



鶴林氏は、音楽家のTakuji(青柳拓次/リトルクリーチャーズ)氏とのコラボレーションも積極的に展開する。

森羅万象の響きと同じように 音を広げる多面体スピーカー

そのスピーカー『scenery』が鳴り響くと、あたりには透明感に満ちた美しいサウンドスケープが広がった。数々のアライメントなどで絶賛されてきた包围感も、当然ながら極上。自然な残響も含め、そこには、聴覚をとりかきこめるような心地よい音の風景があった。

2014年には、音楽家の坂本龍一氏とYCAM InterLab*が行ったプロジェクト『Forest Symphony』のエキシビションに、十数台ものsceneryが登場。この

インスタレーションアートは「樹木に流

れる微弱電流を、数値化してリアルタイムで音に変換する」という実験的なものだったが、その音響システムの一端をsceneryが担うことになったのだ。

見ての通り、sceneryは正12面体の構造を持つ。そして、実はこのモダンなフォルムこそが、魅力的な音場再現の根幹を支えている。

奈良県で自身のブランドsonihouseを立ち上げ、デザインから製作までスピーカー作りのすべてを手がける鶴林万平氏は言う。

「従来のスピーカーは基本的に単一指向性で、一つの方向にしか音を放出しません。けれど、sceneryは無指向性。つまり、このスピーカーから発せられた音は、あらゆる方向に広がっていくんです。誰もがわかる特徴的な違いは、まずそこですね」

では、なぜ手のかかる無指向性スピーカーにこだわるのだろうか。

「そもそも自然のなかに存在する音には、指向性などないんです。音は生まれた瞬間から全方位に広がって、やがて消えていく。アコースティック楽器の音だってそう。それにも関わらず、音響機器を通じて増幅される段階になると、一定の方向だけに音が進むスピーカーが使われることになります。あるときから、この部分に対する違和感や矛盾が、自分のなかでどうしようもなく大きくなってし

まったんです」

矛盾に対する答えを求めるなかで、必然的に辿り着いたのが、多面体の無指向性スピーカーだった。一方で、DTM(デスクトップミュージック)の心得もある鶴林氏は、「逆に従来のシステムで鳴らされる前提の電子音を、自然の音と同じように鳴らしてみたい」という欲求にも突き動かされ、2004年から多面体スピーカーの開発をスタート。京都の美大を卒業し、すでに美術作家としての道を歩んでいた鶴林氏だが、音へのあくなき探究心に抗えず、一度はスピーカー製造の専門メーカーへ就職。ものづくりを实地で吸収しながら、6年の歳月をかけてsceneryを完成させた。

「音の場」を解放する12面体 新しいつながりの可能性を

「当時は、音を使ったインスタレーションをカフェやクラブなどでも行っていて、視聴環境に対する不満があったんです。sceneryはそういった不満に対する僕なりの回答でもありました」

そもそも個人的な欲求の発露であったため、売らんかな精神もなければ、派手に公開する気持ちも毛頭なかった。しかし、音場の再現能力においても、造形においても、sceneryのインパクトは抜群。小規模なイベントで発表したただであるにも関わらず、噂が噂を呼び、注目を集めるようになった。とりわけ敏感に反応



音の風景を開く

音響設計・製作者

鶴林万平

シナリー

一際、異彩を放つモダンな12面体スピーカー『scenery』が今、アートシーンや音楽シーンから熱い視線を浴びている。坂本龍一氏が中心となって行ったアートプロジェクトにも登場したこのスピーカーは、環境音と調和する美しいサウンドスケープで多くの人を魅了した。ここでは、奈良県を拠点に音響ブランド『sonihouse』を展開する鶴林万平氏に独自のビジョンについてうかがっていく。

取材・文/坂本旧道 写真提供/sonihouse 表紙撮影/成田舞

*メディアアートの発信基地、山口情報芸術センター「YCAM」に附属する研究開発チーム

**今も忘れられない原風景
だからこそ音の風景を開く**

今でも、生まれて初めて本格的なオーディオシステムで音楽を聴いたときの感動を忘れられないと鶴林氏は言う。「恥ずかしながら、僕が本格的なオーディオをそろえたのは大学を出てからなんです。最初に聴いたのは、マイルス・

ロデイにのせて歌う参加型のイベントだった。当然、音響システムを担当したのは、鶴林氏率いるsonihouse。スピーカーから放たれたのは、集まった小学生たちの「声」に、Takumi氏のガイドでハーモニークが生まれ、「音楽」へと変わっていく瞬間だった。

ロデイの「ウォーター・ベイビーズ」に感動しましたね。ハイハットの音が聞こえてきたときに、オーディオの向こうにジャズドラマーがいるんじゃないかと錯覚してしまったほど(笑)。音にはそれくらい空間を変える力があるんだと思っています」

音楽体験ということでは、鶴林氏にはもう一つ、ヨーロッパの旅で体感した忘れられない思い出があった。「その旅のなかで、小さな教会にクラシックギターのコンサートを観に行く機会があったんです。演奏は夕方に始まったのですが、防音がしっかりしているわけではないので、外からの環境音も入ってくる。そのなかで感動した瞬間が何度

かあったんですね。それは、響きわたるギターの音に、雑踏の音がきれいにはまったときでした……」

その瞬間に、音楽が「もっと大きな美しいものに昇華されたような気がしたんですよね」と鶴林氏は言う。「演奏と環境音が合わさって、単純に1+1が2になると言いたいわけじゃないんです。音楽は、空間を閉ざすのではなく、空間と時間の対して開かれた状態に持つっていった方が、はるかに可能性が広がっていくんじゃないかと思っています」。

その想いは、自身が生み出すスピーカーにおいても確実に体现されている。音響空間の可能性を探る鶴林氏の実験は、今後も続く。



音楽家の坂本龍一氏とYCAM InterLabによるプロジェクト「Forest Symphony」のエキシビジョン(2014年)では、鶴林氏のスピーカーが採用された。



鶴林 万平 (つるばやし・まんべい) 氏
音響製作・設計者

1975年大阪生まれ。2001年に京都造形芸術大学美術学部洋画コースを卒業し、美術作家として活動。2004年から12面体スピーカー開発を開始。2006年にスピーカー製造専門メーカーに就職、市販スピーカーの企画、設計、製造に携わる。2007年よりグラフィックデザイナーの長谷川アンナ氏と共に、音とそれにまつわる場とデザインについて考え実践する工房ブランド「sonihouse」を設立。独自開発した12面体 同軸・無指向性スピーカー「scenery(シナリ)」が、アートシーンや音楽シーンで注目を集める。



したが、アートシーンと音楽シーン、もしくは、その狭間で活動するクリエイターたちである。坂本龍一氏のプロジェクトForest Symphonyで採用された理由も、こうした文脈上にあると聞いていだろう。

現在は販売も行うが、どんどん作りまくって、次々に市場に投入しようというようなプロダクトアウトの発想は、やはり鶴林氏のなかにはない。

「販売は大歓迎ですが、あくまで受注制です。オーダーがあつてから一つひとつハンドメイドで作っていきます。今はだいぶ早くなったけれど、それでも1台作るのに2週間くらいはかかりますね。図面は2DのCADから起こして3Dの

CADに持っていき、最終的にはパーツを切り出す角度まで割り出します。「手作りだから個性があつて……」みたいな言い訳をしたくはないので、とことん追い込む。これはもう性分です(笑)。キャビネットには厳選したバーチ材、スピーカーユニットには大好きなデンマーク製のものを使っています。いろいろ実験した結果で、これがベストだと思っています」

ほかに、音響再生における「気づき」を発信する上で、鶴林氏には重視していることがある。それが、新しいコミュニケーションにつながる「音の場」を作ること。たとえば、不定期に行われている『家宴—IEUTAGE—』もそうだ。

「『家宴』は、アーティストを招いてライブ演奏などを行ったあとに、みんなで食事を楽しむイベントです。気持ちよい音をみんなで共有したあとに、すぐ帰るなんてもったいないじゃないですか(笑)。そこからちょっと踏み込めば、もっと濃密なつながりが生まれるはずなのに……。なにより時間と手間をかけて作った音響空間を、個人のものとして完結するのではなく、場として開放したいという気持ちがあるんです。それによって、コミュニケーションの可能性を開いていきたいなと思っています」

さらに、敬愛する音楽家のTakeshi(青柳拓次/リトルクリッチャーズ)氏との仕事も、年を追うごとに新しい展開を

見せる。音響面でのサポートはもとより、昨年は小豆島の小学校で行ったワークショップ「馬木の寺子屋—真夏の親子課外授業」に参加して、コラボレーションを行った。

「このワークショップでは、これまで世界中を旅し数々の民族音楽にふれてきたTakeshiさんに、音楽の授業をしてもらいました。Takeshiさんのことは、音楽そのものはもちろん、そこに向かう姿勢も含めて、僕は深くリスペクトしています。いつものことなのですが、本当になんの気負いもなく、ごく自然にピースフルな空気を作ってくれます(笑)」

ここで行われたのは、世界中の部族や民衆特有のスクヤットをオリジナルのメ