HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	創られゆくあいまいな風景 ： 民族誌的実践からのサウンドスケープデザイン再考
Author(s)	片桐, 保昭
Citation	形の文化研究, 5, 1-14
Issue Date	2009
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/47340
Type	journal article
File Information	katachino_bunka_katagiri.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

論文

創られゆくあいまいな風景
民族誌的実践からのサウンドスケープデザイン再考

Making Ambiguous Landscape
Rethinking Soundscape Design as Ethnographic Practice

●片桐保昭
北海道大学大学院文学研究科
KATAGIRI, Yasuaki
Graduate School of Letters, Hokkaido University

◆Summary
Landscapes have ambiguous beauty. Most of all sciences, studying perspectives are from technological functionalism or social or cultural meaning to designing this. Present designers are using such 'modern' know ledges. However the designers want to express some more original and aesthetical design, they could not be refer such scientific or cultural knowledge. These knowledge are constructed from past issues so not to help to make ambiguous unnamable beauty by each designer's objective senses.

This paper aims to explain the processes of making such beauty in designed landscapes and to present the perspective how to study such 'original' 'aesthetical' expression in landscape designing.

To clear the point not explained by 'technological' or 'cultural' issues, the study uses participant observation in designing workshop in present Japan and depicts these processes as anthropological concept of practice.

Soundscape designing workshop is choose therefore the genre of this, designers are very sensitive and subjective to make their own 'original' and ambiguous beauties in the landscapes.

The observation has done for five months in one of the redevelopment building project in Tokyo with some designers, composers and dweller of the city of project was held. Data are arranged from the point never resolved by technological functionalism and social or cultural meaning in designing sounds as landscape elements.

Designed sounds are not aimed from function of urban planning, social needs from dwellers, or purposed to appreciation by public. Nevertheless Designers have wanted to feel ambiguity and to express such ambiguous feeling as some 'good' sounds. The distinctive features of designed sounds are hardly to listen and without cadence with repetitive phrases.

These sounds are made some ambiguous but 'good' feelings in landscapes of redevelopment area by dwellers. These designed sounds are aimed and practiced to been felt to public with some ambiguous awareness without distinct purposes. Designers and publics never objectify these senses of awareness therefore without attention. These intentionally designed subtle noisy sounds are considered playing to make potentials to each person's 'imageability' not explained by 'social' or 'functional' issues in the landscape. Many sciences are neglected such issues in landscapes as 'noises' or negative elements in landscapes. These practices are important to raise each persons' own sensitivity to own landscapes.

キーワード keyword
風景、デザイン、サウンドスケープ、アクター、実践
landscape, design, soundscape, actor, practice

1. はじめに

私たちが風景に何らかの魅力を感じるとき、この風景には、彫像などの単一物がもつとされる「美しさ」とは異なる魅力があろう。だから魅力ある美しい風景をデザインすることは至難である。その魅力は実用性のような道具的、理工学的な機能を満たすがゆえと解釈されたり、あるいは儀礼における御神体に付与される象徴性などといった社会的意味のゆえと解釈される。あるいは「黄金分割」のような形態相互の寸法の相対的な比率から考えられようとしてきた。しかし風景の魅力はこれらの法則性だけで説明しきることは難しい。作り手たちはその魅力を生み出すために様々な試行錯誤を行っている。

では風景においての、少なくともデザインなどの表現を行おうとする個々の者にとって、法則性が未知のこの魅力を生み出すとは、どういうことなのだろうか。造園学や建築学においてはデザインされた形態が研究対象とされるが、この手法では形態がデザインされるに至った過程は問題とはされない。しかし通常、デザイナーたちは最終的な完成形態を明確に意識してデザイン作業を行う訳ではなく、試行錯誤を繰り返した上で形態を作りだしてゆく。この試行錯誤の過程に、法則性が未知の魅力が生み出されることに関する知見を得られるのではないだろうか。

この試行錯誤の過程を調査、研究するには、民俗学や文化人類学で行われる参与観察の手法を使うのが適当であろう。異文化の人々と共に行動し、社会に関する新たな知見を得るのが参与観察のやり方だが、本論ではこの

手法をデザイナーという専門技能者の仕事場に用いる。本論は、決った答がなく、作る側が模索して作り出されようとする魅力は､いかに生み出されようとするのかを、風景デザインの一分野であるサウンドスケープデザインの現場に対しての参与観察から探ったものである。

私たちが風景に主観的な魅力を感じるのなら、この風景とは、客観的な存在だけではなく、人間が感覚によって組織化する環境の総体とすることができよう。そうなら、諸科学による何らかの法則性が意識されなくても感覚され、表現される魅力もあろう。本論は従来の研究のように、形態の魅力の背後にあるとされる法則性を明らかにするものではない。片桐保昭は風景の中の、法則性がわからない魅力は、どう生み出されるのかという過程を民族誌データとして扱い、文化人類学における実践の概念をもって見直すことを主張した［注 1］。これを受けて本論では、サウンドスケープデザインの作業を民族誌的に見直し、ひいては風景のデザインがもつ可能性を今一度問い直すことを試みた。

1-1. 問題の所在（名付けえぬ風景の解明）

風景には特定しがたいある種の魅力があり、これが美しさなどと呼ばれる場合もある。風景という概念が誕生して以来、これを作り出す努力がなされ、また諸科学も、この魅力がどう形成されているのかを解明しようとしてきた。風景をひとつの形態とし、造形される形態について、諸科学は何らかの美的価値を反映しえる法則性を発見しようとしてきたのである。このような研究の視点は以下の二点に分けられるだろう。

i) 理工学的機能の明確化

ii) 社会的（あるいはおもに象徴的）意味の明確化

i)は主に造園学、建築土木工学などにおいてとられる視点であり、ii)は i)の視点が画一的なデザインを生み出したことへの反省から、主に社会学、文化人類学、芸術学などにおいてとられる視点である。

しかし近年の文化人類学では、これら両者の視点とも、個々人による創発の可能性をスポイルするものでもあると批判にもさらされてきた。主なものを挙げれば、アンリ・ルフェーブルはどんな視点をとろうと、科学的に導かれた法則性こそは個々人のどんな自発的活動をも、その法則性の中に閉じこめるものとして批判し、これに対し個々人の行為の発露としての「芸術」をつくることを主張した［注 2］。またミシェル・ド・セルトーは i), ii) どちらの立場であってもこれを応用してつくられた都市は、個々人を法制度のもとに強制するものと批判し、それゆえに個々人が感覚するが制度化されていないものを「名付け得ぬもの」として重視した［注 3］。この視点はいわゆる「ポストモダン」以降、非常に攻撃的で告発的なものとなる。プロフェッショナルな職能を持つ人々全般を､一様な抑圧者と見なして批判しはじめるものだ。アンソニー・ギデンズは、科学がもたらした法則性を応用する専門技術者が信頼されている社会のあり方を「専門家システム」と呼び、社会を均一化することによって個々人を挽きつぶすジャガーノート（超大型トラック）として批判している［注 4］。このような均一化への反省から地域の独自性（つまり文化）を重視することは、風景デザインにおいては自明のこととなりつつあったが、スコット・ラッシュはこのような形態表現を、過去の形態が引用された「図像」と呼び、批判した［注 5］。加えてジェームズ・クリフォードは、理工学的機能からだけでは捉えられない「芸術」や「文化」が新たな領域として制度化されることを「芸術＝文化システム」と呼んで批判する［注 6］。

フーコーだのポストモダンだのが流行して以来、夥しい数の文化人類学者や社会学者がこれに追従した。これらの立場の研究は個々人の自主性を重視している。つまり個々人と社会や法則との間に力関係を設定し、「弱者」を見いだしてはこれを養護しようとするものだ。しかしそれはもの作りにおいて何らかのインセンティブを提供することはない。

風景をあつかった文化人類学研究では、先住民などの「弱者」が抑圧への反発としてアイデンティティを反映させた形態をつくることや［注 7］、独自の意味づけを地理空間上に反映させるといったもの［注８］などが挙げられよう。これらは i)，ii)の視点から排除される物事を「弱者」と見なし、それを＜「抑圧」対「個人」＞という社会関係にスライドさせるものである。このような告発的な研究は、法則性を追求する学問としての科学（ひいてはこのような科学をもたらした「近代」）の相対化だけに終わり、デザイン表現に制限を加えこそすれ、デザインの現場に寄与するものは少ない。独創表現をする者、しようとする者は送り手であり、これに対して表現された形態の受け手は常に力関係の中で「弱者」と見なすことが可能である。そして「弱者」からみた「強者」つまりデザイン表現を行う者は常に告発の対象とすることができる。このとき強者とされた側は、いかに独創表現をしたところで、抑圧者とすることしかできなくなってしまうのだ。しかし、このような力関係が前提となってしまえば、それは形態を社会の反映として捉えるという点において､ii)の視点と同じものになってしまう。

むしろ i)､ii)に懐疑的な文化人類学的の手法を用いて、風景の形態表現を扱えば、理工学的機能や社会的意味に還元するのではなく、そういった法則性に依拠しない、曖昧で名付けえない魅力のありようが明らかになり、未来を切り開くアイデアの提示に寄与できるのではないだろうか。何らかの法則性に回収しえない何ものかが表現される過程として、風景デザインを問い直せないだろうか。ならもう一度個々人の目線に戻ってみればよい。独創表現に苦しむ者の目線から表現行為を問い直すのだ。

「美しさ」や「魅力」の評価は、個人差があるがゆえに、それらは個々人からすると何らかの法則性（あるいは客観性）のみで判断できない。それゆえ個々人からみた「美しさ」や「魅力」の評価は、i)、ii)とは独立した主観の問題とされ、科学の対象からは外されることも多い。このようなきわめて主観的な形態表現がなされる現場において、理工学的機能や社会的意味には回収しきれない行為は、どう行われ、それがどう形態に反映されているのだろうか。様々に研究されてきた形態表現を、改めて現場から見直すことはまた、何らかの法則性に還元しきれない形態表現への可能性を提示してくれるであろう。

1-2. 本論の手法

このような見直しをどう行えばよいのか。理工学的機能や社会的、象徴的意味といった何らかの法則性に還元され得ない要素を浮かび上がらせる手法として、アクターネットワーク論が挙げられる［注 9］。これは科学技術の人類学において多用される手法である。人間が何らかの行為を行う際には、単なる法則性だけには還元できない様々な出来事が起こる。そのたびに、行為には様々な修正が加わる。そのような出来事をアクター（行為者）として洗い出し、アクター全体の布陣を描くことによって、法則性だけに還元し得ない視点を獲得するものだ。

デザインなど形態表現の現場においては、感覚された全てのものごとがアクターになり得る。風景も含め、環境全体が感覚されるとき、それは細部に至る形態が隅々まで識別されるわけではない。

個々のデザイナーは自分たちが感覚し得た環境の中から、様々な形態を選択して表現に活かすのである。このとき選択された形態はデザイナーにとっては新たな表現のきっかけとなる誘引子として受容されている。エイモス・ラポポートが提唱したこの「デザイン選択モデル」（図 1）［注 10］は、形態表現を行う際の何らかのスキーマを発見するための手がかりになるものとされているが、同時にそうではないものも割り出せる。ここにおいては、スキーマに当てはまろうとそうではなかろうと、デザイン表現に活かされている誘引子はアクターと呼べるであろう。

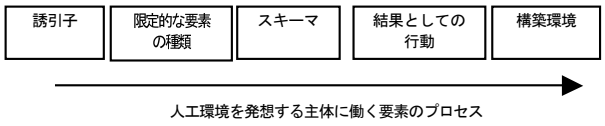


図 1 デザイン選択モデルの模式図

依拠すべき規範や法則がない状況であっても、人々の行為には何らかの傾向性がある。この傾向性を呈する行為をピエール・ブルデューは実践と呼んだ［注 11］。i)、ii)がもたらす指標が無くとも魅力的な形態表現は可能であるが、この点で独創表現は、たとえそれが何かの模倣であったとしても、制作者が苦労を重ねて独創しているつもりなら、実践の過程として扱うことができるだろう。

形態が作られるにあたって、具体的かつ明快な、お手本となるような前例があるならそれをコピーすればいいわけであるが、専門家自身が経験している形態からなる世界を、専門家自身が明確な形態を持って思い起こせないとき、それはコピーとしても実践としても明確な形態を持って表現することは難しい。この場合コピーの手本となるような形態は、デザイナー自身にアクターとして働くのはもちろんであるが、明快ではないものもデザイナーを悩ませるアクターと見ることができよう。アルフレッド・ジェルは両者を区別することを主張する。前者を「遂行的行為体(agent)」、後者を「克服的行為体(patient)」とするのである［注 12］。芸術家やデザイナーが社会から完全に切りはなされた存在である場合は、彼ら彼女らが作る形態の魅力を「主観」のみの問題とすることができるかもしれないが、全ての人間は社会との関わりの中で生きている。この意味で芸術家やデザイナーも社会的に構築された価値を無意識的に担っている。社会を反映し、かつ「主観」も併せ持つ芸術家やデザイナーが独創的で良いものを作ろうと欲するのは、このようなアクターが作用しているからであるとジェルは主張する。私たちが独創的なものを表現しようとしているとき、常にその形態を明確に発想できる訳ではない。むしろ風景が表現されるにあたっては、視覚的な要素にしろ、聴覚的な要素にしろ、明確に対象化することが難しい感覚が、明確に表現することが難しい形態としてされ得る。そのような名付けえぬ形態を、何らかの理工学的機能や社会的意味を帯びていない状態として浮かび上がらせるには、作られ方の過程を参与観察によって描き出すしかない。

デザイナーたちがどのように表現を行っているのかを参与観察し、それを何らかの法則性や機能や象徴表現に還元しないで、むしろブルデューのいう民族誌的な実践として描き出し、その形態表現へと至るにあたって関与したアクターのありかたから、風景のなかの「名付けえぬ」魅力がどう表現されようとしたかを探り出すのが本論の手法である。

本論の場合、彼ら自身にとって意識されているかいないかを問わず、デザイナーたち自身が明確に出来ていないことがらが現れている局面に焦点を当てて、会話を含む行為の中から注目することになる。

参与観察によって得られたデータは本論の場合でも録音された音声、写真、聞取りなど膨大なものであるが、通常の文化人類学研究にならい、また原稿長さの制限もあるので、本論では全てのデータをコーディングして掲載することはしない。

1-3. なぜサウンドスケープデザインか

このような現場としてふさわしいのは、個々人の主観が風景デザイン表現に直接反映される現場であろう。本論ではサウンドスケープデザインと呼ばれる、音を利用しての風景デザインを行う現場に対して参与観察を行った。

風景をデザインする現場として最もポピュラーなものには、ランドスケープと呼ばれる造園業の現場がある。しかしこの現場は、公共事業が主体であり、個々人の主観は主張しにくいものである。シェーファー以来、風景の構成要素として音が挙げられるようになったが、サウンドスケープデザインは音を使って風景を表現しようというものであり、ランドスケープデザインの特殊な分野として見なすことができる［注 13］。ランドスケープデザインの場合、都市公園法などに由来して発生する膨大な公共事業ゆえに専門技術者や業界が成立しているが、サウンドスケープデザインは、近代の専門家システムの中に確立されている技術分野とはいえない。

片桐によると、ランドスケープデザイナーたちは、表現されるデザイン形態を何らかの目的や機能を満足する施設としてつくろうとし、その形態を客観的なものにしようというエトスがある。また、公共事業の文脈においてはデザイナー個人の主観のみで形態表現を行うことは、少なくとも公的にはできない。このため、表現される形態は「近代」「文化」が担う形態の試行錯誤の結果として実践されるものであった。近代に構築されたランド

スケープデザインという専門分野においては、形態の「魅力」は何らかの社会的な意味を反映した象徴物としてデザインされねばならない。デザイナーは専門家システムの一員であり、その立場からすると、住民の意見は尊重せねばならない。このため、デザイナーの主観と専門家としての倫理的な正しさが、表現される形態において一致したものとならない場合も見られた［注 14］。

しかしサウンドスケープデザインにおいては、視覚形態をデザインするランドスケープデザイナーたちが拘束として受け止めるような i)、ii)の立場の問題がほとんど現れない。また、これを行う専門家は作曲家と呼ばれる職業の人々、つまり社会的には「アーティスト」の範疇に入る人々であり、どちらかというと、理工学的な機能性からは自由な立場にいるとされる存在だ。つまりサウンドスケープデザイナーたちは、ある目的や機能を実現するためではなく、きわめて主観的、感覚的な創作表現を行うことによって風景をデザインすることが社会的に容認されており、自らもそうあろうと欲する。サウンドスケープデザイナーたちは主観的な感覚を表現することにデザイン行為の力点を置く。つまり、理工学的機能や社会的意味の反映を目的としているわけではない形態が、誘因子としてデザイナーに作用している可能性があるのである。この過程でサウンドスケープデザイナーたちは、他のデザイナーたち一般と同様に、様々な試行錯誤を繰り返す。i)、ii)の視点からの研究は、この試行錯誤を減らすために、何らかの法則性を探求してきたものといえよう［注 15］。

加えてこの過程を実践としてみることによって、i)、ii)とは異なる、「近代」や「文化」の反映としてではない、名付けえぬ魅力が形態に付与される過程が明らかになろう。またそれは個々人による、社会の反映だけに還元しきれない人それぞれの感じ方や表現への「実践」であろう。

2. 音による風景表現

音による風景表現が提唱されて以来、これは理工学的機能や社会的意味の反映だけではない、なにか別の「名付けえぬ」魅力の表現も目指されてきている。事例研究に入る前にこの視点からみたサウンドスケープデザインについて検討してみよう。

2-1. 人工環境における視覚と聴覚の共通性

「環境」という言葉が一般化し、さらには音もその一部だという考えが出てくるのは 1970 年代である。建築など人工的に作られる空間を構成するオブジェクトとして、音や音楽もその一部として扱うという発想が多様化した時代にサウンドスケープという概念が登場する。

R. マリー・シェーファーが提案した「サウンドスケープ」の概念［注 16］は、風景を視覚的なもののみとして捉える見方から、さらに他の感覚において、環境世界を風景として感じ、そして表現するという視点を提供するきっかけとなるものであった。

従来、近代以降の社会においては音を使って表現を行う専門家を音楽家、表現された音の連続を音楽などと呼んだ。しかし、音楽やそれを作る音楽家、作曲家などといった専門家は様々な人類学においては西洋において構築されたものとして相対化され、また渡辺裕やジャック・アタリなどの歴史学者の研究によっても、近代前後に構築されたものであることが明らかになった。それは作曲家という専門家が作り出し、聴衆によって消費の対象となったものである［注 17-18］。このような楽曲はランドスケープデザインにおける公園緑地などと同じく、近代的な構築物ともいえよう。これは音階やリズム、ケーデンスという、私たちの社会でいう音を音楽たらしめている音の動きは視覚的なランドスケープにおける形態に相当する。

この「サウンドスケープ」以後、文化人類学においても、物質文化研究として音楽を対象とするのではなく、人間を取り巻く環境世界を構成する要素として音を捉える研究がなされるようになった。伝統社会の音世界を対象としたマリナ・ローズマン［注 19］やスティーブン・フェルド［注 20］の研究は、このような「環境としての音」に「かくれた次元」を見るものだといえる。これは伝統社会に限らず、最先端科学技術の研究現場においてもみられる。サイラス・モディよると、科学実験室において計測という行為は、器機が示す数値や色彩つまり視覚的な情報によって提供され、論文にはこの視覚情報が典拠として図表などの形で可視的に提供されるが、実験室の現場では、計測器が作動するときに発生させる作動音が計測値の読みとり判断に影響しているという［注 21］。

しかし、私たちが風景に対して何らかの魅力を感じる場合、風景は様々に社会的意味を付与された形態要素の総和ではなく、私たち一人ひとりの感覚によって取捨選択され、組織化された主観的な存在としてもあり得る。感覚される以前には、なんらの価値や意味も付与されていない、いわば無記の状態だった存在が、個々人によって概念化された存在となるのだ。この点から音をみると、ローズマンやフェルドにみられるような研究は、社会における音のかくされた象徴性をさぐるものであり、風景のなかの名付けえぬ魅力を表現しようとする行為についてはわからない。

ところで、中川真によると環境芸術の表現材料(medium)として音を使用したもっとも初期の例として、マックス・ニューハウス(Max Neuhaus, 1939-2009)による《タイムズスクウェア》(Times Square, 1973)が挙げられる。この作品について中川は、環境中にあしらわれた音に気づくのは、その場にいる人間の数%に過ぎないと考えており、その良さを認めつつも、機能を挙げることはできていない［注 22］。この特定できない良さ（＝名付けえぬ魅力）を、既に存在する音の風景としてだけではなく、風景デザインの一環としての「サウンドスケープ」として作り出すという発想は、次節において述べるが、日本で独自の発展をしている。ここで注目されるのは、鳥越けい子の指摘である。

> 「サウンドスケープの考え方によれば、私たちが『音を聴く』ということは、『自分自身の周囲に存在するあまたの音響の中からいくつかの音を切り取ること』である。とすれば、音環境をめぐるデザイン活動とは最終的には、その『切り取り方』そのものに

関わるはずである。そして、その『切り取り方』とは、その音、およびそれを含んだ環境を何らかの方法で『意味づけること』にほかならない。

つまり、ある対象に何の意味も見いださない場合、人間はその対象を意識せず、その存在すら意識しない、ということも少なくない。そうした場合、デザイン活動とは、何らかの『意味づけのきっかけを与えること』なのではないか、ということになってくる。つまり、意味づけのきっかけを設定することが、音に対する気づきのきっかけを与えることになる。その結果として、それ以前には気づかれていなかった様々な音が聞こえてくるようになる。したがってサウンドスケープの考えに基づいたとき、デザインとは従来の『音づくり』そのものではなく、『音との新しい関係を意識させるしかけづくり』、すなわち『気づきのためのしかけづくり』ということになる。」［注 23］

ここにはシェーファーのサウンドスケープから発して、視覚環境も含めたデザインの定義が行われているが、それは後ほど検証することにする。ここで注目すべきは「意味づけのきっかけとなる」「気づき」ということである。ここには音楽とは異なる音のあり方の提言があるのは勿論だが、この姿勢は「実験音楽」と呼ばれる分野の作曲家達にも共通してみられる傾向である。1960 年代、ジョン・ケージ以降、様々な作家が実験音楽なる試みを行っているが、サウンドスケープデザインと実験音楽はその初期において、渾然一体であった。実験音楽の作家であり、音楽学者でもあるマイケル・ナイマンは、これらの特徴について指摘する。

「実験音楽は、作曲者／演奏者/聴者、の役割がはっきり前提されているのではないような、流動的な状態を強調し、他の西洋音楽の形式に見られる、標準的な、送り手／運び手／受け手、という情報工学的構造からは離れようとしている［注 24］

ここでいう作曲家達は、ジョン・ケージ(John Cage, 1912-1992)以降から「ミニマル・ミュージック」に至る、それまでの西洋音楽とは異質の作品を作ってきた者たちのことを指している。近代社会でいう芸術は絵画、彫刻、音楽、舞踊、建築などなど様々な分野に類別され構築されてきた。しかし実験音楽はこの社会的に確立された分野はおろか専門家や聴衆としての役割への判断をも停止しようとしたものといえよう。

この結果作り出された作品は、社会的に定位されていないものとして現れる。これをラポポートのデザイン選択モデル［注 8］において考えると、作曲という表現を行う者は、それまでの経験から聴覚的な誘引子を選択し、新たに配列し直すということができよう。元来のデザイン選択モデルの考えでは作曲という表現を行う者は、ある種のスキーマに導かれて誘引子を線隠し、配列すると考えるが、何らかのモデルに依拠しない表現の行為も想定し得る。社会的に定位されないものを表現する行為は、目的が明確ではなく、つまり依拠すべき情報に欠けている点で一つの実践の行為といえよう。特に音を使っての表現の行為については音楽社会学者のジェイソン・トインビーが指摘している。

「創造にあたっての選択が可能であるような範囲が、主体を中心とした円環として領域化されていると想像して欲しい。私はこの中心を『社会的な作家』と呼んでいる。この中心の周りには様々な点のかたまりが存在し、それら点のかたまりは当該分野において語法化された選択肢として参照可能である。この円環を抜け出ると、さらに密度を増した点のかたまりが存在し、このかたまりは標準的な分野として選択することについて、円環内のそれよりも困難である、しかし、空間的に、さらにより広い可能性が開ける。そこでは何が可能であるかを予想することは困難である。特に、『円環』の境界部分は不明瞭であり、可能性の範囲が虚像のように立ち現れている。それは作家が和声として識別することは出来ない。」［注 25］

このような地理的な広がりにおいて、トインビーのいう円環の内側は「音楽」「楽曲」「芸術」などといった形で社会において確立しているものであり、その外側は、表現する者にとっては今だ表現されていない「名付けえぬ」曖昧で多義的なイメージだ。それゆえ個々人にとっては、一章の i)、ii）に回収しきれない風景として「名付けえぬ」何かが感覚されるものとなる。このイメージは作曲家にとって明確なかたちで抱こうとして抱ききれないアクターとして立ち上がるのだ。

この意味で独創表現はハイスタイルと呼ばれるような、格好よさや綺麗といった価値観と同じである［注 26］。ランドスケープデザインにおいても音のデザインにおいても、専門家はこのハイスタイル性を形態として表現しようとする姿勢は共通している。

この過程をデザイン選択モデルにあてはめると、作曲家にしろデザイナーにしろ、オブジェクトの形態を決める際に、彼らの経験の中からなんらかの形態を、誘引子として選択的を参照する。専門家によるこの選択のプロセスは、ギデンズが批判する近代の「専門家システム」［注 4］とは別個に存在する実践的なプロセスといえる。

機能や意味が明確にされたオブジェクトとしての形態をつくろうとするだけでは、風景の名付けえぬ魅力は表現し得ない。しかしサウンドスケープデザインにおいては、同じく近代に成立した「音楽」の技法を基礎としてはいるが、その技法は近代の合理性とは異なる次元の「独創的」な「芸術」として、私たちに受け入れられている。これはトインビーがいう円環の外側の問題であり、ここでは名付けえぬ魅力を表現する上での克服的行為体が独立した形で浮かび上がってくるのである。日本のサウンドスケープデザインが目指したものの一つは、風景における名付け得ぬ魅力を表現することであった。

2-2. 日本のサウンドスケープデザインがめざしたもの

社会過程として風景の成立を描く研究においては、風景の印象全体を支配する象徴的なオブジェクト、例えば霊山や中核施設などについて、所与の社会でなぜ特別の意味を持って見られるのかを明らかにしたものが多い。

これを従来のように、環境世界を構成する一要素として考えると、風景を要素に還元したオブジェクト形態の研究となり、風景全体に見え隠れする「背景」が見えてこない。しかもこの背景の不明瞭さは、形態としては「アート」に連なる。この「アート」も近代において構築されたものではある。ジェームズ･クリフォードのいうような「文化＝芸術システム」［注 6］においても、ハイスタイル性は価値としてあるだろう。サウンドスケープデザインが表現の対象としているものにはサイン音や音響彫刻（サウンドスカルプチュァ）など、音楽作品と同じく「聴取」の対象としての音もある。しかし、サウンドスケープデザインの中には音の専門家が作り上げたものであっても、現在においても博物館や画商などが、作品や製品といった形で一般的に取り扱われるものとはいえないものもある。これが作品やオブジェクトなどに還元されない、名付けえぬものだ。

日本における「サウンドスケープデザイン」はシェーファーの「サウンドスケープ」とは別に発展した。音を環境としてデザインするというアイデアは 1970 年代に東京の作曲家達の小さなグループから始まったことだ。そしてシェーファーのアイデアは彼らの活動に取り込まれていった。このグループの中心人物は芦川聡(1953-1983)という「実験音楽」の作家であった［注 27］。芦川の同年齢の友人であり、現在も「実験音楽」の作品を発表している作曲家は、2005 年の時点で筆者に対して、芦川の試みがなされ始めた当時の、同世代の「芸術家」たちの雰囲気について、筆者にこう語っている。

「当時はいろんなものが出てきた、ケージ［注 28］やイーノ［注 29］もそうだけど、寺山修司とかも出てきたし。60 年代とはちがったエネルギーがあったように思う。いまはそういうエネルギーが社会にないし、新しいものを出していくのは難しいですね。ああいう『気分』とかっていえるものがない。」

芦川は友人達とサウンドスケープをデザインする会社を 1983 年に設立した。この事務所はサウンド・プロセス・デザイン（以下通称である SPD と述べる）という。音を風景として表現し、あるいはデザインする発想は、1983 年に設立されたサウンド・プロセス・デザイン（以下、通称である SPD と略す）独自のものである（これは SPD スタッフ及び SPD と協働する作曲家たちも自認している）。

芦川と友人であったその作曲家は、「60 年代とはちがったエネルギー」があった 70 年代を引きずったなかで、この会社が出来上がったという感想を筆者に語った。日本において実験音楽に取り組んでいた、鳥越けい子なども含め、当時 20 代から 30 代であった世代には、環境だのランドスケープだのといった、当時としては新しい概念に取り組む情熱があったということだ。鳥越は現在においても積極的にサウンドスケープデザインに取り組んでおり、この世代は今に至るまで「サウンドスケープ」研究の中心といえよう。

不幸なことに SPD 設立と同年の 1983 年、芦川は事故で死亡する。彼の死を惜しんだ同僚達はその仕事を顕彰するために彼および彼の周辺に集った人々のエッセイ集を刊行している［注 30］。同書及び芦川の友人、同僚によると芦川とそのグループはサウンドスケープの概念をシェーファーから借用はしているが、サウンドスケープをデザインするという概念は彼ら独自のものであることがわかる。もちろん、周辺の分野の芸術及び芸術作品からも影響を受けている。日本のサウンドスケープデザインは SPD に多くを負っており、現在でもサウンドスケープデザインに関わる人脈のほとんどは SPD に連なっているといってよい。

「サウンドスケープ」は現在学問としての位置が確立しているが、SPD スタッフによるとこの状況は仕事を行う上で、面白味に欠けているらしい。サウンドスケープに関する様々な研究はなされているが、そのどれもが評論としては面白いが、実際にデザインを作り出していく上で役に立たないものだという。SPD では現在、様々に研究されているサウンドスケープと同列に見られることを嫌い、サウンドスケープデザインを「音のデザイン」と呼んでいる。呼び方は変われど、これは芦川が当初に目指したサウンドスケープデザインを引き継いでいる。

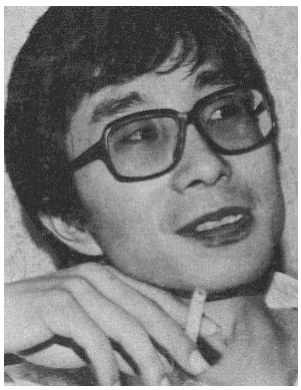


図 2 芦川聡(1953-1983) ［注 30］

3. 事例研究

3-1. サウンドスケープデザイン業務の流れ

本章において事例となるのは東京都中央区日本橋浜町の一街区を再開発し、店舗、オフィス兼集合住宅とした「トルナーレ日本橋浜町」におけるものである。この再開発ビルの外構においてサウンドスケープデザインがしつらえられた。実際の業務は 2005（平成 17）年 5 月から 9 月にかけて行われ、本研究の調査もこの間に行われ た。この業務が発生した当初、再開発ビルの計画設計は全て終了し、既に工事が行われていた。ここでサウンドスケープをデザインする（SPD の言葉で言う「音のデザイン」）という仕事の流れを工程との関係から整理すると表 1 のようになる。

音のデザインとはいっても、敷地全体の施工作業が始まって後に業務が発生しているので、他のハードウェアのデザインとは独立している。他の部分との整合を取る必要が発生するのは、システム設計と音源位置決めに関してだけである。システムというのは音源を収納したメモリ装置、アンプ、電線、音源（スピーカ）の総称である。

表 1 音のデザインの作業工程

→(計画設計)→		————→	敷地全体の施工工程（建築､外構）		————→	落成(引き渡し)→		
作業項目	対外折衝→			→顧客へのプレゼンテーション→				引渡し→
	作曲家との→作業	→調査→	→スタジオ作業→		→据え付け→(オトダシ)	→スタジオ作業→	→オトダシ→	
	社内作業→		システム設計と→音源位置決め→					

作業項目は見やすくするために筆者が分けたものであり、ランドスケープデザインのように業界内である程度標準化されているものでは全くないことを断っておく。作業工程、作業項目どちらも、ランドスケープデザインの施工では、工程表には出てこないような通常の作業であるといえばいえる。施工の完成をめざす点からいうと、建築土木工事が主体である全体の施工とは、あまり整合性を考える必要がない。実際、施工現場を統括する管理事務所の責任者と SPD スタッフは最初の調査において、一度、顔を合わせただけである。

そのぶん、SPD には自由な裁量が可能となる。これは、建設工事において周辺的な仕事であるからと解釈してよいが、逆にシステムの据え付けと静粛な環境が要求される音のチェック（オトダシ）作業の際に、周囲の工事音がうるさく、作業しがたいという問題も発生する。建設工事には大きな音が伴うが、施工業者はそれを当たり前のこととしているので、お互いに音に関して配慮するということはない。だから全体の工程に音のチェックが組み込まれていても、その間だけ工事の音を制限するという発想がない。よって落成引き渡しの後に再度、音のチェックが必要になってくる。これでは業務外の奉仕の作業となってしまうが仕方がない。

サウンドスケープデザインは制度化されていないが故に、全体の施工作業のなかで、その設置について考慮されにくいが､オトに何らかの価値を認める人々がいて、制度のすき間をついた形でオトは作られる。この過程において背景的な価値は専門家にとってどう現れ、どう表現されてゆくのであろうか。サウンドスケープデザインにおいては、ものを作ったり加えたりするという発想とは異なる発想が必要であることは、研究者によって指摘されてはいる［注 31］。しかし先に引用したニューハウスの作品の良さを明確にできないのと同様に、今もって不明確な、名付けえぬものである。オトのデザインの必要性やその効用はランドスケープデザインの場合と同じく、明確な機能を対象化できないという点で現代のデザイン業務における発注形式では、売り買いの対象とはなりにくい。

3-2. 音のデザイン過程における実践

この「音のデザイン」はランドスケープデザインにおける公園緑地などとは異なり、法制度の裏付けが全くない。公的にはデザインされた音はあってもなくても良いのだ。デザインされた音（SPD では慣用的に「オト」と呼ばれている）は様々な機能が付与されているオブジェクトとしての施設ではない。もちろん時報などを告げるサイン音や、視覚的デザインにおける象徴物に相当するサウンドスカルプチュアなどは、聴かれるためのオトだ。しかしこれらは公共事業においてはデザイナーが作るものではない。つまり設計図書といった形での成果品ではないのである。では何なのかというと、このようなオトは物品として扱われる。つまり機器や備品と同じように納入されるものなのである。オトを鳴らすスピーカやアンプという物品に予算が付くのであって、デザインされたオトはそれ自体がいくら素晴らしいものであっても物品納入の際に業者が自発的につけてくれたおまけであり、ランドスケープデザインにおける設計図書のような価値は全くない。このような状況であるから当然に、オトをデザインするという仕事は、公園などをデザインするランドスケープデザインに比べると著しく少なく、発注する側がオトを作ることに価値を認め、さらにオトのデザインを行えるほどの物品や機器の予算をつける場合に限られてしまう。SPD は公共事業の文脈において無価値であるオトに価値を見いだしているが、公的な文脈において無価値なものを表現しようという点で、オトをデザインするという行為は実践といえるのである。

博物館などにおいても環境音が制作される事例もあるが、この仕事も日本の事例のほとんどを SPD が行っており、ランドスケープデザインのように、業界を形成するには至っていない。しかも、制作された環境音が機器の故障などで、鳴らなくなっても放置される例がほとんどだそうである。施設運営者達は、鳴っている音に対して無関心であることが多いのだ。この点でも社会的に構築された価値の体系に当てはまりにくい分野である。

サウンドスケープデザインを目指した SPD であっても、オトのデザイン業務は非常に少なく、年に 1 件あるかないかという程度のものである。博物館の仕事などはさらに発生の頻度が少ない。加えて、「備品への予算」という範囲内で、その備品に加え現地調査、作曲家への依頼、スタジオ調整作業、現地調整作業を行わなくてはならない。オトのデザインというのは儲けが出ないものなのである。SPD の業務と収益の主力は、オトのデザインではなく、他の関連業務である。実際にデザイン作業を行うのは作曲家［注 32］を含めたチームであるが、作曲家たちも作曲という仕事の傍らに今回の事例のような仕事を行っているのである。

オトのデザインの仕事は、何らかの建設プロジェクトにおいて、当該敷地内に専用のオトを用意するというものがほとんどである。つまり当事者にとっては近代空間にオトというオブジェクトを加えることによって、その価値を高めることが期待されるのである。これは環境を構成する各々のオブジェクトに機能を割り当て、その総和を風景全体の価値とする近代の考え、つまり理工学的機能からの考えと同じである。

しかし実際のオトのデザインの現場においては上のような「機能」は明確ではないどころか、明確ではない多義的なデザインが故意に行われる場合がある。これは

明確ではなくともデザイナー自身がハイスタイルであると思うからこそ、デザインを行おうとするのである。以下にその特徴を述べる。

3-2-1. オトの必要性の破綻

公共空間において特別なオトを作る以上、その音源はその場を利用する人々にとって最も聞こえやすい位置と音量でなくてはならないはずである。しかし、オトのデザインが発注されるのは、他の建物や広場の設計が始まってかなり後となることが多い。この事例も同じく、オトがデザインされる場合であっても、その空間におけるオトの必要性は最初から議論されているわけではないのである。またその発注も物品扱いなので、空間全体のコンセプトに影響を及ぼすことは無い。

ほとんどの場合、音のデザイン業務は建物などのハードウェアの設計が終了し、すでに建設工事が開始されてから SPD に対して発注される。公共性を考えると、全体の中でこのオトが流されまた聞こえる区域は、不特定多数の利用がもっとも多く見込まれる区域と考えるのが順当である。「トルナーレ日本橋浜町」の場合、祭りなどの地域イベントに使われ、テナント店舗が多く面する公開空地（多目的広場）がふさわしいはずであるが、そこではなく、飲食店テナントが入る二階部分と公開空地を連結する外階段の部分にオトがあしらわれた（図3）。

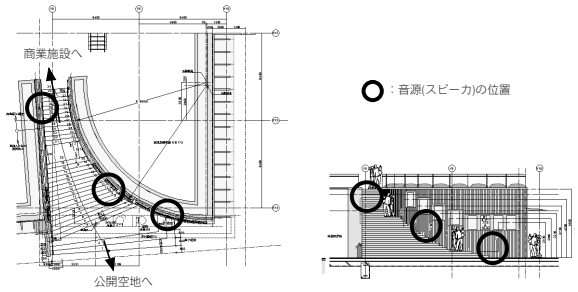


図3 トルナーレ日本橋浜町音源(スピーカ)位置図

また、オトの音量も、周囲の騒音が無い状況（早朝の状況）において、ようやく聞こえる程度の音量とされた［注 33］。オトのデザイナー諸氏によると、この程度の音量がよいそうである。また、なぜよいかは彼らもわからないそうである。「トルナーレ日本橋浜町」とは異なるが、ある水族館のオトのデザインにおいても、担当した作曲家は､入館者全員にオトが聞こえる必要はなく、また人混みなどの騒音でオトが消されても良いと主張している［注 34］。

つまり、音源の配置、音量の点からいってランドスケープデザインの場合の「利用者」のためにオトがデザインされているわけではないということがいえる。デザイナーたちは何か別なものの表現を目指している。

3-2-2. 利用として対象化できぬオト

聞こえても聞こえなくても良いようなオトにはどのような実用性があるのだろうか。ランドスケープデザインにおいては、設計図面や構造計算書などの設計図書において個々のオブジェクトの機能は特定される。この事例の場合も同じく、オトが鳴らされる公共空間のデザインコンセプトについてはオトのデザインの導入決定に先立つハードウェアの設計段階で決定されていた。公的には SPD 関係者はそのコンセプトを具現化するためのオトをつくるわけで、それがひいては、全体を構成する要素として割り振られた機能を持ったオトをつくるということになる。

音のデザイン作業はこのプロジェクトの対象となる敷地の雰囲気を調査することから始まる。調査といっても建築物の詳細を調べるのではなく、そこの雰囲気から何かを感じ取るだけである。作曲家達は敷地から受ける印象をデザインする音に反映させる。このプロセスはいわゆる音楽や楽曲の作曲とほとんど同じである。作曲家は鍵盤の前に座って「何も考えず」に弾く（作曲家自身の言葉）。このようにして「音楽」の場合と同じように心に浮かんできた音の連続をつくる。

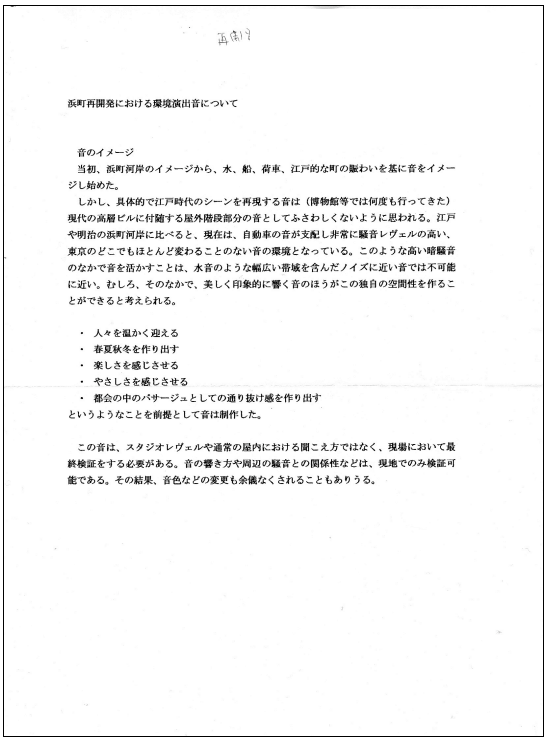
基本的なフレーズと音響システムが決まったところでスタジオにて作業が行われ、作曲家が作ったフレーズに様々な操作を加える。この作業は終始友好的に行われ、雑談を聞いているようだ。各々がフレーズの印象を口にし、その言葉が言葉を刺激してどんな操作を加えるか、新たなアイデアが生まれ、実行されてゆく。この作業は音に変化をつけ、修正することの繰り返しである(図 4)。



図4 スタジオでの作業の状況

この作業では、何を考え、どういった観点からさらに操作を加えるかについて、作曲家たちがコンセプトを確認することはなかった。ひたすらアイデアを語り、鍵盤を弾いてのオトの確認という作業が繰り返され、彼ら自身にとって最終的に最もいい「オト」がつくられた段階でスタジオ作業は終了となる。

ところが、このオトをクライアント側に聞かせて承認を得るというプレゼンテーションにあたって、コンセプトを具現化するためのオトであることが SPD 側によって解説された。図 5 の資料は、プレゼンテーションにおいて SPD がクライアント側に配布したものである。クライアントとは再開発組合（このビルが建つ以前から住んでいた住民で構成される事業主体）とその再開発組合から事業を請け負う再開発コーディネーター（設計会社や建設会社などに作業を割り振って調整する元請け会社）である。この資料によるとデザインされたオトには所定の「機能」が付与されていることがわかる。



浜町再開発における環境演出音について

音のイメージ
当初、浜町河岸のイメージから、水、船、荷車、江戸的な町の賑わいを基に音をイメージし始めた。
しかし、具体的で江戸時代のシーンを再現する音は（博物館等では何度も行ってきた）現代の高層ビルに付随する屋外階段部分の音としてふさわしくないように思われる。江戸や明治の浜町河岸に比べると、現在は、自動車の音が支配し非常に騒音レヴェルの高い、東京のどこでもほとんど変わることのない音の環境となっている。このような高い暗騒音のなかで音を活かすことは、水音のような幅広い帯域を含んだノイズに近い音では不可能に近い。むしろ、そのなかで、美しく印象的に響く音のほうがこの独自の空間性を作ることができると考えられる。

・ 人々を温かく迎える
・ 春夏秋冬を作り出す
・ 楽しさを感じさせる
・ やさしさを感じさせる
・ 都会の中のパサージュとしての通り抜け感を作り出す

というようなことを前提として音は制作した。

この音は、スタジオレヴェルや通常の屋内における聞こえ方ではなく、現場において最終検証をする必要がある。音の響き方や周辺の騒音との関係性などは、現地でのみ検証可能である。その結果、音色などの変更も余儀なくされることもありうる。

図 5 プレゼンテーション資料

しかしこの資料に書かれていることをそのまま事実として受け取ることはできない。この資料に書かれた音作りのコンセプトを要約すると「騒音の中で江戸時代を再現するために美しく印象的に響く音」をデザインすることになっている。SPD スタッフによると、当初は周囲の雑音に埋もれず、かつ周囲の高層ビルとは対照的な風鈴の音を想定し、様々な風鈴の実物の音を社内で検討したが、スタッフの主観からいって新しいオトの提案とはなり得ないと感じられたため、取りやめとなったそうである。代わりに電子音を利用したオトのデザインに実績のある作曲家を起用したそうである。しかし、電子音の使用は「江戸時代のシーンの再現」というプレゼンテーション資料の文言とは一致しているとは考えにくい。SPD としてはコンセプトの文言に振り回されるよりも、新しい提案を行うことを心がけたわけである。その方が彼らのいうイイモノ、彼らの主観からいって良いものになるからだそうである。SPD スタッフが筆者に対して語ったところによると、「説明なんていうのはなんにでもつけられるんですよ。どんな形であっても。私にはそれができる。だから、私は、ものをあげてから説明を考えることにしている。そうじゃないとせっかくのいいものがだめになっちゃう」ということである。

成果品のプレゼンテーションにおいては、最初に聴かせたときの印象でクライアントが承認するか否かが決まるそうである。彼によるとこの資料は「クライアントの肩を押してやる」ためのもの、つまり既になされているクライアントの背中を押して、決心を促すものなのである。つまり彼らにとってのイイモノというのは、説明され得るものではない。

トルナーレ日本橋浜町のためにデザインされた音の一部を採譜したものを図 6 に示す（音のデザインを行う作曲家達はみなパソコンを使って作曲するため楽譜をつけないので楽譜を作らない。よって筆者が作成した）。この譜を見れば分かるが、単純な旋律が長い間続けられる。この場合、異なる場所に設置されたスピーカから常に二種類の音がかけられるようになっている。ここを訪れる人々は、聞こえるか聞こえないかくらいに抑えられた音量の、繰り返される旋律を聞くことになる。この同一フレーズの繰り返しは音のデザインにおいて多く行われるものだ。



図 6 デザインされた音のフレーズ

このオトの特徴をみると、導入部から終止に向かうコード進行がみられない。また聞こえるか聞こえないかの音量という点で聴衆の存在が期待されていない。つまり現代の一般的な意味での「楽曲」とよばれるものではない。このタワーの住人の一人（この土地で生まれ育った 60 代男性）はいう。「このタワーの外構にサウンドスケープがデザインされると聞いたとき、何をしたいのかわからなかった。でも建物が完成してこの音を聞いたとき、何かいいなーと感じた。何がいいのかわからないけど、いいなって思います」。

これは BGM とは呼べないだろう。ジョナサン・スターンはショッピングモールなどでかけられる有線放送を論じる際、前景的音楽(foreground music)と後景的音楽(background music)という対比を使っている。前景的音楽というのは聞くために独立したオブジェクトとしての楽曲、後者は商品など、他のオブジェクトを目立たせるための音楽だという［注 35］。しかし、この事例の場合、デザインされた音はどちらにも当てはまらない。

この音のデザインはこのような楽曲として識別できるものではなく、聞く側にとっては不明瞭な印象をあたえるものである。

3-2-3. わかりやすさの拒否

作曲家の話によると、この繰り返しの中で気をつけねばならないのは「オトが固まっちゃう」ことだという。「固まる」というのは、オトを聴いたとき、説明的に聞こえるということらしい。これについてさらに作曲家の発言を紹介すると、

「歴史とかってなると、音をそこからひろってくるとかしちゃうんですよね。そうなったら理屈っぽくなる。」
「そう、歴史の記憶［注 36］とかいうけど、過去だけじゃないんだよね。新しい提案だから。過去だけだったらこういうのはいけないんだよ」

というのである。

SPD と共働する作曲家のひとり（40 代男性）は筆者と一緒に酒を飲んでいるときに、少し酔ってこう言っていた「(私の作る音が）作品になっちゃいけないような気がする」。彼にとっては自分の作る音が楽曲となってはいけない訳である。また他の作曲家の一人は言う。「音をデザインして今ある風景に調和するのはそれでいいと思う。でもそれだけじゃダメなんだ。それだと作品になっちゃう」（50 代作曲家、男性、普段はポピュラー音楽の作曲を行っている)。

新しい提案なのだから、過去に先行している音の形態のコピーだけだといけないということを、音のデザイナーたちは意識しているのである。

今回オトをデザインした作曲家たちはまた、テレビや演劇の劇伴音楽も作曲しているが、その場合はこのトルナーレの事例とは違い、周囲にあわせた曲を作るよう心がけるという。また SPD 側は合わせるだけならスタジオミュージシャンに頼む方が良いともいう。スタジオミュージシャンなら、例えばディズニー風ならディズニー風にと、すぐにラッシュが批判するような「図像」の再生産を行ってくれるのである。

SPD の社長は音のデザインを説明するときに、よく「ジャンプ」［注 37］という言葉を使う 。何か今までのオブジェクトとは別のものが創作されることを指す。作曲家達と語り合っているとき、彼は「何か別のものにジャンプする」という言い方をする。これはオブジェクトを作るにあたってアートだのデザインだのといったカテゴリーに当てはまらないものを作るという意味が込められている。彼は何か良いもの、「芸術」とか「音楽」だのとは違ったものを言おうとしているのだ。それは、今まで存在しているもののような明確な形を持ったものではない故に口では説明しにくい。それで「ジャンプ」という言葉を使っているのである。

それは既存の風景と調和するオトをデザインすると言うことではない。デザインされたオトは聴くためのオブジェクトではない。それは今までと違う経験を提供する風景の一部なのである。



図 7　トルナーレ日本橋浜町、音のデザインがあしらわれたオープンスペース部の俯瞰

また現場でのオトの確認作業においても、さらにデザインされたオトには、音量だけでなく音階などにも微修正が加えられる。風景にデザインされたオトが加わって感覚されることにより「イイ」か「チガウ」かが、主観的に評価される。これからデザインされたオト自体も最終成果品であるオトを作り出す経験の一部をなしているといえる。デザイナーたちにとって、成果品としてのオトを作り出すことが目標であるが、これをデザイン選択モデルの過程としてみると、デザイナーたち自身によって経験された風景に(成果品としての)オトを加えることによって、その風景を、行為者たちにとっての良い経験とすることが、オトのデザインであるといえよう。

4. 風景における非オブジェクトの表現

4-1. 曖昧な背景の表現

サウンドスケープデザイナーたちは、理工学的な機能や、あるいは歴史性などといった文化の反映とは異なるものを表現しようとしている。このとき彼らが作るのはオトではあるが、表現したいのはそのオトを含めた視聴覚的な風景全体である。デザインに先だって彼らが感覚する現場の雰囲気は、先に述べたように主観的なものであり、そこにまた主観的なオトを加える形でデザイン作業が進められていく。現場の風景に感じられる雰囲気といった曖昧なものがアクターとしてデザイナーに作用しているのだ。主観の表現においては理工学的な機能や社会的な価値観は介在しないか、主観に次いで二義的なものでしかない。

これはルフェーブルが、芸術を作るという行為に期待した、個々人の自主性の発露［注 2］と同じ意味で「独創」である。それはラッシュが批判したような「図像」つまり過去の形態のコピーや組み合わせかどうかは別として、クライアントがサウンドスケープデザイナーに期待するのはこのような「独創」である。これはまたデザイナー自身にとってとっても自覚されているエトスである。この「独創」を作るのは彼ら自身の主観であり、それゆえ「名付けえぬ」「イメージ」の表現なのである。

しかし同時に主観的ではあっても楽曲などといった社会的に定位されている「芸術作品」といったオブジェクト的物質の制作を目指した作曲活動とはいえないことに留意する必要がある。片桐は社会的に定位されないオブジェクトが、個々人によって能動的に形態表現されることを問題とし、このような形態を非オブジェクト的形態と呼んだが［注 38］、本事例におけるサウンドスケープデザイナーたちの行為は、非オブジェクトを作ろうとするもの考えるのが妥当である。

4-2. 後付けに動員される機能と文化

このようなオトの良し悪しの判断もまた、デザイナーの主観に依存している。このためクライアント（本事例の場合は地域住民）にその良さを納得してもらうためには、「肩を押す」といった形で、機能や歴史性が引用される。実際、SPD のスタッフは、ランドスケープデザインのような理工学的な機能からの「説明」を行うことをあきらめている。「肩を押す」ためのプレゼンテーションにおける資料は、図 3-5 の文言をみても客観的に合意を形成するためのものとは思えない。

しかしこういった説明は、オトを感覚するものの解釈を限定することはない。実際はクライアントも、オトの説明ではなくオトそのものを聴いて、その良さを納得

している。言い換えると理工学的機能や社会的意味は、デザイナーの主観を実現するために動員されているのである。

このオトがつくられる過程は公的なマニュアルなどは参照されない。オトとして実現されたデザイナーの主観は、現場でのオトダシなどの作業のなかでさらに主観的に判断され、修正が加えられて、最終形態である成果品に結実する。

4-3. オトへの実践が目指すもの

このような実践をどう考えればよいであろうか。ここにおける実践は、風景の中でオトを作りあげていくというものである。デザイン選択モデルでいうと、デザイナーたちは実際の風景が誘引子としてデザイナー個々人に活用し、そのデザイナー当人たちがオトを発想し、作り、そのオトがさらに元の風景に加えられることによって、全体の風景に対する感覚が変わるのである。感覚が変わるのはオトが加えられた風景を感覚する不特定多数の人々だ。もちろん、人によっては変わらないかも知れない。しかしデザイナーたちは変わること、すなわち楽曲や BGM ではなく、社会の反映でもない「ジャンプ」の感覚を表現することを目指している。オトが鳴らされている風景全体への解釈の可能性を広げているともいえよう。

デザイナーたちは、なぜこの試行錯誤を行おうとするのかというと、風景に説明しがたい魅力を感じ、オトが加わった風景に、説明しがたい、名付けえぬ魅力をもたせたいからであろう。このような魅力は、デザインされた形態に何らかの理工学的な機能や社会的意味を予見したところで､それを作れるという性格のものではない。そういったものではないものを作ろうとするからこそ、クライアントから離れての局面においては、彼らデザイナーたちは「作品」や「歴史」、「過去」といったものから離れていこうとする趣旨の発言を行うのである。

このような魅力は背景的なものであり、ジェルのいう克服的行為体としてデザイナーに作用している。同時に理工学的な機能や社会的意味などは前例としてそのままデザイナーたちが参照できる点で遂行的行為体といえるが、この遂行的行為体はデザイナーに作用するのではなく、オトへの解釈として動員されている。これを整理して図化すると以下のようになる。

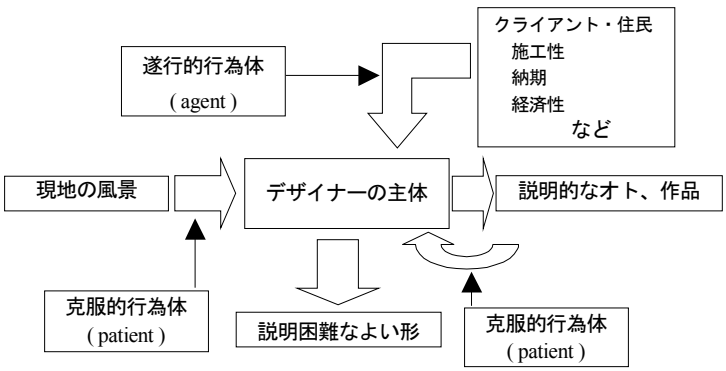


図8　サウンドスケープデザイナーの主体に作用するアクター

5. まとめと考察

デザイン関係の諸学や文化人類学のサウンドスケープ研究においては、風景の「美しさ」を担っている形態としての音は、何らかの理工学的機能や社会的意味を反映したオブジェクトとして顕在化する研究が行われてきた。

しかし本論の事例におけるサウンドスケープのデザインは風景において何らかの理工学的な機能や社会的意味を付与するものではなかった。つまりオブジェクト的な音づくりを目指してきたわけではなかった。むしろ風景から感じられる、捉えどころのない魅力を表現することに主眼が置かれてきた。それは「芸術家」のエトスと同じである。しかし作られたオトは、形態は持っていても、楽曲や作品といった、社会の中で確立されたジャンルを占めるオブジェクトとはいえない。つまり合理性や芸術や文化などの視点によっても、社会的に合意された一つの解釈に収斂しない点で非オブジェクトなのである。これは理工学的な機能や社会的意味として新たな研究対象とすることができるものかも知れない［注 15］（この場合はまた新たな解釈が加えられたともいえる。ギデンズや彼の追従者の多くが､近代批判の視点を持った研究、いわゆる「ポストモダン」的研究を行ったことを考えれば、サウンドスケープに新たな理工学的な機能や社会的意味を見出す研究は「ポストモダン」的な立場からまた批判されるのかも知れない)。

しかし、このような研究の視点だけでは、感覚される世界への解釈は限定される方向へと向かい、私たちがなぜ、風景に名付けえぬ魅力を感じ、それを表現しようとするのかを説明することは無理である。

この一方でもう一つの視点も可能となる。理工学的な機能や社会的意味だけでは捉えられない実践としてサウンドスケープデザイン事例を解釈するのだ。この実践は近代によって完全には対象化されず、そのシステムのさらに外側をめざす形態表現である。これについて考察してみよう。

5-1. 背景としての形態表現

音による風景デザインは、多様な解釈や、曖昧さを保つ行為である｡機能や社会的意味によって説明できず、また楽曲のように積極的に聴取される対象でもないという点で、その形態の具体的な目的や用途を限定して説明することは困難である。

こうして空間からの全体の感覚は、克服的行為体としてデザイナーに作用し、完成したオトを含む風景はまた、それを感覚する者にとって解釈の可能性をもったものとして受け取られることが期待される。このオトも、旋律やリズム、音量といった形態は有しているが、それを感覚する者の解釈を固定化することは目指さない。これは「アート」などの社会的な意味が付与されたオブジェクトでもない点でやはり、非オブジェクト的な「名付けえぬ」魅力を表象したものである。

このような全体の中で役割を特定できない周辺的な形態要素についてエリック・ハーシュは重要な考えを主張している。次に挙げる対照モデルのように、風景には意味が特定できる前景的な要素と、意味が特定

できないが、解釈の可能性が大きい背景的な要素があるとするものである。前者は社会的な合意が共有された形態として、従来の社会的な意味を対象とする視点からでも理解できるが、後者は実践を経ないと、社会的な意味性が共有された前景とはならない。

前景の現実性 ⟷ 背景の可能性
場所 ⟷ 空間
内側 ⟷ 外側
イメージ ⟷ 表象

［注 39］。

しかし社会の中での実践は、名付けえぬ背景を施設や象徴物といったかたちで前景化するだけではない。ハーシュは背景が前景となる過程を民族誌的な実践として想定しているのだが、本論の事例では逆に前景が背景へと崩壊させられているのである。デザイナーたちは聴取の対象とならないオトによって、現在ある風景を消極的に変化させようとし、これによって新たな風景を、背景として表現しようとしているのである。彼ら彼女ら自身が抱いているエトスも「アート」をつくる専門家（芸術家、アーティスト etc.）に近く、この立場から「名付け得ぬ価値」を表現しようとする。つまり風景を主観的に感じ、主観的に表現しようとする。しかしそれはあくまで背景的なものでなくてはならない。それは社会という枠組の中に定位されない良さをめざすのだ。だから作品性を回避した「気づき」［注 23］に留まるのである。本事例において住民の一人が言ったように、他人に問われて初めて「何となくいい」と思う程度の感想は、この「気づき」という感覚の例であろう。これは音楽作品を鑑賞して得られる感想とは異なるものである。

それゆえにサウンドスケープデザイナーの実践は形態として目立たず、周辺的なものに留まるのである。同時にそれを感覚する者にとっては、形態を持つと同時に、理工学的な機能や社会的な意味が特定できるものではなく、これからの解釈の可能性を感じさせてくれるものであり、風景の中において、「背景の可能性」を担って存在しているものである。

5-2. 可能性としての背景

この事例においてデザインされたオトの形態は、主体にとって感覚できるもの全てを、選択的に組織化した結果としての風景の中に周辺的存在としてある。ここにおいて風景は実践する側の感覚にとっては、オブジェクトの集まりではなく、それらの持つ意味から解放された背景的な非オブジェクトのまま誘因子となり、さらにその個々の配置（音源の位置や音量なども含めて）に注目すると、形態を持ってはいるが、感覚される全体の世界の中で「気づき」として表現される。またそれは誘引子としてデザイナーに作用するのである。

もちろんここでデザインされた音は、図 5 のプレゼンテーション資料にあるように、「江戸時代のシーンの連想」という観点から部分的に説明できるかもしれない。しかしそれだけで全てを説明したことにはならない。専門家からの説明だけで全てが説明されたわけではないのである。このようにある観点から説明がなされても、他に説明しきれないものがある状況を、ギデンズは再帰性と呼び、この再帰的な理解の仕方に注意を促す［注 40］。この考えからするとこのデザインの配置と形態は、近代専門家システムにおける再帰的な解釈による「文化」の表現ではない。また、現代芸術とは形態的に「親縁」であっても、配置は目立たない周辺的なものであり、美術館やコンサートホールなどでの鑑賞の対象とならず、また鑑賞を意識して作られるものでもない。つまり近代社会における「文化」でもなく、理工学的な機能を持つ施設オブジェクトでもなく、「アート」オブジェクトでもない。どれにも定位できるようでできない。一方で「作品」としても「文化」としても「施設」としても説明できるという点で多義的なものである。文化人類学者のエドマンド・リーチによるとこういった社会的な構築物のどれにも定位できないものは個々人にとっての感覚の上では「曖昧不分明」なものに感じられる。社会において曖昧不分明なものは、社会の中心とはなり得ず、相対的にいって周辺的なものとして扱われる。リーチはこのような曖昧なものの例として、この世とあの世を境界づける神殿空間や子供と大人を境界づける思春期や成人式を挙げる［注 41］。このような空間や期間は周辺的であるゆえに名付けえぬ魅力が付与される可能性があるものだ。

それ故に、社会的に確立したものを作ろうとする商業の世界あるいは専門家の世界においては、社会的に確立したもののみで構成される造形物に対してのアクターとして、作り手による実践として作られるほかないのだ。

このプロセスからは一つのコントラストをみてとれる。意味性が明快な形態を持つ、中心的なオブジェクトに対して、不明瞭な形態を持つ、周辺的なオブジェクトが同じ風景の中に対照として作られるのである。この対比はハーシュのモデルにあてはまる。即ち、

前景の現実性 ⟷ 背景の可能性
［注 39］
地理的な配置として突出⟷地理的な配置として周辺
目立つ形態 ⟷ 目立たない形態
聴くための楽曲 ⟷ 静かなオトの反復

左の項の形態は広く受け入れられまた注目や傾聴がされやすい。これに対し、右の項のものは左の項に比べてむしろ、機能や意味の観点から客観的な説明が困難であるが、表現する当人の「主観」にとっては「ハイスタイル」な洗練されているものだ。

左の項は公的な文脈において常に存在する。それは地方の名物であったり、エコであったり、指導者や英雄であったり、希少動植物であったり様々だ。そのオブジェクトの社会における位置は、常に公的な価値観によって序列化され、地理的な広がりの中に配置され、環境全体の中で何らかの社会的意味や理工学的機能を担う要素とされる。

その反対は、意味を特定しがたいが、目立ちもしない形態であろう。目立たぬ形態も意図的に注目すれば前景的なオブジェクトであり、デザイナーは、自らが表現する形態には最期まで責任を持たなくてはならないゆえに、オブジェクトとして形態を表現しようとする。しかしそれはオブジェクトであっても風景全体の中で突出し

た印象を与えてはならず、あくまで背景のなかの非オブジェクトでなくては風景全体の名付けえぬ魅力は表現できない。風景が人為的に表現されていくプロセスには、オブジェクトによって非オブジェクトを表現するという行為が埋め込まれているのである。

もちろん形態表現を行うデザイナー達はこのことを意識してはおらず、感覚されるもの全てを前景的なオブジェクトへと凝集させることによって風景を構築しようとする。前景と背景の対比は主観的で明確に分離しがたいが、良いものを作ろうとするデザイナーは背景的なことがらが「克服的行為体」として意識される。でなければ彼ら自身、なぜ要らぬ努力までして形態表現を行おうとするのか、このことを解釈できない。

個々人の実践は社会的に認知されている分野でのオブジェクトを作る際には必ず現れる。しかし、人間というものは社会的に確立していないものも生み出すという「独創」も可能である。社会的な構築物として意味が付与されていなくても、人々が良いと感じる形態は生み出される。風景という概念は曖昧で不明瞭であるが、デザイナーによって感じられ実践のうちに作られている。もしデザイナーがより良い「風景」を作りたいと望んだとき、彼ら彼女らは意識せずに、しかし、ともすれば「産みの苦しみ」と形容されるような苦労をして説明しがたい経験を風景の中に紛れ込ませる。

このような実践の過程や、実践の結果として作られる形態は、魅力的ではあるが、私たちはこれらに積極的な注意を払っては来なかった。あるいは、近代や反近代（あるいはポストモダン）の視点からは、ともすると調和を乱すノイズ的なものとして排除の対象にすらなった。しかし機能や意味を特定し得るものではなく、受け手による解釈を広げるきっかけ、つまり私たちが感覚し得る「風景」のなかの「気づき」として感じられ、続いて個々人による自由な意味づけの可能性を広げる、いわば理工学的機能や社会的意味が明確ではないものを発生させるジェネレーターのような存在として評価することはできよう。

5-3. 能動的なノイズとしての気づきのデザイン実践

例えば、建築デザインにおいては最近、障害物や異物とみなされてきたもの、廃屋や空き地などを環境ノイズエレメントとして評価する試みがなされている。提唱者の宮本佳明によると、これらは風景に「雑音」や「ほころび」を与えることによって、逆に魅力を与えるものである［注 42］。これなどは理工学的機能や社会的意味からは排除されてきた形態要素を評価するものであろう。つまり、近代、反近代の立場を問わず、理工学的機能や社会的意味による法則性に回収されないが故に、住民や利用者などのカテゴリー化された存在にとっての機能や意味は無い。しかし、だからこそカテゴライズされない個々人にとっては自分なりの意味性を育める存在だ。

本論におけるオトの事例も、理工学的機能や社会的意味からみるとノイズでしかないものである。しかし逆に、それだからこそ、オトを感じる者一人ひとりが自分なりの解釈を育める可能性が開けている。環境ノイズエレメントは、既存の非オブジェクト的物質を評価するものだといえようが、本事例におけるオトのデザインは、さらに進んで意図的に環境ノイズエレメントを創造し、風景の中に加えたものといえよう。宮本は環境ノイズエレメントをデザインに生かす手法を提言しているが、本事例において確認された単純形態の反復は提言できていない［注 43］。この点で本事例は、新たな形態表現の語法を開拓するきっかけとすることもできる。

このような能動的に作られる「ノイズ」は、鳥越のいう「気づき」をさらに発展させたものでもあろう。風景の中で、私たちは何らかの特定できない魅力を感じるからこそ、その「名付けえぬ」ものは誘引子としてデザイナーに受け取られ、彼ら彼女らの実践を通して形態として表現され、それはまた不特定多数の受け手に、風景の中にあって特定できない「気づき」として感覚される。

風景という概念は、おもに西洋において構築されたとされている。それゆえに「近代的」な理工学的機能として探求された。また近代がもたらす均一性への反省として、社会的意味からの法則性が探求され、また相対化されてきた。しかし本論における事例のように、風景をよりよいものにしようというデザイナーたちの実践は、理工学的機能や社会的意味から解釈されてきた風景の中に、その解釈からは特定できない形態情報をまぎれこませてしまう。結果として、理工学的機能や社会的意味から対象を特定できないものであっても、風景という枠の中においては周辺的なものとして、魅力を感じさせる新たなものが創り出される可能性を感じさせてくれる。これは風景のデザインに理工学的機能や社会的意味からの説明に終わらない、新たな視点をもたらしてくれるものといえよう。

謝辞

本論をまとめるにあたり、調査に協力していただいた（株）サウンド・プロセス・デザインの皆様、作曲家のイノヤマランド（山下康様、井上誠様）、同じく作曲家の四方宣男様、藤枝守様、吉村洋子様、浜町再開発組合の皆様、トルナーレ日本橋浜町管理組合の皆様、（株）ラスアソシエイツの皆様に感謝いたします。また御指導いただいた北海道大学大学院文学研究科の宮武公夫先生に感謝いたします。匿名の査読者の方々からも有益な意見をいただきました。どうもありがとうございました。

注及び参考文献

1. 片桐保昭：ランドスケープデザインを文化の過程として研究する, 形の文化研究, 4, 2008, 37-47.
2. ルフェーブル、アンリ, 斎藤日出治訳：空間の生産, 青木書店, 2000. p. 567-602.
3. ド・セルトー、ミシェル, 山田登世子訳：日常的実践のポイエティーク, 国文社, 1987. pp. 372-92.
4. ギデンズ、アンソニー, 松尾精文, 木幡正敏訳：近代とはいかなる時代か？, 而立書房, 1993. p. 140.
5. ラッシュ、スコット, 清水瑞久ほか訳：ポスト・モダニティの社会学, 法政大学出版局, 1997. p. x.
6. クリフォード、ジェイムズ, 太田好信ほか訳：文化の窮状 ： 二十世紀の民族誌、文学、芸術, 人文書院, 2003. pp. 83-9.
7. GUO, Pei-yei: ‘Island Builders’: Landscape and

Historicity Among the Langalanga, Solomon Islands, Pamela J. STEWART & Andrew STRATHERN (eds.), *Landscape Memory and History*, Pluto Press, 2003, pp. 189-209.

8. SANTOS-GRANERO, Fernando: Writing History into the Landscape: Space, Myth, and Ritual in Contemporary Amazonia, *American Ethnologist*. 25(2), 1998, 128-148.
9. 足立明：開発の人類学―アクターネットワーク論の可能性―, 社会人類学年報, 27, 2001, 1-33, p. 15.
10. ラポポート、エイモス, 花里俊廣訳：構築環境の意味を読む, 彰国社, 2006, pp. 135-6.
11. BOURDIEU, Pierre：*Outline of a Theory of Practice*, Cambridge University Press, 1977, p. 2.
12. GELL, Alfred：*Art and Agency :An Anthropological Theory*, Oxford University Press, 1998, p. 37.
13. 鳥越けい子：サウンドスケープ(Soundscape), 造園雑誌, 52(4), 1989, 338-340, p. 338.
14. 片桐保昭：創られゆく風景, 北方人文研究, 1, 2008, 69-86.
15. このような方向性については、右の文献に詳しくまとめられている。岩宮真一郎：音のデザイン, 九州大学出版会, 2007.
16. シェーファー、R. マリー, 鳥越けい子、庄野泰子、若尾裕、小川博司、田中直子訳：世界の調律, 平凡社, 1986.
17. 渡辺裕：聴衆の誕生：ポスト・モダン時代の音楽文化（増補版）, 春秋社, 2004.
18. アタリ, ジャック, 金塚貞文訳：ノイズ, みすず書房, 1985.
19. ROSEMAN, Marina：Singers of the Landscape, *American Anthropologist,* 100(1), 1998, 106-121.
20. フェルド、スティーブン：音響認識論と音世界の人類学, 山田陽一編, 自然の音・文化の音, 昭和堂, 2000, pp. 26-63.
21. MODY, Cyrus. C.：The Sounds of Science: Listening to Laboratory Practice, *Science, Technology & Human Values*, 30(2), 2005, 175-198.
22. 中川真：アートとサウンドスケープ, 現代のエスプリ, 354,至文堂, 1997, 170-178, pp. 174-5.
23. 鳥越けい子:サウンドスケープ, 鹿島出版会, 1997, pp. 192-3.
24. ナイマン、マイケル, 椎名亮輔訳：実験音楽, 水声社, 1992, p. 49.
25. TOYNBEE, Jason：Music, Culture, and Creativity, *The cultural Study of Music*, Martin CLAYTON, Trevor HERBERT and Richard MIDDLETON(eds.),Routledge, 2003, 102-112, p. 107.
26. ラポポート、エイモス, (前掲書), pp. 21-2.
27. 芦川はケージの「チャンス・オペレーション」(偶発的な音階を演奏する手法)などを取り入れた作品《オートマティック・コーラス》(1976)なども発表しており、ケージの影響も受けていることがわかる（芦川の作品については注及び参考文献［注 28］の pp. 56-7.を参照した）。
28. 筆者注：前出のジョン・ケージのことを指す。
29. 筆者注：アンビエント・ミュージックの先駆者とされる著名な作曲家、音楽プロデューサーのブライアン・イーノ(Brian Eno, 1948-)を指す。
30. 小川博司、庄野泰子、田中直子、鳥越けい子編：波の記譜法, 時事通信社, 1986, p. 35.
31. 平松幸三、卜田隆嗣、谷村晃、鳥越けい子：サウンドスケープをめぐって：その受容とひろがり, 現代のエスプリ, 354,至文堂, 1997, 9-39, pp. 28-9.
32. この作曲家達も、少なくとも本論で紹介する事例に関わった者では、音楽の専門教育を受けた者はいなかった。つまり「音楽家」という専門家集団の中でも周辺的である。
33. この現場でオトの確認作業（オトダシと呼ばれる）は工程上、通常の環境音のみの状況で行われねばならず、工程表でもそうなっているのだが、最初のオトダシ作業は工事の騒音がひどく音源の調整が困難であった。音は風景の一要素であるということは、どのような作業条件が必要なのかということが、実務関係者には全く考慮の他であるという実情があるといえよう。
34. この作曲家は故人であるため、一緒に仕事をした別の作曲家からの証言によった。
35. STERNE, Jonathan：Sounds Like Mall of America, *Music and Technoculture*. R. T. A. LYSLOFF and L. C. GAY Jr. (eds.), Wesleyan University Press, 2003, 316-345, pp. 323-6.
36. この発言の場合「歴史の記憶」との発言は、一緒に業務に当たる建築家などといったデザイナーたちによるものである。
37. いわゆる「芸術」の世界では、他にもやや異なるニュアンスで「ジャンプ」という言葉を使う人はいる。様々な芸術家と協働する SPD の仕事を考え合わせると、恐らくこれは彼が独自に発想した言葉ではないであろう。
38. 片桐保昭:風景研究における実践論的アプローチ, 北海道大学大学院文学研究科研究論集, 7, 2007, 1-20, p 2.
39. HIRSH, Eric: Introduction, *The Anthropology of Landscape*, Eric Hirsh & Michael O'Hanlon (eds.), Oxford University Press, 1995, 1-30, pp. 4-5.
40. ギデンズ、アンソニー, （前掲書）. p. 29.
41. リーチ、エドマンド, 青木保、宮坂啓造訳：文化とコミュニケーション, 紀伊國屋書店, 1980, p. 76.
42. 宮本佳明：住宅地の環境形成において環境ノイズが果たす役割の研究, 住総研 研究年報, 29, 2002, 85-95, pp. 85.
43. 宮本佳明：環境ノイズを読み、風景をつくる, 彰国社, 2007, pp. 168-169.