

「いること」と「聴くこと」のワークショップ ——聴覚によって位置づけられる自己感覚の 体験デザイン

坂倉杏介^{†1} 川口ゆい^{†2} 渡邊淳司^{†3}

筆者らは、身体の内外を移動するように感じられる音を提示し、聴覚によって位置づけられる自己の感覚を再認識するワークショップ(「HERE/HEAR『いることと聴くこと』のワークショップ」)を企画、実施した。本論文では、このワークショップにおける体験デザインの指針を、ハードウェア、音響コンテンツ、ワークショップシナリオの視点から論じ、実施結果を考察する。ハードウェアは、3つの音響装置：トランジスタラジオ、超音波スピーカ、環境スピーカで構成され、参加者はシュラフに身を包み、床に横たわりながら、これらからの音を聴いた。音響コンテンツは大きく、1) 環境を再現する音、2) 身体内部音・感情と関連する音、3) 声・言葉、の3種類に分けて構成された。ワークショップの実施にあたっては、それぞれに分類される音響コンテンツを聴いた後、その感覚を参加者同士で対話、共有し、徐々に体験を深める形式で進めた。ワークショップを通じて、参加者は、音と自己の位置づけ、それにとまなう感情や身体状態の変化への気付きなど、聴覚とそれに強く関連した自己の存在に関する感覚をそれぞれのやり方で感じることができた。

Design Guidelines of “Workshop HERE and HEAR”

KYOSUKE SAKAKURA,^{†1} YUI KAWAGUCHI^{†2}
and JUNJI WATANABE^{†3}

This paper describes the design guidelines of “Workshop HERE and HEAR” from the viewpoints of hardware, sounds, and its scenario. In the workshop, we used three types of speakers: earphone, hypersonic speakers, and normal speakers. By suitably combining the three speakers, the sounds can be perceived as if it moves back and forth inside and outside of participants' bodies. The participants listened to these sounds in sleeping bags lying on the floor. Sounds can be classified into three design concepts: 1) sounds in the environment, 2) inner sounds and the sounds which evoke emotional feelings, 3) voices and words. The participants discussed and shared the feelings after listening to

these sounds. By the workshop report, it was confirmed that the participants were aware of changes of their own emotion and state of body, and felt the relationship between localization of sounds and sense of presence.

1. はじめに

ベルリンを拠点に活躍するダンサー、川口ゆいのパフォーマンス作品「HEREing Loss—私の解る場所」において、観客は、シュラフに身を包み、身体を横たえたまま、トランジスタラジオ、超音波スピーカなど、複数の音源からの音を聴き、身体表現を鑑賞・体験した。この鑑賞体験は、観客の音の定位感覚や、自身の存在感覚(ある場所にいるという確信の感覚)が、これまでにないやり方で揺るがされるものであった¹⁾(図1)。筆者らは、上記パフォーマンス作品において鑑賞されるエッセンスを、参加者が時間をかけて自身の感覚に集中し、自身の言葉を通じて振り返ることができるワークショップという形式で再構築した。ワークショップは、参加者が、音の性質や位置をよく聴くことと存在感覚の関係を、自覚的に体験することを意図して設計された。本論文では、その設計指針について、ワークショップで使用したハードウェア、音響コンテンツ、シナリオ構成に分けて論じる。

2. ワorkshop概要

2.1 聴くことによって位置づけられる自己

川口は、作品の背景について、次のように述べている。「様々なチャンネルから膨大な情報が送り込まれる現代、私達にとって、それらをいちいち自分の中で処理し、関係づけ、それによって己を取り巻く環境の輪郭を捉える、という作業が困難になって来ています。その事は同時に、環境と相対的な関係にある、自己の輪郭もますます捉えがたくなって来ています事を意味しているのかもしれませんが。」(公演企画資料より抜粋)

作品背景にもあるように、本ワークショップでは、環境の認知と自己の存在の認知は互いに深く影響しあうものと考え、参加者が環境を知覚すると同時に、自分自身の存在感覚を確

^{†1} 慶應義塾大学

Keio University

^{†2} ダンサー、コレオグラファー

Dancer, Choreographer

^{†3} 知覚研究者

Perception Researcher



図 1 「HEREing Loss—私の瞬る場所」
Fig.1 Audio dance performance HEREing Loss.

かめ直す経験の創出を目指した。

環境の空間把握は、主に視覚を通じて行われている。一方、自分自身の身体の把握は、主に触覚が大きな役割を果たしている。聴覚は、その両方の要素を持ち、遠くの事物や他者の音を聴くことにより、その距離や位置を測ることもあれば、自分自身の声や足音によって自己の位置・存在を無意識に一瞬一瞬確かめてもいる。環境と自己の両方の情報を得ることができるという聴覚の境界的特性から、聴覚情報をうまく変化させることによって、聴いている側の意識が、自己の外部と内部を移動する、さらには、意識をその両方へ向けることも可能になるのではないだろうか（このことは、知覚特性としての違いだけでなく、自己の存在感覚を確かめるには身体内外の境界に生じる聴覚情報が特に重要な働きを示す、と哲学の分野でも議論されている²⁾）。本ワークショップは、「聴く」という外部環境に対する感覚と、「いる」という自己に対する感覚を、音によって結び付ける「聴くことによって位置づけられる自己」というコンセプトを持って設計された。

2.2 関連ワークショップ・体験デザイン

本ワークショップのコンセプトや手法に関連する先行事例として、以下があげられる。

聴くこと・触ることの体験に焦点を合わせた例として「ダイアログ・イン・ザ・ダーク」³⁾がある。ドイツで始まったこのプロジェクトは、室内に完全な暗闇をつくり、落ち葉の敷き詰められた森林や、自動車や屋台のおかれた街を再現し、そのなかを視覚障害者の誘導によって歩き回るプログラムである。参加者は、落ち葉を踏みしめる感触や音、自動車の手触りやエンジン音、オイルのにおいなど、視覚以外の感覚で暗闇につくられた世界を体験しなおすことになる。視覚を遮断することで他の感覚を開く体験のデザインであり、1989年の開催以降、世界各国で行われている。

また、聴覚に特化した試みは、音にじっくりと耳を傾けることで世界に触れ、それを通じて世界の音環境を改善しようとする一連のサウンドスケープの実践に多い。提唱者のマリー・シェーファーは、サウンド・エデュケーションというコンセプトで、数多くのプログラムを行っている^{4),5)}。これらは、聴覚によって外部環境に対する感覚を鋭敏にする事例であり、環境教育、音響技術など様々な領域で実践が重ねられている。こうした音を聴く行為は、音楽療法⁶⁾、ディープエコロジなど環境・精神世界のワークショップ⁷⁾、また音楽家による創作や音楽教育⁸⁾など、様々なプログラムのなかにも広く取り入れられている。

一方、他者との関係のなかに位置づけられる自己の気づきを促進するプログラムとしては、1940年代後半から主に米国でさかんに行われている、Tグループ、エンカウンター・グループなどの実践^{9),10)}がある。これらはカウンセリングや心理学の分野から派生した手法で、車座に座った参加者が、自由に対話することによって他者との関係の中に自身の存在感覚を見い出していくワークショップである。

「ダイアログ・イン・ザ・ダーク」やサウンド・エデュケーションの実践が、聴覚を手がかりに環境への感覚を開いていくのに対し、Tグループ、エンカウンター・グループは、対話と他者との関係を通して、自己の存在感覚に迫る手法である。これらは、環境と内面のいずれかに重きをおいた体験のデザインであるが、本ワークショップは、環境と自己の両者に開かれた聴覚の特性を活かし、身体の外部と内部、双方への感覚を鋭敏にし、それらの関係を体験することを目指した。

2.3 ワークショップの課題と基本構成

参加者が「聴くことによって位置づけられる自己」を再認識できるワークショップを実現するためには、「聴くこと」と「いること」が相互に関連した感覚であることを参加者が主体的に体験する過程、さらには、その体験を自身の言葉で振り返り、他者と共有する過程が重要となる。そこで、本ワークショップは、特殊な音響環境のなかで集中して音を聴く時間帯と、その体験を参加者同士で話し合う時間帯の、2つの時間帯に分けて構成された。

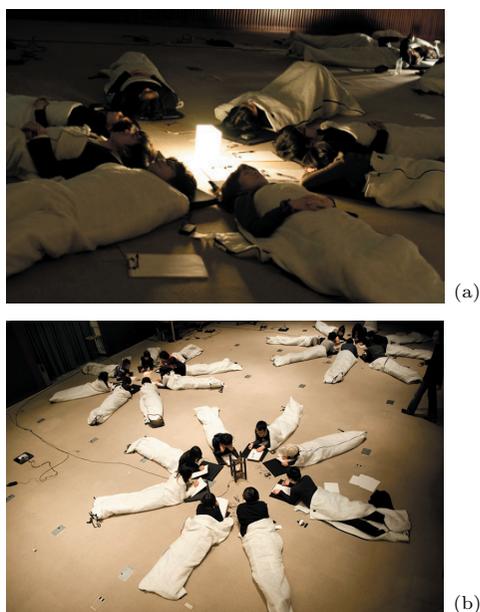


図 2 HERE/HEAR「いることと聴くこと」のワークショップの様子 (a) シュラフに入り横たわって音を聴く様子 (b) 参加者が車座で対話する様子

Fig. 2 Photos of Workshop HERE/HEAR. (a) Participants listened to sounds in sleeping bags lying on the floor, (b) They discussed and shared the feelings after listening to the sound.

音の位置を変化させるような体験は、これまででも、スピーカを多数使用することによって実現されてきたが、本ワークショップでは、近年開発された新しい音響技術やイヤホンをあわせて使用することで、その位置を身体内外も含めてダイナミックに変化させることが可能となった。詳細は 3 章で述べるが、音響環境には 3 種類の音響装置（イヤホン、超音波スピーカ、通常的环境スピーカ）を用い、参加者は、図 2(a) のように、シュラフ（寝袋）に入り、床に横たわりながら様々な音に耳を傾けた。また、4 章に述べるように、音響装置によって変化する音の定位と合わせて、音響コンテンツについても、外部環境音と身体内部音とを組み合わせ使用した。音の聞こえてくる位置が、身体内外を移動することは、相対的に「聴いている自己」を定位する基準点を揺さぶられることでもある。空間の 1 点から聞こえてくる音源との静的な位置関係を知覚するのではなく、本ワークショップでは、音響環境全体と自己の位置関係が動的に変動するなかで、「聴いている自己」の感覚が揺るがされると考えられる。

参加者は、上記の音を聴く体験の後、図 2(b) のように、同じ音を聴いた者同士が車座になり、それぞれがどのように感じたかを議論し、共有した。参加者同士の話し合いを行う意図は、体験そのものを時間をかけて言語化し共有することで、参加者自身がその体験を深く感じ、理解する機会を設けることにある。また、音の種類による聞こえ方の違いや、他の参加者の感覚との相違が明るみになり、自己の感覚が相対化されることにもなる。各参加者が音をどのように感じ、解釈するかについては、参加者個人に委ねた。ファシリテーションの方法も、聴覚についての解説や、特定の見解への誘導は行わず、音を聴いたあとに、参加者が 1 人で振り返る時間を持った後に、自由な対話を行う、オープンエンドなワークショップとした。実施されたワークショップの詳細については 5 章で述べる。

3. ハードウェア

3.1 音響装置

本ワークショップでは、図 3 のように、トランジスタラジオ、超音波スピーカ、通常的环境スピーカ、の 3 種類の音響装置を使用した。以下、その詳細とワークショップで構成した音響環境における役割について述べる。

1. トランジスタラジオとイヤホン

トランスミッタを介して、会場に微弱な FM 波を流すとともに、参加者はそれぞれが持つトランジスタラジオで FM 波を受信し、イヤホンを通して音を聴いた（図 4）。イヤホンを通じて両耳に同時に提示される音は、頭の中に定位される。そのため、他の音響装置と比べて、相対的に身体内側からの音として知覚される。

2. 超音波スピーカ

超音波スピーカとは、近年開発された鋭い指向性を持って音を提示することができるスピーカである（図 5）^{11),12)}。このスピーカから投射された超音波が物体に衝突すると、その物体から音が発せられたように聞こえる¹³⁾。スピーカの向きを変えることにより、音の聞こえる場所を移動させることができるほか、参加者の身体表面に当てることで、身体内部と外部のちょうど境界から音が聞こえてくるような効果を生み出すことが可能である。

3. 通常的环境スピーカ

会場全体に流す、通常スピーカによる音である。ワークショップでは、会場の天井および壁面に備え付けられた複数のスピーカを使用し、位置の特定しにくい音場を生成した。内部音としてのイヤホン、空間と境界を移動する超音波スピーカと比較して、最も遠い位置から聞こえてくる音であり、空間全体に広がる背景となる音である。

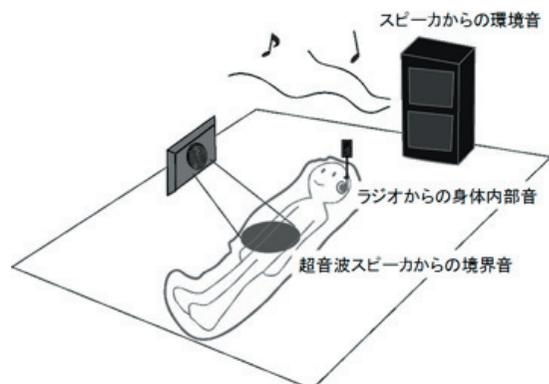


図3 本ワークショップのスピーカ構成
Fig. 3 Three types of speakers for the workshop.



図4 トランジスタラジオとイヤホン
Fig. 4 Transistor radio and earphone.

これら3種類の音響装置を組み合わせることで、音の聞こえてくる位置を操作することが可能である。たとえば、足音を流す場合、超音波スピーカを床に沿って動かすことで、足音が床を移動しているように聞こえる。参加者の身体に当たると、外でも内でもない身体の表面から足音が聞こえる。環境スピーカからイヤホンへ音を徐々に移せば、足音が外側から内側へ、遠くから近くへ向かって移動してくるような音響環境を構築することが可能になる。また、イヤホンを装着していても、背景の環境スピーカからの音は聞こえるよう、それぞれの音響装置の音量レベルを調整した。つまり、3種類のスピーカから同時に音を流しても、それぞれの位置から音を聴くことが可能であった。



図5 超音波スピーカ American Technology CORPORATION, HyperSonic Sound H460 (手に保持されている)
Fig. 5 Hypersonic speaker, American Technology CORPORATION, HyperSonic Sound H460.

3.2 シュラフ

本ワークショップにおいて、参加者は、シュラフに入り、床に横たわって音を聴く。シュラフを用いたのは、第1に、可能な限り参加者に音に集中してもらうためである。椅子に座った姿勢と比較して、体を横たえることで精神的にも肉体的にもリラックスすることができ、感覚が外部に対して開かれやすくなる。しかしながら、ワークショップ会場で横になることは無防備な体勢であり、多くの人にとってはかえって警戒心が高まる恐れがある。このため、シュラフに入ることで心理的な安心感を与える効果を狙った。また、横たわることで、身体の向きを基準に音を定位するというよりは、空間のなかでの音の移動に集中できるという効果もある。

さらにシュラフは、参加者の身体近傍に、内外を隔てる擬似的な境界をつくる装置としても機能する。通常の生活では、意識的な身体内外の境界は、物理的な身体の内外と一致し、多少変動したとしても服の内外である。身体の少し外側にシュラフがあることで、超音波スピーカからの音がシュラフから聞こえてくるなど、内か外か判断しにくい境界領域で音が生じ、音の定位に対する意識がより強まると考えられる。

4. 音響コンテンツ

4.1 視覚的聴覚から触覚的聴覚へ

3種類の音響装置とシュラフによって、定位される音の位置を、参加者の身体内外に物理的に変容させることが可能となったが、次に、その音響環境でどのような音を提示するかが課題となる。本章では、その音響コンテンツの設計指針について述べる。

表 1 音響コンテンツの三セクション
Table 1 Three sections of sounds.

セクション1	環境を再現する音
セクション2	身体内部音・感情と関連する音
セクション3	声・言葉

筆者らは、まず、音を聴く意識にはいくつかのモードがあるのではないかと考えた。たとえば、ある物音が聞こえるかどうか、それが何の音かを判断するモードと、人の声など、意味や感情をともなった音を自身の経験や記憶に関係づけ感情移入しながら聴くモードでは、単に聴くという行為であっても、その主観的な聴き方は異なると考えられる。前者が、主に意識が外部環境へ向き、自分がどのような環境に身を置いているかを理解する視覚的なモード（情景分析¹⁴）としての聴覚）であるのに対し、後者は、より身体に近い領域で、自己の感情やイメージなどと同期し、自己を確認しながら聴く、触覚的な聴覚モードといつてよい¹⁵。このような仮定から、音響コンテンツの制作にあたっては、まず日常生活で無意識に行っている視覚的聴覚に近い音源から提示し、徐々に音への感覚を鋭敏にし、最終的に触覚的聴覚へ至る、段階的な設計を行った。

4.2 聴覚経験の3段階

音響コンテンツは、ワークショップの構成上の時間的制約や、参加者の集中力の持続などもふまえ、3つのセクションで構成することにした。場面が変わるごとに、徐々に環境音から身体内部の音や言葉などへ遷移し、参加者が段階的に聴き方を鋭敏にしていけるような構成である。3セクションで提示した音の性質を表1に示す。

第1セクションは、音が何の音か、どこから聞こえてくるかを判断する段階である。自然環境の再現的な音で、馬の走る音、水の音、ピンポン球の音などで構成した。第2セクションは、人の行為や感情の流れを想像しながら聴く段階とした。たとえば、心臓の音や呼吸音といった身体内部音、急ぎ足の足音や、だれかに呼びかける電話のコール音といった行為・感情と関連する音を用いた。第3セクションは、言葉の意味によって感情を想起して聴く段階とし、川口が公演で使用したモノローグを用いた。この3つのセクションの音響コンテンツによって、環境を知覚する聴き方から、自己の内部音や他者の感情、さらに言語解釈をともなう感情の想起までを、聴覚体験の深化として体験できると考えた。

この3種類の音響コンテンツは、ウェブサイト (<http://kyosuke.inter-c.org/here/>) で試聴可能である。以下、各セクションで使用した音を具体的に示す。

4.3 セクション1：環境を再現する音

セクション1で使用した音は、以下である。

- ピンポン球
- ギャロップ
- 足音
- 缶を開ける音
- スプレー
- 蛇口を開ける音
- ジッパーの音
- 水の音
- これらを再構成した音楽的な音

このセクションでは、まず、超音波スピーカによって、ピンポン球の弾む音が、床の様々な場所から聞こえてくる。続いて、馬の走る音が会場を横切り、イヤホンの中から聞こえてくる。参加者は、ピンポン球や馬の走る音がどこから聞こえてくるかを意識し、どのように移動しているかを追うように聴く。その後、ジッパーの音、蛇口から流れる水の音などが、3つの音響装置を通じて自己の内外を移動し、やがてそれらの音が混じり合い、音楽的なリズムになっていく。このセクションのゴールは、再現的な音によって身体の外部に空間的に音の配置が実感できるようになることとした。

4.4 セクション2：身体内部音、感情をともなう音

セクション2で使用した音は、以下である。

- 心音
- 足音
- 呼吸音
- 人が倒れる音
- ハートビートモニタ
- 電話のベル
- 「もしもし」
- コール音

● 電話の不通音

イヤホンから心臓の音が流れ、空間のあちこちを足音が動き回る。ときに早足になり、息づかいが耳元で聞こえる。人が倒れるような音のあと心臓が止まり、ハートビートモニタの無機質な音が流れる。続いて、電話のベル、コール音、不通音、「もしもし」という呼びかけが、不連続につながる。このセクションは、人の行為のともなった音や身体の内部音を使用し、その音の組合せによって、他者の感情の流れやストーリーのある情景を想像し、それに移入できるような内容とした。また、電話のコール音の後には無意識に接続音を期待するなど、日常的な習慣に基づいて次の音を予測する働きをあえて裏切るなど、音どうしの組合せによって感情に働きかける音響制作を行った。このセクションのゴールは、音の種類や組合せによって切迫感や安心感など感情が動くことを体験し、その実感を通して、自己の内側へより意識を強めることとした。

4.5 セクション3：声、言葉

セクション3では、川口が公演で使用した以下のテキストの朗読を用いた。

聞こえますか？

“私”です

あなたの

右にいるかもしれないし

左かもしれない

前なのかもしれないし

実は“ここ”にはいないかも

ずーっとここで待ち続けてるんですけど

いつまでたっても呼んで貰えません

もう芋虫は蝶々になって飛んでって

蟻の引っ越しも無事済んで

豚も屠殺場からお皿ののって帰って来たんですよ

なのに私だけ

いつまでたってもここで相変わらずです

“ここ”にある沢山の目

覚えがあるような気もするし

ないような気もする

“私”が今みているこの体
確かこの私のもだったと思う

でももう違うのかも
そういえば何だか変ですよ

“私”はここにも
ここにも

ここにも

ここにも

ここにだって

そしてここにもいます

だけど肝心の私は相変わらずここで
呼んで貰えるのを待っているんです

聞こえてますか？

このモノローグの声を、3つのスピーカ間を移動させながら聴いた。ここでは、まずは自分ではない他者としての「私」が語りかけるが、その「私」がどこに存在するのかわからない。この声は、ときに遠くから、ときに空間内のそこかしこから、ときに頭の中から聞こえてくる。やがて「私」は、「今見ているこの身体」の所有者であったことを示唆し、「ここ」にも「ここ」にもいると告白する。そして、「肝心の私」は、相変わらず「ここ」で呼んでもらえるのを待っているということ、徐々に音を身体内部へ移動させながら、告白する。最後に耳のなかで「聞こえてますか？」という声が響く。超音波スピーカで「私」の位置は移動を繰り返し、やがてイヤホンから、身体内部の音として「私」が語りかけてくる。語りかけてくる他者と、その声を聴いている自己の関係が揺らいでいき、やがて聴いている自己と発話する自己が重なるかのような聴き方を感じる。

5. ワークショップ当日の様子

本ワークショップは、2008年12月23日（祝）、慶應義塾大学三田キャンパス東館6階グローバルスタジオで実施された。14時と18時からの2回、各回約2時間半、それぞれ20名、21名の一般募集による参加者がこのプログラムを体験した。以下、前章までに述べたハードウェアと音響コンテンツを、本ワークショップのなかでどのように用いたか、会場構成とシナリオ構成、ワークショップの進行・記録について述べる。

5.1 会場

ワークショップ会場は、図2(b)にあるように、フラットな空間に、シュラフを放射上に

表 2 ワークショップのシナリオ構成
Table 2 Scenario of workshop.

時間	セッション	ワーク内容
-	集合	受付開始
00:00	準備	会場へ移動
00:05		シュラフ, ラジオ設定
00:10	導入	アイスブレイク (パフォーマンス)
00:20		オリエンテーション
00:40		各グループで自己紹介
00:50	セッション1	音を聴く (環境を再現する音)
00:57		個人振り返り
01:00		グループディスカッション
01:15	セッション2	音を聴く (身体内部音, 感情を伴う音)
01:22		個人振り返り
01:25		グループディスカッション
01:40	セッション3	音を聴く (声, 言葉)
01:45		個人振り返り
01:48		グループディスカッション
02:00	振り返り	パフォーマンス
02:10		各グループで全体の振り返り
02:30		アンケート記入, 解散

配置．音を聴いたあとの対話がスムーズに行われるよう，7名ずつ3グループで構成した．各グループの中心には，床置き型の照明を置き，ディスカッション中に互いの顔を見やすいようにした．照明は，音を聴いている間は暗くし，グループディスカッションの間は床に置いた照明のみで薄暗い親密な雰囲気にした．超音波スピーカは，各グループに1台ずつ配置，それぞれ1名のスタッフが，音響コンテンツにあわせて操作した．

5.2 シナリオ構成

集合から解散までのワークショップのシナリオ構成を，表2に示す．メインのワークの前

には，シュラフとラジオのセッティング，アイスブレイクとラジオの動作確認を兼ねた5分程度のパフォーマンス，ワークショップのオリエンテーション，各グループ内での自己紹介を行った．メインの各セッションで音を聴く部分の構成については，5～7分の音響コンテンツを聴いたのち，聴いた音を個人で振り返る時間を約3分分け，その後，グループ内で15分ほど自由に感想を話しあった．個人の振り返り時間を設けたのは，音の体験後，グループによる対話をはじめる前に，各自が自身の体験をまとめる時間が必要だと判断したことによる．このセットをセッション1～3まで繰り返し，メインワークとした．メインワーク後は，セッション1～3で使用した環境音や声を総合的に用いたパフォーマンスを体験してもらい，最後にグループごとにワークショップ全体の感想を述べあう振り返りの時間を設けた．終了後，各参加者にアンケート用紙を渡し，感想を書いてもらい解散とした．

5.3 ファシリテーション

ファシリテータは，全体進行1名と各グループ内の進行を担当する3名，合計4名で行った．ワークショップの流れの説明や，使用する機材の準備，時間管理などを，全体進行を担当するファシリテータがつとめ，各グループ内の担当者が，各参加者の機材準備のサポートや，自己紹介，グループ内での対話の進行を行った．

5.4 ワークシート

各セッションで音を聴いたあと，グループ内での対話に移る際に，自分がどのように音を聴いていたかを思い出し，必要に応じてメモをとれるよう，各セッションごとに聴いた音一覧が記載されたワークシートを用意した．

5.5 参加者

参加者数は，第1セッションが20名，第2セッションが21名．認知心理学や芸術学に関心のある学生，大学院生，演劇や音楽などパフォーマンスをしている人，サウンドエンジニアなど20代から40代の多様なバックグラウンドを持つ参加者が集まった．

5.6 記録

ワークショップの記録は，写真と映像で行った．また各グループに1台ずつレコーダを用意し，グループ内の対話を録音した．また参加者には，すべてのプログラム終了後，自由記述式の感想文を書いてもらった．ワークショップ中に記入したワークシートは，任意で提出してもらった．

6. 考 察

6.1 参加者の感想

本ワークショップの狙いは、「聴くこと」と「いること」を関連づけ「聴覚的に位置づけられる自己」について、参加者に再認識を促すことにあった。ワークショップ中の対話から、この関係についてどのような体験が参加者に起こったか考察する。

ワークショップの開始当初は、何の音がどこから聞こえてくるか、空間全体がどう感じられるかに意識が向かう場合が多かった。次第に、聴いている自分の位置についての言及が起こる。音の移動を追ううちに、音との距離が消滅したり、音と自分の位置づけが変わったりすることがあり、何人かはこの体験に強い印象を残している。グループディスカッションの録音記録から抽出した参加者の代表的な感想を以下に示す。

<セクション 1>

- 普段は垂直の姿勢で聴いているが、床に横たわって聴くと、身体の上を音がとびまわっているような空間を感じる。
- まずは、床との接点を感じていた。あとから音がゆっくり聞こえる。
- 寝ていることで安心する。音の受容の仕方が違う。音がミニマムなので多様な解釈ができる。(シュラフのなかで)まわりの音が聞こえていることで、逆に、身体の中かの感覚に意識が向く感じ。
- ピンポン球が印象的。どこにぶつかっているか、見回す。移動していく感じがする。
- ジッパーが皮膚をなぞることで、自分自身が開くような、自分の皮膚が開くように感じる。
- スプレーは、頭をこすられている感じで嫌だった。
- 水の中に自分が沈んでいく、溺れる。というか自分から沈んでいきたい感覚。
- 水の音が印象的。自分の外側にあったものがある瞬間から自分が水のなかにいる感じ。

はじめは、音の聞こえてくる位置を、自分の位置を基準にして確かめる聴き方が多いが、次第に、ジッパーやスプレーなどの音が、自分に働きかける音として聞こえてくる。何人かは、水に何か落ちる音を聴いて、自分自身が水のなかへ沈むように感じている。

<セクション 2>

- セクション 1 と比べて、何か生きているものの存在感がリアルに感じられておもしろかった。人が生きている感じ。足音に呼吸音がまじると、自分が追っかけられているように感じる。
- どうなるのかという不安感。映像が頭のなかに浮かんでくる。
- 足音からの連想は、顔は出てこず、ヒールや身体の一部が映像化されてくる。
- 呼吸音を聴いているとき、肩に力が入り緊張しているのが自分で分かった。
- 鼓動の音と自分の呼吸があってきて、心音が止まったとき自分もぐたーとなった。
- 自分の心臓音でもあり、他人の心臓音でもある、ピーという音で死んだのは、自分ではなく他人。
- 嫌な汗をかいた。心臓は止まるし、電話はつながらない。実体験として受け止めていた。
- 研究室の電話が黒電話なので、具体的な場所を思い出した。受話器からの「もしもし」と外からの「もしもし」の違いがおもしろい。
- 自分の中の音のようで、感情が動かされた。ときどきしたからこそ、「もしもし」という人の声に冷静になりたくて、ときどきしないようにしている自分に気付いた。聴くなかでも、展開があり、身体の中の感じる部分が変わっていった感じ。

セクション 1 と比較して、情景や物語を想像したという感想がより多く述べられた。それらは個人的な記憶が強く関連しており、同じ音を聴いても想像するイメージはまちまちであったようだ。また、心臓の停止する音や電話音に不快感を表明した人もいたが、それによって音に対して緊張や心拍数の増減といった身体状態の変化や、音に対する自身の構えなどが意識化されていたようだ。想像するイメージは参加者によって異なるものの、音を聴くことを通じて自身の感情の動きに敏感になるという点で、設計意図どおりの結果であったといえる。

<セクション 3>

- 言葉の意味に意識がいった。「ここ」がでてくるたびに「どこ？」と意識して、深く考えてしまった。
- 遠近感が際立つ。物理的な遠近だけじゃなくて、感情の遠近感。遠くの「ここ」と耳元の「ここ」では、感じる感情が違う。近い「ここ」は怨念、遠いのはまだ大丈夫。音の遠近で感情が表現できるのかもかもしれない。

- いま、この場で聴いているから、「ここ」が「いま・ここ」と感じるのかもしれない。自分の部屋で1人で聴いていたなら、違うのではないか。
- 文脈を追っていた。声から相手の表情をうかがう。普段営業で電話するように、表情が見えない不安があった。声の主は、青白そうな顔を思い浮かべた。
- 「私がいま見ているこの身体」という言葉で自分を見ている視線を意識した。
- 「ここにあるたくさんの目」で、上から俯瞰している神様のような存在だと感じた。「いま見ているこの身体」と聴いて、交通事故で幽体離脱した人なのかもしれないと思った。
- 聞こえてますよ、と返したくなる。

セクション3では、それまでのセクションとは異なる視点からの感想があった。語りかけてくる声を、外部環境からではなく、自己の内部の対話として感じたり、自己の内声としてとらえる感覚である。また、他者の声に対する応答への欲望も見られる。

セクション1から3にかけての大きな流れとしては、セクション1の対話が、主に情景の描写が主題であったのに対して、セクション2では感情やストーリー、セクション3では、言葉の空間性、他者との応答関係が対話の中心になっていた。外部環境の情景描写はセクション3でも続くが、総じてそれは次第に後景に退き、自己の感情や状態と音との関係が前景化した。

6.2 新しい音響提示技術による体験の変化

本ワークショップは、参加者が「聴くことによって位置づけられる自己」を再認識することを目的としており、そのために、新しい音響技術やその提示形式に合わせた音響コンテンツを選択し、これまでにない「聴くこと」と「いること」に関する体験を設計した。得られた感想の大部分が、音と自己の位置づけ、感情や身体状態の変化への気づき、内的な声と応答への欲求など、特異な聴覚体験に言及しており、体験の提示に関しては、意図どおりの結果であったといえる。

6.3 対話の効果

音を聴いたあとにグループで対話を行うことで、参加者それぞれの音に対する自己位置の認識や、想起するイメージについての違いが明確になった。このように、自分の感覚と他者の感覚の相違を対話のなかで確認することは、自分自身の聴き方を再認識することにつながると考えられる。また、だれかに聞いてもらいながら発言することで、体験の解釈が進行する場面もみられた。

グループにおける対話は、はじめて会う人同士にもかかわらず、親密な雰囲気で行われ

た。「聞くことは離れたものに触る1つの方法である。人々が集まり何か特別なものを一緒に聞くといつでも、聴覚の中に潜むそうしたある種の触覚的な感覚がそのグループ全体に親密な一体感をもたらす¹⁶⁾」とマリー・シェーファーが経験的に述べているように、この対話には、聴覚体験の共有の効果も少なからずあったと考えられる。また、こうした信頼感のある場において、対話を通して自己と他者の感覚に触れていく過程は、聴くことの体験をより深く理解し、確かめるためにも意義があったといえるのではないか。

6.4 ワークショップと芸術作品

本ワークショップは、パフォーマンス作品と合わせて設計、実施された。芸術家は、一般の人が普段気付かない感覚を、意識的にも、無意識的にも表現活動の中に取り込み、観客に提示している。ハーバート・リードが指摘するように、芸術家は、まだ社会が見つけていないイメージや感覚を先取りし、それを作品という形で社会に提示する役割を担っている¹⁷⁾。こうした潜在的なイメージや感覚をワークショップとして設計しなおすことで、一般の人が、鑑賞者として表現に感動するだけでなく、体験者として、その感覚の本質を、身体を通して主体的に発見することができる。このように、芸術作品に基づき、感覚の意識化を促す機会をデザインしたという点が、本ワークショップの意義の1つであったと考えられる。

7. おわりに

本ワークショップは、パフォーマンス作品のエッセンスを、3種類のスピーカによる新しい音響提示技術と、段階的に設計された音響コンテンツを用いて、参加者が主体的に体験し直す試みであった。実施の結果から、「聴覚的に位置づけられる自己」という本ワークショップのコンセプトを体験する機会が実現されたと考えられる。こうした感覚の拡張体験は、新たな技術開発を契機に引き起こされる特殊なものではなく、個人の日常の身体や感情とも乖離しないものである。作品鑑賞とは異なるアプローチから、参加者自らが能動的に自身の感覚を拡張させ、自らの感覚に出会う機会を増加させることは、今後、さらに重要性を増すと考えられる。また、ここで確かめられたワークショップの設計指針の有効性を発展させ、異なる言語や異なる文化における実践、子どもや高齢者など異なる世代への応用を目指したい。

謝辞 本研究は、慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構、「芸術的アンサンブルの創出とその成長」プロジェクトの一環として行われた。また、横浜赤レンガ倉庫1号館、EU・ジャパンフェスト日本委員会、ヤエル・シュネル、大庭将裕、滝山聖士、早川智彦、有賀玲子をはじめ実施に向けてご尽力いただいた皆様に深く感謝申し上げます。

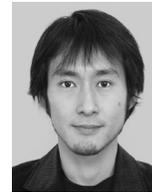
参考文献

- 1) Project HEREing Loss, 「HEREing Loss—私の孵る場所」公演サイト(オンライン).
入手先 <http://here.dmc.keio.ac.jp/> (参照 2009-3-18)
- 2) 鷺田清一: 「聴く」ことの力 臨床哲学試論, TBS プリタニカ (1997).
- 3) ダイアログ・イン・ザ・ダーク日本サイト(オンライン).
入手先 <http://www.dialoginthedark.com/> (参照 2009-03-10)
- 4) Schafer, R.M.: *A Sound Education: 100 Exercises in Listening and Soundmaking, Indian River: Arcana Editions* (1992). 鳥越けい子, 今田匡彦, 若尾 裕(訳): サウンド・エデュケーション, 春秋社 (1992).
- 5) 山岸美穂, 山岸 健: 音の風景とは何か—サウンドスケープの社会誌, 日本放送出版協会 (1999).
- 6) Bruscia, K.E.: *Defining Music Therapy, 2nd Edition*, Barcelona Publishers (1998). 生野里花(訳): 音楽療法を定義する, 東海大学出版会 (2001).
- 7) Macy, J. and Brown, M.Y.: *Coming Back To Life, Practices to Reconnect Our Lives, Our World*, New Society Publishers (1998).
- 8) Mathieu, W.A.: *The Listening Book Discovering Your Own Music*, Shambhala Publications (1991). 井上哲彰(訳): 大きな耳 音の悦楽, 音楽の冒険, 創元社 (1996).
- 9) Rogers, C.: *Carl Rogers on Encounter Groups*, Harper & Row (1970). 畠瀬 稔, 畠瀬直子(訳): エンカウンター・グループ—人間信頼の原点を求めて, pp.5-13, 創元社 (1982).
- 10) 木下 勇: ワークショップ—住民主体のまちづくりへの方法論, 学芸出版社 (2007).
- 11) 超指向性音響システム「ここだけ」, 三菱電機エンジニアリング株式会社(オンライン).
入手先 <http://www.mee.co.jp/pro/sales/kokodake/kokodake.html> (参照 2009-2-28)
- 12) Norris, W.: HyperSonic Sound System, Home Page of Woody Norris (online).
available from <http://www.woodynorris.com/> (参照 2009-2-28)
- 13) 渡邊淳司, 吉田知史, 安藤英由樹, 田畑哲稔, Verdaasdonk, M.A.: マルティメディアパフォーマンスにおける Vibro-scape Design の実践的試み, 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol.12, No.3, pp.413-416 (2007).
- 14) Bregman, A.S.: *Auditory Scene Analysis: The Perceptual Organization of Sound*, The MIT Press (1990).
- 15) Liberman, A. and Mattingly, I.: The motor theory of speech perception revised, *Cognition*, Vol.21, pp.1-36 (1985).
- 16) Schafer, R.M.: *The tuning of the world*, McClelland and Stewart (1977). 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—サウンドスケープとはなにか, p.33, 平凡社 (1986).
- 17) Read, H.E.: *Icon and Idea: The Function of Art in Development of Human Consciousness*, Faber and Faber (1955). 宇佐見英治(訳): イコンとアイデア, pp.116-122,

みすず書房 (1957).

(平成 21 年 3 月 22 日受付)

(平成 21 年 9 月 11 日採録)



坂倉 杏介

1972 年生まれ。慶應義塾大学教養研究センター講師, 理工学部非常勤講師。三田の家 LLP 代表。2003 年, 慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程修了(環境デザイン)。同大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構を経て現職。芸術とコミュニティの創造的「場」の生成プロセスを, 感性論的アプローチから研究。「横浜トリエンナーレ 2005」等への出展, 三田キャンパス周辺地域で「芝の家」「三田の家」を運営する等, 具体的な「場」の創出プロジェクトを展開。



川口 ゆい

大島早紀子, 山崎広太, 平山素子等の作品に参加。cell/66b で振付・ダンサーとして活動後, 2005 年よりベルリンに拠点を移す。現地では「クレイジーで, ストレンジで, 素晴らしい」「強靱なエレガンス」等高い評価を受ける。イスマエル・イヴォ, ヘレナ・ヴァルトマン等強い個性を持つ演出家の作品に起用され, ベネチア・ヴィエンナーレほか, 国際フェスティバルに多数参加。2006 年横浜ソロ × デュオ <Competition>+ 審査員賞受賞。2008 年には新国立劇場でソロ “REM” 再演, 現在はジャズピアニスト・高瀬アキ, 小説家・多和田葉子とのコラボレーション等, 今後の活躍が注目される新進女性アーティストである。



渡邊 淳司(正会員)

2005 年東京大学大学院情報理工学系研究科博士課程修了。博士(情報理工学)。人間の知覚メカニズムの研究を行うとともに, インタフェース・芸術表現への応用研究を行う。人間の感覚と環境との関係性を理論と応用の両面から研究している。近年は, SIGGRAPH を始めとする学会活動だけでなく, 文化庁メディア芸術祭, Ars Electronica 等の芸術祭においても数多くの展示を行う。