今回のキュレーターはすばらしいと思う。近代になるほど音の要素が入ってきているのはその通り。実は最初のデュフィなどでも「画家は、絶えず目に映る世界を満たしている光の質、輝き、大気のゆらめきを捉えていなければならない」と書いてある。大気のゆらめきというのは、空間を持ち出してきていて、（目に映る視覚的な物だけでなく）時間、音的な空間を要素としてとらえている。ただ言葉として「視覚」を使うだけでなく、芸術作品が成立するときに欲求とか喜びがある。そこには人々の生活との接触、つまり人間のふれ合いがある。これは人間の関係性、まさしくサウンドスケープ。書かれている言葉から、画家は音の要素を取り込みながらあえて言わないということがわかる。視覚的な絵画の中に落とし込んでいることもある。そこを見る方は容易に解釈できないが、今回のワークショップのようにやれば、音の要素が出て来る。僕も授業で静止画を見せることもあれば動画でもやる。「どういう音が聞こえてきますか」と尋ねると、大きく 1 つはオノマトペ

であり、もう 1 つは状況説明的な記述。この 2 つに分かれることが多い。オノマトペで答える人は多くの絵画でそのような聴き方をする。説明的な音は絵の意味性を考えたり、タイトルからしてついていたたりするので、本来的にはもう少しそこに中間的なものが出てきてもいい。鈴木さんと話をしたが子どもになればなるほど、僕らの想像を越えて、とんでもない言葉、音表現が出てくる。つまり、慎重になるのは、研究している課題、根拠で裏づけるといふことだが、もう少しサウンド・エデュケーションという分野はもう少し柔らかく捉えたい。幼児に落としてみたらどうなるか、こういうことを考えてもいいのでは？

今田： 当然考えている。＜芸術作品＞という大きな壁がまず一つある。私たちの一つの課題は establish された芸術の見方にある。鑑賞教育の問題とも言える。establish された絵画に対してそれらが何をアフォードしてくるかということをおノマトペで表したり記述したりする。大きいものを大きいものままだにしないで小さくしていくのが我々の課題である。我々の creativity が大きく establish したものを目標とするのではなくて、川崎さんがおっしゃったような幼児の原初的な creativity をどのように開発していくのか。establishment は音楽でも起きているし美術でも起きている。それを活動やワークショップで小さくしていくことで自ずと接点、commonality が生まれてくるのではないかという実験をしている。実はもう（既存の活動として）あるかもしれないが、とりあえず無理に融合はせずに、あるとき突然接点が出てくるのではないかという実験である。

川崎： 美術の世界というのは、今日見ていただいたように遊びでつくった部分もある。デュシャンは圧倒的に美術の世界では大きい存在。レディメイド。あとからついてくる。美術の世界は変わる。今の美術の先端芸術は様々な形がある。一つは家庭に 1 年間入ってファミリーのテーマソングをつくるのも作品になる。絵画もあるが、今の美術の作品は加速的に変わっている。意味を出そうとしていた作品から、意味を持たない作品、美術の概念をゆさぶるのがかなり前からある。芸術美術を一括りにとらえてはいけけないのではないかと？

今田： 今回のポンピドゥー展を一通り見ていて、カンディンスキーの絵が面白かったが、英語のコメントを読んだら日本語の訳が少し間違っていた。カンディンスキーは「芸術の内容というのは何もなくして自ずと語っている」というようなことを言っている。「内容などというものはないのだが、作品それ自体が内容なので、それが自ずと語っていることで内容が形式を活かす」ということが英語で書かれていた。先ほど言葉の介在といったが、オノマトペの使い方も実は音楽教育では問題になっている。オノマトペ自体ができあがっているのに、既製のオノマトペが音楽にくっついてしまうことが問題である。新しい言葉ができればいいのだが、情報に対して自由にアフォードされたものを表現して、かつ communicative な活動を模索するのは大変である。

川崎： 実際に毎年やる中で映像を見せながら新しいオノマトペを創らせる。最も影響を受けているのが漫画。芸術、

美術をやっている学生なので今までにない音を創ったりする。それはワークショップですごく大事なこと。音を一律に捉えない。一つのオノマトペが固定概念としてあって、それがいつも現れてくることで一律に捉えられてしまう。漫画の音を授業でやっていて、調べていくと明らかに最近の漫画家の方が進んでいる。あえて音の表現を変えてきている。皆川亮二は『ARMS』という漫画の「silence」と言う章の戦争シーンで一切音を描いていない。武蔵を描いた「バカボン」(井上雄彦)の中では『4分33秒』みたいなシーンがある。影響を受けているのか、作者自身が音の表現に関して敏感になってきている。そうすると一番のオノマトペの想像者は子ども。あえて実験的であろうと、やっていくなかでもっと発表されたことが整合性をもつ。無理矢理アフォーダンスで説明しようとしている。納得させるのはあとのワークショップでこういうのが出てきて、ということだと思う。

高橋：そうですね。うん。

今田：そろそろフロアから何かあればお願いしたい。

フロア(佐藤)：大きな部分で1つ、小さな部分で2つ。感想に近いが、ワークショップで改めて思ったのは、音を音波で限定してしまうとイメージが狭くなりつまらない。交響曲で無理に楽器演奏を考えるとつまらないということ。この世には実在しない音楽、耳には聞こえない音楽だと鑑賞が楽しくなる。オノマトペを書いた方の中には具体的な物理の音をイメージしていない場合もあるのではないかな。そこを広めていけると面白い。

細かいところ二点。ギブソンについて。工学系のアフォーダンス理解は、視覚情報から人間が誘発される行動の中でも普遍的な部分に着目するという概念である。アートのように一人一人の多様性を尊ぶところにアフォーダンスをもってきていいのか。テクスチャーについて、ギブソンは空間認知も含める。平面の柄につなげていいのか。そこを突っ込んでほしい。

高橋：最初の意見はそう思う。まわってみて、画面から動きやリズムを感じる絵はあるが、それを音にしると言われても困る。実際の音波ではないのはその通り。

今田：アフォーダンスの普遍項もその通りだが、ギブソンの思想が多くての芸術家のハートを驚つかみにした理由は、芸術性の最小単位は既に普遍項、つまり生得的なものとして誰でも持っているのではないかということにある。

川崎：ダンスの世界ではかなりアフォーダンスを使っている。肉体と肉体の接したところから。肌理なり接触なり。

フロア(佐藤)：川村記念美術館で見たが、サイ・トゥー・オンブリーの言葉と表現の中には、視覚的にテクスチャーをとらえるだけでなく、描く行為(キャンパスに線などを描く行為を通じてキャンパスのテクスチャーをとらえること)も含まれていた。視覚的なだけでなく、身体感覚でテクスチャーを捉えると解釈が広がる。

今田：たとえば、私のもう一つの研究対象であるアレクサンダー・テクニクは環境(或いは生活)と身体との有機性に着目している点でアフォーダンス理論と多くの共通項を持つ。

フロア(兼古)：深い話で興味深い。ワークショップとの関わりで肌理の話もあったが、個人的には具象的な絵画

よりも抽象的なパターンの絵の方が音を感じた実感があつた。絵から音風景を思い描くときに、私たちはともすると描かれたモノを翻訳して音を聴いてしまう。そこに車が走っているから車の音、波があるから波の音、絵の意味を考えて想像してしまう。そういう味わい方も一つあるだろうが、一方で、この絵はザラザラした感じとか、もわもわもわした感じとか、響いている感じとか…そういう聴き方もある。個人的にはそういう音の方がきこえた。

絵画のサウンドスケープを考えたり感じたりする際に、私たちは前者に偏っているのではないかという印象をもつ。木があるからザワザワ。鳥がいるからチッチッと鳴いているというようなやり方。今日の話で重要なのは、音というのはそれだけではないということ。たとえば、昔のテレビの音は意味で効果音を付けていた。家庭用のテレビモニターから出てくる音が貧弱だったため、港のシーンならば汽笛とか船のエンジン音とか警戒船の音とか、わかりやすい効果音をつけなくてはいけない。でも現代では違って来ていると思う。個別の音事象を描くというよりも、えもいわれぬその場の空気感、たとえば、ビルの谷間の響き、ニューヨークっぽさ、日本海海戦で兵士が体感する轟音、草原の広がり…。「意味」としてだけの音から「環境」としての音に表現のポイントが広がりつつある。サウンドスケープとは、本来そういう視座を持っていると思う。ところが実際の調査や教育の場面では、一対一対応の意味の世界で、音とモノとの関係性を考えるだけで満足することが多くはないだろうか。意味やモノに回収されない「その場所」感、言葉化できないものを聴く、というところに今日のお話のヒントがあるように思う。

川崎：音に詳しい田中優子さんも『江戸の音』で書かれているように、西洋音楽で捉えきれないものがある。もやもやなど曖昧なものを曖昧として捉える。雅楽でももう演奏が始まったのと言われてしまうことがある。全員で外して演奏する「乱調」というものもある。西洋音楽の形態にはない。言葉や捉える音を音楽に置き換えるときも気をつけないと偏ってしまう。一昨日芸大であった研究会で音楽史、社会史の発表があった。冷戦時代の音楽がテーマで。明治以降、鳥越さんが書いているように音楽教育が入ってくるが、ドイツ的だったために交響曲至上主義になった。未だにその幻影に悩まされている。これは政治的な意味がある。サウンドスケープ的にはそうではない。絶対音感ではなく相対音感。もっと自由に表現する人も出てくる。

今田：音のイメージというのが学校教育では好まれる。イメージは難しい。アフォーダンスでいうと、見たときにぼわっときて、イメージさせる。特定のシニフィエでしぼられずに、シニフィアンとしての音楽を自由に泳がせるにはどういう活動が必要であるか。アフォーダンスについて佐藤さんが言われたように、ギブソンは心理学者であるから普遍項しか興味がないというところが面白い。他にどうか。

フロア(鳥越)：今日のワークショップは意味があり、はっきりした目的があつた。そこから別なトークがあつて、

そこにはまた別なターゲットがあった。ずっと聴いていて気になったのは、高橋さんは本日報告してくださった研究等の活動を通じて、結局どうするのかというところ。地域社会研究科だし、まだ若い。将来についてはどんなビジョンを持っているのか。それを考えることは大事だと思う。私も今田さんも若い頃、サウンドスケープに関心をもったうえで、将来は果たしてどうなるかいつも考えていたと思う。きっと川崎さんも。結果として、サウンドスケープと出会ったことで普通よりは違った人生を送れたし、それはよかったと思う。高橋さんがどういう方向に向けて何をしようとしているのかうかがいたい。やっていることを、社会に将来活かしていこうというビジョンがあるのか。

高橋：「地域社会研究科」は関係ないが…今田先生の下でシェーファーの思想を学ぶことができるのは、弘前大学の博士課程だけだった。学校教育が苦手な逃げた。外れの方で端からつくように視覚芸術のことをやってきたので、美術教育の方々と情報を共有して…

フロア（鳥越）：美術教育は現時点できあがっている世界があるだろう。そういうかたちと高橋さんは自分が考えていることについて情報共有をしながら、将来のビジョンをつくっていかないといけない。こういうことをしながら、それをどう活かしていくか是非、考えていただきたい。何か夢みたいなものでもいいので。

今田：高橋さんは所謂目利きなので今日のポンピドゥー展は嫌いだと思う。私も高橋さんのモノの見方に影響されているので面白い作品があまりなかった。（高橋さんは）現行の「大きな美術」重視の美術教育を敵に回す可能性もあるので、今後楽しみだ。

川崎：青山二郎はご存知ですね？そのような目利きをイメージしていた。だから肌理にこだわる。そういう意味ではその立場の人は必要。学者でも必要だし、美術作品で扱うのも必要。高橋さんがどういう企画展をするのか？見てみたい。ポンピドゥー展は政治的。それとは違って目利き。千利休は政治的に目利き。漠然としたことではなくて、具体化、社会化が大切。

今田：話は尽きないが時間になってしまった。今日はありがとうございました。

兼古：ありがとうございました。色んな問題をはらんでいたと思う。何を目指していたのかがあるといい。普段なかなか接点のない音と絵画を組み合わせることでどんなものが見えてくるか、きっかけになったと思う。またそれぞれで考えていきたい。どうもありがとうございました。

神林：本日のねらいの一つは物事を豊かに見る、聴く、感じるということ。サウンドスケープやアフォーダンスはそのための有効なツールであると考え。本日の内容が少しでも役に立てば嬉しい。ありがとうございました。

例会「高尾虫聞之会」報告

A Report on the SAJ Regular Meeting: “Insect Soundwalk in the Tama Forest Science Garden”

●大谷 英児

Eiji OHYA

森林総合研究所多摩森林科学園
Tama Forest Science Garden

●大庭 照代

Teruyo OBA

千葉県立中央博物館
Chiba Prefectural Central Museum

●兼古 勝史

Katsushi KANEKO

立教大学・放送大学
Rikkyo University,
The Open University of Japan

キーワード：虫の鳴き声、虫聴き、サウンドウォーク、高尾、多摩森林科学園

keywords: insect sound, listening insect sounds, soundwalk, Takao, Tama Forest Science Garden

1. 概要

2016年9月17日（土）午後1時30分から、東京都八王子市の森林総合研究所多摩森林科学園において日本サウンドスケープ協会（以下SAJと略）の例会「高尾虫聞之会」が行われた。

SAJでは、これまで「鳴く虫」を主要なテーマに据えた研究会・例会は、ごく初期の「自然」をテーマにした研究会以来、行われていない（ワーキンググループ等の活動と

しては何度か実施された）。

そこで、昨夏より活動を再開したワーキンググループ（WG）「自然のひびきを聴く会」（代表：大庭照代、兼古勝史）が実行委員会（委員長：大谷英児）を担う形で、「虫の声」に耳を澄ます例会を企画し実施することとなった。会場となった多摩森林科学園の研究専門員である大谷英児実行委員長と千葉県立中央博物館主任上席研究員の大庭照代実行委員が講師を務め、日本の秋の音風景を彩ってきた虫の声に耳を澄ませ、虫の音風景について体験し考えるきっかけとなる例会を目指した。

当日の参加者は17名、内SAJ会員は10名、一般参加者は7名であった。当日のプログラム内容は、集合場所となった「森の科学館」において、まず大谷講師から参加者への概要説明・諸注意等があった後、場所を園内「森の管理室」（写真3）に移動して、同氏による「この時期の鳴く虫について」のレクチャーを受けた。その後、およそ一時間の園内サウンドウォークを、コースガイドと同園の植生や虫の声についての解説等を大谷講師、鳥の声についての解説等を大庭講師が担当しながら巡った。また、最後に別会場において、参加希望者による「情報交流会」を行った。詳細を以下に記す。

2. レクチャー：

鳴く虫を科学する～虫の鳴き声リスニング～

大谷講師によるレクチャーは以下のような内容であった。



写真1 多摩森林科学園



写真2 森の科学館での説明



写真3 森の管理室

(大谷) 小学校唱歌の「虫のこえ」(高野辰之作詞 岡野貞一作曲、小学校歌唱共通教材)は、「あれマツムシが鳴いている」と言う歌詞で始まります。この中にマツムシとかスズムシとか、クツワムシ、キリギリス、ウマオイとかいろいろ出てきます。昔から日本人は鳴く虫を文化として愛でていたのですね。

この絵は道灌山です(スライド:江戸名所図会「道灌山聴蟲」。本文では割愛。)東京の上野ですか、あの辺の。これは天保年間、江戸時代に今日やったようなことが行われていた、ということです。

これは(スライド:「鳥居清経画。中村富十郎の「虫売り」安永2年(1774年)」。本文では割愛。)安永2年で、「虫売り」ですね。こうやって籠に入れて虫を売っていた。今だとスズムシくらいですよ、売られている虫というのは。でも昔はいろんな鳴く虫を売っていて、僕も小さい頃はですね、昭和30~40年代くらいは普通のデパートでもスズムシ以外にクツワムシとかマツムシとか、いろいろ売ってました。

ラフカディオ・ハーンこと小泉八雲が日本の虫について、いろいろエッセイを書いていて、その中で虫の値段が書いてあるんですね。例えば当時、明治の頃ですけども、スズムシが3銭、マツムシ4銭、カンタン10銭、キンビバリ・クサヒバリ10銭とか、キリギリス12銭、ウマオイ12銭。スズムシが一番安いですね。昔から飼育されていたので飼育される昆虫は安く、やはり野外から捕ってくるのは高いということで、こういうような値段がついているんですね。「鳴く虫」と一言で言ってもですね、秋の鳴く虫は大きく分けて3種類あるんです。バッタとコオロギとキリギリスの仲間です。

これはすべてまとめて今は「バッタ目」、「目」ってい



写真4「森の管理室」での大谷講師によるレクチャー

うのは昆虫の分類の一番大きな項目ですね。「チョウ目」とか「コウチュウ目」とかあります。昔は直翅目って言われていたんですね。直翅ってというのは翅がまっすぐ。今はカタカナの名前で味気ないんですけども。世界で15000種類くらいいます。まだまだ分類されていないのがあります。そのうち日本ではおよそ450種類です。このうち鳴き声が確認されているのは300種類います。後の150種類は鳴くかどうか不明とか、あるいはこれからお話しますが鳴く構造・器官がないので鳴かないだろうといわれています。鳴くかどうかわからないっていうのは、超音波を出すんですね、特にキリギリスの仲間は超音波で鳴くので、人に聞こえない音で鳴いています。

バッタ・コオロギ・キリギリスの耳はどこにあるのでしょうか?皆さんわかりますか?「コオロギの耳はどこにある」って今コマーシャルでやっていますが、コオロギの耳は脚にあるって。だからコオロギはそうなんですが、バッタの耳はどこにあるかわかりますか?(脇の下を指して)この辺にあります。

バッタ・コオロギ・キリギリスと一言で言いますが、大きく二つに分かれます。バッタ亜目とキリギリス亜目に分かれます。亜目というのは目の下の分類です。ですから、バッタの仲間とコオロギ・キリギリスの仲間に分かれるんです。

どう違うかと言いますと、まず耳とか、鳴く器官が違うんです。コオロギとキリギリスは前脚にあるんですね。昆虫だから6本脚がありますよね。前脚の脛のところに鼓膜があるんです、両方。で、バッタは、腹部の一番前の部分、後脚の付け根の部分に鼓膜があります。で、なぜこう違うかと言いますと、バッタというのは結構昼間鳴くんです。キリギリスやコオロギは夜鳴くのが多いんですけども、バッタは昼行性、昼間活動します。ですから結構眼がいいんですね。バッタというのはバッタ釣りと言ってバッタの形をした棒を紐で吊るとオスが飛んできて乗っかるというのがあって、バッタは眼がいいんです。だから結構音に頼らずとも視覚でもって相手を見つけられる。ところがキリギリスやコオロギは昼間鳴くのもいるけれども夜行性が多いので音が頼りですね。なぜ鳴くのかというとオスがメスを呼ぶために鳴いています。オスが鳴いているのを聞いてメスがオスの方へ来ますけれども、その時に近くに正確に行かないとまずいですよね。だからいい耳がないといけないんです。

ウサギとか動物が耳を動かしますよね。同じように前脚に耳があると、こうやって角度を変えて正確に相手の位置がわかるんです。よりピンポイントで相手が見つけられる。それでキリギリス・コオロギは前脚にあってバッタは腹部にある。

で、バッタ・コオロギ・キリギリスがどうやって鳴くか、という話です。

スズムシは翅で鳴きます。翅が2枚あってですね、立てて、片方の翅の裏にやすり状の構造があって、その下の翅に引っかかる構造があって、要はギター、弦とピックですね。やすりを擦って鳴くことができるんですね。翅はスピーカーの膜の役で、これで音を増幅する。それで遠くまで音が届くように、翅を立てて鳴くんですね。

一方バッタはどうかっていうと、これは一番後ろの太い飛ぶ脚の内側に、やはりギザギザがあるんですね。で、脚を翅にこすりつけて鳴くんですよ、翅同士じゃなくて。

バッタは昼間に鳴きますから、草原とかで近づいてみると、こうやってこすり合わせている。だから音が地味です。反響しませんから、音も静かです。バッタとコオロギ・キリギリスでは耳も違うし、鳴く構造も違います。

ここからはちょっと細かく、周波数の話です。これは楽器の周波数の分布です。(スライド:「楽器の周波数分布」の図。本文では割愛。)20Hz~20kHzです。テナーサクソ、フルート、ピッコロ。だんだん音が高くなりますよね。パイプオルガンなどは割と音の範囲が広い。バス、バリトン、テノール、アルト、ソプラノとこれは人の声です。だんだん高くなるけど、だいたい20Hz~1kHzくらいですね。シンバルのスネアみたいな高い音でも4~20kHz。

だいたい20kHzくらいに収まるんですね。でもこれは西

洋の楽器で、インドネシアのガムランとか日本の尺八とかは 20kHz 以上の高い周波数も出てます。CD が、20Hz～20kHz ですよね。それはこれが聞こえる範囲に合わせているからです。

ところが実際の虫の鳴き声はどうかって言いますと、この網掛けをしたところが先ほどの 20Hz～20kHz の部分です。

(スライド: 「様々な生物音響の周波数レンジ」 WA Yost and DW Nielsen 1985 *Fundamentals of Hearing* Brill Academic Pub. 本文では割愛。) これを見ますと、ほかの虫もいろいろとあるんですが飛ばしまして、コオロギは割と人の聞こえる範囲で鳴いているんですね。

ところがバッタは結構超音波を出してます。「シャシャシャシャシャ」って音が、超音波を出しているんです。

一方キリギリス類、人が聞こえるのはこの一部で、ほとんどの音が超音波で人には聞こえていない。つまり我々が野外で鳴く虫として聴いているのは本当に一部なんです。氷山の一角。聞こえない声で鳴いている虫がたくさんいるというお話です。

一般的に、同じ虫でも気温が上がることによって、周波数も上がるんですね。「ジー」と鳴いている虫がだんだん「チー」「キー」と気温によって、音の高さが変わる虫が多いです。上がらない虫もいます。

また周波数じゃなくてテンポも変化します。(スライド: 「気温と鳴く虫のテンポの関係」 松浦一郎 1990 『虫はなぜ鳴く-虫の音の科学』文一総合出版。 本文では割愛。) これはミツカドコオロギっていうコオロギで、皆さんがここに来られる途中も鳴いてましたけれど、割と尖った音で「チチチチ、チチチチ」って鳴く虫がいます。これが1秒間です。18℃の時は「チ、チ、チ、チ」って4つ、気温が上がるとテンポが速くなる。結構鳴く虫に詳しい人は、野外に行くとテンポを聞くと「今気温は28度」っていう(笑)。それくらい、だいたいの気温がわかる。

じゃ、実際に鳴く虫の声を聴いてください。

まずエンマコオロギ。(鳴き声) これは皆さんいちばんなじみの声で、この声が一番きれいな声だっていう人がいます。他のはみんな単調なんです。みんな「チチチ」とかワンパターン。ところがエンマコオロギはなんか抑揚ありますよね。それでこれがメロディアスで一番美しいという…。顔は怖いんですけどね。正面から見ると閻魔様みたいな顔してるんですよね。眉毛吊り上って。

今度はツツレサセコオロギ。これはエンマコオロギよりもうちょっと小さいんですけども、一番家の中でよく鳴いています。昨日だったか、コンビニでも鳴いていました。駅でもどこでも、特に室内によくいる…。(鳴き声) ね? これが一番皆さんなじみの、どこでもいるコオロギです。

この「リリリリリ」っていう、「リ」を英語でチャープっていう。日本語じゃないんですよ。昆虫の音響の研究ってほとんど日本でやられていないので、日本語の用語はないんですけども、「リー」とか「チー」とかいう、一つの音として聞こえますよね、この一つをチャープっていうんですが、複数のパルスからできているんですね。そのパルスの数が多い方が、柔らかく聞こえるんですよ。今のツツレサセコオロギの1つのチャープの中に、8つくらいパルスがあるんですよ。それで柔らかく聞こえるんです。

一方これはミツカドコオロギ。これはもうちょっと小さくて顔のここにとんがった角があるんですよ。で、真ん中にもあるんでトリケラトプスじゃないけどこういう顔をしているので、ミツカドコオロギって言って、顔だけじゃな

くて声もとんがっているんですよ。オシログラムを見てもらおうと、「チチチチ」なんだけど1つのチャープの中にパルスが2つしかない。(鳴き声) これもよく、公園とか広場で鳴いています。森林にはあまりいない。この辺にはあまりいないですね。さっきの科学館の建物の玄関、ああいふところにはいます。ちょっと山に入るともういないです。(鳴き声) どこか尖ってますよね。

次はスズムシで、これはよく…ホームセンターに行くとき生息しています(笑)。(鳴き声) ま、きれいな声。きれいな澄んだ音は、楽器もそうなんですけれども倍音構造と言って、音の基本周波数とその倍、倍、倍で乗っかっているんですね。

で、カンタン。これは1つのチャープが3つのパルスで成っています。周波数も2.5kHzで、ほかのコオロギは5kHzなんですけど、ほかのコオロギより低いんですね。エンマコオロギと同じように人気があります。(鳴き声)

これは都内でも鳴いているんですよ、町のまん中で。これから行くところ、奥の方でいるかもしれないです。

クサヒバリ、これも園内にいます。これは本当に小さい、5ミリくらいのコオロギで、コオロギの仲間って色々いてですね、さっきのスズムシとかエンマコオロギとかみんなだいたい黒いですよね。黒いコオロギというのは地面で鳴いているんですよ。地表に。だから保護色になるように地面と同じ黒い色をしているんです。ところがカンタンとかクサヒバリ、これは灌木の1mくらいの上で鳴いているので、カンタンは緑色、クサヒバリは黄色っぽいんです。同じコオロギでも木の上で鳴くのは色が緑っぽい。ついでに言うとアオマツムシ、これは外来種なんですけど、これなんかはもっと緑。これはもっと木の上になります。

クサヒバリも鳴き声がきれいで、昔からファンが大勢います。さっきのラフカディオ・ハーン(小泉八雲)が一番賞賛しているのがクサヒバリです。(鳴き声) 聞こえますか? 今ちょうど外で鳴いていますね。…虫の声ってなかなか…慣れてないと認識できないですね(笑)。

アオマツムシというのは外来種で、またあとで時間があつたら説明しますが、これが一番、声大きいんです。今もここを出て駅に行く途中の街路樹でも、夕方必ず鳴いています。この辺(多摩森林科学園内)まで来るといいたいんだけど、町中の公園とか、木の上で鳴いている、一番うるさい、どうにかしてほしい。(鳴き声)

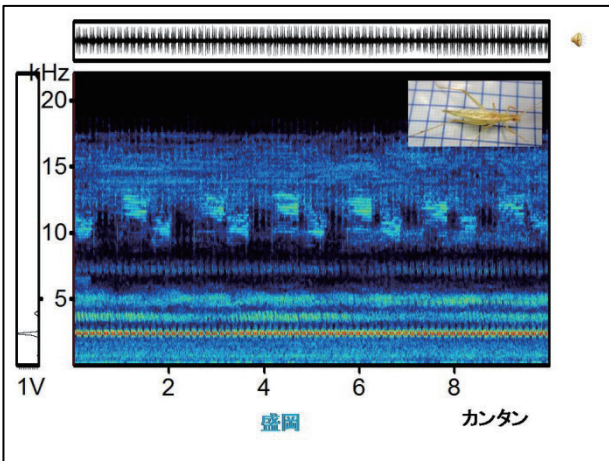


写真5 録音用機材

写真5にある機材で周波数を録音しています。20kHz だったら市販の普通のレコーダーで録りますが、私は100kHz くらい録りたかったのでブリュエル・ケアー社っていう、デンマークの音響メーカーの特殊なマイクを使って、アンプでアナログをデジタルに変えて、ノートパソコンに入れて録音・分析しています。これだけでも数百万円しちゃうような、これで録音していました。

私は一昨年までつくばの森林総合研究所本所で研究していました。去年退職して今年はこちら（多摩森林科学園）で、普段はガイドをしています。この機材はつくばに置いてあります。

つくばに来る前は盛岡にある森林総合研究所の東北支所におりまして、そこの野外苗畑で録音したものです。これはスペクトログラムと言いまして、声紋とか犯罪捜査で人の声に使う、それと同じものです。横軸は時間軸で10秒間、縦が周波数で20kHz までです。この赤いところが音が大きくカンタンです。（鳴き声）2.5kHz くらいで「ルルルル・・・」と鳴いている。



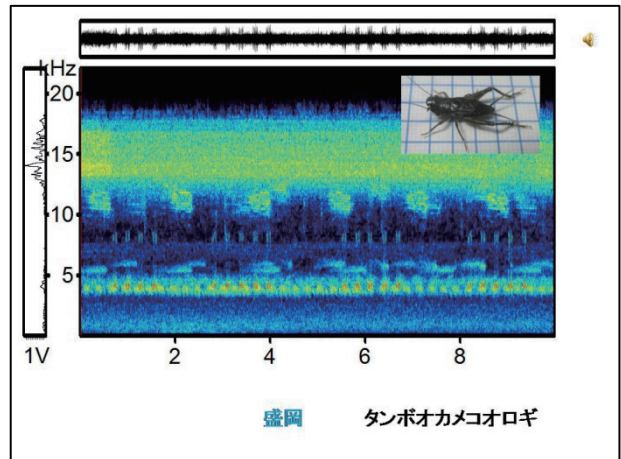
スライド：カンタン（盛岡）の鳴き声のスペクトログラム

この上の帯状の様子がウマオイなんです。ウマオイはキリギリスの仲間なので、周波数が高くて10kHz 以上。「スイー・チョン」と鳴いています。この5kHz くらいの線が、タンボオカメコオロギとかエンマコオロギとかココオロギ類ですね。このように日本の在来種はですね、周波数で棲み分けているんです。



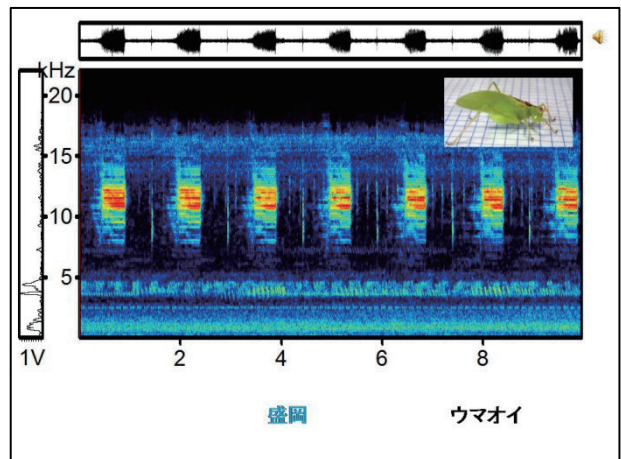
写真6 虫の声の周波数について説明する大谷講師

これがタンボオカメコオロギで、リリリリ・リリリリと



スライド：タンボオカメコオロギ（盛岡）の鳴き声のスペクトログラム

4~4.5kHz の断続的なチャープで鳴いています。で、これがウマオイ。音が高いので再生してもほとんど



スライド：ウマオイ（盛岡）の鳴き声のスペクトログラム

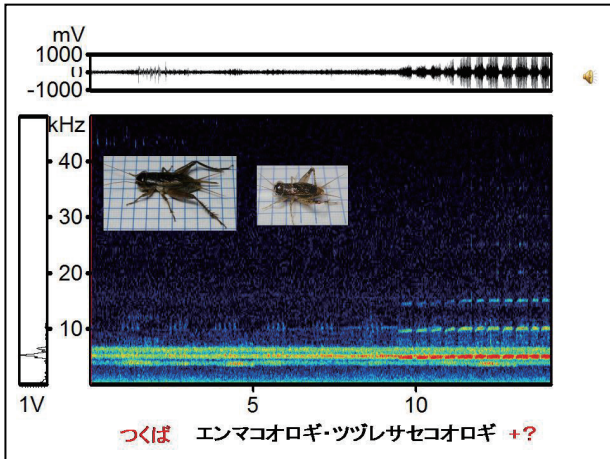
音が聞こえないと思うんですが。（鳴き声）ほとんど聞こえないですね。縦の線が入っているでしょう。これが「スイー・チョン」の「チョン」なんです。このように鳴いているんですが…。

ここから外来種問題です。

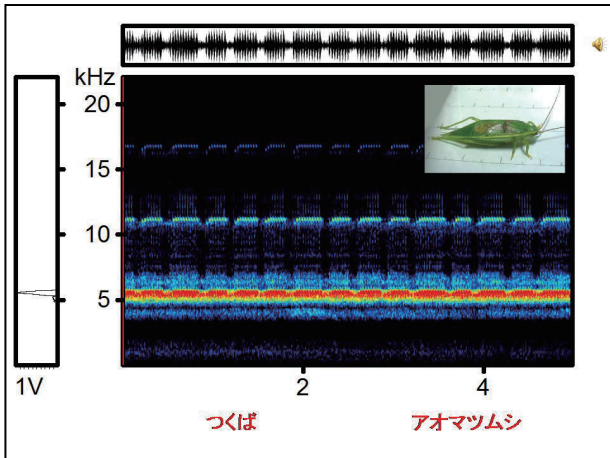
盛岡は外来種がいなくて、昆虫たちが棲み分けているんです。ところがつくばに来たらですね、エンマコオロギとツツレサセコオロギが鳴いていたんですが、そこに突然（10秒後）割り込んでくる虫がいてですね、私も最初は何かと思ってですね…、これがアオマツムシだったんですよ。つくばに来て初めてアオマツムシっていう存在を知ってね、「なんだこれは!？」って。

これが鳴くと全然ほかの虫が聞こえないんですよ、日本の在来種の声がね。

これがアオマツムシ単独の声です。（鳴き声）声が大いし、変な話ですけど割ときれいな、澄んでる声なんです。だからこれは倍音になっています。基本周波数が約



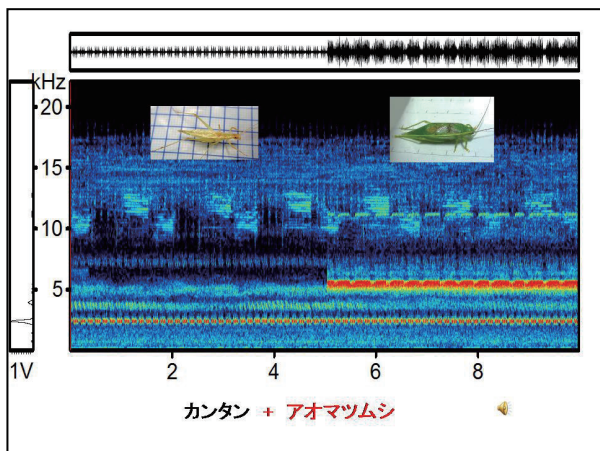
スライド：エンマコオロギ・ツツレサセコオロギが鳴いているところにアオマツムシが割り込んでくるスペクトログラム（つくば）



スライド：アオマツムシ（つくば）の鳴き声のスペクトログラム

5kHz でその倍音が 10kHz くらいのところにあります。それぞれの音が大きいんですよ。

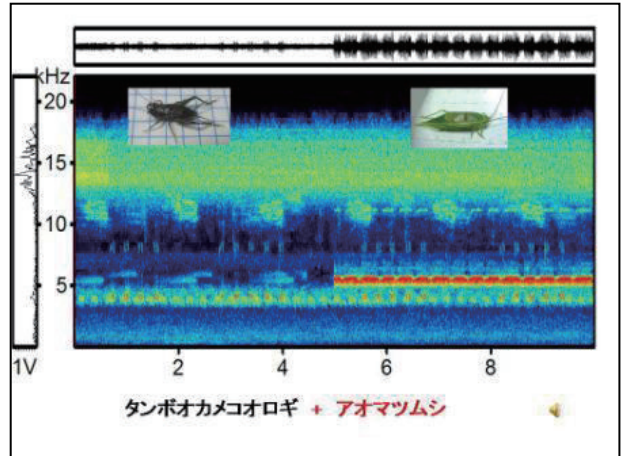
盛岡の音に途中からつくばのアオマツムシの声を重ねてみました。するとどうなるか。これはカンタンです。カン



スライド：カンタン+アオマツムシの鳴き声のスペクトログラム

タンは 2.5kHz、これに 5 秒目からアオマツムシを重ねてみました。するとどうなるか。（鳴き声）…何とか聞こえますよね。これくらい周波数が離れていると、何とか別々の種類として聞き分けられるわけですよ。

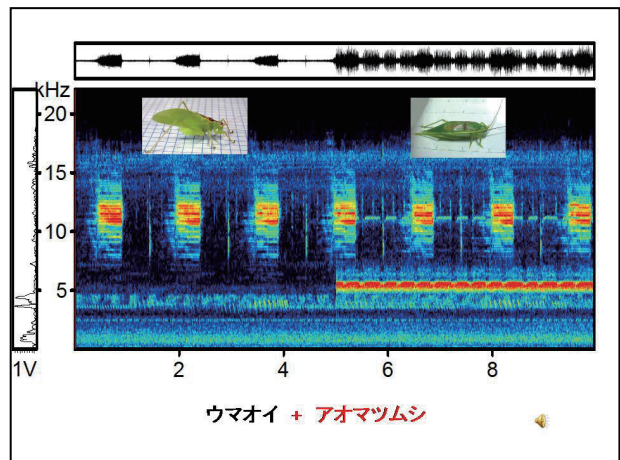
ところが、これはタンボオカメコオロギと アオマツムシ



スライド：タンボオカメコオロギ+アオマツムシの鳴き声のスペクトログラム

シ。これは 4kHz と 5kHz だから、ほとんど差がないんですね。（鳴き声）かなりかぶってますよね。

次はウマオイです。「スィー・チョン」は 10kHz、アオマツムシは 5kHz だから、離れてますよね。だから「高い音」・「低い音」って聞き分けられると思ったんですが実



スライド：ウマオイ+アオマツムシの鳴き声のスペクトログラム

際は…。（鳴き声）実はウマオイの音がほとんど聞こえなくなるんです。なぜかっていうと倍音ですね。これ薄いですけれども、10kHz 辺りにちょっと倍音がありますよね。これがちょうどウマオイの音にかぶっているんですよ。これが意外と大きいので、聞こえなくなる。

アオマツムシは明治時代に中国から来た外来種です。一時戦争中に東京空襲でいなくなったんですが、そのあと多摩丘陵あたりに残っていたのが、新青梅街道開通に伴い街路樹を伝わって都心に戻ってきました。今はほとんど東北の盛岡くらいまで来ています。盛岡以北はいません。

在来種っていうのは長期間に共進化して、お互いに鳴く時期・時間帯・場所・周波数とか声の大きさとか、そういうのをみんな棲み分けたんですね。それを「生態的ニッチ」と言いますが、そのような音の棲み分けというのが行われているんです。外来種っていうのはそういう共進化を受けていないし、天敵もいないのでどんどん増えるわけですが、とにかく自分のペースで鳴くので、さっきのように在来種の声が聞こえなくなる、という話です。

アオマツムシの悪いところが2つあります（笑）。

ひとつは日本の音風景・文化の破壊。最初の「あれマツムシが鳴いている」という、鳴く虫を愛でていたのが聞こえなくなってしまった、実際。

もう一つはこれは生物学的な意味で、虫が鳴くのはオスがメスを呼ぶためです。それがほかの虫の声で邪魔されると、在来種の繁殖が妨げられるわけですね。いまはアオマツムシが鳴いてるぞ、と思っていても、いざアオマツムシがいなくなったら日本の鳴く虫もいなくなっていた、「そして誰もいなくなった」というおそれがある。

「生態的ニッチ」。ニッチというのは経済学でも隙間産業とか、いいですけど、同じようなものです。

鳴く虫の場合は、周波数と場所のニッチです。ニッチっていうのはもともと、教会の像を置く場所ですね。虫も同じように高い場所で鳴く虫・低い場所で鳴く虫、高い周波数で鳴く虫・低い周波数で鳴く虫と分れているというお話です。

で、これから実際に行く山です。去年とった録音で、こういう（写真7）ちょっとした草があるところ、あまり高い木がないところ。ここで実は2種類鳴いています。こ



写真7 多摩森林科学園「女坂」（撮影・大谷英児）

れを聞いてもらって、現場でも聞き分けてください。まず音をお聞かせします。

（鳴き声）2種類鳴いているんですけども、わからないですね。これは何が鳴いているのかというと、答えは、ヒメコオロギとヒゲシロスズという2種類。小さいです。ヒゲシロスズが1cmくらい、ヒメコオロギが1.5cmくらいです。こういう2種類のコオロギがいて、ヒメコオロギはだいたい2.5kHzくらい、ヒゲシロスズは7.6kHzくらい。だからヒゲシロスズのほうが高いです。実際の個別の音を聞いてください。（ヒメコオロギの鳴き声）こういう声です。連続なんですよ。「ピー」という。だからとても聞き取りにくい。ヒゲシロスズも似てます。音が高いだけ。

（ヒゲシロスズの鳴き声）似てるでしょ？「ツー」って鳴くだけで、周波数が違うだけ。今度は両方一緒に鳴いているところ。さっきよりは聞き取れると思うんですけど、2種類鳴いています。（鳴き声）わかりますか？現場に行った方がわかりやすいです。若干鳴いている場所も違います。



写真8 多摩森林科学園「仲通り」（撮影・大谷英児）

次、これはもうちょっと上に行ったところ、今日も行きますけれども、灌木、木があるんですね（写真8）。こういうところではまた別のコオロギが鳴いています。こっちの方がわかりやすいです。2種類以上いますけれど2種類がわかりやすい。

（鳴き声）この「リリ、リリ」と、上の方で「リー」って連続で鳴いていますよね。これは何かって低い音で「リ、リリ、リリリ」と鳴いているのがモリオカメコオロギ、4.5kHz。上の方で「リー」と鳴いていたのがクサヒバリ、5.7kHz。周波数も高いです。モリオカメコオロギは黒いから地面で鳴いているんですよ。クサヒバリは地面から1~2mくらいで鳴くんですね。そういうのが2ついます。モリオカメコオロギがこれです。

（鳴き声）このように連続じゃなくて、「リリ、リリ」って、間をあけて鳴くんですよ。音も低いです。

で、クサヒバリ。

（鳴き声）これは連続で鳴くし、周波数は高いです。これ、さっきのヒメコオロギやヒゲシロスズより幅があるんで、「リリリリリ」って音が1つ1つ識別できると思います。この2種類が鳴いています。もう1回。クサヒバリとモリオカメコオロギ。

（鳴き声）聞こえますか？

これはおまけ。おまけっていうか、これは動画です。

（写真9）これはカンタン。ここ（多摩森林科学園）で去年撮ったものです。カンタンっていうのはですね。

これはクワの葉かな、葉の切れ目から顔を出しているんですね、これが触覚です。で、必ずこういうところで鳴くん。葉の上のこういう隙間。そうするとさっきのスズムシの翅じゃないけど、反響させるんです。スピーカーのように震わせて、音を大きくします。だいたい夕方くらいから…今日もいるかな、今年まだ聞いていないんですけど。

（鳴き声）わかりますか？翅を震わせて。頭出しているでしょう？これがカンタン。今、隠れました。

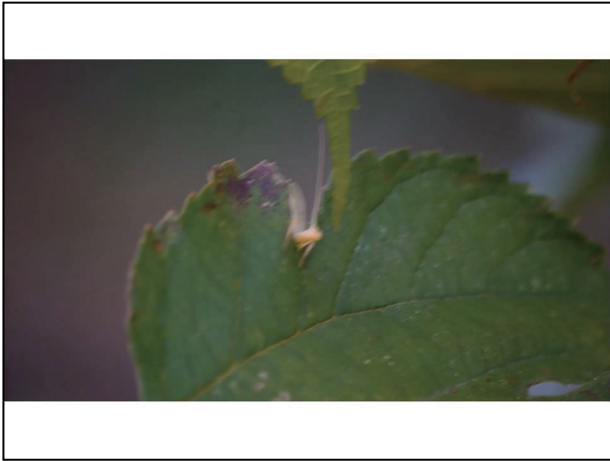
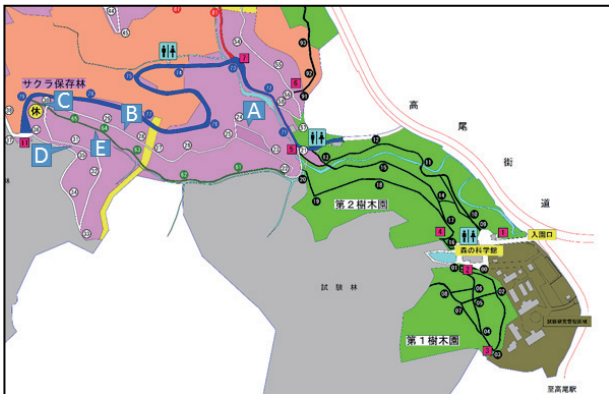


写真9 葉の隙間から頭を出すカンタン（多摩森林科学園内で昨年撮影した動画から）（撮影・大谷英児）

3. サウンドウォーク

レクチャーのあと、大谷講師のガイドで、実際に多摩森林科学園内のルート歩きながら虫聞きをした。比較的「鳴く虫」の種数が多く、散策もしやすい「サクラ保存林」を中心に歩いた。ここは高尾街道からも距離があるため、車輦による騒音の影響も少ない。

最初に立ち止まって耳を傾けたのは「女坂」と呼ばれる場所である（地図1の「A」地点）（写真7）。



地図1 多摩森林科学園「高尾虫聞之会」サウンドウォークコース

この辺りは尾根筋になっており、かつサクラの林床は頻りに手入れされているため日当たりも良く、開放地を好むヒメコオロギやヒゲシロスズが主に鳴いていた（写真10）。

低く「リー」と聞こえたのがヒメコオロギ（4.4kHz）で、高く「チリチリチリ」と聞こえたのがヒゲシロスズ

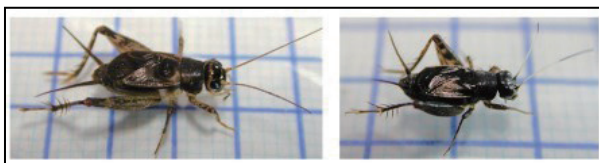


写真10 ヒメコオロギ（4.4kHz）、ヒゲシロスズ（6.7kHz）写真：「虫の音WORLD」より（5mm方眼）

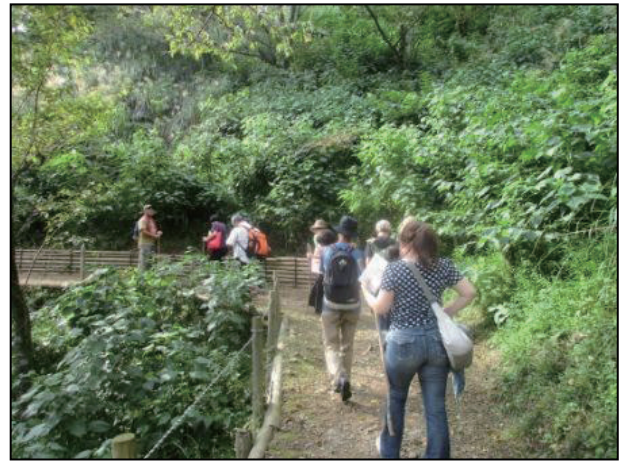


写真11 サウンドウォークの様子（1）

（7.6kHz）。どちらも単調な連続音なので聞き分けは難しい。

他にときどき遠くから「チン・チン・チン」とカネタタキ（6.2kHz）（写真12）の声も聞こえた。



写真12 カネタタキ（6.2kHz）写真：「虫の音WORLD」より（5mm方眼）

続く「仲通り」（地図1の「B」地点）（写真8）を歩いていると、上数メートルの樹冠部から、アオマツムシ（5.0kHz）（写真13）の鳴き声が聞こえてきた。この外来

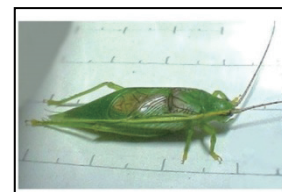


写真13 アオマツムシ（5.0kHz）写真：「虫の音WORLD」より（5mm方眼）

種はふつう、都心部や平地の街路樹などの環境に好んで生息し、そのような場所では大多数の個体がいっせいに鳴くため大変騒々しいが、このような山間地での生息は稀で、このときも1頭だけで鳴いていたので、珍しく綺麗に聞こえた。

普段このような林縁部の低木上（マント群落）ではクサヒバリ（写真14右）が鳴いているが、残念ながらこの日はその美声が聞けなかった。その名の通りヒバリのよう「フリリリリリ」と高く聞こえる（5.7kHz）。その周縁の草本下（ソデ群落）ではモリオカメコオロギ（写真14左）が鳴いていた。低くリーリーリーと聞こえた（4.5kHz）。いつもはこの2種類が同時に鳴いているが、クサヒバリが連続的、モリオカメコオロギが断続的であるし、場所の高低



写真 14 モリオカコオロギ (4.5kHz) クサヒバリ (5.7kHz) 写真:「虫の音 WORLD」より (5mm 方眼)

差もあるので識別は比較的容易である。

これら6種ともすべてコオロギの仲間である。繁殖のためオスが鳴いて同種メスを呼んでいる。お互いの種内交信が混線しないよう、それぞれの場所で地上高や周波数に



写真 15 サウンドウォークの様子 (2)

よって音空間を「すみわけ」している。外来種のアオマツムシだけは共進化の歴史がないため音による「すみわけ」が確立しておらず、鳴く時間帯、倍音を含む周波数などが他種と重複し、問題となっている。

「仲通り」の奥には、通称「関山ベンチ」と呼ばれる休憩場所があり、そこで休憩した(地図1の「C」)。ここでは、オカメコオロギやツツレサセコオロギなどの名前の由来を説明した。

また鳥越けい子理事長より、この日の午前中、護国寺で



写真 16 茶道と音風景について語る鳥越理事長

小堀遠州が始めた小堀家本家に伝わる「遠州流」の家元の還暦を祝う茶会に参加した折、床の間にも「秋の音風景」をテーマにした掛け軸等が少なくなかったとの報告があった。さらに、小堀宗実氏の著書より『古今和歌集』の藤原敏行による「秋来ぬと目にはさやかに見えねども、風の音にぞ驚かれぬる」の歌を紹介しながら、風の音に秋の訪れを最初に感じる感覚、閉ざされた茶室の空間にあっても季節の動きや環境の全体性を聞く態度について、虫の声など自然の音が失われてしまうということは、このような茶道や和歌の音の感覚や世界観を理解できなくなってしまうことにつながる、との話があった。このテーマは情報交流会の話題にも引き継がれた。

4. 情報交流会

このあと、会場を移して、参加者どうしが感想等を報告する「情報交流会」(任意参加)が開催され、協会員7名が出席した。情報交流会では以下のような意見・感想が出された。

——今日の例会は、日本的な美学の、日本文化としてのサウンドスケープということについてあらためて考えるよい機会となった。サウンドスケープをカナダからの輸入のものとしてだけで捉えるのではなく、日本文化に親和性を持った音風景というものを展開して行きたい。

——「森の管理室」でそのようなレクチャーを聞いたことはとても意味があった。何も聞かずに歩いていたら、ここまで考えなかった。

——個人的に「虫」が生理的に苦手だったが、今日参加し実際に歩きながら説明を聞いたことで、私の中の「虫」のイメージが少しだけ変わったような気がする。学校教育の中で「理科」や「生活科」で虫について扱うことはあるけれど、「音楽科」では歌唱教材の「虫のこえ」で扱う程度で、他の教科とつながっていない。今回の体験を踏まえて、自分の中で取り組んでいきたいと思う。

——自分も虫は嫌いだが、音だけは嫌いではなかった。直接見えない方が自分にとっては好ましく、虫籠に入れて家の中で聞く文化よりも、姿が見えない山歩きの方が良い。こうした「虫聴きの会」を、いわゆる「都市文化」の中にあるものとしてとらえてみたい。(自然が豊かな田舎では「虫を聞きたい」などとわざわざ思わないかもしれない。このような、ちょっとした、昔からの一浮世絵でも一少しかだけ田舎だけど都会、すぐ行ける田舎、裏山みたいなどころこそが(虫聞きには)ふさわしく、その方がいろいろな虫の音が聞こえる。そういう意味でも、高尾という場所は、都会の中の山として絶妙な位置どころにある。

——昔の「武蔵野」の境界線の現代版が、まさに高尾というか、昔の道灌山とか広尾の原とか…。それが今では高尾。そういう意味でこの場所で例会を実施できたのは意義深いことだと思う。昔の多摩森林科学園の写真を見ると、すぐに家が迫っていて、まさに境界線。昔の渋谷みたい。

——(サウンドウォークの際に話が出た)小堀遠州は「男の好きな茶」のイメージがある。基本的には「裏(千

家)」とか「表（千家）」などと言わずに「遠州流だぞ!」というところに格好よさを求めている。お辞儀にしても皆武士であり、大名がやっていたことだから皆毅然としている。茶室の文化でありながら、作庭の文化、小堀遠州は作庭家でもあったということで、作庭の文化ともつながっている。「全体なのに外を見ないで閉じて、そこで少しの木の揺らめきを感じて外の音を聞きながらお茶やるんだ」みたいな、とてもコンセプチュアルな宇宙観がある。

——そういう感性のもとになっているという意味では、こういう自然の音（を聴く文化）を…サウンドスケープなどと横文字でいうのは嫌い。カナダ人に“発見”される筋合いはない。（笑）

——半年ほど前から補聴器を使用し始めた。一番苦手な環境はこういう（情報交流会の会場となった飲食店のように雑然としている）ところ。興味深かったのは、今日歩いた多摩森林科学園の虫の音が意外と全部聞きとれたこと。基本的には科学園自体が静で、その中で音が出てきたらそれが何であれ全部聞こえる。今日は非常に新鮮に歩くことができた。ありがとうございました。

——そういう意味では、補聴器を利用している人のための虫聞きの会があってもよいのでは。デジカメの「顔認識機能」ではないけれど「虫認識機能」とか（笑）、特定の虫の周波数帯域を増幅するモードなど、「補聴器ならではの虫聞き」の楽しみという発想もあり得るのではないか。

——補聴器の話題が出たが、ある小学校の先生から聞いた話だが、その先生曰く、いわゆるアスペルガー（症候群）の子どもは、音がまるでテープレコーダーで録音したかのように聞こえて、選択的に（音を）聞いておらず、まさに補聴器と同じように全部の音がフラットに聞こえてしまうのだという、だからこそパニックになってしまう、ということを知った。

先ほどの感想にもあったが、そのような状況でこういう場に来たとすれば、うるさくてしかたがないだろう。だからとてもイライラしてしまうのではないか。その子がどういう聴き方をしたかということ、皆そこまで思い及ばないので、「キレル」とかそのように見てしまうのだけれど、この話を聞いて、結構びっくりしたというか、音の聴き方は、すごく重要な問題をはらんでいることを感じた。

——鳥の場合は比較的単独に鳴いているので「あ、今何が鳴いた」というのがある程度わかりやすいが、虫は集団で持続して鳴いてる。今まではそれらをまとめて聞いていた。今日初めて虫の名前を一つずつ確認して聞いたら、持続音でも違うのが継続して鳴いているということがよくわかったので、これから虫の新しい聴き方ができるようになった…という発見があった。だから他人がどういう風に音を聞いているか、という話と、今日の虫の話にしても、そういう風に違う「聴き方」ができるということを知るとはとても大切。

——例会でこのような会ができるのはとてもよいと思う。「自然のひびきを聴く会」WGを復活させて、今日は本当に良かったと思う（企画者）。

——日本サウンドスケープ協会の中で「自然のひびきを聴く会」が活動しているかいないかは、大きなポイントだと思う。藤本和典さん（※元協会理事、ナチュラリスト、平成26年没）の遺産ということもあるし…。

——今後もWGの活動として、メンバーの拠点や活躍する現場など、「自然の音」をテーマに様々なフィールドを紹介し訪れるということに取り組んで行きたいと考えている。（企画者）

以上のような意見や感想、話題が語られ、大変充実した密度の濃い情報交流会であった。

日本サウンドスケープ協会例会
「高尾虫聞之会」実行委員会

実行委員長：大谷英児
実行委員：大庭照代、兼古勝史、伊藤精英、柳沢英輔
企画・運営・記録作成：
ワーキンググループ「自然のひびきを聴く会」

例会「祭り囃子の音風景」

祭りが生み出すサウンドスケープ

soundscape a festival produces

●中間 和之
Kazuyuki NAKAMA
ミッドサウンドプロ
MiD SOUND PRO.

キーワード：祭り囃子、祭礼行事、共同体、篠笛、東南アジア
keywords : a Festival musical accompaniment, Festival event, Community, bamboo flute, Southeast asia

1 はじめに

今年、長野県諏訪市で7年振りに御柱祭が開催された。世界や日本の各地には多くの祭りがあり、それぞれの祭りにそれぞれの音風景が存在する。そこで、WG「祭りや伝統文化の音風景を考える会」では、祭りと祭り囃子のサウンドスケープに焦点を当て、各地の祭りにどのようなサウンドスケープがあるのか、さらにお囃子にはどのような楽器、鳴物が使われているかの聴き比べを行うべく、例会の開催を計画した。

2 開催の経緯

今回の例会、「祭り囃子の音風景～祭りが生み出すサウンドスケープ～」の開催会場を探していたところ、東京都杉並区立郷土博物館で、秋に開催計画中の企画展が、「祭りばやしのひびき」という奇しくも似たようなテーマであることが判明し、その企画展で例会の開催ができないかと模索した結果、郷土博物館に御協力していただき、特別展の芸能関連事業という位置付けで開催することになった。

3 実施内容

本例会は、平成28年11月13日に、午前の部、午後の2セッション、別会場の見学会に分けて開催した。

午前の部は、会員向けの特別企画展見学として、同館芸員（田村真実氏）による展示解説を受けた。



特別企画展の見学

特別展の内容は、「杉並区の祭りと祭り囃子、地域の中

の囃子連中、芸能を支えるモノとわざ、人から人へ受け継がれる芸」となっており、杉並区の地勢や歴史と共にレクチャーされた。

午後からの最初のセッションは、郷土博物館内視聴覚室に於いて、第1部ヒヤリングセッションとして開始。発表者5名による各祭りの解説と映像を含む、サウンドスケープのヒヤリングを行った。

次のセッションは、休憩を挟み、会場を本館隣の古民家に移し、第2部トークセッションとして開始。ゲストの横笛奏者、西川浩平氏とコメンテーターとのトークと笛の演奏を中心に、トークセッションを行った。

最後に、杉並郷土芸能大会が行われている、セッション杉並に移動して、実際に演奏されているお囃子の体験見学を行った。

・実際のスケジュールは以下の通り。

開催日 2016年11月13日（日）

10：20 杉並区立郷土博物館集合

10：30～12：00 特別展示室にて企画特別展、展示物の見学

12：00～12：50 昼食休憩

13：00～14：45 第1部ヒヤリングセッション（視聴覚室）

14：45～15：00 休憩

15：00～15：45 第2部トークセッション（古民家）

16：00～17：30 セッション杉並に移動後、杉並郷土芸能大会を体験見学

4 発表者及び発表内容

4.1 第1部ヒヤリングセッション

(1) 中間和之 「九州、祭りの音風景」九州で開催される祭りの中で、北部九州で行われる3つの祭りの紹介。

①福岡県宗像市宗像大社の「宗像大社秋季大祭高宮神奈備祭悠久舞」～古代よりの祭り～

10月に開催する宗像大社の秋季大祭最終日に、三女神の再会と新たな霊力を祈念して執り行われる祭事。巫女の演奏で、笙の笛、箏（ヒチリキ）、龍笛、琴、火焰太鼓、唄等で構成される雅楽が奏じられる。

②佐賀県唐津市「唐津くんち」～町の祭り～

11月開催の唐津神社秋季例大祭。各町内から、14基の個

性的な曳山が出流。お囃子は、締め太鼓、大太鼓、龍笛を使用した甲高い笛の音、鉦は半鐘を使用する。

③佐賀県武雄市山内町「鳥海浮立舞」～農村の祭り～

武雄市の10数の集落で、秋分の日に収穫祭として一斉に開催される浮立舞。地面に寝かせて叩く大小の鉦や、多人数で奏する篠笛と小太鼓など、20名以上の囃子方が奏する浮流楽。踊りながら小さなバチで擦るように叩く大太鼓が特徴的。

(2) 野川菜つみ(一般) 山梨県富士吉田市「富士山と祭りの夏」～浅間神社、吉田の火祭りの音風景、富士山開山祭、富士講など～のレポート。

1) 富士山信仰

古来、富士山は火を司る神霊の宿る山として崇められてきた「遥拝の山」でしたが、江戸時代になると人々は「富士講」を結成し、組織的に富士山参詣を行うようになりました。

2) 六根清浄

仏教で、身心に功德が満ち自在に働けるように、感覚と認識の基礎となる眼・耳・鼻・舌・身・意の六根を清浄にすることによって安全に登山が出来るように祈るものです。

3) 富士太々神楽

戦国時代にはすでに奉納。現在の形態が確立したのは江戸時代に入ってからと伝えられ、採物舞(とりものまい)を含む出雲流の神楽であり、富士太々神楽と称せられる。演目は十二座ある。

4) 「開山祭」「吉田の火祭り」で使用される2つの神輿

①御山神輿 富士山型の赤い神輿は「御影みかげ」(お山さん)と呼ばれ、噴火する荒ぶる富士を表す浅間大神の荒御霊(あらみたま)が乗ると言われます。

②明神神輿 明神型の神輿は「お明神さん」と呼ばれ、北口本宮富士浅間のお浅間様と諏訪神社のお諏訪様がお遷しされています。

録音機材 CUW-180/SANKEN . DR-70/TASCAM . R-26/Roland

(3) かわさき義博 奈良県「奈良のおん祭り」、山形県新庄市「新庄祭り」、京都市「祇園祭」、バリ島「豊作の祭り」の報告。

1. 「奈良のおん祭り」

若宮の御祭神は、五穀豊穰、万民安楽を祈り大和一国を挙げて盛大に執り行われ、八百七十有余年にわたり途切れることなく、今日に至ります。

・遷幸の儀(せんこうのぎ) 若宮神を本殿よりお旅所の行宮(あんぐう)へと深夜お遷しする行事。全員が間断なく「ヤー、ヤー」という警蹕(みさき)の声を発する。又、楽人たちが慶雲楽(きょううんらく)を奏で、お供をする。

・還幸の儀(かんこうのぎ) 還幸の儀の道楽(みちがく)(還城楽(けんじょうらく) 若宮神社では、神人等によって待太鼓が打ち鳴らされ、若宮神は無事に元の本殿へとお鎮りになる。

・御旅所祭(おたびしょさい) 奉納芸能は「春日若宮おん祭の神事芸能」として1979年に国の重要無形文化財に指定されている。お旅所に到着した後、社伝神楽や東遊、田楽や細男(せいのお)、三方楽所南都方の伝統を受け継ぐ

南都楽所による舞楽、和舞など、日本古来の芸能が奉納される。(春日大社WEBより)

2. 「新庄祭り」

毎年8月24～26日の3日間、山形県新庄市で開催される宵まつり・本まつりに絢爛豪華を競う山車(やたい)パレード、古式ゆかしい神輿渡御行列、新庄城址で踊られる萩野鹿子踊・仁田山鹿子踊などがある。(新庄祭りWE抜粋)

3. 「祇園祭」

京都八坂神社のお祭り。千百年余の伝統を有し、毎年7月1日の「吉符入り」から31日の疫神社「夏越祓」まで1カ月に渡る神事が京都に夏を告げます。宵竹山・宵山、山鉾巡行、神輿渡御・神幸祭・還幸祭などに人出が集中。

4. 「バリ島豊作の祭り」

60年振りに開催された豊作の儀式。祭りでは、3つのガムラングループが演奏した。

(4) 大庭照代+豊谷純(連名)

・千葉県香取市で開催される、「夏の八坂神社大祭」と「秋の諏訪神社大祭」

ききみみずきんを使った音の出る地図の制作で、佐原の大祭(夏の八坂神社大祭)と秋祭り(秋の諏訪神社大祭)の2つの祭りを周辺の数カ所から聞くサウンドスケープを中心にレポート。

(5) 鳥越けい子+山内悟(連名)

・東京都杉並区「井草囃子の聞こえる音風景(風聴亭と二つの祭り囃子)」

鳥越氏の地元、杉並区の井草八幡宮と練馬区の竹下稲荷神社で開催される、例大祭の祭り囃子と夏祭りの音風景を中心にレポート。囃子連中の勢力、芸の交流や継承についても発表。



第1部ヒヤリングセッション

4.2 第2部トークセッション

ゲスト…西川浩平氏

コメンテーター…田村真実氏(郷土博物館)、かわさき義博、小西潤子、鳥越けい子

トークセッションは、郷土博物館の計らいにより、本館すぐ横の庭にある、江戸時代中期に建てられこの地に移築された、懐かしい雰囲気が残る古民家で行った。



第2部トークセッション

戸が広く開け放れた、土間と板張りの心地よい空間。上がり框にある囲炉裏を囲み、横笛奏者である西川浩平氏をゲストに迎え、氏のプレゼンテーションによりセッションがスタート。

コメンテーターの皆さんと共に、笛にまつわる四方山話から、祭り、邦楽、洋楽、東南アジアの音楽状勢、文化など話は多岐にわたり、氏の篠笛、能管、石笛（いわぶえ）、鼻笛などの演奏を聞き、最後に奥様（ピアニスト）との仮面劇まで披露され、建物周辺の晩秋のサウンドスケープと相まって、参加者の皆さんと楽しく有意義な時間を過ごすことが出来た。



トークセッション仮面劇

5 杉並郷土芸能大会の体験見学

郷土博物館でのプログラム終了後、杉並郷土芸能大会が開催されているセッション杉並へ移動。大ホールでは、区内の芸能保持者や団体による芸能が披露されており、生演奏の祭り囃子（タイミング的に井草囃子）を体験見学して、全てのプログラムを終了した。

6 終わりに

時間に追われた例会だったが、発表者の解説を交えながら、各地の様々な貴重な祭りの音風景を聞くことで、囃子奏者の祭りにかける情熱や心意気を強く感じる場面も多く、またそれぞれの視点や捉え方もよく分かり、手法や表現方法の違いを興味深く感じる事ができた。

・当日の参加者（一部参加者/スタッフも含む）は、会員12名。非会員（記名有り）12名、（記名無し）5～6名。

2015年度まち・音・ひと・ねっとワーキンググループ活動報告

音の絵はがきづくりワークショップ

2015 Activity Report of the Community-Sound-People-Net Working Group: Workshop on Making Soundscape Postcards

●小菅 由加里
Yukari KOSUGE
音の泉サロン
Oto-no-Izumi Salon

●兼古 勝史
Katsushi KANEKO
立教大学・放送大学
Rikkyo University, The Open University of Japan

キーワード：音風景、サウンドウォーク、写真、絵はがき、地域再発見

keywords : soundscape, soundwalk, picture, post card, rediscovery of a local community

1 はじめに

まち・音・ひと・ねっとワーキンググループ（以下、本WG）は、身近な音環境への気づきを通して地域を再発見し、地域と人、人と人とを繋ぐ活動を目指している。2015年度は「あなたに伝えたい〇〇の音風景」とうたい、市民参加による音の絵はがきづくりワークショップを開催した。このワークショップは、参加者皆で地域を巡りながら、印象深い音や音の記憶の宿る風景を見つけて写真に撮り、その写真を印刷して絵はがきとし、その音を聞かせたい人にメッセージを添えて送るというものである。伝える相手を具体的に想定して絵はがきをつくり、投函することで、参加者それぞれが育む音の感性を引き出す契機とし、さらに、地域の音に耳をすまし、その音の様子を伝える体験を通して、参加者に、目に見えない・言葉化しにくい地域の価値を発見する喜びを喚起したいと考え、企画した。

ワークショップは、第1回を8月27日に千葉県神栖市波崎地区にて、第2回を11月15日に滋賀県長浜市木之本町木之本地区にて実施した。ここでは、各回の実施内容について報告するとともに、今後の展望についても述べる。

2 第1回実施報告

2.1 実施内容

第1回のワークショップは以下の要領で実施した。

【日時】2015年8月27日（木）10：15-17：00

【場所】茨城県神栖市（旧波崎町エリア）

【参加者】5名：協会員4名（西村・小林・小菅・兼古）、波崎地区在住の方1名（女性）

【講師】兼古勝史

第1回のフィールドとなった茨城県神栖市波崎地区（旧波崎町エリア）は茨城県の最南端かつ最東端であり、関東地方の大河利根川の下流・河口域を挟んで千葉県銚子市と向き合いながら三角定規のような形で太平洋に突き出た地域である。東側は鹿島灘に面し、南西側は利根川に接する。さらに北部は関東地方有数の工業地帯・鹿島臨海工業地帯

を擁する旧神栖町地域に接する。

ワークショップは、この波崎エリアを西の利根川沿岸域から東の太平洋側まで横断した後、南下して突端（最南東端）を目指し、反転して最後は北部の工業地帯鹿島港を訪ねる十字型のコースを辿りながら、事前の調査であらかじめ設定していたいくつかのポイントや参加者が行ってみたいポイントなどを訪ねた。その土地の風景や記憶に耳を澄まし、各自持参のカメラやカメラ機能付携帯電話（スマートフォン）で写真を取りながら巡るこの行程は、本来風景を直に感じながら、参加者の心に響いた音や風景をいつでも写真に納めることのできるよう、徒歩または自転車などで移動するのが理想だが、範囲が広いため今回は自動車を利用した。訪れた地点と概要は以下の通り。

①集合場所：鈴嘉旅館～利根川河畔・太田漁港

拠点となった鈴嘉旅館は利根川河畔の老舗旅館。130年ほど前の明治時代、利根川河口（銚子）と下流域の両岸の村々（千葉県側・茨城県側）の間に地域の重要な交通・運搬手段として蒸気船が就航した。その港（現、太田漁港）の前に開いた“蒸気船の宿”だ。かつては朝「トントントントン」といった船の音や、「ザ～」といったシジミ漁の音が聞こえた（女将さん談）という。広い空の下、河岸の叢を渡る風、エンマコオロギ他様々な虫の声等、一足早い秋の音、岸边に佇めば利根川の波音、時には遙か向こう岸の祭りや汽車の音も聞こえるという（写真1）。このあたりでは、昔から対岸の村祭りにも小船で（現在は橋を渡って）参加しに行く伝統があるという。川で隔てられた両岸を音がつないでいる。



写真1 利根川河畔にて（参加者）

②八幡神社・音の参道

地元の信仰を集める小さな神社“八幡さま”。鄙びた細長い参道の両側には樹木と草が生い茂り、まるで音の回廊のよう（写真 2）。前半はヒヨドリ、後半は秋の虫の声に包まれての歩き。行き着いた境内には小さな祠があり、その優しい鈴の音にも癒された。

③波崎のピーマン農家

地元参加者の提案と案内で地域のピーマン農家へ。ピーマンは、砂地で風が強い波崎の特産品。ビニールハウスに降りしきる雨音はものすごいとか…。帰りがけに段ボール箱いっぱいピーマンをお土産にいただく（写真 5）。



写真2 音の参道

写真3 波崎ウィンドファーム

④波崎ウィンドファーム

街の東岸、13 基の風車が海岸に林立する「波崎ウィンドファーム」。波崎エリアを含む神栖市は関東地方随一の風の強い地域で、強風のため夏でも気温が 30 度を超える日は少ないという。その風を利用した風力発電が盛んで神栖市全体では 34 基の風車が稼働している。海岸沿いに風車が並ぶ姿は壮観（写真 3）。風車を目指して砂地を歩き、辿り着いた堤防を登り切ると荒々しい鹿島灘が眼前に迫り、怒涛の響き、吹き付ける風、寄せ来る波に圧倒された。

⑤童子女の松原公園

波崎・神栖は『常陸国風土記』にも登場する歴史ある地域。上古、筑波の嬬歌の夜に出会った愛し合う男女が松の木に変化したという伝説にちなんだ公園。松林の中に様々な石碑や埴輪が点在する。松籟と波音に包まれながら、古えの時に思いをはせた。

⑥鹿島港・港公園

最東南端の「童子女の松原公園」から北上し、鹿島臨海工業地帯の真っ只中へ。風土記の時代の風景から一気に高度成長期へと時を越えた。低く唸るコンビナートの基調音、



写真4 港公園からの鹿島臨海工業地帯・鹿島港

時折鈍く響く金属音。港に停泊する貨物船のエンジン音…。これまでと対象的な音の風景と光景だが、不思議なノスタルジーを感じさせる音だった（写真 4）。



写真5 ピーマン農家にて

写真6 絵はがき投函

最後に再び鈴嘉旅館に戻り、それぞれが撮った音の風景の写真にタイトル（あるいは、俳句、オノマトペ、など）をつけて、その場で絵はがきを完成し、その音を伝えたい知人へのメッセージを添えてポストに投函（写真 6）。ユニークな「波崎の音の絵はがき」ができた。以下に制作された「音の絵はがき」の一部を紹介する（写真 7）。



写真7 完成した音の絵はがき (抜粋)

2.2 まとめおよび成果と課題

利根川の悠久の流れと鹿島灘の怒涛、風土記の記憶を宿す風景と高度成長期を支えた景観、漁業・農業と工業。異なる要素が隣り合い、独特の音と風景を見せる茨城県神栖市を巡った「あなたに伝えたい波崎の音風景～波崎 音の絵はがきづくりワークショップ」は、本 WG にとっても初めての試みだったが、その土地ならではの音や風景に出会える貴重な体験となり、地域の音風景を発見し伝えるひとつの方法になり得ることがわかった。

また、今後に向けて以下のような課題も明らかとなった。

- (1) 地元の参加者への告知と参加の仕組みづくり（この回の地元参加者は一人）。
- (2) 音を写真に撮るための技術的なアドバイスや工夫、写真を撮りつつ音に集中するための課題などの開発。
- (3) 絵はがき制作（タイトルや俳句を入れることも含む）に際してのわかりやすい導入やアドバイスの検討
- (4) 制作した絵はがきを皆で共有する時間や仕組み（その場で地図に貼り付けていく、報告しあうなど）。ノート PC とモバイルプリンターを活用しての絵はがき制作という方法を用いたが、初めての試みであり、スタッフの経験知

が少なく、機器の設定や操作に時間がかかってしまい、結果として、皆で作品を共有する時間が充分確保できず、絵はがきの音に込められた個人史的な思いにまで掘り下げるのが難しかった。十分な事前準備と成果の発表・共有の仕組みづくりが課題となった。

3 第2回実施報告

3.1 実施内容

第2回は、「音の絵はがきづくりワークショップ in 木之本」と題し、以下の要領で実施した。

【日時】2015年11月15日(日) 13:00-16:00

【場所】北国街道木之本宿、きのもと交遊館研修室

(上記いずれも、滋賀県長浜市木之本町木之本)

【参加者】8名：協会員4名(西村・今井・佐々木・小菅)、非協会員3名(女性)、奥びわ湖光ボランティアガイド1名(男性)

【講師】小菅由加里

【協力】K-ZOHN 運営協議会¹⁾

木之本は北国街道の宿場町として栄え、今も古い商家や造り酒屋などが並ぶ風情あるまちである。西部には琵琶湖が、北東部には山林が広がり、豊かな水源・自然に恵まれている。また、「賤ヶ岳の戦い」はじめ歴史的な合戦の舞台にも近く、当時を偲ぶことのできる史跡や碑などが残されており、歴史ロマン溢れるまちでもある。さらに、繭の糸とり作業に始まる和楽器糸(箏や三味線などの弦糸)の生産でも知られている。以上のことから、木之本には自然・歴史・文化によって育まれた独特な音風景が息づいていると予想され、第2回の開催地として選択した。

当日、JR 木ノ本駅に集合した参加者は、地元の観光ボランティアガイドの案内のもと、古いまち並みが残る木之本宿を歩きながら(写真8)、それぞれ印象深い音風景や、気に入った音が宿る風景の写真を撮影した(写真9、10)。以下に、訪れた主なスポットおよびそこでの様子を記する。

① 丸三ハシモト工場

和楽器糸を製造する地元メーカーの工場。非協会員参加者3人全員が箏演奏家であったことから、今回の散策ルートに加えた。残念ながら当日は休業日であったため付近はひっそりと静まり返っていたが、営業日にはどんな音をたてて楽器の最も重要なパーツである弦が造られているのだろうと、皆それぞれに思いを馳せていた。

② 木之本牛馬市跡および馬宿平四郎

木之本では室町時代から昭和の初期まで毎年2回、街道沿いの民家を宿として牛馬の市が開かれ、近江をはじめ但馬、丹波、伊勢などから数百頭以上の牛馬が集まったという。「馬宿平四郎」もその民家の一つで、山内一豊の妻が名馬を買求めた宿と伝えられている。当時は馬や牛の鳴き声、売り主や客の声などにより、さぞ活気に満ちた音風景が繰り広げいただろうと参加者間で想像を膨らませた。

③ 意富布良(おほふら)神社

地元の方から隠れた紅葉の名所と聞いて訪問した。その通り、燃えるような紅葉と黄金色の銀杏が見事なコントラ

ストを描いていた。境内一面に散った紅葉を踏みしめる音も、この時期ならではの音風景であった。この神社は飛鳥時代に創建されたと言われている。まちの移り変わりを見守り続けているその凛とした佇まいには神々しさを感じた。

④ 田神山観音寺

意富布良神に隣接するこの寺では鐘を撞く機会に恵まれた。秋のひと時、古の情緒溢れるまちの一角で紅葉を背に「ゴーン」と鳴り響く音は、一層味わい深く感じられた。

⑤ 木之本地蔵院

この院には「身代わりカエル」という伝説があり、寺の池に棲むカエルが地蔵尊の願いにより目を患った旅人に片目を与え、旅人は旅を続けることができたと言われている。手水舎では、カエルを模した石像の水口から清らかな音をたてて水が流れ出ていた。

⑥ 木之本本陣跡(現、本陣薬局)

江戸時代には多くの大名が宿泊したという。交通の要所として多くの人々が行き交っていた当時の様子が偲ばれた。現在は「本陣薬局」になっていて、先々代の当主が明治36年に日本第一号の薬剤師免許を取得したそうである。

上記の訪問先以外にも、道すがら、造り酒屋の軒先に看板として掛けられている杉玉(杉の葉を球状に束ねたもの)に触って、感触や「カサカサ」という音を聴いたり、古民家に現存する犬矢来(犬や猫が家に侵入するのを防ぐための竹を組んだ囲い)や紅殻格子(風雨で木が腐るのを防ぐために紅殻を塗った格子)を眺めて、当時の人々の暮らしぶりを思い描いたりなど、参加者は思い思いにまち歩きを楽しんだ。散策中は、まち中に張り巡らされた水路を流れる心地よい水音が基調音となった。また、紅葉シーズンたけなわのこの時期ならではの観光客による賑わいも、まちを取り巻く音風景として味わうことができた。



写真8 ガイドの案内でまちを巡る参加者



左：写真9、右：写真10 音風景の写真を撮っている様子

約 1 時間半の散策後、きのもと交遊館研修室において、参加者各自、撮影した写真の中から最も気に入った 1 枚を選び、モバイルプリンターにて印刷して絵はがきを作成。その音風景を伝えたい知人に宛てメッセージを書いた（写真 11）。そして、出来上がった絵はがきを地図²⁾の該当箇所に置き、それぞれの音の様子を報告し合いながら散策をふりかえった（写真 12）。約 1 時間の作業とふりかえりを終え、木ノ本駅へ向かう道中にある昔懐かしい丸型ポストにはがきを投函し（写真 13）、解散となった。



写真 11 絵はがきにメッセージを添えている様子

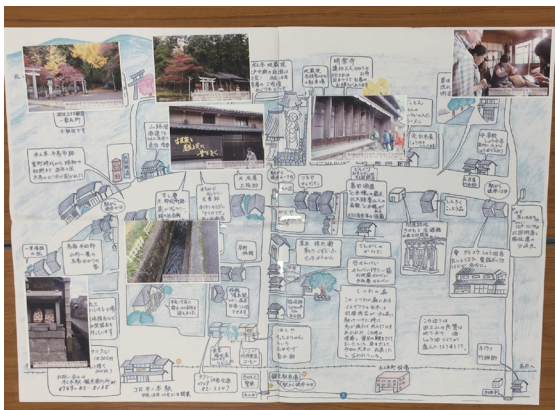


写真 12 まちの地図に置かれた音の絵はがき



写真 13 絵はがきの投函

3.2 成果および課題

第 1 回と同様に第 2 回でも、参加者それぞれの感性が捉えたユニークな音の絵はがきを作ることができた。

進行に関しては、前回であがった課題のいくつかをクリ

アすることができた。第 1 回では個々の全写真データをノート PC に送信して写真を選び、メッセージを入力した後、はがきに印刷したが、第 2 回では、予め各自の媒体にて写真 1 枚を選んでもらい、そのデータのみをノート PC に送信して印刷、メッセージは手書きで行ったことによって、絵はがきの完成までにかかなりの時間を短縮できた。また、作成時間を短縮したことによって、十分にふりかえりの時間を設けることができ、参加者間で密なる意見交換を行うことができた。

反面、写真データ送信の際に一部不具合が生じるなど課題は残った。機器の取り扱いに関して十分な知識と経験を積み、様々な事態に対応できる必要性を感じた。

4 今後の展望

まちを巡りながら音風景を写真に撮ることによって、出会った音の印象がより鮮明に心に宿り、まちと音との関わりを深く理解することができた。また、音風景の写真から絵はがきを作成して参加者間で鑑賞し合うことによって、より互いの感性を共有することができた。さらに、写真に音の印象やメッセージを添えて知人宛てに送ることによって、自分がなぜその音風景を気に入ったのかをじっくりとふりかえる機会になることがわかった。

一方、機器およびデータの取り扱いや進行上の課題も浮かび上がった。今後、経験を積み、内容の向上に務めたい。

2 回に渡って異なる地域で同じ内容のワークショップを実施したことによって、あらためて、音風景は土地によって様々であり、そのまちの歴史や文化の営みと深く関わっているのだからと認識できた。今後も様々な地域で実施したいと抱負を抱いている。

謝辞

ワークショップ開催にあたり、第 1 回では、拠点として利用させていただいた鈴嘉旅館の方々、突然の訪問にも関わらず快くご案内くださったピーマン農家の皆様、第 2 回では、絵はがきづくりのための会場使用に際し便宜をはかってくださったきのもと交遊館の皆様、木之本地区の貴重な情報をご提供いただいた草野旅館および奥びわ湖観光ボランティアガイド協会の皆様に、心より感謝いたします。

まち・音・ひと・ねっとワーキンググループメンバー
兼古勝史、小菅由加里（代表）、小林田鶴子、
佐々木幸弥、寺島貴根、西村昌子（五十音順）

註

1) K-ZOHN（ゾーン）運営協議会は、滋賀県長浜北商工会、奥びわ湖観光協会、長浜市木之本町商店街で組織する指定管理団体。地元の活性化・まちなか再生事業等に取り組んでいる。

2) 木之本観光案内所で配布している『木之本まちあるき MAP』を拡大コピーして使用。

騒音：音と聴取に関する人間の歴史（デビッド・ヘンディ著）

Noise : A human history of sound and listening

By David Hendy, Profile Books, London, 2013

●平松 幸三

Kozo HIRAMATSU

要旨

音にまつわる約10万年の西洋の歴史。英国放送BBC4のシリーズものの放送内容に基づいて執筆された。人間が自然界の恐怖を克服し、自然を手なづけ、仲間とコミュニケーションを取り、相互に理解し、共に生きていく、あるいは競う。それぞれの場面に音がからんでいるし、さらに時代が降ると、騒々しい社会でどうプライバシーを守り、情緒や健康を維持していくかを学んでいった。これはその物語である。

Summary

This is a review of David Hendy's book, "Noise: A human history of sound and listening" (Profile Books, London, 2013). The book is not an academic book as one might imagine from the title, nor just an essay on sound, but is a 30-stories book based on historical evidences. The author, a university professor of history of mass media, says "To trace the story of sound is to tell the story of how we learned to overcome our fears about the natural world, perhaps even to control it; how we learned to communicate with, understand and live alongside our fellow beings; how we have fought with each other for dominance; how we have sought to find privacy in an increasingly busy world; how we have struggled with our emotions and our sanity." A history of the relationship between sound and humanbeings is told here.

1 音が語る西洋史

『酒が語る日本史』（1971年）という、呑み助にとっては興味尽きない、すこぶる楽しい本がある。酒にまつわる歴史上のエピソードをつなぎつつ、各時代の世相などを映し出している。よほどの博覧強記でなければものすることのできない作品だ。著者は、歴史学者と歌森太郎氏。『なにになが語る日本史』という歴史書はほかにもあって、それぞれにおもしろいが、『音が語る日本史』の存在を評者は知らない。日本史どころか、本書の著者によると、およそそのような歴史書は書かれなかった。

ここに紹介する書物は「騒音」とタイトルにあり、原題を直訳すると学術書のように聞こえるが、むしろ『音が語る西洋史』とでも名付けるのがふさわしい。やはり並の知識でもものすることのできる代物ではない。

本書はBBC4のシリーズものの放送内容に基づいて執筆

された。著者はサセックス大学に勤めるメディア歴史学者で、特にラジオ、映画、テレビ、インターネットといったマスメディアが19世紀から21世紀にまで至る期間に社会に果たした役割を研究している。タイトルにあえて「人間」を入れたのは、想像するに、「音と聴取の歴史」では、いわゆる音響学や音響心理学の歴史のように見られるのをきらったからか。序において著者はこう記す。「音の物語は、われわれが自然界の恐怖をどう克服するか、さらにはどう自然を手なづけるかを学んだ物語であり、どう仲間とコミュニケーションを取り、相互に理解し、共に生きていくか、あるいは競争者と競うか、また騒々しい社会でどうプライバシーを守り、情緒や健康を維持していくかを学んだ物語である」（評者簡訳）。要するに、音にまつわる人間の歴史だ。われわれがサウンドスケープを考える時の基本線にひとしい。

2 内容

目次をみるとおよその内容が伺われるだろう。全体で6章、計30話が時代を降るように章立てされている。

I. 先史時代の声紋

暗闇の中のエコー／太鼓のビート／歌う野生／儀式のサウンドスケープ／シャーマンの誕生

II. 雄弁の時代

叙事詩／説得／がやがや：古代ローマの騒々しい日常生活／騒ぎたてる民衆／法悦の地下

III. 精霊と悪魔の音

鐘／からだの調律／天国の音／カーニバル／慎み

IV. 権力と反逆

植民地入植者／封じ込め／ご主人様と召使い／奴隷と反乱／革命と戦争

V. 機械の出現

勝ち誇るエンジン：産業革命／心臓の鼓動、ハエの足音／聴取の新芸術／音をとらえる／都会の生活

VI. 増幅の時代

砲弾ショック／ラジオだらけ！／買い物も勤めも音楽といっしょ／永遠にうるさい世界／静寂を求めて

簡単に内容を紹介します。

I. 先史時代の声紋

○アルタミラノのような太古の洞窟で壁画が描かれたのは、洞窟内のエコーのよく響くところが選ばれている模様だ。これは音楽学者レツニコフの発見で1980年代のこと。

その後調べると、約8割の洞窟で仮説が支持された。石や岩から音が出る事例は少なくない。石の楽器（少なくとも音の出る石器）が作られていたようで、叩くと鳥などの動物の声に似た音が出る。北米の原住民のなかには岩陰に靈魂が宿っていてその岩が語る、という。岩を叩いて、その隙間とか穴とかに潜む靈魂を表にださせる、と思われていたのだろう。

○太鼓の音でコミュニケーションが可能であるのは、モースル通信を考えればわかりやすいが、モースル符号よりは太鼓のビートのほうがずっと複雑だ。熱帯雨林では視覚がきかないので、いきおい聴覚に頼る。太鼓は音量が大きく、これを使った通信を覚えるとすこぶる便利だという。太鼓のビート通信をつないでいった村から村への伝達スピードに勝るには電信を待たねばならなかった。それを獲得した民が文字を作る、あるいは使うだろうか。このようなビートのリズムは、心臓の鼓動、呼吸、歩行など人間の体に密接して関係しているゆえに、今に至るまで人間の音に残っているのだ。

○原生林が静かだというのは人工音がないからで、じっさいは実に多様な音で満たされている。そもそも自然界は、滝の音にせよ、雷鳴にせよ、大音声を発しているのだ。この回のお話は、パプア・ニューギニアのカルリの民を中心に語られる。S・フェルドの仕事。カルリの民は熱帯雨林に暮らすので、御多分にもれずもっぱら聴覚に頼るのだが、彼らの場合、鳥の声が重要である。カルリ社会では、死後鳥になるのが理想というほど、鳥が大きな位置を社会に占めている。カルリ以外にも中南米の事例が紹介されているが、自然の音のや原生の音の中に入ると、人間が小さな存在であると悟られるものだ。

○儀式的サウンドスケープでは、スコットランド・オークニー諸島。新石器時代の約4～6千年前、人が定住していた。そこに暮らした人が葬られたかもしれないメイズハウ羨道墳が儀式的サウンドスケープの場だ。古代人は、死者を静かに葬るだけでなく、ときに賑やかに騒ぎ立てていた。この墳墓は盛り土で覆われていて、中で行われる儀式的音は小さな出入口からしか外に漏れ出ない。サウンドスケープとの絡みで言うなら、メイズハウは、人がサウンドスケープを制御し始めた事例ととらえることもできる。墳墓の中に入ることのできる人数に限られているので、他の者は外にいて、中の様子は漏れ出る音や匂いで想像したのだろう。

○シャーマンの誕生は、中央アジアにあると目されている。シャーマンが儀式で使う音にはどういう意味があるのだろうか。帝政ロシア時代にロシアの民俗学者・言語学者ボゴラスが調査したシベリアの少数遊牧民族チュクチ族。テントのなかでシャーマンは灯りを消し、やがて鼓などを叩きながら、低く声を発し、それが大きくなって、雄叫びのように激しくなったころには、テントの中は霊で満ちているように感じられる。ある音は上から降り注ぎ、別な声は地底から湧き上がってくるように。そこで奏でられる音や声ーシャーマンが「暗がりに投げだす音」ーは生活を取り巻く音を彷彿とさせるもので、それゆえにシャーマンが重んじられる。古代世界は静かだった、と見る向きもあるようだが、じっさいは洞窟でも原生林でも、また日常生活でも

儀式でも、多様な音が使われていた。

II. 雄弁の時代

○オング『声の文化 文字の文化』によると、声の文化は文字のあふれる現代においても色濃く残っている。文字の使用は、声の文化を流し去ったのではなく、飲み込んだと言えようか。叙事詩の最高傑作のひとつ「イリアス」の完成時（紀元前3世紀ごろ）にはすでに文字は使われていた。しかし古代ギリシアにおいて声の言葉は強力だった。ごく近年に至るまで読み書きは一部エリートの専有物だったのだ。声の持つ力なくして叙事詩が広く伝わり、また人々に愛されることは考えられない。今も世界中で文字によらない叙事詩が語られている。発話されることが重要な文化は小さくないのである。

○雄弁というとセネカだが、現代の雄弁家オバマ米大統領の演説を分析すると、さまざまな声を使い分けて、同じ内容を異なる表現で、あるいは同じ言葉（Yes, we can）で繰り返している（エコー）。結果、聴衆は自分に語りかけられている、というより、自分が語っているような気分になる。これこそ雄弁術の神髄である。聴くことを重んじるという点では、イスラームがすごい。コーランは20世紀になるまで印刷が許可されなかった。千数百年間声で伝承してきたのだ。眼で読むよりも、耳で聴くことのほうが能動的に受け止められるからだ。

○古代ローマは百万都市として賑わいを誇ったが、それはまた喧騒の世界でもあった。狭い路地には、商店、食堂、売春宿が軒を接し、帝国内諸地域から来た人たちが、国の言葉ともに崩れたラテン語で議論し、喧嘩し、わめき散らし、歌を歌い、酔っぱらっていた。ローマのエリートたちが騒音をなんとかしようと考えないではなかったが、それはうるさい連中が野卑で臭いからだった。ともかくしっちゃかめっちゃかの世界で、その喧噪は活気のしるし。社会に勢いがあるときはこんなものなのだろう。

○ローマでは競技場でさまざまな、今から見れば残酷なイベントがなされていたことは有名だ。血と汗と香水の匂い、刀剣のきらめきと死の光景、トランペットと太鼓の音、生贄の断末魔、加えて民衆のどよめき。為政者にとってこのイベントは民衆を慰撫し、その支持を得る絶好の機会でもあった。カエサルと覇を競ったポンペイウスが派手なイベントをコロッセウムで催し、20頭ばかりの象を屠ったとき民衆は象に同情してしまい、ポンペイウスの人気は凋落する一因となった。ローマの競技場の音を聞いていると、為政者が民衆を操っているつもりでも、ひとつ間違えると牙をむかれてしまうものだ、と悟られるのである。

○ローマ時代のカタコンベというキリスト教徒が密かに信仰を守った地下空間というイメージだが、じっさいは遺体を安置してある墓場である。当時のキリスト教を今の西欧の静かで、荘厳な雰囲気から想像してはならない。もっと粗っぽく、東方の異教徒的要素を多くもっていた。歌い、踊り、泣き、叫び、わけの分からぬことを口走って、恍惚的な行動を通して霊的な状態に入っていたのである。礼拝は音に満ち、鐘の音は悪魔を退散させると信じられていたから、鐘を叩き続けていた。初期ローマキリスト教が、儀式の中で人間の出す音を使うという伝統を生み出したのだった。

Ⅲ. 精霊と悪魔の音

○鐘の音は中世ヨーロッパでは、雷鳴や地震は別にして、もっとも大きな音だった。毎日教会や修道院から鳴らされていた。キリスト教でもエチオピアでは *dewall* という石を叩いたし、ギリシア正教では木製の *semantom* で音を出した。鐘の音の聞こえる範囲は精霊に守られているからというので、教会の周り近くに家が建てられている。教会の鐘の音がどれほど西洋世界で重要であったかは、R. M. シェーファーの『世界の調律』に紹介されている。

○中世西洋では耳は体の入り口で、そこから音が入って魂に至るとみなされていた。だからよい音は体と魂にとってよく、悪い音はその逆だった。noise の語源である *noxia* は有害物という意味で、それはギャーギャーという声、ののしり声、高音の口笛などがそれにあたる。制御できない音は悪魔の音であり、地獄はやかましい場所である。それに引き比べて神の声は甘美で心に響き、聞くものを変える。人間が楽器のように考えられ、その調律は音楽による治療ということとなる。

○キリスト教会が中世になって石造りになり、室内で音が反響するため、響きに敏感になっていった。やがて高域の声と低域の声がハモると天使のコラスのように聞こえることが知られるようになった。天国の音だ。ルネッサンスになってゴシック様式の聖堂が建てられると、残響がいつそう大きくなって、ポリフォニーを生み出すようになる。その最高のひとつがベニスのサンマルコ寺院で、そのポリフォニーは素晴らしい。当時ベニスが印刷業の中心だったことがあずかってポリフォニーがヨーロッパに広く伝播していった。

○カーニバルの起源は1000年ほど前、西欧のいたるところの教会でみられた、踊り、音楽、歌、祝祭とそれに伴うエクスタシーに遡る。エクスタシーは神性を経験する最良の手段と思われていた。年代が降るにつれてその祝祭が政治性を帯びてきて、社会の底辺の人びとが王や権力者に存在をアピールし、声を届ける手段と化していった。ブラジルのカーニバルも、キリスト教的要素にアフリカ出身者の文化が融合したものであって、社会の底辺の部分が存在を主張する機会であることは同じである。21世紀になった今も、経済危機に陥ったヨーロッパの国で鍋釜を叩いて音を出すデモが繰り返されるが、1000年を隔てて同じような情景が見られるのは興味深い。

○「慎み」が重んじられるようになったのは18世紀。『紳士必携』には、食事のときなどさまざまな生活の場で音を立てないようにする心得が書かれている。ストイックな生活を旨とするキリスト教の宗派やイスラム教ワハブ派などは静かな生活に価値をおいた。社会の上流にいる人々の生活意識が喧騒を避けるようになったのである。結局、この点で社会が分断されていて、上流階級は都心の喧騒を避けて住むようになり、下層階級を喧騒の都心に取り残した。

Ⅳ. 権力と反逆

○17世紀初めイギリスから新大陸に渡った人々の規律を保つのは、ときに容易ではなかった。そのときに役立ったのが鐘だった。やがて鐘の音は原住民に対して入植者の存在を示す音となり、郵便配達の色紙もまた入植者の音で

あった。加えて銃とトランペット。軍の音だが、それらがあいまって原住民を恐れさせる音となった。逆に、儀式のときに原住民がたてる太鼓の音、歌、踊りは入植者にとっては野蛮で残忍な原住民のイメージをかきたてた。

○スコットランドの首都エジンバラの18世紀は欧州でもっとも人口密度が高く、その分もっとも騒音がひどかった。市内中心部の人口密集地区では貧しいものと富める者が共存し、貧者のかましい生活態度に中流階級の者たちの不満が高まって行った。やがて19世紀になると中流以上の階級がより静かな住環境を求めて町を出ていく。召使、労働者、貧民、物売り、酔っぱらいなどの立てる音に対しては革命の息吹を感じて中流階級以上の者は恐れをいだいた。○18世紀エジンバラ。裕福な者は郊外に豪邸を建てて、市内の喧騒を避けたつもりだったが、そうは問屋が卸さない。召使の立てる騒音がけこううるさく、彼らは暇さえあれば互いに諍いをして、大声を立てる。屋根裏部屋に暮らさせたなら、下にいる主人一家はうるさくて休めない。それにご主人様のお呼びを逃しては一大事ゆえ、細心の聞き耳を立てている。さる人妻の不倫事件で裁判所の証拠となったのは、目撃証人ではなく、耳証人だった。

○1739年アメリカ南部の農場で黒人奴隷の暴動があった。奴隷たちは太鼓を打ち鳴らして行進した。暴動はただちに鎮圧されたが、恐怖を覚えた農場主がその後太鼓の音などを禁止した。農場のサウンドスケープを決めるのは農場主なのだった。時代が降って、かつて奴隷貿易で賑わったガーナの首都アクカは、今、国際都市として諸民族の坩堝だが、音楽の点でもきわめて多様な町となっている。そして全世界をみてもアフリカを起源とする音楽が浸透した。見えないほどの存在とみなされたいアフロアメリカンが、かつては不適切と言われた音を徐々に存在感を増大させてきた結果である。

○革命を経験したものの記憶はなにより騒音にむすびつく。銃や爆弾の音以上に人々の立てる音-シュプレヒコールや演説-が時代を圧する。南北戦争では、もちろん銃砲、太鼓、兵士の叫び声などが耳をつんざくが、一方、静寂もまた戦争のものだった。兵士はじっと聞き耳を立てる。北軍の兵士にとっては南部の農場の静寂は異様で、南軍の兵士にとっては戦の騒音が異様だった。静寂はまた死の表象でもあった。

Ⅴ. 機械の出現

○産業革命の音を代表するのは鉄道の音だろう。産業革命期の都市のサウンドスケープはまさに機械の音だった。当時バーミンガムを訪れたスコットランド人が、バーミンガムの人びとがまるで騒音を愛しているかのように思ったほど、みんな気にしていなかった。産業革命がもたらした音はフラットラインのローファイだと R. M. シェーファーは言う。しかしじっさいは人々は多くの新しい音を聞き始めていた。

○人間の体内の音を聞いてみようと思った医師は、アウエンブルグラー。オーストリア人で、父親がワインの醸造の出来具合をみる方法として樽を叩いていたことから発想した。人体の音を聞くのに中空の棒を使ったのがフランス人ラエンネック。1816年の発明だ。これは子供が遊びに使っていた道具を応用した。これにより人体内のサウンド

スケープが聞かれるようになった。聞こえない音を聞く装置であるマイクロホン、1827年にホイットストーンが概念を提唱したが、実現したのはアメリカ人ヒューズだった。1878年。当時これにより、ハエの足音も拡大されて、聞こえる世界が一変するだろう、と予言された。じっさいそのとおりになり、以降聴取という行為が、カジュアルだけでなく、しっかりとした訓練を経た技をもつ者にものみ可能となる行為となった。

○19世紀後期ヨーロッパではコンサートホールでの集中的聴取が喧伝された。従来聴衆は静かに聞かなかった。むしろ静かにしていると、その曲がダメだ、と受け取られた。ドイツでは1808年にコンサートホールで音楽を聞く作法を冊子にして会場で配布していたが、これはブルジョワのお作法であり、耳をそばだてて聞き、音楽作品の伝えるものを受け止めようとする態度は見えないものを読み取ろうとすることである。このような聞き方の変化が、物理学者が目には見えない電磁波を研究するきっかけにもなったのである。

○カーライルが騒音を憎んだことは有名だ。完全なる防音書斎を最上階に作ったつもりが、まったくの失敗作で、むしろ家中でもっとも騒音のよく聞こえる部屋になってしまった。当時騒音を嫌っていたのは中産階級で、騒音を出す「連中」は外国人だ、と見下げる記録を残している。その後、技術が進むと、交通量が増え、一方路面や馬車・自動車の車輪などが改善され、一定騒音防止が図られたが、実態は騒音撲滅にほど遠いものだった。都市の騒音に反旗を翻したことで有名なのが、マッケンジーで『都市騒音』を刊行した。医師だった彼は、騒音の健康への影響に警鐘を鳴らした。20世紀に入るころニューヨークでは騒音は繁栄の印だったが、当時のNYはひどく人口が密集した都市で、当然近隣騒音も堪えがたいものとなっていた。住民はある程度慣れる者であるが、時とともに騒音に対する反対も起こって行った。

○エジソンの録音機発明は1877年。まず声が録音され、すぐに音楽、環境音と録音されていった。音楽自体が録音を意識し、録音技術を使う作品も制作され始めた。環境音を意識した作品の中で群を抜いたのはルッソの「騒音芸術」だろう。ストラビンスキーやケージなどに影響を与えた。録音技術の進歩の結果、音楽が時空を超えて聞くことが可能となり、レコード産業が生み出された。また音楽の模倣問題が生じるようになった。ジャズなどのアフリカ系アメリカ音楽が世界に流布したのも録音技術による。

VI. 増幅の時代

○第1次世界大戦で「砲弾ショック」なるものが広汎に起こった。塹壕の中にいる緊張、不眠などに起因する。それには戦場で聞こえる音—砲弾、死に瀕した兵士の声などが大きく関与していた。戦場の音は人々の聴覚的感性にも影響を与えた。例えば、ベルリンの騒音は戦場の音に匹敵する、などと表現されたりした。騒音は単に機械の音ではなく、ますます制御の効かなくなる社会を象徴するかのようであった。

○20世紀初頭にはじまったラジオ放送は1930年代には欧米の人びとにとっては日常生活に不可欠なものとなった。ナチはラジオを活用し、ソ連でも革命政権を確固たる

ものにするためにラジオが活用された。文盲率の高かったのでラジオのプロパガンダ効果は絶大だったアメリカでは、ラジオはもっぱら娯楽に供された。しかしルーズベルト大統領の「炉辺談話」はラジオが政治に利用された好個の事例となる。イギリスではBBCのアナウンサーの話す英語（南部イングランドの高い教育を受けた階層の英語）が標準的な英語と認識されていく。ラジオが社会を均一にしていたのだ。やがてラジオの音は家の中で欠かせないものになり、家の中のサウンドスケープを支配していった。

○「ミュージック」社は、オフィス、カフェ、家庭、エレベータにまでBGMを流すビジネスを成功させた。さらに作業中に音楽を流すと効率上がるという説が出てきて、職場で音楽を流すことが流行し、特に戦争中BBCがラジオで流した「Music While You Work」は、試行錯誤を経て、作業従事者にとってもっとも受け入れられる音楽を流すようになった。それは単に工場だけではなく、家庭においても数百万の人びとが聞いて、ロザさむほどになった。それがあざかったのか、戦後BGMが至る所に流されるようになり、それは他の音を排除する機能を果たすが、音量が大きくなってもはや騒音以外の何物でもなくなってしまった。

○1920年代のNYは文字通り世界一の商業都市で、かつ騒音都市であった。商店の拡声器広告、飛行機の宣伝放送、道路騒音、高層ビル建設騒音。NYに「騒音防止協会」が発足したのはそういう時代だった。医師であったライス女史は、騒音の要・不要を区別し、不要な騒音を除外することで実業界の支持を取り付ける。ガーナのアクラではけたたましい騒音に驚かされるが、それ世界中の近代都市の騒音の強調されたものにすぎない。アクラで比較的静かな場所というと民族音楽を流している商店やカフェ。世界中で人工的な音の聞こえない場所はどんどん少なくなっている。クラウドは4000時間に及ぶ自然界の録音記録をもっているが、その半分の場所ではもはや音は失われたという。そのうち自然界の音は博物館でしか聞けなくなるのではあるまいか。

○静寂は音のない状態ではない。たとえば日本の茶室。微かに聞こえる湯の沸く音、着物の衣擦れ、茶碗を拭う音など静寂そのものの音と言えよう。1928年にNYに防音・消音を当時としては最高の技術をつぎ込んだビルが建てられた。しかしそこで働く人は落ち着かなくて、このビルが失敗作であることが明らかとなった。ノイズレスの音環境は、実は非人間的で、冷たいのではないか。さまざま思いをめぐらせると、騒音は技術の問題ではなく、複雑な社会的問題として把握しなければならない、ということだろう。

○以上まとめると、権力と制御と不安が騒音の決定的な要因となる。権力がどんな音を許容するか決める。制御するのは、他人の音であり、自分たちの音なら受け入れるだろう。異質な音は不安をもたらす。だからそれを制御しようとし、あるいは権力でもって止めようとする。数万年の歴史を振り返った時、権力・制御・不安がサウンドスケープを決めてきたということもできようか。

2015年度春季研究発表会

A Report of SAJ Spring Annual Meeting 2015

1 開催概要

日時：2015年5月24日（日）9:30～13:00

会場：青山学院アスタジオ 多目的ホール

実行委員会：箕浦一哉、上野正章、吉仲淳、鳥越けい子

プログラム

○一般報告〔発表形式A〕

第1報告

人々のサウンドスケープの認識に関するアンケート調査
—地域・世代間比較—

報告者：川井敬二（熊本大学大学院 自然科学研究科）

第2報告

地域における音風景事業への取り組みに関する研究（1）
—18の事例にみる音風景事業の特徴—

報告者：梶間奈保（島根県立大学 短期大学部）

○一般報告〔発表形式B〕

第3報告

地域の風景を創る 風鈴づくりワークショップの展開

報告者：土田義郎（金沢工業大学 環境・建築学部）

○企画報告

青山学院大学における「サウンドスケープ」関連プロジェクト
—二つの研究室の活動から—

報告者：吉仲淳（教育人間科学部）、鳥越けい子（総合文化政策学部）

○ラウンドテーブル：サウンドスケープ研究の活性化をめ
ぐって

2 実施報告

箕浦一哉（実行委員長）

2015年度春季研究発表会では3件の一般報告のほかに2件の企画報告とラウンドテーブルがおこなわれた。青山学院大学の吉仲淳研究室と鳥越けい子研究室との共催であったことから、青山学院大学学生18名が協会員28名とともに参加した。

第1報告と第2報告は通常の口頭発表である発表形式Aでおこなわれた。第1報告は熊本大学の川井敬二氏による質問紙調査結果の報告であった。熊本市の学生、熊本市の高齢者、南阿蘇村の高齢者の3グループを対象として、サウンドスケープについての認識をたずね、その比較をおこなうものであった。周囲の音事象に耳を傾ける頻度、14種類の音事象の聴取状況と印象評価、音事象から感じるもの、についての回答を3グループで比較した。その結果、学生よりも高齢者の方が、また市街地よりも田園地域の在住者の方が、周囲の音をよく聴取し、それらの音事象から得て

いる情報も多様にわたるとした。人々の認識を問う調査はサウンドスケープ研究の重要な基礎となるもので、本研究も興味深い貴重な調査結果を提供するものであった。今回は音環境についての認識の相違を居住地と世代によって説明することを重点とした報告だったが、今後より進んだ分析を期待したい。

第2報告は島根県立大学の梶間奈保氏による地域の音風景事業についての研究報告であった。ここで音風景事業とは「名古屋音名所」等の各地域レベルで実施された音風景の選定事業を指して、本研究では地方自治体や地域団体が実施した18の事例が取り上げられた。これらの事例について、事業の背景に「音環境の保全」とともに「地域らしさ・まちづくり」への関心があること、1990年代が事業の全盛期でありその後は実施件数が減少していること、地域のシンボル性を有する音風景が選定されていること、選定後に事業がどのように継続されたかについての情報が不足していることなどが指摘された。報告後の質疑応答は活発で、この研究への関心の高さが窺われた。サウンドスケープの社会实践に関する検証はこれまで十分におこなわれてこなかったもので、貴重な報告であった。当事者への聞き取りなどをふまえた研究の発展を期待したい。

第3報告は音・映像の提示などをおこなう発表形式Bとしておこなわれ、金沢工業大学の土田義郎氏が風鈴づくりワークショップに関して報告した。全国各地の風鈴の音響についての説明の後、土田氏が考案した「かなざわ風鈴」の部品が会場に配られ、制作の体験がおこなわれた。大学の地域連携事業の一環として、風鈴づくりワークショップが実施されているとのことである。音環境教育と地域らしさの演出を兼ねた新しい試みとして興味深い報告であった。

このあと企画報告として、青山学院大学の2つの研究室でのサウンドスケープ関連プロジェクトについての紹介がおこなわれた。教育人間科学部の吉仲淳研究室からは、ダルクローズ（リトミック）とサウンドスケープ（サウンド・エデュケーション）を教授方法として採用し、身体を主眼に置いて一般教育から専門教育までのさまざまな教育実践を行っていることが紹介された。そのうち「専門演習（ゼミナール）」での実践から、千駄木、代官山、池袋で開催された子どものためのワークショップについて、学生2名も登壇し詳細に報告された。「まちにあふれるいろいろな音をひろってあつめて音楽にしよう」と題されたこのワークショップでは、町歩きで聞こえた音を記録し、あつめた音を「自然の音」「人がつくる音」「車や機械の音」「その他」の4つに分類し、色分けした旗で地図上に示して共有することで、音を通して環境に興味を持つきっかけを与え、子どもたちの視野が広がる実践となっていた。

続いて総合文化政策学部の鳥越けい子研究室の活動として、記憶・イメージとしての都市、まちづくり、生活のデ

デザインに関して、サウンドスケープの観点から座学とフィールドワークを交えた教育活動がおこなわれていることが紹介された。大学のある渋谷・青山・表参道地域と、鳥越氏の自宅に近い善福寺池とその周辺地域が主なフィールドで、調査とまちづくりが連動した活動を行っているとのことであった。学生から、渋谷の「おはら祭」、府中の「くらやみ祭」の調査、道案内をアート活動とする「西荻→善福寺フットパスプロジェクト」の内容と聖歌について報告された。

最後にラウンドテーブルとして総合討論がおこなわれた。20分ほどの短い時間であったが熱心な意見交換がなされた。全体としてサウンドスケープの実践的意義についてあらためて確認できた研究発表会であった。

3 印象記

濱村真理子 (東京工科大学)

青山学院アスタジオにて開かれた研究発表会。青山学院大学の学生も多数参加し、会場はほぼ満席で非常に活気あるものとなった。

一般報告[発表形式 A]

(1) 熊本大学 川井先生

人々が周囲のサウンドスケープにどれだけ意識を向けているかのアンケート調査結果を地域間、世代間で比較した報告であった。若者よりは高齢者が、高齢者でも市街地より田園地域に住むほうがより周囲の音への認識が高かった。若者の周囲の音に対する認識に携帯型音楽プレーヤーの使用の影響は見られなかったとのことだが、若者の場合、騒がしい場所で過ごしたりすることが多く、他の音に興味関心が向かないなど日常生活の過ごし方も影響するのであろうか。田園地域の高齢者が最も音による季節感や一日の変化を感じていたことから、「日常における音との接し方」が音の価値観に影響する可能性を示唆する非常に興味深い報告であった。

(2) 鳥根県立大学 梶間先生

音風景事業について、これまでの取り組みの内容や課題について包括的な報告がされた。音風景事業はその地域性に着目したものが多く印象だが、地域性が高い音、となると祭りや鐘など似たような音が挙げられる比率が高くなる。この点については、質疑応答でも指摘があり、取り上げられにくい音こそ残す必要があるのではないかとの意見があった。さらに、音だけでなく、その音が聴こえる景色などを含めた環境全体として保存する必要性が指摘された。音が持つ力は確かに大きい、音だけで地域性などの意味を見いだせるか、という議論はこれからのサウンドスケープ研究の課題となりそうである。

一般報告[発表形式 B]

金沢工業大学 土田先生

夏の風物詩である風鈴の音も最近では騒音とみなされるそうである。「風鈴」と聞いて思い浮かべるのは鮮やかに

彩られたガラスのものだったが、南部風鈴や明珍火箸、砂張風鈴など金属を用いたものも多く、デモで流された各風鈴の音色の違いもまた風流であった。土田先生が提案されているかなざわ風鈴は和紙が基本となり、発表時間内に簡単に作成することができた。和紙の繋ぎ目からのぞく隙間が見た目にも涼しげで、会場内に鳴り響くチリンチリンという音が一気に夏を思わせる場面となった。風鈴づくりを通して人々の音への気づきを変えられるか、報告を待ちたい。

【企画報告】

青山学院大学 吉仲先生、鳥越先生

吉仲研究室の取り組みとして、子ども達とサウンドウォークを行い、書き出された音を分類して地図上に旗で示すというサウンドマッピングの紹介が学生からあった。大人にも周囲の音に気づくよい機会を与えているようだった。鳥越研究室の取り組みとして、こちらも学生から渋谷のおはら祭り、善福寺付近での音風景調査などの報告があった。フィールド調査を行った上で観光案内を実施するなど、実践的な取り組みが多く、街全体の音への気づきを変えるきっかけとなりそうである。今後も両研究室の積極的な活動に期待したい。

4 各報告要旨

第1報告

人々のサウンドスケープの認識に関するアンケート調査 — 地域・世代間比較

川井敬二 (熊本大学大学院 自然科学研究科)

本研究の目的は、人々が日常生活の中で音事象をどの程度聞いているのかを知ることである。たとえば携帯オーディオ機器が普及している中で、その中心的な使用者である若い世代は周囲の音を聞いているのであろうか。あるいは、道路交通など人工的な音の基調音への影響が大きい市街地と、その影響が比較的小さいと思われる田園地域という、居住地域によって人々の音事象の聴取に違いが見られるであろうか。これを知るために、熊本市の市街地に居住する大学生と高齢者、および田園地域といえる南阿蘇村居住の高齢者を対象に、サウンドスケープの認識に関するアンケート調査を実施した。

質問項目は自宅周辺の静けさ、歩くときの環境音の聴取の度合い、環境音(14種類を列挙)の聴取頻度、音から何を感じるか、といった音環境に関する質問と、地域の利便性や満足度などから成る。回答サンプル数は計392である。

結果について、環境音の聴取頻度では、同じ熊本市街地に在住する大学生と高齢者を比較すると、高齢者の聴取頻度はすべての音について学生と同等か上回っていた。熊本市と南阿蘇の高齢者は多くの環境音でおおむね同等の聴取頻度であったが、せせらぎと鉄道、花火大会の3種類の音は南阿蘇の方が高頻度であった。南阿蘇村は豊富な湧水で知られ、また谷を走る南阿蘇鉄道は一つの標識音といえるが、聴取頻度の回答はこれを反映したものといえる。また、音から感じるものについて「よく感じる」の回答が半数を超えたのは、大学生は天候と車両の接近、高齢者は季節感、

天候、朝夕など一日の変化、地域らしさ（南阿蘇のみ）であった。とりわけ、季節感と一日の変化は南阿蘇の回答が高い比率であり、田園の音風景と1時間に1本程度の南阿蘇鉄道がそうした評価につながっているものと思われた。全体として、サウンドスケープの認識において、世代間で大きな違いが見られたほか、居住地の音環境的な特徴が認識の違いをもたらしていることが確認された。

ている。

第2 報告

地域における音風景事業への取り組みに関する研究 (1)

—18の事例にみる音風景事業の特徴—

梶間奈保（島根県立大学 短期大学部）

日本における音風景に関する事業の取り組みとして、「名古屋音名所」（1989年）「ねりまを聴く、し・ず・け・さ10選」（1990年）「残したい日本の音風景」（1996年）などが研究者によって取り上げられ、音環境や音の文化などの視点をもって示唆されてきた。また、「残したい日本の音風景」を契機に、県や地域団体が中心となり音環境に意識を向け、音を通じた地域の魅力を発信する事業が次々と行われてきたが、その後、選定された音風景が地域や地域住民とどのような関わりを持ち地域の音風景として存在しているのか不明な点もある。

そこで本研究では、1989年に実施された「名古屋音名所」から2014年「ふくいふるさとの音風景」までの25年間に、県や地域団体が中心となって取り組んだ音風景事業18事例を取り上げ、選定された音風景の傾向や事業の特徴などについて整理することとした。さらに各地域の音風景事業を整理し俯瞰的に捉え、地域における音風景事業の課題やあり方について考察することとした。

第3 報告

地域の風景を創る 風鈴づくりワークショップの展開

土田義郎（金沢工業大学 環境・建築学部）

風鈴は、日本人にとってなじみ深い音具である。鋳鉄でできた南部風鈴、吹きガラスでできた江戸風鈴が良く知られているが、銅の合金の小田原風鈴や鍛鉄の明珍火箸、各地の民芸品としての竹の風鈴のようなものもある。インドネシア・バリの竹の風鈴は時に商業施設のドアチャイムの代用として用いられていたりする。陶芸家による焼き物の風鈴もみられるようになってきている。

しかし最近では、屋外に吊るした風鈴がうるさいという苦情が出ることもあって、買うこともためらわれるような状況がある。文化として維持してゆくためには、夜間や風の強い日は屋内に入れるといったような、設置マナーを浸透させることも一つの手立てである。また、音のあまり大きくないものを作るということも考えられる。ここでは、まず各種の風鈴の音の大きさや周波数特性を比較し、その特徴について把握する。

さらに、当研究室で考案した「かなざわ風鈴（2013年）」、「橋立風鈴（2014年）」を紹介し、その特徴について述べる。これらの風鈴は単に考案しただけではなく、地域の住民などとともに作成のワークショップを実施している。風鈴に土地の名前が含まれているのは、地域の音風景を醸し出す一つの要素となってほしいという願いを込め

2015年度秋季研究発表会

A Report of SAJ Autumn Annual Meeting 2015

1 開催概要

日時：2015年12月12日（土）13:30～17:00

会場：関西大学第3学舎 A202 教室

実行委員会：大門信也、上野正章、箕浦一哉

プログラム

○第1部・一般報告

第1報告

聞こえないけれど感じる音——低周波音問題研究会による聞き取り調査から——

報告者：佐藤宏

第2報告

保育園における"音に耳を傾けさせる音あそびプログラム"の提案と実践

報告者：船場ひさお・大和田千聖

○第2部・企画セッション「サウンドスケープ研究の推進に向けて」

第1報告

文化資源としてのサウンドスケープ論

報告者：鳥越けい子・小西潤子・上野正章

第2報告

環境政策としてのサウンドスケープ論

報告者：大門信也

第3報告

サウンドスケープ協会が主導する共同研究の構想

報告者：箕浦一哉

全体討論

2 実施報告

上野正章（実行委員）

師走の午後を費やして、日本サウンドスケープ協会秋季研究発表会が去る12日に関西大学社会学部において開催された。参加者20名。第1部が一般報告、第2部が企画セッション「サウンドスケープ研究の推進に向けて」という内容である。それぞれ簡単に概略を示し感想を記したい。

第1部では2件の発表が行われた。最初の発表は佐藤宏氏による「聞こえないけれど感じる音——低周波音問題研究会による聞き取り調査から——」。発表者が技術担当として参画した低周波音問題研究会の成果報告で、被害者への聞き取り調査の中からおもに低周波音特有と思われる事例が紹介され、分析結果が提示された。音が低いがゆえに知覚されにくく、これによる被害を疑問視する意見も根強い低周波音問題だが、壁に囲まれた空間内に限って被害が

発生するケースがあることに着目し、自由空間における最小可聴域を根拠にこの問題を論ずることが必ずしも適切とは言えないという可能性が提示された。

質疑応答では、まず、可聴音と低周波音の両方に曝されるケースや間欠的に発せられる低周波音のケースが問われ、両方の音が認められまた音が移動するヘリコプターによる爆音の事例が紹介された。また、可聴域以下の音についての環境省の認識が問われ、次いで低周波音はどのように意味づけられるのかということについて一連の議論が続いた。サウンドスケープ研究において低周波音——いわゆる「聞こえない音」の諸問題はどのように位置づけられるのかという、サウンドスケープ研究の射程を問う質問もあった。

続く発表は船場ひさお氏および大和田千聖氏による「保育園における"音に耳を傾けさせる音あそびプログラム"の提案と実践」。横浜市内の保育園5園における音楽活動を調査してピアノの多用される傾向を指摘し、同時に音環境における問題にも触れ、これらを踏まえて「音に耳を傾けさせる音あそびプログラム」を提案・実践し、その実施結果を報告するものである。

まず問題になったのは調査方法で、どのようにして調査対象の保育園を選び、調査を進めるのかということが問われた。また、多様な保育環境を概観するように選択し、良好な人間関係を築き、信頼関係を構築することによって音遊びの試みが受け入れられたという回答が与えられた。音遊びプログラムにおける言語活動の比重の高さの理由についての質問に対しては、保育の場の音楽活動に多様性を求め、ピアノ偏重から離れる意図があったことが述べられた。さらに、音を素材にした保育実践から広く音環境への関心を呼び起こすことの可能性・重要性についての指摘もあった。

第2部は企画セッションで、サウンドスケープ研究の推進に向けて将来構想も交えながら3件の報告が行われた。

最初の報告は、協会員が主導して行った日本音楽学会全国大会のラウンドテーブル「文化資源としてのサウンドスケープ論」について。細分化が著しい音楽研究において未分化であるからこそ広い応用が予想されるサウンドスケープの可能性に注目し、また、音や音楽を文化資源として位置づけることによって見えてくる多様な価値を巡って、当日の状況をほぼ再現する形で（日本音楽学会全国大会の際には渡辺裕氏の協力を得て4人で実施された）、登壇者の鳥越けい子氏、上野正章、小西潤子氏が、概要を紹介した。

鳥越氏が試みたのは、渡辺裕氏の行った報告「『文化資源』という概念は何をもたらしたのか？」の紹介および、明治期に来日したエドワード・モースの記した日記に基づくサウンドスケープ研究である。日本文化に触れ、探求し、おそらく内面化が進行するにつれて、モースのサウンドス

ケーブが劇的に変化することが示された。上野の報告は、自身の研究史を題材に過去の音環境を研究する方法論の探求を紹介するもので、過去の楽器から音を再現する試みや、写真資料を活用した歴史研究の可能性が示された。小西氏の報告は、日本統治下のマイクロネシアにおける沖縄出身者の音楽活動の紹介である。当時のサイパン島における沖縄音楽の実践が聴き取り調査等から明らかにされ、沖縄音楽は音楽としてのみならず音響的に聴かれていたのではないかという説が提示された。また、これを文化資源として活用する提案が行われた。

質疑応答における最初の質問は、研究によって掘り起こされた一群の人々の過去の記憶をどのように文化資源化と捉えて共有し、どのようにして観光等の実践に活用するのかという重い問いかけである。沖縄とサイパンの子供たちにインターネットを通じて記憶の共有を試みる計画が示されたが、両地における日米関係を考えるならば、平和運動としても意義があるように思われた。また、私的に作成され、保存されてきた資料をどのようにサウンドスケープ研究に活用するのかという質問もあった。長らく手つかずにされてきた研究資料だが、近年のデータベース技術の進歩やインターネットを通じた公開によって状況は大きく変化しつつあり、おそらく近い将来、容易く利用できるようになるのではないだろうかという見解が示され、もちろん聞き取り調査の重要性もあわせて指摘された。

第2報告は大門信也氏による「環境政策としてのサウンドスケープ」。シェーファーの「人々聴かなくなった音が騒音である」という言葉を振り出しに、議論の出発点として「気づきの促し」が提案され、これに基づいて展開される音についての政策に関して、環境、文化、都市、土木・建築、教育、福祉等の角度から着眼点が提示され、あわせてこれらの領域を横断する可能性が指摘された。次いで、事例を挙げつつ政策立案に関する課題・問題点が指摘され、政策のフェーズが整理され、最後にサウンドスケープにおける公共的価値が検討された。

第3報告は箕浦一哉氏による協会における研究コミュニティの涵養を目標にした共同研究構想の報告である。提案の背景を整理した後、研究目的、サブテーマ（「文化資源としてのサウンドスケープ」および「サウンドスケープの環境政策」）、実施計画が示され、最終的なアウトプットとして予定されている分担執筆による書籍の概要が解説された。

全ての報告の後、討論の場が持たれたが、まず指摘されたのは、聞えた音に対する主観的な価値づけを研究する際に、現在の事象の研究と過去の記憶の研究についてそれぞれアプローチを区分する大切さである。また、続いて共同研究についての助言があり、実施するにあたって前もって権利関係を取り決めておく必要性や、専門書出版の重要性、サブテーマの位置づけの大切さが指摘された。さらに、もっぱら立案レベルを中心に報告されたサウンドスケープにおける環境政策論に関して、自身の体験をもとに実施レベルにおける関与の可能性が説かれ、サウンドスケープに携わる者がこれにどのようにこれに加わっていくのかという問いが投げかけられた。その他、図書館情報学との連携についての提案もあった。

振り返ると、環境工学、幼児教育、人文科学、社会科学に関する報告および、研究活動の充実を目指した将来構想の報告という幅広い内容の長丁場な発表会であった。まずは共同研究プロジェクトの推進を願いたい。また、再確認したのは日本におけるサウンドスケープ研究が徐々に歴史の領域に入りつつあるということである。

3 印象記

加藤靖佳（筑波大学人間系）

日本サウンドスケープ協会 2015 年度秋季研究発表会は、2015 年 12 月 12 日に関西大学千里山キャンパスで開催された。私は、勤務する大学では「障害科学」「聴覚障害」に関わる専攻の教員である。この領域の立場からみた秋季研究発表会の印象を述べてみたい。

第1部では2件の一般報告があった。第1報告は、佐藤宏氏による「聞こえないけれど感じる音—低周波音問題研究会による聞き取り調査から—」であった。本報告は、低周波音問題研究会において行われた被害者への聞き取り調査の中から、低周波騒音特有と思われる被害の訴えについてのケース報告が中心であり、被害者の証言を取り上げ分析している。被害者個々人の貴重な記録をもとにして、健康被害の要因について考察している。私も障害者を対象とした研究を行っているので、対象としての個人差は大きく、データの取り扱いには慎重になる。個々のケースについて、低周波音を感じる程度や時間帯、自覚症状や反応等を丁寧に分析していくことの必要性をあらためて確認することができた。第2報告は、船場ひさお氏・大和田千聖氏による「保育園における“音に耳を傾けさせる音あそびプログラム”の提案と実践」であった。横浜市内の保育園を対象に音楽活動の実際を調査している。その結果、音楽活動を行う部屋の音環境やピアノの使用状況について問題点を指摘している。ピアノを用いない、音に耳を傾けさせる音あそびプログラムについての実践報告がされた。拝聴後、よい音環境とは何かを考えさせられた。聴覚障害児が学ぶ教室では、雑音を少なくするために、椅子の脚にテニスボールをはめて、静かな環境を作り出すように努力されている場合が多い。これは話ことばを聴くためには重要なことである。しかし、いろいろな音を聴くとき、ノイズも含めて多様な音環境で聴くことも必要となる場合がある。本報告は、ピアノを用いず、音に耳をかたむける音あそびプログラムを提案している。聴覚障害児においては、必ずしもピアノの音が聴きやすいとは限らない。音を聴くプログラムは聴覚障害児の音楽活動や聴能指導に利用できそうである。

休憩をはさんで、第2部では「サウンドスケープ研究の推進に向けて」をテーマとして企画セッションが行われた。第1報告は鳥越けい子氏・小西潤子氏・上野正章氏による「文化資源としてのサウンドスケープ論」、第2報告は大門信也氏による「環境政策としてのサウンドスケープ論」、第3報告は箕浦一哉氏による「サウンドスケープ協会が主導する共同研究の構想」であった。学問領域が多様なサウンドスケープ協会ならではの特徴を生かして、研究分野の

異なる方々とテーマを共有したり、議論したりすることが
できる本研究発表会は貴重な場であるといえる。質疑の中
では、研究発表内容の多様性、聴こえている音の評価、専
門性とその理論的構築、未来への継承、資料価値の意義等、
それぞれ重要な課題が提案された。本企画はまだ始まった
ばかりである。サウンドスケープ研究が、どの方向に発展
していくのか、今後の議論に期待したい。

4 各報告要旨

第1報告

聞こえないけれど感じる音 —低周波音問題研究会による
聞き取り調査から—

佐藤宏

本報告では、筆者が2010年から2014年まで技術担当と
して参画した、低周波音問題研究会によって行われた、被
害者への聞き取り調査の中から主に、低周波騒音特有と思
われるケースを紹介する。低周波騒音問題については、自
由空間における最小可聴域を根拠に、被害は実在しない(他
の原因による健康被害を、低周波騒音によるものだと誤解
している)という意見も根強いが、被害者は必ずしも、原因
と疑われる空気振動を、「音」としては知覚していないこ
と、更に被害の訴えのうち少なくとも一部は、壁で囲まれ
た空間内で発生し、かつ、解放された空間では被害が発生
していないことから、この問題(健康被害の有無)について、
自由空間における最小可聴域を根拠に論ずることが、必ず
しも適切とは言い難い可能性が示唆された。

第2報告

保育園における“音に耳を傾けさせる音あそびプログラ
ム”の提案と実践

船場ひさお(フェリス女学院大学)・大和田千聖(ベネッ
セコーポレーション)

保育園の音環境に関する論議が高まりを見せている。脳
の発達、言葉の習得をはじめ、様々な感受性を育むのに大
変重要な時期にある乳幼児が、長時間を過ごす保育園の音
環境を整えることはとても大切なことであり、このために
日本においても何らかのガイドラインを策定する必要がある
ことが、少しずつ理解されつつある。一方、保育園や幼稚
園ではリズムあそびやリトミックといった音楽活動が必ず
行われている。横浜市内の保育園5園を対象に音楽活動
の実際を調査したところ、その進め方や手法は様々であり、
身体を鍛えることに主眼を置く場合と音楽に合わせるこ
とを目指す場合、歌を歌うことを主とする場合などが見られ
た。また問題点として、音楽活動を行う部屋の音環境が適
切でない場合が多いこと、ピアノを使うことが非常に多い
割に、それによって生じる問題も多いことなどが見出され
た。これらを踏まえ、ピアノを用いず、音に耳を傾けさせ
る音あそびプログラムを構築し実践したところ、子どもか
ら保育士からも好評を得た。今回の発表では、保育園で
のプログラム実践風景のビデオを紹介しながら、“音に耳
を傾けさせる音あそび”の幼児への展開の可能性について、
会場の皆様と共に考察したい。

2016年度春季研究発表会

A Report of SAJ Spring Annual Meeting 2016

1 開催概要

日時：2016年5月29日（日）10:00～13:00
会場：青山学院アスタジオ 多目的ホール
実行委員会：箕浦一哉、上野正章、吉仲淳

プログラム

○一般報告 [発表形式A]

第1報告

サウンドマップを利用した文学教育と環境教育の架橋

報告者：小島望（川口短期大学）・大國眞希（福岡女学院大学）

第2報告

イメージ構築における音の象徴作用について：物語再生装置としての音の象徴性

報告者：佐々木樹（日本大学大学院芸術学研究科）

○一般報告 [発表形式B]

第3報告

自然界の音や現象から音楽へとつなぐ音認識に関する研究

報告者：鈴木典子（カワイ音楽教室・千葉県立中央博物館）・大庭照代（千葉県立中央博物館）

第4報告

ベトナム中部高原のバナ族が聴く音風景

報告者：柳沢英輔（同志社大学文化情報学部）

2 実施報告

箕浦一哉（実行委員長）

2016年度春季研究発表会は、当初は総会・シンポジウムとともに熊本大学で開催される予定だった。4月に発生した熊本地震の影響で急遽会場を変更し、前年に引き続き青山学院アスタジオでの開催となった。青山学院大学生8名、その他の一般参加5名を含む40名の参加があった。報告は口頭発表の発表形式Aで2件、音・映像等の提示に重点を置く発表形式Bで2件の計4件であった。

第1報告では、サウンドマップの新たな展開として「海中サウンドマップ」および「文学サウンドマップ」の実践が報告された。「海中サウンドマップ」はダイビング体験時に聞こえる音を記録するもので、「文学サウンドマップ」は文学作品中に読んだ者に、「作品世界に響く音」のマップを書いてもらうというものである。それぞれの方法上の工夫と実践結果が紹介され、サウンドマップという手法の意義と可能性が論じられた。

第2報告は、音の象徴作用に関する理論的考察であった。イメージを喚起するもの（イメージアリー）の種類のなかか

ら、夢・記憶・観念・幻影から表される心的イメージアリーに特に注目し、映画における音の効果を例にとり、音の象徴性が「元型的解釈」とともに「集合的記憶」によって解釈できる可能性を示した。サウンドスケープの認識そのものを問う、大きな課題に挑戦した意欲的な研究であった。

第3報告は、千葉県立中央博物館の市民研究員としての研究成果を発表するものであった。音楽の起源に自然音の模倣があったのではないかと仮説のもとに、報告者自身が虫や鳥の鳴き声などの自然の音を聞き、それをもとにして五線譜に書き起こし、その断片を曲として構成する体験を通じて考察しようとするものであった。発表では、鳥の声の採譜の実演や、ピアノとチェロによる作品の演奏を交え、プロセスの再体験による認識の変化や、この方法の音楽教育への応用などが発表された。

第4報告は、ベトナムの少数民族の音への認識をテーマとしたものであった。12人のインフォーマントに音に関する聞き取り調査結果をもとに構成された映像作品が上映された。貴重なフィールドワークの成果が示されるとともに、映像人類学的な研究手法を聴衆に紹介するものとなった。

全体として、サウンドスケープ協会らしい多様性のある研究発表会であった。今回は特に独自のアプローチを試みる挑戦的な研究が多く、新たな可能性が感じられた。発表者・来場者のみなさまの熱心なご参加に深く感謝申し上げます。

3 印象記

大門信也（関西大学）

2016年5月29日、青山学院大学で開催された春季研究発表会は、実演や映像作品の発表を含む、大変魅力的な内容であった。

第1報告は、大庭照代の実践例を継承しつつ、そこに時間軸を入れたマップづくりの実践報告であった。とくにユニークであったのは、教育現場における「文学作品の読み込み」とレジャーにおける「ダイビング体験」というまったく異なる素材を、同様の枠組みで記述する方法を提示されていた点である。異なる対象へと適用することで、マップングのための工夫は、必然的に現象から一旦切り離されて、「方法論」の水準で吟味がなされることになるはずである。したがってこの実践報告は、サウンドマップづくりの「方法論」を今後展開していくうえで、大変有意義なものであったと思う。

第2報告は、シェーファーも問題にしていた音の「象徴作用」をいかに分析するかに関する理論的な検討であった。やや強引に私なりの理解を示すと、この報告の意義は、音や音環境の記述や分析にしばしば忍び込む神秘主義的な解

積を問題化し、これをいかに乗り越えるかという論点を提起したことにある。この問題を考えるうえで、たしかに「象徴作用」に焦点化することは大変意義深く感じた。他方で、この議論をより説得的に展開するには、「象徴作用とは何か」だけでなく、「誰がどのような音に対して象徴性を付与しているか」という問いが重要であるようにも感じられた。

第3報告では、自然の音を素材とした独自の作曲手法が、作品の実演とともに紹介された。鳥の声などの特定の音を環境から取り出し、それを楽音に置き換えるという方法は、やや「西洋近代的」な枠組みに閉じられているように思われた。しかし報告者が、これを民間の一般的な音楽教室で試みている点には留意が必要であろう。この実践の意義は、日常的に聴こえる環境音と楽音との連続性と非連続性を自覚し、音楽とは何なのか、豊かな聴覚体験とは何なのか、といった小難しくながちな問いを、日常的な「お稽古」の枠組みのなかで、自然に意識できるように構成されていた点にあったと思う。

第4報告では、人類学的な調査にもとづく映像作品が披露された。作品は音風景に関するインタビューシーンと、そこで語られた音や音源を順に配置する形で構成されていた。興味深く感じたのは、自然を失うことへの危機感が「マスター・ナラティブ」的に語られている場面がいくつかあり、それに沿って自然音が評価されていた点である。とくに若い人の中に、スマートフォン等による聴取体験が生活に浸透している様子や、一般的な形で「鳥の声が好き」といった語りが出てきたのが印象深かった。また質疑応答で、報告者が作品内で提示した音や語りについての解釈をオーディエンスに委ねる姿勢を示す展開があったが、これには色々と考えさせられた。「新しい学術」の実践例として、知的好奇心を強く刺激される報告であった。

4 各報告要旨

第1報告

サウンドマップを利用した文学教育と環境教育の架橋
小島望（川口短期大学）・大國眞希（福岡女学院大学）

〈文学サウンドマップ〉は、環境教育で利用されるサウンドマップに着想を得て提示する新たな教育方法である。従来のサウンドマップは、ネイチャーゲームや環境評価ツールなど、環境の変化や、自然と人との「つながり」を意識化させるのに有効な手段として知られてきた。本研究ではサウンドマップを文学空間や海中で行なうことで、主体（個人の内面や感性）と問題を切り結ぶことを試みる。これらの実践方法を教育現場で生かすことにより、予定調和的な環境標語ではこぼれ落ちがちな指標を提示することが可能ではないだろうか。

環境学のなかで、特に環境保全の重要性を論じる際には、当該地域の自然の特異性や希少性を掲げることで社会的なコンセンサスを得る必要があった。しかし、重要なのはその地域の自然と住民との物理的・精神的な「かかわり」であり、それこそが地域の自然を維持してきたしくみそのものであったといえる。本研究のサウンドマップによって描き出される「音風景」は、人の〈感性〉と環境との相互作用

によって作りだされたものであり、人の奥底の意識にある自然とのつながりを抽出したものと解釈できる。さらに、この「かかわり」を明らかにすることによって、環境保全活動や地域再生、まちづくりへの応用へと視野に入れることが可能となると期待する。

本研究で行なう新たな試みである、海中で行なうサウンドマップ（＝〈海中サウンドマップ〉）は陸上で行なう場合と異なり、音の聞こえてくる方向が定位できないという点や主体の影響がより大きくなる点において〈文学サウンドマップ〉と類似・共通する部分が多く、新たなサウンドスケープ議論が期待できよう。

第2報告

イメージ構築における音の象徴作用について：物語再生装置としての音の象徴性

佐々木樹（日本大学大学院芸術学研究科）

音の象徴性について心的な側面から解釈する時、その多くは R・M・シェーファーが『世界の調律—サウンドスケープとはなにか』で行っていたように、元型的な解釈を基礎としていることが見受けられる。C・G・ユングが「原初的形態の象徴」と定義した心理的類型である元型(Archetype)の語源はギリシア語で第一原理を表す Arche と、印象を表す Tupos から来ているとされている。また元型という言葉はユダヤのピロンが人間の内なる《神の像》と関連づけているように、しばしば神学的に語られている。そうしたイメージ(似通い・類似・相似)を呼び起こす元型について語られる時、ほとんどすべての元型に、元型自体を象徴するための物語が存在する。このことから元型とは、元型を元型としてあらしめる純度の高い物語の産物といえるだろう。本研究発表では水の元型に関わる物語を例に、音を象徴的なイメージを喚起するイメージアリーとして、音によって、または音の象徴性によって喚起される物質的想像力およびそのイメージについて論じていく。

第3報告

自然界の音や現象から音楽へとつなぐ音認識に関する研究
鈴木典子（カワイ音楽教室・千葉県立中央博物館）・大庭照代（千葉県立中央博物館）

一般的に、音楽は狩猟での合図や農耕作業の効率化のために生じた活動に起源があるとされる一方で、自然音の模倣から音楽が生まれたとする考え方がある。今日では文学や美術と並ぶ豊かな表現方法である音楽の、そもそもの始まりと過程には何があったのか。本研究では、人が自然の音を聞いて魅了され、これを模倣する中に音楽の起源があるという考え方に着目し、実際に自然の音を聞き、博物館の音声資料も活用して多様な自然の音に接することを通じて、自然音から音楽への音認識過程の再体験を試みた。実演では、再体験の過程にある音認識について、聞き取り・採譜・弦楽器を用いた復元により紹介する。

第4報告

ベトナム中部高原のバナ族が聴く音風景

柳沢英輔（同志社大学文化情報学部）

ベトナム中部高原に居住する少数民族であるバナ族が、

日常生活および生業の場でどのような音をどのように聴いているのかを明らかにすることを研究の目的とした。現地調査の結果、バナ族の間では、世代や性別を超えて特定の音に対する知識・価値観が共有されていることが示唆された。例えば、夜に鳴く牛や猫の鳴き声は村落内で悪いことが起きる前兆として捉えられていること、集会所や教会の鐘・太鼓の音は重要なニュースを知らせる音響メディアとして共有されていること、特定の鳥や蟬の声から、時間や季節を知る手掛かりを得ていることなどが明らかとなった。またベトナム戦争以後に進んだ森林伐採などを背景とする生態環境の変化により、特定の動物の声が失われていることも分かった。

2016年度秋季研究発表会

A Report of SAJ Autumn Annual Meeting 2016

1 開催概要

日時：2016年12月18日（日）9:25～12:45

会場：熊本大学インキュベーションラボラトリー

実行委員会：上野正章、川井敬二、箕浦一哉

プログラム

○一般報告 [発表形式A]

第1報告

音楽科における系統性を踏まえた音環境教育の意義と在り方

報告者：池田枝里奈（東京学芸大学）

第2報告

インドネシア・バリ島のガムランの変遷 —ガムラン・プレゴンガンの音高—

報告者：塩川博義（日本大学）・梅田英春（静岡文化芸術大学）・皆川厚一（神田外語大学）・イ・マデ・カルタワン（インドネシア国立芸術大学デンパサール校）

第3報告

善福寺池サウンドスケープ・プロジェクト

報告者：鳥越けい子（青山学院大学）

○一般報告 [発表形式B]

第4報告

熊本地震における地元コミュニティ FM (FM791) の対応：校歌のリクエスト放送に見る音響共同体の位相

報告者：兼古勝史（立教大学・武蔵大学・目白大学・共栄大学・放送大学）・長生修（㈱熊本シティエフエム）

第5報告

震災被災地のサウンドスケープ調査から何が得られるか

報告者：川崎義博（東京藝術大学）・箕浦一哉（山梨県立大学）

なお関連行事として、前日12月17日（土）17～19時に熊本城周辺サウンドウォークを実施した。

2 実施報告

上野正章（実行委員長）

穏やかな冬の午前中を費やして、日本サウンドスケープ協会秋季研究発表会が開催された。

最初の発表は「音楽科における系統性を踏まえた音環境教育の意義と在り方」。学校教育におけるサウンド・エデュケーションの在り方が論じられた。現行の「学習指導要領・音楽」には「音環境への関心や意識を高める」という記述があるが、これをさらに深めて音環境を評価し、改善・創造することまで射程に入れた音楽教育の提案である。

系統的な教育の重要性も併せて指摘され、具体的な指導計画案が提示された。



図1 研究発表会の風景



図2 熊本城の壊れた石垣

質疑応答では、音環境教育の理念が指導計画案にどのように実現されるのかということが問われた。達成度の評価についても問題になった。音環境教育が音楽科と親和性が高いのは当然だが、図画工作に音を絵に画く試みを組み入れたりするなどしても面白いように思った。

続く、「インドネシア・バリ島のガムランの変遷——ガムラン・プレゴンガンの音高」は、発表者の取り組んでいるガムランの変遷を明らかにする研究の一部をなすものであり、ガムラン・プレゴンガン 8 セットの調査報告が行われた。およそ 90 セットのガムラン・ゴング・クビヤールの基本周波数における音高を測定した結果、楽器によって基準とする音に変化が見出されたため、製作年代がより古いガムラン・プレゴンガンの音高の調査が行われたのである。



図 3 熊本大学工学部研究資料館（旧熊本高等工業学校機械実験工場）



図 4 熊本城

結果は、一つのセットのみ例外的に高い音高に調律されていたものの、他の 7 つのセットはほぼ同じ音程で、最低音の鍵盤は C 井あるいは D 井を示すというものだった。音高の変化と新曲の流行との関連も指摘され、新しい楽曲を演奏するために楽曲にふさわしい調律のガムランが求められたという仮説が示された。

質疑応答ではガムランの地域差が問われた。また、バリ島の文化的背景が補足された。

「善福寺池のサウンドスケープ・プロジェクト」は発表者の手掛けているプロジェクトの実践報告。善福寺池（東京都杉並区）の歴史的な背景を説明した後、音圧レベルの測定結果が報告され、最後に同地で行われたラジオ放送、音楽会、フットパスプロジェクトを通じたサウンドスケープ・デザインの取り組みが紹介された。

善福寺池は発表者の父祖の地である。発表は土地への深い理解、住む人々への親しみ、音環境をデザインする営みへの欲びにあふれたものだった。質疑応答では企画の音楽会で歌われた西洋歌曲への違和感が問われた。むしろ多種多様なものが取り込まれてゆくプロセスに注目すべきかもしれない。融通無碍に行われるサウンドスケープ・デザインを『世界の調律』のローカライズにおける一つの到達点

と受け止めた。

休憩をはさんで B 発表が行われた。最初は、「熊本地震における地元コミュニティ FM（FM791）の対応——校歌のリクエスト放送に見る音響共同体の位相」。二部から構成され、前半は熊本シティエフエムの長生修氏の講演、後半は研究発表である。

講演はくまもとシティエフエム（FM791）が熊本地震にどのように対処していったのかということを描き出す試みであった。過不足ない内容と、手本のような語り口を併せ持つ立派なものであった。続く研究発表は、ラジオ放送された校歌が大きな反響を呼んだことに着目して、メディアを通じて形成される音響共同体を論じたもので、音響共同体の概念の拡張を提案する意欲的な発表であった。質疑応答では、校歌が子供の歌声で歌われたがゆえに人々の心に訴えたのではないだろうかという問題が提起された。

校歌は音というよりは歌であり、言い換えるならば音楽作品である。音響共同体というよりも音楽共同体という認識で議論を展開できたかもしれない。校歌のメロディーと歌詞を解釈し、音楽として評価し、音楽教育学とメディア論からアプローチすることも可能であるように思われた。

最後の発表の「震災被災地のサウンドスケープ調査から何が得られるか」では、音を通じて調査することの意義、震災被災地の調査はサウンドスケープ研究においてどのような意義を持つかという問いかけを巡りつつ、阪神・淡路大震災後の神戸におけるシンボルサウンドの変化及び、東日本大震災後の宮城県沿岸地域での定点観測プロジェクトが報告された。現場に投げ込まれて、あるいは飛び込んで行う研究ゆえに、臨床に伴う困難が推し量られた一方、報告からは土地の気配や雰囲気のようなものが浮かび上がり、音に注目した研究の着実な成果が感じられた。質疑応答では、アーカイヴとその活用の重要性が指摘され、アーカイヴが研究の持続的発展に寄与する可能性が言及された。短期間で派手な成果を出す研究が評価されがちな昨今の日本の学界において、研究を守り、長期に継続することは大変な努力が要求される。粘り強い研究に感心した。

参加者は 16 人。機材の不調で少し滞ることもあったが、優れた研究を通じて音の力と音の儂さを再認識した研究発表会になった。開催にご尽力いただいた熊本大学の方々に感謝したい。

3 印象記

池田枝里奈（東京学芸大学大学院）

何故、私たちは「音」にこだわり続けるのだろうか。2016 年 12 月 18 日に熊本大学で開催された秋季研究発表会を経て、私が考え続けていることである。今回は自身の発表を含め 5 つの報告が行われ、本会を通してサウンドスケープについての学びが深まり、新しい知見も得ることができた。

第 1 報告は、筆者の、音楽科における系統性を踏まえた音環境教育の意義と在り方に関する報告であった。本発表では、音楽科教育での音環境に関する学びの視点を示すことを目的としていた。質疑応答では、学校教育の枠組みの

中でどのように音環境教育を実践していくかについてのご指摘をいただき、修士論文のまとめに生かすことができた。

第2報告は、インドネシア・バリ島のガムランの変遷に関する報告であった。ガムランは、音楽科教育の中でも教育的意義が大きいことから、鑑賞や音楽づくり・創作の領域で注目されている。私自身も学部生の時に、大学のサークルでガムラン音楽の演奏を行っていたため、ガムランの音の変遷、また取り巻く音楽文化や環境等について詳しく知ることができ、さらにガムランに対する関心を高めることができた。また日本では、音楽教室や音楽室といった特別な場で「音楽をする」という印象があるが、本報告ではバリ島の人々の生活の中に「音楽をする」環境があることを学ぶことができ、人々と音楽と生活の関係性について改めて考えることができた。

第3報告は、善福寺池サウンドスケープ・プロジェクトについての報告であった。音の記憶を発掘して歌にして発表するという取り組みの映像が、特に印象的であった。森を歩きながら音を聴いたり歌を聴いたりする時間、空間そのものが、「音と関わる」以上にその音を越えた「環境そのもの」と関わるということにつながることを改めて感じることができた。発表者の言葉の中に「サウンドスケープ・デザインの概念は音づくりやものづくりだけでなく、ひとつの理念である」とあったが、どの人も音や音楽と日常的に何らかの関わりをもっていることから、一人一人がどのような立場から何を行っていくことを考えていくことの必要性を感じた。

第4報告は、熊本地震で地元のコミュニティ FM がどのような役割を担ってきたかという報告であった。震災時の音楽の力による影響は、音楽科の教科書の中でも取り上げられている。本報告では特に、リクエストによる校歌の放送が、時間的・通時的な音響共同体の構築につながっているということが印象的であった。メディアと音楽の関係が多様になっている現在において、メディアによる音楽の再生の役割について改めて考えさせられた。

第5報告は、震災被災地でのサウンドスケープ調査の在り方や課題、可能性についての報告であった。この最後の報告を聞きながら今までの報告を振り返り筆者が考えたことが、冒頭に挙げた問いについてである。震災被災地でのサウンドスケープ調査の実施がそこに住む住民や環境にとってどのような意義があるかを示す場合、何故音に着目しているか、音に着目することでどのような固有のものが明らかになるか、ということを考え、伝えることは欠かせない。サウンドスケープ協会の活動の中では音について考えることが前提となっているが、その前提について改めて捉え直し、サウンドスケープ研究の意義を発信していくことが今後必要であると考えた。

4 各報告要旨

第1報告

音楽科における系統性を踏まえた音環境教育の意義と在り方

池田枝里奈（東京学芸大学大学院）

「環境形成者」としての私たちが、自他にとって「良い

音環境」を追求することは不可欠であると考え。しかしながら、音・音楽、音環境の受容の在り方は人によって多様であり、画一的な価値判断は難しい。こうした課題を解決し、社会がより良い音環境を実現していくために必要なのが「音環境教育」である。「音環境教育」とは、音環境への関心や理解を深め、より良い音環境を求め、生活を豊かにする態度や能力の育成を目指す教育活動のことである。現行の「学習指導要領・音楽」は、「音環境への関心や意識を高める」ことが目標とされている。本研究における「音環境教育」はその目標の先にある、音・音楽を「点検・評価する」ことや「改善・創造する」ことまでも目標とする。そして学校教育の「音楽科」において音環境教育を行う意義は、「音や音楽の価値観を拡大すること」（東海林,2011）や、「生活や社会における音や音楽の働きについての関心や理解」（中教審,2015）を深めること、「よりよい音環境を求める態度」（中教審,2015）を身につけることにあると考える。一方で学校教育においては系統性を踏まえた指導を行うことが重要であり、音楽科における音環境教育もまた同様に系統性が求められる。そこで本研究では、「次期学習指導要領に向けたこれまでの審議のまとめ」（2015）、「環境教育」、音環境教育の先駆的実践と研究を行った星野圭朗の著作（星野,1993）の考え方、「サウンド・エデュケーションの課題集」（シェーファー,2009）の四点から、系統性構築のための視点を整理し、音楽科における系統性を踏まえた音環境教育の在り方を提案する。

第2報告

インドネシア・バリ島のガムランの変遷 -ガムラン・プレゴンガンの音高-

塩川博義（日本大学）・梅田英春（静岡文化芸術大学）・皆川厚一（神田外語大学）・イ・マデ・カルタワン（インドネシア国立芸術大学デンパサール校）

本研究は、インドネシア・バリ島のガムランの変遷について、それら楽器の音響解析とガムラン演奏者、所有者、楽器製造者および調律師へのインタビューを通して明らかにすることを目的としている。本報では、ガムラン・ゴング・クビヤールよりも古く、レゴンダンスあるいはパロンダンスの伴奏のために使われるガムラン・プレゴンガン 8 セットの鍵盤楽器における基本周波数の音高を分析し、比較検討している。8 セット中 3 セットは、トロンボンがあるガムラン・スマルプグリーンガンでもある。これらを分析した結果、8 セットの音名 1 における音高は、一部を除き、いずれも C# から D# の間であることが明らかにされた。

第3報告

善福寺池サウンドスケープ・プロジェクト：その経緯と概要

鳥越けい子（青山学院大学）

報告者は「サウンドスケープ」という考え方に出会って以降、自分自身と「故郷の池」（現在「善福寺池」と呼ばれる武蔵野台地に位置するひとつの湧水池）とその周辺地域との関係を改めて意識するようになった。特に 2000 年には、サウンドスケープ・デザインの事例として構想・施行した自邸に住まうようになり、それをきっかけにく池の畔

の遊歩音楽会>やく西萩→善福寺池フットパスプロジェクト>といった地元での各種のプロジェクトに参加・企画・実施するようになった。

「善福寺池サウンドスケープ・プロジェクト」とは、そうした活動全体を総称するものである。現在展開中の研究「サウンドスケープから解読する地域景観史：善福寺池とその周辺地域をフィールドにして」は「善福寺池サウンドスケープ・プロジェクト」のなかから生まれた「研究活動領域」として位置づけられるもの。善福寺池とその周辺地域における音環境の現状を、音圧レベルの計測等の定量的方法（24時間調査・等音圧地図の作成等）で把握すると共に、当該の土地の自然的条件とその変遷、歴史的・地域社会的文脈を地図や文献等から把握し、そのサウンドスケープの歴史の変遷を含めた全体的な特徴を考察しているところである。

第4報告

熊本地震における地元コミュニティ FM（FM791）の対応：校歌のリクエスト放送に見る音響共同体の位相

兼古勝史（立教大学・武蔵大学・目白大学・共栄大学・放送大学）・長生修（㈱熊本シティエフエム）

2016年4月の熊本地震において、コミュニティ放送局「くまもとシティエフエム(FM791)」では、本震直後、一時的に放送できない状況に陥ったが約40分後に放送を再開、「命を守るための放送」から「命を繋ぐ生活情報」「前向きに生きていくための情報」と災害からの時間や地域の実情に応じて放送内容をシフトさせつつ、17日間、全てのレギュラー番組とCMを停止して生放送を続けた。その中で実施した、リクエストによる市内各小学校の「校歌」の放送は、大きな反響を得、避難所等で不安な生活を強いられている市民の心の支えとなったといわれる。本発表では、震災発生直後からの熊本シティエフエムの対応・放送を振り返るとともに、地域の「校歌」のリクエスト放送とその反響について報告し、それを実現したこれまでの「校区」に密着した番組作りや取り組み事例等をあわせて紹介し、災害時における地域音声放送メディアの役割を検討するとともに、「校歌」という地域の音文化資源について、“時間的（通時的）な音響共同体”及び“記憶としての標識音”という概念を用いて検討する。

第5報告

震災被災地のサウンドスケープ調査から何が得られるか
川崎義博（東京藝術大学）・箕浦一哉（山梨県立大学）

報告者は、1995年の阪神・淡路大震災発生後に、神戸市からの委託調査およびその後の独自調査によって、震災発生後20年にわたる地域のシンボルサウンドの変化について調査を実施してきた。また、2011年の東日本大震災の発生以降には、日本サウンドスケープ協会震災プロジェクトの一環として、継続的に宮城県沿岸部の津波被災地のサウンドスケープ調査を実施してきた。これらの被災地サウンドスケープ調査からは、音を通じて被災地の環境と社会の変容を端的に知ることができた。このような被災地でのサウンドスケープ調査は、地域環境のリアリティを伝えるとともに、人々のコミュニケーションや場所のシンボル性など、

復興過程で必ずしも重視されない社会文化的な側面への注目を促す点に意義がある。調査手法としては、音環境のシンボル性に注目した調査を長期間継続して行うことが有効であった。音そのものだけでなく、地域の人々が音環境とどのような関係を結んでいるかという点についての調査も重要である。調査から得られた知見はまちづくり等に活用できる可能性があり、調査結果の発信や多様な人々とのコミュニケーションが今後の課題となっている。

2016 年度協会活動の記録

A Report of Annual Symposium, 2016

1 総会・シンポジウム

第24回通常総会

日時：2016年5月28日(土) 16:00～17:30

場所：青山学院大学総合研究所(14号館) 14509教室

シンポジウム

「東京水系のサウンドスケープ:都市と社会のり・デザイン」

日時：2016年5月29日(日) 14:00～17:00

場所：青山学院アスタジオ・地下ホール

内容：

- イントロダクション「名橋たちの音を聴く」
鷺野宏(アートディレクター/都市楽師プロジェクト主宰)
 - 基調講演「『世界の調律』再考：武蔵野三大湧水池から」
鳥越けい子(サウンドスケープ研究/青山学院大学総合文化政策学部教授)
 - 話題提供「東京水系の歴史と場所性」
神谷博(水みちデザイナー/法政大学兼任講師)
 - 話題提供「東京の水辺街づくり：現在とこれから」
高見公雄(都市デザイン研究/法政大学デザイン工学部教授)
- 司会：吉仲淳(作曲家/青山学院大学教育人間科学部准教授)

2 研究発表会

春季研究発表会

日時：2016年5月29日(日) 10:00～13:00

場所：青山学院アスタジオ 多目的ホール

内容：

- 開会あいさつ
- 一般報告
「サウンドマップを利用した文学教育と環境教育の架橋」
小島望(川口短期大学) 大國真希(福岡女学院大学)
「イメージ構築における音の象徴作用について：物語再生装置としての音の象徴性」
佐々木樹(日本大学大学院芸術学研究科)
「自然界の音や現象から音楽へとつなぐ音認識に関する研究」
鈴木典子(カワイ音楽教室/千葉県立中央博物館)
大庭照代(千葉県立中央博物館)
「ベトナム中部高原のバナ族が聴く音風景」
柳沢英輔(同志社大学文化情報学部)
- 総合討論

秋季研究発表会

日時：2016年12月18日(日) 9:25～12:45

場所：熊本大学 インキュベーションラボラトリー

内容：

- 開会あいさつ
- 一般報告
「音楽科における系統性を踏まえた音環境教育の意義と在り方」
池田枝里奈(東京学芸大学)
「インドネシア・バリ島のガムランの変遷：ガムラン・ブレゴンガンの音高」
塩川博義(日本大学) 梅田英春(静岡文化芸術大学)
皆川厚一(神田外語大学) イ・マデ・カルタワン(インドネシア国立芸術大学デンパサール校)
「善福寺池サウンドスケープ・プロジェクト」
鳥越けい子(青山学院大学)
「熊本地震における地元コミュニティ FM の対応」
兼古勝史(立教大学・武蔵大学・目白大学・共栄大学・放送大学) 長生修(㈱熊本シティエフエム)
「震災被災地のサウンドスケープ調査から何が得られるか」
川崎義博(東京藝術大学) 箕浦一哉(山梨県立大学)
*前日12月17日(土) 17:00～19:00に熊本城周辺サウンドウォークを実施

3 例会

第1回例会「絵画の音を聴く：
美術とサウンドスケープの交点」

日時：2016年7月31日(日) 13:30～17:00

場所：東京都美術館

内容：

- ワークショップ
ファシリテーター
：鈴木秀樹(学芸大学附属小金井小学校)
神林哲平(早稲田実業学校初等部)
 - トークセッション
招待講演：高橋憲人
(弘前大学大学院地域社会研究科博士課程)
聞き手：川崎義博
(アーティスト/東京藝術大学先端芸術表現科)
- 司会：今田匡彦(弘前大学)

第2回例会「高尾虫聞之会」

日時：2016年9月17日(土) 13:30～16:00

場所：森林総合研究所・多摩森林科学園

内容：

- 開会挨拶
- この時期の鳴く虫についての解説
講師：大谷英児(森林総合研究所・多摩森林科学園
専門研究員) 他
- 多摩森林科学園 園内サウンドウォーク
- 情報交流会

第3回例会「祭り囃子の音風景：

祭りが生み出すサウンドスケープ」

日時：2016年11月13日（日）10:20～17:30

場所：杉並区立郷土博物館・セシオン杉並

内容：

○企画特別展、展示物の見学

○公開セッション

第一部ヒヤリングセッション

第二部トークセッション

ゲスト：西川浩平（横笛奏者）

コメンテーター：川崎義博、小西潤子、鳥越けい子、
田村真美（杉並区立郷土博物館）

司会：中間和之

○杉並郷土芸能大会を体験見学

○懇親会

4 ワーキング・グループの活動

○サウンド・エデュケーションWG

第1回例会の実施

○サウンドスケープ政策研究会ワーキング・グループ

「残したい日本の音風景100選」に関する調査について

○自然のひびきを聴く会WG

第2回例会の実施

○まち・音・ひと・ねっとWG

ワークショップ

「歴史のたたずまいに耳を澄ます

：市川大門”音の絵はがき”づくり」

日時：2016年12月11日（日）13:00～16:00

場所：山梨県旧・市川大門町

内容：まちの音風景を写真に撮って絵はがきを作成

○祭りや伝統文化の音風景を考える会WG

第3回例会の実施

5 その他

○協会誌「サウンドスケープ」16号の発行（2016年5月）

○常務理事会

第1回 2016年10月7日（金）

第2回 2016年1月8日（日）

第3回 2017年3月15日（水）

編集後記

『サウンドスケープ』17巻をお届けします。

編集委員長を仰せつかった時から「これまで協会誌に掲載できていなかったシンポジウムや研究発表会の記事はなんとか全て掲載しよう。」と考えて編集を進めてきました。結果、これまでの未掲載分については今号でなんとか掲載することができ、研究発表会については箕浦学術事業運営委員長の多大なるご協力を得て2016年度の方まで掲載することができました。しかし、本来は今号に掲載すべきであった2016年度シンポジウムの記事は掲載が間に合いませんでした。次期編集部にご迷惑をおかけすることになってしまったことをここにお詫び申し上げます。

シンポジウムや研究発表会はもちろんですが、今号ではワーキンググループの活動や、ワーキンググループが母体となって行った例会の記事を取り扱うことができました。こうした記事が載るということは、日本サウンドスケープ協会の活動が活発になってきた何よりの証左であると思います。協会の益々の発展を祈念して、2年間の編集委員長の任期を終えさせていただきます。これまでの各方面からのご協力、誠にありがとうございました。

協会誌編集委員長 鈴木秀樹

日本サウンドスケープ協会誌
『サウンドスケープ』第17巻,2017年3月
SOUNDSCAPE
Journal of the Soundscape Association of Japan (JSAJ) Vol.17
発行： 日本サウンドスケープ協会
編集委員： 神林哲平, 鈴木秀樹(委員長), 鳥越けい子, 平松幸三
日本サウンドスケープ協会事務局：
〒150-8366 東京都渋谷区渋谷 4-4-25
青山学院大学総合研究所ビル N703 吉仲研究室内
Tel&Fax: 03-3409-7546 E-mail: office@soundscape-j.org

本誌の内容を無断でコピーすることを禁ずる

Journal of the Soundscape Association of Japan

Soundscape

Vol. 17 (2016)

Editors: HIRAMATSU Kozo, KAMBAYASHI Teppei, SUZUKI Hideki(Chief), TORIGOE Keiko
<http://www.soundscape-j.org>

CONTENTS

A Report of the SAJ Annual Symposium, 2014:

Soundscape and Its Future from the Point of View of ‘Landscape’

Chair: SAITO Kaoru

Keynote Speech: SHINJI Isoya

Panel Discussion: SHINJI Isoya, SOWA Haruyoshi, TORIGOE Keiko, TSHUCHIDA Yoshio

A Report of the SAJ Annual Symposium, 2015

Chair: SHIOKAWA Hiroyoshi

Voice and Body in Balinese Musical Theater, *Arja*: MASHINO Ako

Voice of Puppeteer in Balinese Wayang: UMEDA Hideharu

The Function of "Choros" in Greek Drama -from the View of Soundscape-: YAMAGATA Harue

Reports on the SAJ Regular Meetings, 2016

The 1st Meeting

“Listening to Voices of Artworks: Intersection of Art and Soundscape”: KAMBAYASHI Teppei

A Report on the Invited Lecture “Listening to Voices of Artworks”: TAKAHASHI Kento

A Report on the Three-way Conversation “Listening to Voices of Artworks”

Talk Session: Chair: IMADA Tadahiko, Facilitator: KAWASAKI Yoshihiro, Speaker:
TAKAHASHI Kento

The 2nd Meeting

“Insect Soundwalk in the Tama Forest Science Garden”: OHYA Eiji, OBA Teruyo, KANEKO
Katsushi

The 3rd Meeting

The Soundscape a Festival Produces: NAKAMA Kazuyuki

Report

The 2015 Activity Report of the Community-Sound-People-Net Working Group: Workshop
on ‘Making Soundscape Postcards’: KOSUGE Yukari, KANEKO Katsushi

Review

David Hendy’s “*Noise: A Human History of Sound and Listening*”: HIRAMATSU Kozo

Reports of the SAJ Annual Meetings, 2015 and 2016

From the Editorial Board