

博物館のサウンドスケープ・デザイン： 瀧廉太郎記念館：ケーススタディ（3）

加藤 修子

【要旨】 本研究は、サウンドスケープ・デザインの考え方に基づいて、博物館における「音の展示」と展示のための望ましい「音による環境づくり」の規範を導くことを目的としている。博物館における「音の展示」と「音による環境づくり」の二つの領域に、音の積極的活用の度合いから、連続する6つのレベルを設定した。最近、立地環境を重視する博物館が増えつつある。そこで、博物館の立地する周辺の風景や音環境と、博物館の音の展示や博物館内の音環境との関連を調査したいと考えた。

本稿では、独特の音活用を行っている博物館のケーススタディとして、「瀧廉太郎記念館」の事例を述べる。

【キーワード】 博物館、音の展示、音による環境づくり、サウンドスケープ・デザイン、ランドスケープ

目次

- 1 はじめに
- 2 博物館における6つの音活用レベルの設定
- 3 博物館の立地環境と展示の関係
- 4 瀧廉太郎記念館
 - 4.1 竹の響き
 - 4.2 スズメその他の鳥や動物の鳴き声
 - 4.3 溝川の響き
 - 4.4 井戸の音
 - 4.5 飛石と下駄の響き
 - 4.6 廉太郎トンネル
 - 4.7 竹田市立歴史資料館
- 5 調査結果の報告
- 6 おわりに

1 はじめに

本研究は、博物館における「音の展示」と、展示のための望ましい「音による環境づくり」の規範を導くことを目的としている。博物館には歴史博物館、理工博物館、美術館等の館種があるが、その施設の目的にあった音環境のデザインが必要である。これは博物館という施設のサウンドスケープ・デザインであると言える。

博物館の音環境は、「音そのものの展示」と「展示のための音による環境づくり」の二つの領域で考えることができる¹⁾。この二つの領域は博物館における音活用の方向及び方法を示すものである。

著者のこれまでの研究で、博物館の音活用について館種別特徴をある程度見出すことができた。またレベル1の展示における音の展示方法を見出すことができた²⁾³⁾⁴⁾。これまで、多数の博物館を訪問し、計量的な分析を行ってきた。

博物館の音活用については、これまで館内の音環境を中心に調査を行ってきた。最近、立地環境を

重視する博物館が増えつつある。そこで、博物館の立地する周辺の風景や音環境と、博物館の音の展示や博物館内の音環境との関連を調査したいと考えた。

今回報告する博物館は、「瀧廉太郎記念館」である。「瀧廉太郎記念館」は「レベル：1」の博物館の調査で、新たに「サウンドスケープ・デザインの展開」という方法を見出した博物館である。これは、博物館の庭で作られる音、館外から聞こえる音、及び博物館の立地する周辺の環境の音を来館者が聞くことができるように設計されたものである。これらの音を聞くということが、展示の目的の一つとなっている。

それによって、「レベル：1」における聴覚的な音の展示の実践方法は、次の4つに分類できることがあきらかになった⁵⁾。

- ① いくつかの部屋に区分けして音を流す
- ② 時刻を決め定期的に音を流す
- ③ ヘッドフォンを用いて音を流す
- ④ サウンドスケープ・デザインの展開

「瀧廉太郎記念館」では、展示されている作品よりも、廉太郎が幼少の頃聞いたであろう音環境（自然の音等）を再現することに主眼がおかれている。その音環境から、どのように作曲家として影響を受けたかを知ることができる⁶⁾。

博物館の建物には立地する周辺の音環境が常に存在し、変化しながらその空間と一体になる。視覚的な空間のみでなく聴覚的な音環境が、博物館にどのような影響を与えているかを調査した。

2 博物館における6つの音活用レベルの設定

博物館における「音の展示」と「音による環境づくり」の二つの領域を、音の積極的活用の度合いから、以下のような連続する6つのレベルに分類することができる⁷⁾。

「音の展示」

- ↑ レベル1：音をテーマとした展示

- ↑ レベル2：サウンド・インスタレーション
 - ↑ レベル3：展示物と音を組み合わせた展示
 - 3.1：音を出す装置
 - 3.2：音声解説
 - 3.3：映像展示
 - ↓ レベル4：展示のための音による環境作り
 - ↓ レベル5：展示内容と関連性の低い音の提供
 - 5.1：BGM
 - 5.2：アナウンス等信号音
 - ↓ レベル6：騒音対策
- 「音による環境づくり」

レベル1からレベル6のうち、レベル1が最も「音の展示」の要素が高い。続いてレベル2のサウンド・インスタレーションも、「音の展示」の要素が高い。レベル4からレベル6にいくにしたがって「音による環境づくり」の要素が少しずつ大きくなる。

以下に、6つのレベルについて、その概要を述べる。

レベル1：音をテーマとした展示

- ① 音（音楽）が発せられるものがテーマとなった博物館（楽器博物館、音楽家の博物館等）：必ずしも音が常に鳴っているわけではない。
- ② 音そのものを展示の対象とし、聴覚的に訴える。（音の原理を説明する理工系展示）

レベル2：サウンド・インスタレーション⁹⁾

それ自体は音を出す作品や装置であるが、その装置を空間に置くことにより周りの環境と融合し、一つの音を含む芸術的空間として作品を創りあげるものである。

レベル3：展示物と音を組み合わせた展示

レベル3.1：音の出る装置：展示に何らかの音が鳴る仕掛けが加えられた作品または装置

レベル3.2：音声解説：一般の展示やジオラマに音による解説等を組み合わせたもの

レベル3.3：映像展示：スクリーン映像、ハイビジョン映像、ビデオに音声に伴うもの

展示に伴う音も展示の一部で、音がなければ展示は完成しない。

レベル4： 展示のための音による環境づくり

展示の雰囲気盛り上げるために音がデザインされる。音がなくても展示は完成、音はあくまで補助的手段である。

レベル5： 展示内容と関連性の低い音の提供

レベル5.1：BGM：または環境音楽

レベル5.2：アナウンス等信号音

レベル6： 騒音対策

防音、マスキング、騒音緩和等

3 博物館の立地環境と展示の関係

博物館の音活用については、これまで館内の音環境を中心に調査を行ってきた。最近、立地環境を重視する博物館が増えつつある。そこで、博物館の立地する周辺の風景や音環境と、博物館の音の展示や博物館内の音環境との関連を調査したいと考えた。これには、屋外に設置された展示も含まれる。これは「レベル1：音を主とした展示」「レベル2：サウンド・インスタレーション」及び「レベル4：展示のための音による環境づくり」の展開でもある。また、博物館内の音環境との関連を調査する。さらに、ランドスケープとの関連を追究する。サウンドスケープはもともとランドスケープから創られた概念であり、特に立地環境と博物館の音活用を調査研究するためには、ランドスケープの原点を理解し、サウンドスケープとの関連を考慮することが必要不可欠である。

今回、報告する博物館は、「瀧廉太郎記念館」である。著者はこの博物館を2004年1月に訪問した。建物には立地する周辺の音環境が常に存在し、変化しながらその空間と一体になる。視覚的な空間のみでなく聴覚的な音環境が作品にどのような影響を与えているかを調査した。

博物館の作品は、設置される場所により3つに分類できる⁸⁾。

- ① 自然の中に置かれた作品
- ② 建築物の一部で外に面している壁やそこしてきた空間に展示された作品

- ③ 建物内部の作品

4 瀧廉太郎記念館

瀧廉太郎が12歳から明治27年(1894年)に15歳で上京するまで暮らした屋敷が、現在の「瀧廉太郎記念館」である。不朽の名曲『荒城の月』『花』などを世に残し、23歳の若さで夭折した天才作曲家、瀧廉太郎(1879~1903)が多感な少年期を過ごした地が大分県の竹田である。館内には彼の手紙や写真、直筆の譜面などが展示してある。近くにある「竹田市立歴史資料館」でも、廉太郎の資料を公開している。

廉太郎は竹田高等小学校に通いながら、城下町のさまざまな響きや風景、地域のすばらしい自然に囲まれ、この竹田の町で音楽の道に進むことを決心する。家の前の溝川や裏山の竹藪の響きを聞き、音楽を好んだ家族と暮らしたこの家は、廉太郎の感受性を豊かに育て、後に数々のすばらしい音楽をつくりだす源の一つとなった。この旧宅(記念館)では、廉太郎が聞いていたと思われる、当時の家や庭の音、竹田の町の響きを復元するいくつかの工夫がなされている。

「瀧廉太郎記念館」は1992年にオープンする。記念館全体の計画を監修していたのは、建築家の故木島安史であり、記念館の庭園整備計画を受け持ったのがサウンドスケープ研究家の鳥越けい子である。鳥越は、記念館を「訪れる人が廉太郎が当時聞いていたであろうこの家や庭の音風景を少しでも追体験できるような音環境を設計する」という基本コンセプトのもとに庭園を設計している⁹⁾。復元された音は次のようなものである。

- ① 竹の響き
- ② スズメその他の鳥や動物の鳴き声
- ③ 溝川の響き
- ④ 井戸の音
- ⑤ 飛石と下駄の響き

記念館では、毎年廉太郎にちなんだ音楽祭が6月に開催されている。



写真1 瀧廉太郎記念館

「瀧廉太郎記念館」の立地環境として、廉太郎が、幼少時代を過ごした竹田市の旧宅を記念館としたことは、立地環境として申し分ない。まさに廉太郎が家族といっしょに生活をし、音楽家となる道の基盤をつくった場所である。特に作曲家として作品を生み出すための感性を育んだ場所である。

入り口を入ると受付が左手にあり、その目の前では大きなTV画面で瀧廉太郎を紹介するVTRが流れている。彼の生涯について学べるものである。これはレベル3.3の「映像展示」に当てはまる。その奥の部屋には、彼にまつわる貴重な資料や文献・遺品などが並べられている。蔵には現在廉太郎の像とピアノやオルガン、さらに写真などが展示されている。

著者は、2004年1月2日に大分県竹田市の「瀧廉太郎記念館」を訪問調査した。「瀧廉太郎記念館」と併せて、廉太郎に関わりの深い「廉太郎トンネル」と「竹田市立歴史資料館」も訪問調査した。本稿では特に、「瀧廉太郎記念館」の庭の音風景を中心に報告する。

4.1 竹の響き

竹田市はもともと竹の多いところである。旧宅の裏山は竹藪になっている。廉太郎の幼少の頃の旧宅は豊かな竹の響きに包まれていた。残念ながら、現在は、裏山の竹藪は市街地の開発によってかなり少なくなっている。



写真2 廉太郎記念館の中庭の竹

記念館の庭園整備計画を行なった鳥越けい子は、「竹の響き」を、記念館の庭の植栽としてモウソウチクを多数入れることにより復元した。また、かつて廉太郎が登ったと思われる裏山への石段を発掘し復元した。来館者が石段を登れば、廉太郎が聞いたのと同じ竹藪の響きを体験できるようになっている。

モウソウチクは柔軟なので風が吹くとよくしなる。また竹の葉がサラサラと風に響く。しかし、著者が訪問した日は、風のない穏やかな日であった。そのため、風にゆれるモウソウチクの響きを、あまり感じる事ができなかった。

モウソウチクは樹高12mほどになる。モウソウチクの葉は、長さ4～8cmで、竹の大きさの割には小さい。葉は枝先に数枚～8枚ほど付き、裏面基部にはわずかに毛がある。葉は春に黄葉して新しい葉に入れ替わる。竹の幹は生長を終えてしまうと太ることはないが、枝は毎年枝分かれしつつ先が伸びる。この節数を数えるとその竹の年齢が判定できる。年齢を経た程は枝分かれの数が多いので、葉をたくさん付けることになる。

しかし、「瀧廉太郎記念館」のモウソウチクは写真2に見るように、それほど大きな竹ではない。また1月という季節のためか、葉の数はあまり多くなく、竹藪と呼ぶには少ない数であった。中庭という限られたスペースに植栽したのであるから、うっそうとした竹藪を復元することには無理がある。

次に訪問する機会があれば、風にしなるモウソウ

チクを目にした。このようなランドスケープのもとでは、廉太郎が聞いたであろうサウンドスケープを追体験できるものと思う。

4.2 スズメその他の鳥や動物の鳴き声

「スズメその他の鳥や動物の鳴き声」は、4.1で述べたモウソウチクのほかに、センリョウ、マンリョウ、カキ、モモなどの実のなる木を入れ、庭に多くの鳥がやってきて、鳴き声を聞くことができるように工夫されている。

しかし、著者が訪れた冬の1月という季節は、センリョウ、マンリョウ、カキ、モモなどの木に実のなる季節ではない。また、この季節はスズメその他の鳥や動物の活動が活発でないためか、鳴き声を聞くことはなかった。また著者が「瀧廉太郎記念館」に滞在した時間は、1時間程度であったので、そのような限られた時間内で聞くことは難しかったと思われる。春・夏・秋など鳥や動物が活発に活動する季節であれば、きっといろいろな鳥の鳴き声を耳にしていだろう。現に、2008年5月に訪問した「中村キース・ヘリング美術館」では、美術館への小道や、屋外で何度もウグイスの鳴き声を耳にした。

記念館には、「きつねの親子」と書かれた、立て札がある。動物好きな廉太郎は、庭先に現れたキツネの親子に、油揚げを投げ、その姿をじっと見ていたという。そのうちキツネは毎日現れるようになり、それは廉太郎の日課になった…と書いてある。当時は、キツネの親子の鳴き声も聞いていたであろう。現在は、キツネが現れることはまずないということである。

4.3 溝川の響き

「溝川の響き」は、記念館内の土堀沿いの雨水処理用の溝を拡幅し、庭に段差を設け、そこに家の前の溝川から水を引いて流し、家の中でも流れの音が聞こえるように工夫されている。また、庭園整備の工事中、かつて実際に利用されていたと思われる水路跡がいくつか発掘された。これらを含めて復元し、実際の水路として活用されている。



写真3 廉太郎記念館の前の溝川

この「溝川の響き」は、著者も実際に聞くことができた。ポコポコという水の流れの音ができる。

4.4 井戸の音

「井戸の音」は、瀧一家が当時実際に利用していたと思われる井戸が発掘された。これを復元して保存し、実際に井戸として活用されている。

しかし、現在井戸には写真4にみるように、竹筒を縦に半分に切ってつなげた蓋が置かれている。実際に、井戸から水汲みをすることはできない。

廉太郎が住んでいた当時、つるべを落とし水を汲み上げていたようである。そのつるべの落ちる様や、井戸の水が反響する様を想像しながら、その時に聞こえたであろう音をいっしょに想像した。



写真4 廉太郎記念館の井戸

4.5 飛石と下駄の響き

「飛石と下駄の響き」は、記念館の庭の飛石や縁石に地元竹田の石を使用して、設置された。そして来館者が記念館内の展示を見た後、庭に降りるために下駄が準備されている。飛石の他にも、敷石、玉砂利をしつらえ、下駄で歩きながら、足音や感触を通じて、廉太郎の育った家や土地を体験できるように工夫してある。

ここでは、著者も下駄を履き、庭に降りてみた。下駄を履くという習慣が少なくなった近年、まず足の裏と親指人差し指で感じる下駄とはなおの感触は、新鮮さを感じた。最初少し歩き辛さを漢字ながらも、飛石、敷石、玉砂利を歩いてみた。飛石、敷石の上は快く下駄の響きを感じる。カラコロンという快い響きである。玉砂利に降りると、下駄の歯が食い込み歩みにくさを感じる。同時に足音も変化し、ザックザックという音になる。

基本的に瀧廉太郎記念館におけるサウンドスケープ・デザインの展開は、人工的な音はいっさい使用していない。当時、廉太郎が聞いていたであろう音風景を、自然の音、実際の音として、来館者が追体



写真5 廉太郎記念館の下駄

験できるような復元や設計が行われたのである。

4.6 廉太郎トンネル

記念館から歩いてすぐのところに「廉太郎トンネル」がある。江戸時代末期、酒蔵として彫られた岩屋がトンネルになっているものである。長さ15メートルの小さなトンネルである。中に人が入ると、入口の天井にセンサーがあり、彼の作曲した曲がオルゴールの音色で流れるようになっている。「荒城の月」「花」「はとぼっぼ」等のメロディーが流れ、全部聞くと約2分かかる。

これはレベル3.1の「音の出る装置」である。竹田にはこのような、廉太郎の曲を聞くことのできるスポットがいくつか点在する。

4.7 竹田市立歴史資料館

「瀧廉太郎記念館」から「廉太郎トンネルを通り、しばらく歩くと、「竹田市立歴史資料館」がある。ここには、岡城にまつわる資料をはじめ、歴史的文献や先達の遺品、記録等が展示されている。その中に瀧廉太郎に関する資料も数点展示されている。1つは「瀧廉太郎書簡」である。廉太郎は脚気のため明治29年(1896年)7月に帰郷、8月に竹田町へ天養に出かけた。この竹田町療養中の日々の模様を母あてに手紙を書き送っている。

2つめは、「うりの絵」である。廉太郎の大分県直入郡高等小学校時代(現在の竹田市立竹田小学校



写真6 廉太郎トンネル



写真7 竹田市立歴史資料館

の前身)の作品である。

3つめは、「めがね」である。瀧廉太郎の妹にあたる安部トミ氏より寄贈されたもので、廉太郎が愛用していためがねである。

「竹田市立歴史資料館」では、特に音の展示はないが、「瀧廉太郎記念館」とともに、是非見学しておきたい場所である。

5 調査結果の報告

瀧廉太郎記念館を第2章で述べた「博物館における6つの音活用レベルの設定」で分類すると、「瀧廉太郎記念館」のTV映像は、「レベル3.3：映像展示」に分類できる。また「廉太郎トンネル」は「レベル3.1：音の出る装置」に分類できる。

今回、「瀧廉太郎記念館」で訪問調査した建物、展示室、および作品は、これまで著者が設定した音活用レベルに当てはまらないものが多かった。それは、もともと第2章で述べた「博物館における6つの音活用レベルの設定」が博物館という建物の内部に展示された作品を対照に考案したものであるからである。すなわち、「博物館における6つの音活用レベルの設定」は、③の「建物内部の作品」にのみ適用できるものである。

今回の「瀧廉太郎記念館」の庭の音風景は、①の「自然の中に置かれた作品」あるいは②の「建築物の一部で外に面している壁やそこにできた空間に展

示された作品」と言えるであろう。また、庭の設計を行なった鳥越は、訪れる人が廉太郎が当時聞いていたであろうこの家や庭の音風景を追体験できるような音環境を設計するとしたものである。まさに、その時々サウンドスケープを体験するものである。ランドスケープの観点から述べると、「瀧廉太郎記念館」の立地環境は申し分ない。建物の周辺は、廉太郎の幼少の頃の風景が多く残されている。

今後、作品の立地する周辺の風景や音環境と、博物館の音の展示や博物館内の音環境との関連を調査し、屋外にある作品に適する新たな音活用のレベルを考案することを考えている。

6 おわりに

博物館の音の活用には2つの領域がある。一つは「音そのものの展示」であり、もう一つは「展示のための音による環境づくり」である。そして音の積極的活用の度合いから、この二つの領域には連続する6つのレベルが存在する。これらの音の活用は、博物館という施設におけるサウンドスケープ・デザインである。

博物館のサウンドスケープ・デザイン（音の展示と音による環境づくり）については、博物館ではあまり議論の対象になっていない。博物館においてはその基本理念や目的に展示があり、音の展示もその中に含まれる。また、博物館の音による環境づくりを考えることも重要である。

さらに、博物館の立地する周辺の風景や音環境と、博物館の音の展示や博物館内の音環境との関連を考慮することも大事であり、そのような博物館も増えつつある。今回は、大分県竹田にある「瀧廉太郎記念館」の訪問調査の結果を報告したが、今後、さまざまな博物館と立地する周辺の風景や音環境を訪問調査し、報告をしていきたい。そこには、ランドスケープとサウンドスケープの融合があると考えられる。ランドスケープとサウンドスケープの総合効果が「科学的な意味関係をもつ風景」として成立するものかどうかを探求していきたいと考える。

また、博物館のサウンドスケープ・デザインが、博物館における一つの研究領域に発展することを望む。また、サウンドスケープ研究において、博物館という公共施設の音環境の研究が発展することを期待する。

註

1) 加藤修子：博物館における音の展示と音による環境づくり－文化情報施設のサウンドスケープ・デザインの展開、『文化情報学：駿河台大学文化情報学部紀要』9(1), p.4, 2002.

2) 加藤修子：博物館における「音の展示」と「音による環境づくり」：全体報告と館種別比較分析およびレベル別分析、『文化情報学：駿河台大学文化情報学部紀要』10(1), p.29-54, 2003.

3) 加藤修子：博物館の「音をテーマとした展示」における展示方法の分析、『文化情報学：駿河台大学文化情報学部紀要』10(2), p.17-31, 2003.

4) 加藤修子：博物館の「音の展示」と「音による環境づくり」：全体報告と館種別特徴に基づく考察、『サウンドスケープ (Journal of Soundscape Association of Japan)』6, p.57-64, 2004.

5) 前掲 3) p.

6) 鳥越けい子『サウンドスケープ〔その思想と実践〕』東京 鹿島出版会 1997 (SD選書229) p.159-170.

7) 前掲 1) p.4-6.

8) 加藤修子：博物館のサウンドスケープ・デザイン：中村キース・ヘリング美術館：ケーススタディ(2), 『文化情報学：駿河台大学文化情報学部紀要』15(2), p.17-31, 2008.

9) 前掲 6)

参考文献

竹田市立歴史資料館『収藏品図録』大分県竹田市、竹田市立歴史資料館、1991、64p.

『科学 (Science Journal KAGAKU)』「特集：ランドスケープ－科学とデザインをむすぶもの」72(5), p.517-561, 2002.

Spirn, Anne Whiston『The Language of Landscape』Yale University Press, New Haven, CT, 1998.

Soundscape Design in Museums : Taki Rentaro Museum : Case Study 3

by KATO Shuko

[Abstract] This research aims at drawing the norm of “exhibition of sound” in museums and of “the production of desirable environment by sound” for exhibition based on the view of the soundscape design. The author set up the 6 levels according to a degree of the use for sound at both fields of “exhibition of sound” and “the production of desirable environment by sound” in museums. Recently, the museum where the location environment is valued is increasing. Then, it was thought that it wanted to investigate the relation between peripheral scenery, the acoustical environment where the museum was located, and the exhibition of the sound of the museum and the acoustical environment in the museum.

The author discusses “Taki Rentaro Museum” that use peculiarity use for sound as a case study.

[Key Words] museums, exhibition of sound, the production of environment by sound, soundscape design, landscape