

Title	ホテル・ロビーにおけるサウンドスケープ：報告と討論(サウンドスケープ：アート情報の世界をひらく)
Sub Title	
Author	佐藤, 雅樹(Sato, Masaki)
Publisher	
Publication year	1997
Jtitle	Booklet Vol.2, (1997.) ,p.58- 68
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA11893297-00000002-04211131

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

ホテル・ロビーにおけるサウンドスケープ

——報告と討論

佐藤雅樹

環境音に対する議論が昨今では多方面からなされるようになってきましたが、音の堆積と環境との関係に対して早くから敏感に対応してきた領域のひとつは、ホテルの室内空間です。1996年3月に大阪で「帝国ホテル・大阪」が開業いたしました。その開業に際しまして、ホテル内の空間のさまざまな場所に設置されますピアノなどの楽器類、また大小のパイプオルガン数台の導入をお手伝いさせていただきました。その過程で同時に、音に関して帝国ホテルからご相談を受け、いろいろ対応を重ねていくなかで、サウンドスケープという意味において、とくにBGMの新しい開発が計画の打ち合せ段階から重要な課題となって参りました。ここでは、ホテル内のサウンドスケープの形成という実践的な過程を報告させていただき、課題解決の手法、今後の展望などにつきまして討議させていただきたく存じます。

環境音の問題は、ホテル業界にとりましてははや避けて通れない重要課題になっているのではないかと感じます。最近ではレコード、テープ等によるBGM、内部空間への噴水や滝の造作による自然音の演出等あらゆる試行＝トライがなされています。そのなかで単に自然音にとどまらず、もっと積極的な表情のある音環境の形成にむけてのトライこそ、新しいサウンドスケープの段階にほかなりません。このあとCDで聞いていただこうと思うのですが、これは今私どもで実験的に製作しておりますオブジェ・スピーカーです。このスピーカーは、今までのBGMとは違うとらえ方で発想され、自然音をこえたもっと表情のある音を生みだし、もっと積極的に皆様にやすらぎとか安堵の感情を与えられないかという視点からスタートした研究中の商品です。

さて実際に、ホテル空間への楽器や装置の導入の経緯ということで報告いたします。まず確認しておくべき点は、ホテル側に既にBGMに対する問題意識が存在していたことです。それはもちろん、ト

ップの社長から末端の従業員に至るまで一貫してもっておられる認識、つまりお客さまにどのようにサービスをするかという基本原則の認識を反映しています。ホテルという場で本当に単純にレコードから音楽を流すだけでいいのか、という問題提起が感じとられました。計画段階で、生音（ピアノ、パイプオルガン、バイオリンコンチェルト等）による演奏の検討がなされ、実際に導入することになりました。ホテルとしては初めてのケースのようで、ロビー・ラウンジでパイプオルガンの生演奏が日常的に毎日行われています。ホテルでは一ヵ月に一回というケースはよくみられるものの、毎日の実演という決定はなかなか意欲的な取組です。現在は企画プロデュースそのものを当社が担当し、民族音楽などを中心に上演しています。

次にロビー・ラウンジの中央には高さ15m程の滝のオブジェが計画され、導入されています（図1）。これは自然音のサウンドスケープととらえていいかと思えます。ここから出てくる水の流れる音がひとつのサウンドスケープの演出になっています。

さてBGMについては、導入しないという予定でしたが、シンフォニウム・スピーカー等のサウンドオブジェシステムの認知により、導入を検討することとなりました。当初はこのロビー・ラウンジはこの滝のオブジェのみの音、あるいはパイプオルガンでの生演奏という予定でしたが、実際はこのシンフォニウム、あるいはカワラというスピーカーからの音も加えて、サウンドスケープとして平行して実現することになった訳です。

初期の段階では、ホテルオリジナルのソフト制作の検討も行ないましたが、まだ不確定要素も多かったため既存のCDによる対応という方針をとりました。本来ならば、ホテル専用の独自のソフトを作曲あるいは編曲、制作しまして対応すべきですが、今回につきましては既存のいろいろなCDを使用することにしました。導入リスト（既存のCD）の検討を数回にわたって行ないました。ホテルが「アジアの中の一員として」というコンセプトを持っていたため、民族音楽等のソフトを含めた提案を行ないました。後で聞いていただきますが、いろいろな民族音楽の提案をしまして、その中にはどうもこれは合わないというものがあったり、これはぴったりだというものがあったりという次第で、その意味ではどういふものが実践的場面でサウンドスケープとして受け入れられるのか、その基準設定について非常によい勉強になりました。

ホテル開業後は、実際の運営の中で従業員や利用客の声を収集し、改善を行なってきました。従業員の方がこのサウンドスケープにかなり関心を持たれ、これはお客さまが気に入ったようだ、というような情報を随分収集なさって、よりよい方向に努力されています。開業後一ヵ月経過したあとで、サウンドスケープに対する従業員の意識にもある種の方向性が見えてきています。これも先程申し上げましたように、サウンド

スケープが幅広いサービスに連続するという基本認識をもたれているからで、自らCDを購入し、これはどうだ、ああだというふうに経験に即して改善に努めているようです。

現在の従業員の方に、サウンド系に対する意識あるいは現状について意見を求めましたところ、以下のような指摘ができました。

まずラウンジで歓談中のお客さまの邪魔にならないという点が大事で、キャラクターのある音、音楽、あるいはメロディー、ハーモニー等存在感がある音や音楽はあまり好ましくない。主張する音楽ではなく、風のような存在であるのがいい。ハーモニーよりもソロ、特にフルートのソロ、そういったものの方が適当なようです。

先程も述べましたように、毎日担当者による試行錯誤が行なわれており、実際にあまりお客さまのいないロビーでCDを試聴し、これが良さそうだから今日はこれをかけようと経験を重視して判断をくだしているようです。音源から遠くの席でも、音源の近くの席と遜色なく十分に音を感じられるという特性も重要です。十人に二人位のお客さまが音源の近くに近寄って、不思議そうに覗き込んでいくという声もございます。

新しい展開としましては、「ロビン・ロイドと風の楽団」という楽曲がとても評判が良くて、それならばということで、実際に彼等にロビー・ラウンジで生演奏をしてもらったという展開がありました。これは非常に好評で、やはりそういう音、音楽がサウンドスケープにはいいようだと考えざるをえません。

ひとつの結論は、プレーヤーが普通のスピーカーではなく、サウンドスケープ用に開発した装置を使用することで、担当事業の中に問題解決の方向づけがかなり明確に認識されたことです。今後、利用客へのサービスの一環として環境音を開発していく典型的事例として、私どもメーカーサイドからみた示唆にとむケーススタディとなりました。

ここで、ホテルのロビーという空間で流れている音の現実をいくつか聞いてください。最初に、こうしたスピーカー用に作曲したそれぞれ特徴のあるソフトから、まずいくつか聞いていただきたく思います。

これは<フォロビデンス>というソフトから選んだ「水仙」という曲です。このラップのスピーカーは「シンフォニウム」という名ですが(図2)、このシンフォニウム用に作曲したソフトです。たいへん広がり感のあるサウンドスケープで、かなり遠くの場所でも音が響きます。日本人の好きな音のベストファイブは、せせらぎ、小鳥のさえずり、虫の声、風鈴、波の音ということですが、基本的にはそれを追及しています。

第二は、水の音です。題名が「アンコウの気持ち」というもので、水中の音のイメージです。

状況によっては違うスピーカーから音を流したほうがいいようです。これは「原子の会話」という題名のもので、今こちらから流してみますと、太鼓のような音はこうした瓦スピーカーの方が効果的です。

2 シンフォニウム

3 壺中天

4 互スピーカー

また、今回のホテルが既存のCDに制限したいという希望でしたから、それにしたがって選択し、最終的には「風の楽団」という楽団が参加しました。

もうひとつ、これはかなり民族音楽的過ぎまして、あまり良くないとお叱りをいただいた曲です。実際これはガムランで「アジアの一員として」という立場から採用しましたが、現実の室内空間ではあまり適切でないとの結論になりました。

という経緯で、どうも私どもがソフトの提案をしていくと、はっきりとしたキャラクターのあるもの、旋律のあるもの、あるいはその旋律に何らかの記憶が喚起されるようなもの、などの内容はあまりふさわしくないようです。何かわからないが、楽器が鳴っているという感じのほうがいいのではないかと、そうした話が、今社内ですべてされています。ホテルとは長いお付き合いになるかと思しますので、ホテルの空間を実験の場にしてしながら問題を検討してゆくという展望をもちつつあります。

● 討 議

—ADR研究会は発足以来、一年余にわたりサウンドスケープという概念をテーマにしてきました。今日は、この研究会のメンバーとして活躍されてきたヤマハの佐藤さんにサウンドスケープの一つの応用編として、ホテルのロビーにおける音の環境という問題を取り上げていただきました。それでは、質問ならびに意見交換にはいりますが、今日は大変興味深い実験的なスピーカーをいくつかもってきていただき、からそれぞれ音を出していただきました。まず、スピーカーの構造や素材についてお話しいただけたらと思います。

この二つは、ユーフォニュームというラップ型スピーカーです。当初はいわゆる震動体で音を出そうとして開発しましたが、どうもいろいろやってみて、やはりスピーカーの方がいいということでスピーカーが入っています。両方のスピーカーはやや異なっていて、壺中天と名付けたスピーカーは(図3)どちらかというと言音帯に近いのですが、もう一方のシンフォニュームは通常のスピーカーです。

まずシンフォニュームですが、この朝顔部分を付けずに音を出してみましよう(音)。これはラップらしい音ですね。かなり共鳴をして広がっていきます。ところがこの朝顔部分を付けると、外側というよりも、全体的になるようです。こちらの壺中天は全然響かないスピーカーなのですが、逆にそれが効果的です。持っていただくとこのへんでかなり振動しているのがわかります。ギターの原理を使って、これ自体でスピーカーの形体になっています。弦楽器などでいわゆる弦のその形が共

鳴盤であるのと同じレベルのスピーカーで、全くそれ自体には仕掛けがないけれども、しかし朝顔部分、ラップを付けただけで音の変化がとても明確に生じるのです。

—お話しにあった「表情のある音環境」という言葉が、一つの大切なキーワードだと思います。これをもう少し具体的に表現できないでしょうか。たとえばいまのラップを被せる、被せないで音が見事に変わりましたが、それは「表情のある音環境」という感覚でとらえた時には、どのような意味をもちますか。

従来は単にBGMというと、オーケストラですとか、嗜好性のある楽曲を流していたけれども、その時その曲に対する嗜好というものが逆にネックになったようです。と同時に、その空間の中にあまり主張しない音、自然音を流すという考え方もありますが、むしろ、自然音だけでなく、そこに何らかの表情といいますか、今聞いていただいたような旋律のようなものがある曲にもっとトライをしてみよう、ということが、今私ども楽器をやっている者のコンセプトになっています。自然音の次のステップを、という認識です。

—自然音の方がいいだろうという仮定は、要するに押しつけがましくないとか、無表情な音楽の方がいいのではないのか、という見方でしょう。ところが実際にやってみると音は単なる自然音ではなく、もう少し何かあった方がいい。何か心の中に響いてくるものがある、ということになった訳ですね。それが「表情のある」ということでしょうか。しかし、単なる「音」ではなく「音環境」として「表情がある」ことの意味を考えるべきではないでしょうか。表情のある音と、表情のある音環境、両者についてもう少し具体的に言わせていただきますと、例えばこの空間、ホテル空間がここにあり、ここにはこのスピーカーがある。そこでスピーカーが音を出すだけではなく、環境として音がどのように広がっていくのかということでしょう。建築の経緯からすると、滝のオブジェにこれだけの高さがあり、天井高がこれだけという構造体の話になりますが、しかし音の方を主導的にとらえ、音空間、音環境として建築を考えていくと、高さの設定とか壁面などの造形も環境形成の重要な要因になるわけで、そうした視点というのが今回の場合あったのでしょうか。もしあれば、それはどのようなことだったのでしょか。

音環境に対する建築面からの先行的配慮はとくにありませんでしたが、しかし私どものほうが建築としてこれだけの広さで、これだけの高さがあるという条件を十分に認識し、サウンドスピーカーの大きさをはじめ、機器の開発や調整に早くから努力しました(図5)。建築面からアプローチできればよりよいでしょうが、これは今後の課題です。クライアントの方が最初から音環境に注目してくださると素晴らしいですね。

—私は2週間程前にこのホテルへ行く機会がありました。このロビーのサウンドスケープをヤマハが担当されたとのことで、興味を持って拝見しました。このホテルの玄関前は大阪の下町で、都心から少し外れた交通量の激しい所です。外からロビーを見入りますと、大きな吹き抜けを見ることになります。この吹き抜けの右手が大きなガラス開口部で、その向こうが淀川になります。淀川の水は見えませんが、北面ですから柔らかい光が開口部から入ってきます。建築家の意図は、柔らかい光に包まれ、安らぎの自然を感じるようなラウンジ空間を作りたいということです。そこで、サウンドスケープのとの協力を考えられたのだなと思って見ていましたが、この点で何か建築家との話し合いはありましたか。

建築事務所のインテリア・デザイナーの方と何度かソフトも含めて打ち合せをしました。ホテル側にはここでサウンドスケープを実現したいという明確な意向がありましたが、デザイナーの方にとって、インテリアとサウンドスケープとの連動はなかなかイメージしにくそうでした。

—私がホテルに行った時は、今日聞かせていただいたものとは違うBGMが流れていました。今日聞かせていただいたなかでも、とくに水の音はこの空間と本当にマッチしていると思います。サウンドスケープがこの環境を増幅する感じがよくわかります。

—表情のある音環境が先程問題になりましたが、音環境という次元では「イメージの音」という概念をよく使います。要するに水の音といっても水の自然の音を使うのではなく、別の音を使ってイメージとしての水の表情とといいますか、水というものを表します。おそらく今回も、自然の音よりもやや違った音がいいということは、自然の音だとやはりあまりにも直接的すぎるのでしょうか。誰誰の作曲というかたちではないイメージの音は、本当に柔らかく入ってくるという感じです。そういった試みは、いろいろなホテルでなされており、サウンドスケープ・デザイナーという肩書きを持った方も随分いらっしゃるようです。先程、ある種のスピーカーを使うと音源の近くでも、あるいは遠くで聞いていても同じ強さで聞こえるという話でしたが、音の強さは同じでも実際に滝の音があったりして、聞く場所によっていろいろ表情が違ってくるはずです。同じロビーの空間であっても別の場所で聞くと他の音と混じって別の表情として聞こえるということが、豊かな表情という表現になるのではないかと思います。自然音の音ではない方がよさそうだというご指摘でしたが、音のイメージは、そうすると具体的なイメージがわからないような音の方がいいのでしょうか。

環境音楽は、かえってそこにそれを誰かが流しているという存在を意識させるところがあるようです。ここではこの流れの音を聞いてくれ、

というどこか押しつけがましい感じがしてしまう訳です。

—ホテルでのBGMのコンセプトはやはりサービスなのだろうと思います。私が一番好きなレストランがパリにあるのですが、驚いたことに今までウェイターにむかって、ただの一度も手を挙げたことがないのです。手を挙げる前に必ず来てくれるのです。お客さまが手を挙げる時には、水がなくなったとか、コーヒーがなくなったとか、何らかの前兆、手を挙げるべき理由があります。そして挙げようと思った時には「なんでしょうか」と言ってくるのです。要するにサービスというのは先程もおっしゃったように、押しつけがましいのが一番良くないわけです。「風のように」と書いてありますけれども、風のようにやってくるのがサービスかもしれませぬ。そうするとBGMの世界も風のものであって押しつけがましいのは決していけない。その場合、先程の打楽器の音のようなものが果たして万人に本当に向くのか、少々不思議に感じました。私は現場を知りませんが、先程うかがった音でいいですよ、むしろ弦楽器、例えばバイオリンの音のようなものがBGMに向くのではないのでしょうか。それと音の大小がなるべくないもの。BGMは聞こうと思えば聞けるし、聞きたくなければ音として意識する必要のないという音量でなければいけないと思いますから。

開業してまだ2ヵ月ですから、目下トライをしてるのだとは思いますが。その中で評判がいいのはいくつか出てきているようですが、私はそこまで認識しておりません。何が良くて何が良くないのかということはもう少し調べてみたい、お聞きしてみたいとは思っています。

—私がホテルに行った時は、結婚式の披露宴が終わった時間で、ロビーに人が溢れていて、非常にざわざわとしていました。その中では先程のCDの感じは少し合わないように思いました。私が思ったのは、時間帯やその場の状況と、そこに流れるミュージックソフトとの間に何らかの関係がありそうということ。ライブな時はある程度それを盛り上げるようなミュージック・ソフトが、そして例えば朝には朝の気分のミュージックが与えられた方がいいのではないのでしょうか。母親の胎内にいるときに聴いた音が、人間が一番安心して聞けるといいます。そういうものをこの音の中で作り出していく考えはありますか。

そういったソフトも考えています。先程の「アンコウの気持ち」というのがありました、あれがそれに近いかと思えます。基本的には母胎内の音のようなホワイト・ノイズを重視しつつ、いろいろ試行錯誤しています。

—ホテルという空間はあまり同じ人が何回も訪れるという施設ではありません。他方、例えば公共の図書館のような施設だと同じ人が何回も何回も来ます。そのように異なった場所や時間帯にお

いてのソフトの選び方はどのようにお考えですか。

可能なかぎり、その場所用にオリジナルの音を作曲、編曲してそのソフトも一緒に音入れをする方式をメインに考えています。その場所の響き加減ですとか、そういうものを総合して把握し、個々に提供するものを作っていきたい。今回はたまたま、既存のCDを用いてという結論になりました。

—今回、いわゆる環境音楽用に作られたものではなく、ホテル側が既存のCDを選んだことは、私も意外でした。通常は、サウンドスケープの作曲家がそれなりの作品を作ってホテル側に渡し、その中から選ぶというやり方でしょう。またホテル側が「アジアの一員として」というコンセプトを持っているということでしたが、これをイメージとして選んでいくことはかなり難しい気がしました。例えば先程も話題になりました水の音とか鳥の声とかは、非常にイメージが作りやすく、万人の好む音ということで、いろいろなものから選ぶにしても比較的選びやすいと思います。

おそらく何を選んでいいのか確信がなかったので、単に最初の拠り所としていたにすぎないようです。実際、私どもで一応選択してお渡ししても、なおさらに従業員の方が試されて、多くがは不採用になりました。私どもが提案する中でもやはり半分くらいのものが不採用で、その残り半分が残っていく感じです。

—従業員の方の反応とお客さんの感覚が一致しているのかというようなチェックはどこかでされていますか。

それは難しいところです。お客さまの声を聞いているとおっしゃっていますけれども、多分にそこにずっといらっしゃる従業員の意見です。お客さまの方は一、二時間単位でどんどん移動するでしょうから、イメージも違うでしょう。どこの店舗でも従業員の方は毎日聞いているので、飽きてしまうということ、また、例えば食後に煙草を吸うのと同じように、自分の気分転換として音量を変えることもおこりえます。私がつ関心があった点は、多数の人間の好き嫌い、反応があるなかで、誰かが意志決定をしなければならないことです。私たちは専門家としていろいろ音を扱い、デザインを手がけてきたわけですが、しかし、どなたでも誰でも個人の趣味や見解を主張しうるわけです。この音楽だったらこっちの方がいいというように。それでは、誰がそれを責任を持って決定するのか、普遍性はどこに求めるのか、ということに関心があります。

今回は帝国ホテルの社長さんがかなり音楽に造詣が深くていらっしゃって理解があった、また海外からいろいろな音楽関係のお客さまをお泊めするという背景もあったようです。社長のレベルで熱心に研究されたと聞いています。

—このホテルのロビーは写真で見ましてもかなり大きな空間だと

思います。その後方の商品の説明がある小さな空間では、このスピーカーは単なる装飾ではなくて音を出しているわけですか。

はい、出しています。

—空間の大きさの違いによる影響はありますか。

やはり狭い空間ですと、どちらかという音源を認識します。また、ヴォリュームをあまり上げられないので効果が半減します。

—ホテルでは全館に同じ曲が流れているのですか。

いいえ、これはラウンジだけです。

—すると、お互いの音の干渉といったことはないのですか。

ありません。

—音量は誰が決めるのですか。

もちろんこのレベルでいこうと決めまして、そこに印がされています。

—人数が減ったら音量が下がるような措置はないのですか。

—応ある範囲で変えたり、夏と冬では違ったりということがありえると思います。

—美術史や建築史の立場からみると、「表情のある音環境」の「表情」とは、実は人間の手がうみだす「表現」に由来するはずで。とすると、音環境の全体を形成しているのは建築空間であり、その建築空間の持っているスタイル、様式が大きな役割をはたしており、音の表情も建築のスタイルに左右されるとも感じます。このホテルの場合、建築のスタイルが日本の現代的な、ある意味でヨーロッパ的でないスタイルだとすれば、それに則したコンテンポラリーな感じの音楽が、表現・表情というレベルで想定される。そんな風にも考えられますか。

たしかに最初の計画段階でそうした提案もなされておりました。現在までのところはトライの積み重ねから追究する手続きをとってきましたが、帝国ホテルは今後そうした観点も再検討し、より豊かな音環境にむけて発展してゆくことと思います。なお最後に、このプロジェクトの推進にあたって、法人企画推進PJ部竹田祐之が全体のディレクションを担当し、CD等のプロデュースは音楽企画PJの竹内明彦、スピーカー等発音部の設計企画は何木明男、全体のデザイン・プロデュースを岡本登志男と佐藤が行ったことを付言させていただきます。

—ありがとうございました。

(さとう まさき・ヤマハ株式会社音楽企画プロジェクト)