



Japan Design Space Association

一般社団法人 日本空間デザイン協会

DSA 関東支部

「情報ポスト」

2014年 1月号
VOL.004-1(通算016号)

会員からのメッセージ

M E S S A G E

お待たせしました DSA 情報ポスト 4 号、特集「空間と音」です。

空間体験において音、音楽も重要な要素です。ただ写真に写らないので、どのような事例や方法があるのかなかなか知ることができないのですが・・・

今回は4人の方に執筆いただきました。音をつくる、音を感じる、音をデザインする、それぞれの視点で「空間と音」について述べていただいています。

(2 ページにつづく)

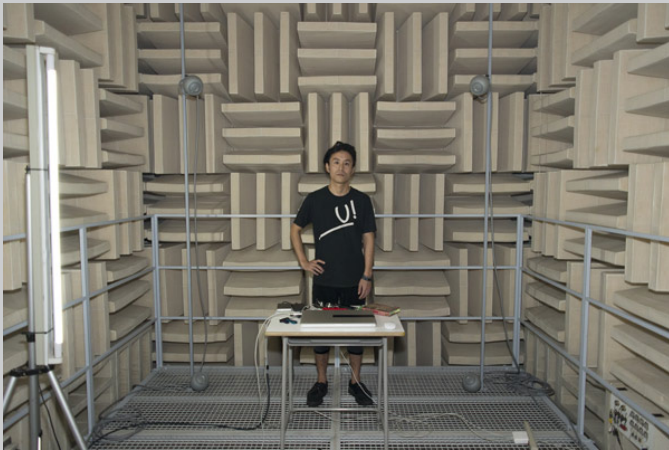
音と空間

今井慎太郎

空間は古来より、音楽を拡張するために考慮されてきた。

有史以前の、よく響く洞窟内での儀式的な演奏がその原初といわれる。キリスト教の大聖堂を満たす長い残響は音に神秘性を与え、ひいてはポリフォニー(注1)という音楽形態を生み出した。モーツァルトは、4つの場所にそれぞれ楽器群を配置してエコー効果を強調する「ノットウルノ」を作曲している。器楽アンサンブルを聴衆が囲み、さらにそれを6人のソリストとスピーカが包囲してコンピュータ制御の音像が駆け巡り、複層的な「応唱」が空間に展開されるブーレーズ作曲の「レポン」は、20世紀のマイルストーンといえる。

初台のNTT インターコミュニケーション・センター [ICC] で2014年3月まで展示されている、evala+鈴木昭男による「大きな耳をもったキツネ」は、まったく新しい音と空間の体験をもたらす。無響室内に配置された8.1チャンネルのスピーカにより上演されるこの作品は、暗闇のなか椅子に座り鑑賞するにも拘わらず、広い、狭い、あるいは非現実的な空間を、音のみで脳内に直接知覚させる。録音と再生における精緻なエンジニアリングが、音像の移動というよりむしろ、音楽の実体としての変幻する空間そのものを創出するのだ。人間が空間を知覚するのに視覚は不可欠でなく、どころか身体の動きを伴わないとき、それは聴覚によってのみなされる。ここで、音と空間は、二項ではなく、不可分ではないかという認識に至る。



evala : サウンドアーティスト。
「大きな耳をもったキツネ」制作中の ICC 無響室内にて。
撮影 : 三嶋一路 white-screen.jp
http://www.ntticc.or.jp/Exhibition/2013/Openspace2013/Works/Otocyon_megalotis_j.html

(注1)ポリフォニー (polyphony) とは、複数の独立した声部(パート)からなる音楽のこと。ただ一つの声部しかないモノフォニーの対義語として、多声音楽を意味する。

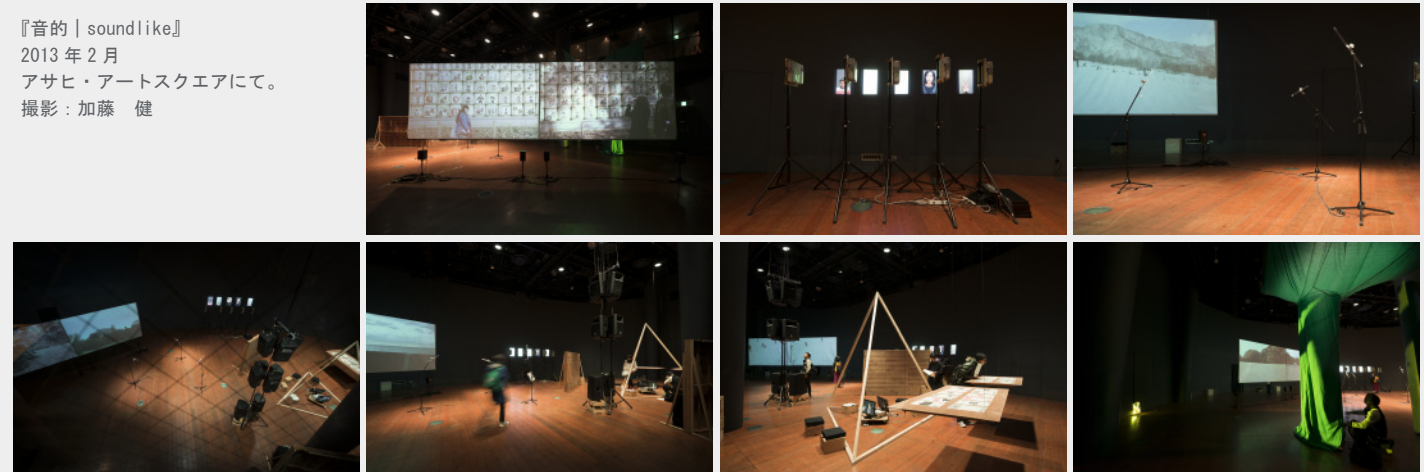
執筆者プロフィール :

作曲 | サウンドアート。音や物の微細な運動を剪定し矯正することで創作を行う。国立音楽大学およびパリのIrcamにて学んだ後、文化庁派遣芸術家在外研修員としてドイツのZKMにて研究活動を、またDAADベルリン客員芸術家としてベルリン工科大学を拠点に創作活動を行う。2008年よりバウハウス・デッサウ財団にてバウハウス舞台の音楽監督をたびたび務める。2012年にはダルムシュタット夏期現代音楽講習会にて講師を務めた。国立音楽大学および大学院専任講師。www.shintaroimai.com

空間と聴取

蓮沼執太

みなさん、色々な環境で音楽って聴きますよね？毎日、洗い物をしている時に音楽 CD をかけながら BGM として聴く。好きなミュージシャンのレコードを買い、興奮しながら針を落とす。時にはちょっとお洒落をして、オーケストラのコンサートに足を運ぶ。公園を散歩していて、サキソフォンの練習している音を聴く。などなど、実に多層的です。僕は音楽家として、聴取者にとって無限の可能性で音楽を体験できるような作曲を常に心がけています。例えば、蓮沼執太フィルという15人編成のラージ・アンサンブルを組織してコンサートをしたり、CDなどの音楽作品をリリースしたり、音楽を主題にした美術作品を制作し展覧会をしたり、映画や舞台や広告のための音楽を作曲したり、ミュージシャンのプロデュースをしたり、とその無限に考えられる音楽の聴取環境に対して、作品を作り続けています。つまり、ただ五線譜に音符を書いてプレイヤーに演奏してもらうような単一的な作曲行為ではなく、自分で曲を書き、演奏し、録音して、様々なアウトプットに変換して音楽を作っています。



今回は、その中から『音楽の展示』という部分をピックアップしてみます。

2013年2月にアサヒ・アートスクエアという場所で個展『音的 | soundlike』を開催しました。「おとてき」と読みます。「空間に音のようなものをインストールする」というキャッチコピーをつけたように大きな展示室の空間の中に、映像作品、音が出る装置、多くのスピーカーを配置して、インスタレーション、音と音楽が干渉しあうように多くの作品を展示するような展覧会構成をしました。展示空間に入った人はたくさんの音を同時に聴取していくことになるのですが、聴取の意識を様々な作品の音へ移動することで、各々が音を選び取り、その人にとっての「音楽」が成立できるようなインスタレーションを制作しました。音が干渉しあっているのに、全ての音が聴こえているはずなのですが、実際には人間の耳と意識はその環境や空間に合わせて音の聴取選択をし、自分の中で音楽を解釈していくプロセスがあるように思います。ある1つの強いコンセプトを届けるのではなく、大きな空間を最大限に使うことによって、たくさんの解釈が生まれるような音楽のインスタレーションを作ってみました。

『音的→神戸 | soundlike2』
2013年11月
神戸アートビレージセンターにて。
会場が複数に分かれていて、この写真はシアタースペースでの展示風景。
撮影 : 福永一夫



執筆者プロフィール :

1983年東京都生まれ。音楽作品のリリース、蓮沼執太フィル／チームを組織して国内外でのコンサート公演、コミッションワーク、映画、広告、舞台芸術、プロデュース、他ジャンルとのコラボレーションを多数制作する。アルバムに 蓮沼執太フィル『時が奏でる | Time plays - and so do we.』、4枚組CD『CC 00 | シーシーウー』など。主な個展に『have a go at flying from music part 3』(2011年 ブルームバーク・パヴァリオン | 東京都現代美術館)、『音的 | soundlike』(2013年 アサヒ・アートスクエア)、『音的→神戸 | soundlike2』(2013年 神戸アートビレージセンター)。2月6日より NADiff gallery にて個展『無焦点 | unfocussed』を開催。2014年初夏よりアジア・カルチュラル・カウンシル (ACC) の招聘でアメリカ・ニューヨークに滞在。www.shutahasunuma.com



Japan Design Space Association

一般社団法人 日本空間デザイン協会

DSA 関東支部

「情報ポスト」

2014年 1月号

VOL.004-2(通算016号)

空間デザインホットニュース
NEWS

(1 ページよりつづく)

またシリーズコラム「デザインのジャンルを超えて」、今回は 2 本立てでお送りします。1 本目は演劇人から見た空間デザイン、演劇も「空間と音」は重要な要素ですね。新規会員紹介もありますよ。

ではみなさま、じっくりご覧いただき今後の空間づくりに参考にいただけますように・・・
今年もよろしくおねがいします。

ろう者(聴覚障がい者)として感じる空間の中の音

室園晶子 乃村工藝社

先輩デザイナーに、「聞こえない立場から感じた空間の中で感じる音」について随筆依頼をされた。障害や社会バリアについて思惟はあっても、音については皆無だった。空間デザインの仕事にかかわった中で気づいたことを中心に聞こえない者の視点で書きたいと思う。

聴覚障がいと言っても、先天性と、中途失聴者のような後天性があり、私は先天性でろう者なので正確な音を聞いたことはない。

「楽しむ意味の音楽としての音」「中身を伝える情報としての音」「危険や状況を伝える音」大体に分けた音としての意味合いの違う3点を、視覚化、空間的表現してもらえると聴覚障がい者らも「音」を感じることが出来ると思う。

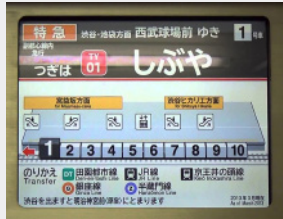
今まで見た中で、印象に残っている「音がイメージ化」されたモノやアイデアをいくつか取り上げたい。

現在、活用されている空間では、右上写真の2点が判りやすいかと思う。電車で見かける文字情報と、有明の TOC ビル内の梁に文字情報が組み込まれて建築物と一体になったユニバーサル的な配慮には感心した。
最近は、プロダクト分野でも、デザインがヴィジュアル的な作品を見かけるようになった。

丸ビル1階のブルームバーグSRに常設されていた「BloombergICE」、作者はメディアアーティストの岩井俊雄さん。残念ながら現存しない。
六本木のけやき坂にあるTV朝日のCounterVoidという宮島達男氏作品の電光数字版。音の有無は不明だが、視覚的に音と時間を感じられる。数字は特別な意味は無いようだ。

今後は、メディアとインタラクティブ要素を入れた空間が音としても表現されていく事だろう。最近、見聞きしたもので音をとても感じたのがライゾマティクスのビデオだ。
(http://rhizomatiks.com)

高齢化社会到来で失聴する方々が増加しつつある将来に向けて空間デザインが担うべき部分も多くなることでしょう。



電車内の文字情報(副都心線)

注視して頂きたい。電車の種別、駅の情報、ホーム出口案内、車両位置、乗換案内、二か国語表示。ここまで多くの情報が一枚のモニターに表示されるのは便利かつユニバーサルであり、文字の空間表現としての私の一押しである。また日本の発明でもある。

街で見かけた文字情報(有明TOC)

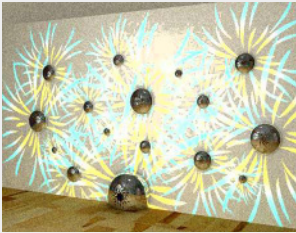
躯体の梁にさり気なくミラーの液晶パネルが取り付けられている。よく見ると文字情報が流れている。このデザインは、違和感なく自然に配慮されて空間にうまく溶け込ませているのが良い。



SMC1000 Boombox Speaker (UK)
音感が判らなくても、サウンドウェーブが表示されることで、音の強弱、リズム感が読めて面白い。音が視覚的に置き換えられた身近なプロダクトの良い例としたい。

モルテザ・ファジヒ

(イラン系プロダクトデザイナー)
前出の Boombox Speaker と同じ概念になるが、さらに迫力があり壁一面に表示される。デザイン性も良し。将来、これがさらに発展し言語や画像が出たりできれば、なお良し。
Magic Spheres©Morteza Faghihi



宮島達男(現代アーティスト)
壁に数字があるだけで、時間の概念が出そう。数字にはリズム感が伴う。時刻表示も音頭もテンポも数字に置き換えられる。作者が言うには数字に意味は無いそうだが、時を刻む音が出るように感じる。
宮島達男 Counter Void 2003 年
©Tatsuo Miyajima / テレビ朝日所蔵作品

岩井俊雄(メディアアーティスト)

この電光板は、色んな役割がある。証券会社としての株情報、触ると音楽のようにいろいろ変化していき、ゲームのように人に反応する、訪問者に興味をそるリズム感のある液晶パネル。近未来のメディアの姿を具現しているのかもしれない。
BloombergICE©Toshio Iwai



ライゾマティクス(クリエイティブ集団)
このグループのインタラクティブな表現は近未来を彷彿させるぐらい凄い。非常に想像をかりたてられ、音を感じさせる。音が無くても反応する感覚は、何とも不思議だ。
Rhizomatiks Circle
©Rhizomatiks.co.,ltd.

サウンドデザインの可能性

「人々が快適で心地よく、楽しく過ごすことのできる空間を作る」ために、...

田中千恵 有限会社サウンドデザイン・ジャパン

自然音や生活音も含めて、音は人の感情に訴えかける大きな力を持っています。空間デザインは立体のデザインです。モノラルやステレオに閉じ込められてきた音も、ようやく3Dの表現に目覚めました。形のない“音”が空間デザインの意匠として認められるよう表現力も技術力も豊かになってきています。私たちは、音楽を含めた“音”の分野で空間デザインに参加しようとしています。私たちが取り組んできたいくつかの事例をご紹介します。

①風景を写し取るサウンドデザイン

「森と水辺の教室 ポボラ」：十日町市 当間高原リゾートホテルベルナティオ デザイン・制作施工(株)乃村工藝社



森と水辺の教室ポボラ「森のホール」 ダミーヘッドマイクによる自然音(3D)の収録
「森のホール」は、ビジターセンターの役割を果たします。高原の自然音を収録し、14か所に設置した6種のスピーカーからそれぞれ再生しています。森を歩きながら音と巡り合うような“感じる展示”がテーマです。

②ドラマチックな空間演出のためのサウンドデザイン

「StarCity」 韓国ソウルの複合商業施設 KONKUK AMC
照明映像制作:(株)ウシオライティング プロデュース:内原智史デザイン事務所
アトリウムを「劇場空間」ととらえた映像と音による演出です。床・壁面・天井・エスカレーターに配置されたスピーカーから音楽がマルチ再生され、映像に同期して音が空間のなかを動く作品です。



空間を埋めつくし流れる花の映像と音楽

最後に・・・現場でつくるサウンドデザイン

様々な技術的手法の開発で、空間での音表現は格段に進歩しました。でも、空間に立体的な音を描きこむのは現場での作業です。空間の反響や暗騒音などを踏まえて音を調整するのが肝心。照明で最後の調整が不可欠なのと全く同じです。この作業が、音を人の心に届くデザインとして成立させる大切なプロセスです。

《どうでしょう。音も空間デザインのひとつになれるでしょうか?》

私たちが目指すサウンドデザイン、空間デザイナーの皆様といっしょに考えていきたいです。

有限会社サウンドデザイン・ジャパン：

建築やインテリア、照明映像と一体となったサウンドデザイン目指して、コンテンツの企画制作からシステム設計、オリジナルスピーカーの制作施工まで、一貫した流れで業務を行っています。

田中千恵：各案件の企画、サウンドソフトの制作・プロデュースを担当しています。

井口幹雄：システム設計、オリジナルスピーカーの開発などテクニカルプロデュースを担当しています



③街の音になるサウンドデザイン

「奏の木立」 習志野市企業局 内原智史デザイン事務所(デザイン・監修)

習志野市の「奏の杜」。商業と住宅エリアを結ぶブルムナードに8本のガス灯が設置されスピーカーが組み込まれています。季節と時間帯によって変化する音楽が、憩いの場として親しまれるようになりました。

木をイメージしたガス灯オブジェ
4基のスピーカーが内蔵されている



④空間デザインのための特殊スピーカー

インテリアや照明デザインを損なわない。見えないスピーカーが音の可能性を広げてくれます。



完全防水の埋設用 Pipe Speaker
：大阪駅うめだ広場



ガラス手摺のサッシに挟み込んだ
Line Array Speaker
：YOTSUBAKO(横浜 商業施設)



Japan Design Space Association

一般社団法人 日本空間デザイン協会

空間デザインホットニュース
NEWS

DSA 関東支部

「情報ポスト」

2014年 1月号

VOL.004-3(通算016号)

情報ポストでは、会員の皆様からの記事の投稿や
取り上げて欲しい企画などを随時募集しています。皆
様からの御連絡お待ちしております。

DSA 関東支部事務局まで FAX または E-mail でお

願います。

FAX : 03-6721-1980

E-mail: 日本空間デザイン協会 dsa@dsa.or.jp

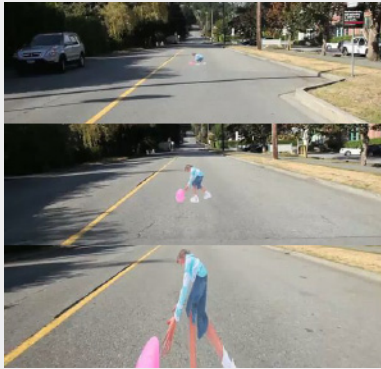
column
vol.03ーデザインのジャンルを超えてー
「グラフィックデザイナーから見た空間デザイン」

石井勇輝

一般的にグラフィックデザインは主に二次元、空間デザインは三次元であることから手法領域としては別物であると考えます。しかしそれがうまく融合した時、とても面白い空間が生まれるのは多くの事例から読み取ることができます。

最近映像作品ではバラバラに置かれたパーツをぐるーっと角度を変えて、ある視点からみると絵や文字に見えたり、プロジェクションマッピングのように二次元と三次元を合体させて立体的に見せる方法が多く見られます。

また地面に描く角度によって立体的に見える絵も人気で、プリティッシュコロンビア州ウエストバンクーバーにある小学校近くの道路には、そのように子供の絵を描いて車のスピードを落とさせるタイポグラフィがなどがあります。



ウエストバンクーバー小学校近くの道路



Eureka Tower 駐車場



「アパルトヘイト・ウォール」バンクシーの絵



DRY CUT ヘアカタログ デザイン&イラスト

石井勇輝(グラフィックデザイナー)
1979年生。専門学校卒業後、クリエイティブユニット「十人十色」に参加。2006年よりフリーランスとして「dencue design(デンキューデザイン)」の活動開始。お笑い系DVDジャケットの制作、店舗ロゴや名刺などの制作、イラスト制作などを中心に現在活動中。
www.dencue.com

お芝居において舞台セットは(最初幕が閉まっている公演ではない限り)、お客様に最初に眼にさせていただき役者だと考えています。

開演前、劇場に来て下さったお客さんにまずその空間を見て「この中で何が始まるんだろう?」と想像していただき、ワクワクしていただけるようにしなければならぬので、物語を書き始める際、僕はまず最初に1人目の役者である舞台セットという空間を考えます。お芝居が始まると舞台セットは「情景を表す」というお芝居をしてくれる大切な存在です。

例えばアニメドラえもん。のび太くんが公園で土管の上で泣いているとジャイアンにいじめられた後なんだなと想像します。道ばたで歩きながら泣いているとこれから家に帰ってドラえもんに言いつけるのかなと想像し、皆さんご存知のび太君の部屋で泣いていると『のび太君どうしたの?』ってそろそろドラえもんが出てくるのかな?と想像します。人気アニメともなると、のび太くんはただ泣いているだけでも、情景が変わるだけで視聴者は色々想像してくれます。情景はとても大切な役者なのです。

僕の作る劇場舞台では、舞台セットは1シチュエーションが多いので、ドリフのようにぐるぐる回転してセットが変わることはありません。ですから「家の部屋」から急に次の場面が「森の中」に変わったりするお芝居はうんと困ります。そんなときは必ず美術さんに相談するのですが、僕の舞台は舞台専門の美術さんではなく、その発想力とアプローチの違いから空間デザイナーに毎回お願いしております。

... 上述のシーン転換も演劇人から見ると、とんでもない答えが上がってきます。

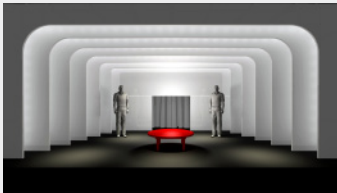
最初の部屋は真っ白の空間に真っ赤なちゃぶ台がポツーン。何処にでもあるような「家の部屋」シーンが、役者に表現力を求める神秘的な空間で始まります。そして「森の中」シーンではちゃぶ台を取り払い、木の葉っぱから光が差し込むような幻想的な照明を使うデザインでした。なるほど!と、次にそのアイデアと書いていただいた図を参考に、舞台監督さんや照明さんも含めて役者が芝居しやすいようにするには?や、お客さんが観やすいようにするには?などの視点で会議し、最後に役者のアイデアや表現力が入ってきてお客様に見せられる舞台セットが出来上がります。

こうして一番最初に考えた舞台セットという名の役者は色々な工程を経て、最初に僕が想像していたそれとは全く違った形で出来上がったりするのですが、このようにしてみんなの力で舞台セットという空間が生まれます。

安藤亮司(あんどろうりょうじ) 劇団ウルトラマンション主宰

1976年大阪生まれ。近畿大学卒業。上京後、渡辺プロダクション(現ワタナベエンターテインメント)に8年在籍後独立。サラリーマン金太郎2(TBS)、はみだし刑事情熱系(テレ朝)などの連続ドラマに多数レギュラー出演し、コリコミラクルタイプ(CX)、踊る!さんま御殿(日テレ)などバラエティもこなす。今年3月に劇団『ウルトラマンション』を旗揚げ。東京を中心に精力的に活躍中。2013年演出作品: バイバイドロシー(作・演出)、エメラルドドラッカー(演出)、殺し屋にくびったけ(作・演出)、アンティークアンドロイド(演出助)

http://facebook.com/ultramansion mail:umandou@gmail.com



さて、演劇人である僕がこのようなスペースをいただき、文章を書かせていただけると言う事なので、読まれている皆さんとはあまり縁がないであろう舞台役者について書かせていただこうかと思います。

まず舞台役者という生き物は自身が仏教徒であってもキリスト教徒であっても信仰がない者であっても公演期間中だけ信じる神様は統一されます。それが「舞台の神様」です。舞台セットというのは公演の2日くらい前に出来上がります。舞台監督をはじめ美術さんや役者自身の手で建て込みをします。そして出来上がったと同時にその空間には神様が誕生します。もちろん舞台に土足で上がる行為などは神様誕生と同時に禁止されます。新人の役者などがそれを知らずに土足で舞台に上がり先輩に怒鳴られるという光景もよく目にします。公演前にはみんなが集まって、スタッフさんなどに挨拶をする際には必ず舞台セットにも「よろしくお願ひします!」と挨拶(お願ひ?)をします。セットではありません。大道具の神様や小道具の神様なども存在します。公演中、劇場という空間には様々な神様が溢れかえるのです。そして舞台役者はその神様たちに見守られながらお芝居をします。

余談ですが、皆さんにもし観劇のご機会などがあれば、ここには役者たちが信じてやまない神様が存在するんだなあと考えながら劇場に入っていたら楽しさが一つ増えるかもしれません。なんだかんだで全公演が終了すると今度は「ありがとうございました」の感謝の意を伝えた後、解体作業(ばらし)が始まります。劇場の撤収時間が決まっているので、本当に神様がいたの?と疑うくらいものすごいスピードで木っ端微塵にセットはなくなっていきます。そして丸1日かけて作った舞台は約2時間程度で何にもない空間に逆戻りします。その舞台セットで同じ役者・スタッフが全員そろって同じ公演が行われる事はほとんどありません。だから僕個人的にはこの何もなくなくなった空間を見た時にポロツと涙が出たりします。そして「また同じメンバーでお芝居しようね!」というほとんど叶わない約束を交わして劇場を後にします。

公演期間中、勝手に役者たちに舞台の神様を創り祭り上げ信仰されるこの空間、次の日には違う劇団によりまたちょっと違った神様が誕生するのです。こんなに神様が入れ替わり立ちかわりで生まれてくる空間って他にないんだろうなあ、とか考えながら僕は新しい神様を作る作業に動かせていただきます。

新規会員紹介(2013年度に入会された方をご紹介します。)

NEW F A C E

南 正一郎
株式会社博展
クリエイティブ局

クリエイティブの価値とは何か。日々模索しています。

佐藤陽一
ナカダ株式会社
デザイン部
デザイナー

寄り道しながらコツコツとゆっくりと

城 康弘
株式会社ミュー
代表取締役

おもてなしの心で世界中の人々に笑顔と感動をお届けします。

花岡佑介
モノローグ
Art Director /
Designer
代表取締役

クライアント様の思い描いた想いや考えに「発信力」を加えて、現実には「アダプテーション」することをコンセプトとし、デザインを発信します。