HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	実践としてのサウンドスケープデザイン
Author(s)	片桐, 保昭
Citation	日本文化人類学会第41回研究大会研究発表抄録, 248
Issue Date	2007
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/30224
Type	proceedings
Note	日本文化人類学会第41回研究大会, 2007年6月2-3日, 名古屋大学東山キャンパス
File Information	jinrui41.pdf

Instructions for use

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

実践としてのサウンドスケープデザイン

片桐保昭（北海道大学大学院文学研究科）

現代は風景が意匠の対象として意図的に作られる。特にサウンドスケープデザインは、その業態としても製作された意匠としても、その構築の過程において社会性を反映しないものが見られる点でユニークである。この過程で、人々の目指すものが単なる社会性の反映とは異なるものがある場合、これは「実践」と呼ぶべき過程であろう。本報告は日本のサウンドスケープデザインの作業過程におけるこのような「実践」に着目して報告するものである。

社会を構成する人々が周囲の環境を受容するとき、感覚によって組織化された環境の総体は風景として現れる。視覚的な物質だけではなく音も風景を構成する要素であることは一般化した考え方であろう。この「風景」をいかに感じるかは、当該社会における何らかの価値体系を反映したものと考えられている。

しかしサウンドスケープデザインの現場においては、この見方は当てはまらない場合が見られる。デザインを行う主体である作曲家やデザイナーたちは、デザインされた音が鳴らされる敷地の風景を感じることによって、さらにその風景を良くするための「オト」を作る。この「オト」の特徴としては周囲の騒音に埋没するほどの小さな音量とケーデンスの欠如、切れ目無くエンドレスに継続することなどが挙げられる。

これを作った作曲家やデザイナーたちは、この「オト」について楽曲や信号音のように聴収されることを期待せず、また建物など敷地の風景を構成する物質を引き立たせない「オト」を作ろうとしていることがわかった。つまり「オト」の音階構造も、その「オト」を作ろうとする主体の意志も、中心に対しての周辺的な、曖昧なものを表現しようとしているといえる。

意匠の対象として風景を作るということは、社会の価値観を物質に反映させる行為であると同時に、物質で構成された環境の総体に、社会構造の網の目では捉えられない要素を忍ばせるという実践の過程でもある。これは現代において「風景」の持つ価値のひとつともいえよう。