

映像部門『擬音語世界 一音の収集と再構築』

異文化掲載用原稿

はじめに

4年次の一貫した研究テーマとして、「日常生活に溢れる環境と行動」を掲げている。それは、普段接している音や場所の風景などの身近な環境と、毎日繰り返し行っている日常の動作を見つめ直すことにより、日常を非日常に変える独自の試みである。

稲垣ゼミでの活動を通して、既存概念に囚われずに自由に発想しながら、物事の本質を見極めようと模索している。今回、2019年度国際文化情報学会で紹介した『擬音語世界一音の収集と再構築』は、そうした発想で制作された作品の一つであり、特に自分の身の回りの環境に着目した映像作品である。

作品の概要

私たちの周りには無数の音で溢れている。雨が降った時には「ポツリポツリ」と音が響き、上がったと思えば遠くで鈴虫が「リンリン」と鳴いている。世界の「そのままの」音が耳に直接入りこみ、目で見て、皮膚で感じて人は音を認識している。私は日常に溢れる音について、特に擬音語に焦点を当てた映像作品を制作した。

1960年代末、カナダの現代音楽作曲家であるR.マリー・シェーファー[R.Murray Schafer]¹⁾により「音風景」を意味するサウンドスケープ[soundscape]²⁾という概念が提唱された。サウンドスケープは、地球上の様々な時代や地域の人々が音の世界を通じて日常的な環境とどう関わっているのかを問題とし、それぞれの音環境を個別の文化的事象として位置付けるというものである。つまり音を聴く行為によって自ずと現れる意味世界とも言えよう。

私はこの発想の方法に基づき音を風景の構成要素と捉え、音と音の関係性を意識しながら音を「聴く側」にまわった。すると新たな発見があった。耳で聴いた際に頭の中でその音がどう響いたかを言語化する瞬間が現れたのである。上述した「ポツリポツリ」という言葉を例にとると、耳で聴いた時には「ポツリポツリ」と音が響いている訳ではないのだが、雨の音だと認識し、人にこの自然音を伝える際、言語化され生音から形を変えて現れる。擬音語とは、自然界の音響を言語音で真似て表している。

ところで、風景の一部としてデザインされた擬音語によって表された音は果たして本当にその姿になりたかったのだろうか。もしこの世の音が全て擬音語に変換されたら人は音に対してどのように感じるのか、この作品は身近にある擬音語を通して今一度見つめ直すきっかけとなる。

用意した映像は四つ、身近な埼玉県風景を映しながら、雨が降った日の公園で環境音に耳を傾ける様子や、緑豊かな森の中で木々の揺れや砂利を踏む音、鳥の鳴き声を擬音語を通じて感じる映像を撮影した。前半は映像を入れずに音だけを流した映像を流すことにより、擬音語で表された環境音を、風景を介さず音として認識することに注目してもらいたい。後半が現れる画と現れない画を交互に見せる事で音を聴く行為に主観性と客観性を持たせ、普段とは違った視点で音と接する事ができるよう意識した。

言葉によって認識される擬音語世界。何気なく耳から離れていく音が形を変えて現れるかもしれない。

新たな発見とフィードバック

この個人研究を通して、日常に溢れている音と自分が存在している空間の関係性について、シェーファアの『サウンドスケープ』の定義にもあるように、音はその風景、環境を形作る大きな要素の一つであることを実感した。つまりサウンドスケープ・デザインは何気なく過ごしているここ東京でも様々であり、無意識のうちに人間は音環境を頭に植え付けているのだ。

また擬音語を焦点に当て、音を言語化させたことは、日々人間が感じる音はそれぞれであって、どう言葉として出てくるのかは分からないという事に繋がり、少なくとも自分と友人の間では音環境のイメージについて違いがあった。また、スティーヴ・ライヒの『It's gonna rain』という作品でも、始めは言葉として存在していたキリスト教の説教が、繰り返し再生される事により、音楽へと変化していくように、この『擬音語世界』でも環境音へと姿を変えた擬音語が、聴く人に新鮮さをもたらしたのではないだろうか。

学会での発表を終えて、審査員方のフィードバックからは大変興味深いご意見を頂いた。例えば、日本語圏に属していない人々にとっては「音」から「言語」へコード化が行われたい、という意見で、映像の中に外国人が通りがかるシーンがあったが、そこにさらに工夫があるとさらに幅が広がり、国際文化を感じさせる作品にもなりえただろう。もう一つは言語文化的視点で、20世紀の現代音楽や現代美術の流れは言語の物質性と並行している、という意見で、今までのアーティストたちがどのように言葉に対してアプローチをとっていったのか、歴史をより深くまで研究していけばより作品に厚みが出ると考えた。

これからも制作を巡る試行錯誤の日々は続いていきそうだ。

注

1) 1933年生まれ。オーケストラ作品からマルチ・メディア作品など幅広いジャンルを手掛けるだけでなく、サウンドスケープの提唱者としても世界的に注目されている。(https://ci.nii.ac.jp/naid/110004646422) (2019.11.11)

2) R.マリー・シェーファアにより提唱された「Landscape=風景」と「Sound=音・音響」を合成した造語。(http://www.seiryu-u.ac.jp/u/education/gakkai/h_ronsyu_pdf/2_2/p35_taninaka.pdf) (2019.11.11)

参考としたアーティストと作品

レイモンド・マリー・シェーファア

1. Raymond Murray Schafer from THE LIVING COMPOSERS PROJECT <http://composers21.com/compdocs/schaferm.htm>
2. 日本サウンドスケープ協会 サウンドスケープとは? <http://www.soundscape-j.org/soundscape.html>
3. 『サウンドスケープとはなにか』 鳥越けいこ 著 https://www.jstage.jst.go.jp/article/jriet/1972/19/7/19_7_409/_pdf/-char/ja

ピエール・シェフェール

1. Pierre Schaeffer from Brahms - IRCAM <http://brahms.ircam.fr/pierre-schaeffer>
2. ミュージックコンクレートの思想 福田達夫 <http://www.kyoto-seika.ac.jp/hirano/sounddesign/musicconcrete.html>

スティーヴ・ライヒ

1. Steve Reich <http://www.steverreich.com>

2. ミニマル・ミュージックについて 石井拓洋 http://www.iitak.com/2019snd/pdf/minimal_music_ex_2019.pdf

3. 最高の楽器「声」の使い方、スティーヴ・ライヒの場合 Part.1 <http://dkagera.hateblo.jp/entry/最高の楽器「声」ライヒの場合-1>

ビジュアルイメージ (計5枚)



