

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

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。すでに訪問した11館のレベル1の博物館に加えて、9館のレベル1の音活用を有する博物館を訪問調査した。これにより、計20館のレベル1の音活用を有する博物館の実態を把握することができた。本稿では、レベル1の「音をテーマとした展示」を採用する博物館の特徴について報告する。

レベル1の「音をテーマとした展示」では、種々のレベル（レベル2からレベル5.2及びその他）での音活用が行われている。聴覚的な音の展示の実践方法は、次の4つの方法に分類できる。

- 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

【キーワード】博物館、音の展示、サウンドスケープ・デザイン、サウンド・インスタレーション

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 博物館の音活用調査とレベル1の音活用の実態
 - 3.1 先行調査の概要と調査結果
 - 3.2 2003年度調査の概要と調査結果
 - 3.2.1 レベル1の博物館の属性
 - 3.2.2 レベル1の博物館における種々のレベルでの音活用
 - 3.2.3 レベル1の博物館における音のテーマの種類
 - 3.2.4 レベル1の博物館における聴覚的な音の展示の実践方法
 - 3.3 独創的な音の展示手法
- 4 まとめ
- 5 今後の課題と研究計画
- 6 おわりに

1 はじめに

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、博物館の音の展示と、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。従って、博物館の音環境の研究は大きな意義をもつと思われる。博物館のサウンドスケープ・デザインには、「音そのものの展示」と「音

による環境づくり」の二つの領域がある。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。

2002年度に博物館の音活用の調査として、延べ202館の博物館を訪問し、全体の特徴を把握した。館種別分析とレベル別分析を行い、それぞれの現状を把握することができた¹⁾。レベル別分析において、特にレベル1とレベル2は「音の展示」の要素が高く、博物館における音活用に研究する上で重要である。2002年度の調査で、レベル1を採用する12館の博物館から聴覚的な音の展示方法を分析した結果、3つの方法に分類できることがわかった²⁾。しかし、館数が十分ではないので、継続してレベル1の音活用の事例を収集し検証することにした。

レベル1の音活用を有する博物館はある程度存在するので、2003年度は集中的にこれらの博物館を訪問調査した。その中には、レベル1と共にレベル2も採用する博物館が数館みうけられた。本稿では、レベル1の音活用を有する博物館の実態をさらに詳細に分析したので、その結果を報告する。

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。

「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：展示と離れた音の提供
 - 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、音を出す作品や装置を展示する環境と有機的に関連づけて呈示することから、「音の展示」の要素が高い。レベル3も音が展示の一部となる場合や展示の補助手段となる。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。音が展示を活かす補助手段として、展示室あるいは博物館全体の環境づくりを担うのである。本稿で主に取り上げるレベル1とレベル2について、以下に解説する。

レベル1：音をテーマとした展示

音をテーマとした展示には、次の二つの考え方がある。一つは、音（音楽）が発せられるものがテーマとなった博物館で、楽器博物館やレコード博物館、特定の音楽家の博物館などがこれにあたる。この場合、必ずしも音が常に鳴っているわけではない。このような博物館では、発音体である個々の楽器やレコードを展示し、視覚的対象として鑑賞するのに加えて、発音体の発する音や音楽を聴覚的に鑑賞できることが必要である。

また音楽家がテーマとなった博物館も多くの場合レベル1と考えられる。音楽家の活躍や業績をさまざまな展示物で紹介する中で、音楽作品はやはり音として聴覚的に鑑賞できる形で提供されることが望ましい。

もう一つは、音そのものをテーマとして展示の対象とし、聴覚的に訴えるものである。科学的に音の原理や性質を説明する理工系展示等がこれにあたる。音は展示の一部ではなく、音が視覚的な展示よりも優位とされる。

レベル1の展示は、単体の作品を指すのではなく、展示のテーマとして展示室の空間全体あるいは博物館全体を含むものである。従って、種々の展示方法が集合する複合的なものと考えられる。すなわち、レベル2からレベル5.2及びその他の

方法が、テーマにより適宜採用される。

レベル2：サウンド・インスタレーション

インスタレーションとは、現代美術の手法の一つで、作品を単体としてではなく、展示する環境と有機的に関連づけることによって構想し、その総体を一つの芸術的空間として呈示するものである。また、そのようにして創られた空間そのものを意味する³⁾。

サウンド・インスタレーションは、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。音の装置というだけではなく、建築物や空間と音が融合し相互にその効果を高め合い、その空間全体が音を含んだ作品となる。

音を出す作品を展示した例はたくさんあるが、それが単体の作品を超えて、展示してある空間全体を一つの作品とするサウンド・インスタレーションの例は希少である。

3 博物館の音活用調査とレベル1の音活用の実態

3.1 先行調査の概要と調査結果

2002年度までに博物館の「音の展示」と「音による環境づくり」の調査として、延べ202館の博物館を訪問調査した。その内、レベル1の音活用は12館の博物館で採用されていた。館種は、美術館3館、理工博物館1館、歴史博物館8館である。美術館の2館は特別展で、それ以外はすべて常設展である。また、歴史博物館の2館は故人であるミュージシャンの博物館であり、4館は楽器の博物館、1館はレコードの博物館である。

しかし、その後検討を加えた結果、歴史博物館の中の1館はレベル1に相当しないことがわかった。従って、2002年度までの調査で訪問したレベル1の博物館は11館ということになる。

レベル1の11館の博物館では、それぞれが音や音楽と密接に関連したテーマの展示を行っている。この11館に共通する点は、レベル2からレベル

5.2のさまざまな音活用を取り入れ、適材適所に採用しているということである。すなわち、レベル1の音をテーマとした博物館では、種々のレベルでの音活用を行いながら、音の展示を実践しているのである。

レベル1の「音をテーマとした展示」では、種々のレベルでの音活用が行われている。聴覚的な音の展示の実践方法は、大きく分けて次の3つに分類できる。

- 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

上記の3つの実践方法はともに複数の音が混同しないように考慮した方法である。それぞれの方法を採用している博物館の例として、①は「ジョン・レノン・ミュージアム」を、②は「萌木の森博物館ホール・オブ・ホールズ」や「レ・コード館」を、③は「浜松市楽器博物館」をあげることができる。浜松市楽器博物館では③の方法を中心に、②の方法も同時に行っている。さらに、種々のレベルでの音の活用も採用している。

このように、レベル1の音活用を行う博物館では、さまざまな方法を複合的に取り入れて、音の展示を行っている。主要な部分では、他の展示との音が混じらないように考慮し、また同フロアに音が流れるときには、音量や音楽の種類に十分注意を払うなど考慮した展示が行われている。

3.2 2003年度調査の概要と調査結果

2003年度の調査では、すでに訪問した11館のレベル1の博物館に加えて、9館のレベル1の音活用を有する博物館を訪問調査した。これにより、計20館のレベル1の音活用を有する博物館の実態を把握することができた。レベル1の「音をテーマとした展示」を採用する博物館と、その概要を第1表に示す。続いて、レベル1の博物館の特徴を述べる。

3.2.1 レベル1の博物館の属性

レベル1を有する20館の博物館の館種別比率は、

第2表に示すとおりである。歴史博物館の比率が最も高く55% (11館) で、次いで美術館30% (6館)、総合博物館10% (2館)、理工博物館5% (1館) と続く。

展示形態別比率は、第3表に示すとおりである。レベル1を有する博物館では、それぞれが音や

常設展示が80% (16館)、特別展示が20% (4館) である。

3.2.2 レベル1の博物館における種々のレベルでの音活用

第1表 「レベル1：音をテーマとした展示」を採用する博物館

館名	館種	展示内容	展示形態	レベル1の内容
通信総合博物館	総合	情報通信の歴史・原理・しくみ	常設展	NTT情報通信館：電話のしくみを音声によって体験
音戯の郷	総合	音を体感し音と戯れる	常設展	さまざまな音を感覚として体感し、音と戯れる
佐倉市立美術館	美術	体感する美術2002：耳をひらいて	特別展	音の映像、佐倉の音、風鈴
ワタリウム美術館	美術	カールステン・ニコライ展	特別展	音響作品と音響空間
清里現代美術館	美術	現代美術と現代音楽：ジョン・ケージ	常設展	現代音楽の演奏 (CD, LP)
インターコミュニケーション・センター	美術	サウンディング・スペース：9つの音響空間	特別展	サウンド・アートとしてサウンドする空間を展示
河口湖UKAIオルゴールの森美術館	美術	オルゴール、自動演奏楽器、オートマタ	常設展	オルゴール、自動演奏楽器、オートマタの演奏と解説
那須オルゴール美術館	美術	オルゴール、自動演奏楽器、オートマタ	常設展	オルゴールの演奏と解説
浜松科学館	理工	自然、宇宙、光、力、音、エレクトロニクス	常設展	音のコーナーの様々な音
ジョン・レノン・ミュージアム	歴史	故人の所有物、その歴史	常設展	ビートルズの音楽、イマジン等が流れる
hide MUSEUM	歴史	故人の所有物の展示	常設展	hideの音楽が流れる
伊豆オルゴール館	歴史	世界のオルゴール、蓄音機等の展示	常設展	オルゴールコンサート
萌木の村博物館ホール・オブ・ホールズ	歴史	アンティーク・オルゴール、自動演奏楽器	常設展	オルゴールの演奏と解説
浜松市楽器博物館	歴史	ヨーロッパ、日本、アジア・アフリカの楽器	常設展	楽器の演奏と解説、ヘッドフォンにより楽器の音色を試聴
太鼓館	歴史	世界の太鼓の展示	常設展	太鼓を自由にたたく
レ・コード館	歴史	レコード、蓄音機、レコードプレーヤー	常設展	レコードコンサート、蓄音機コンサート
古代オリエント博物館	歴史	シルクロードの響き	特別展	ペルシア、敦煌の伝統楽器、正倉院の復元楽器の音を聞く
古賀政男音楽博物館	歴史	古賀政男と大衆音楽の宝庫	常設展	古賀政男と古賀メロディーの展示
諏訪湖オルゴール博物館 奏鳴館	歴史	古典オルゴールと現代オルゴール	常設展	オルゴールの演奏と解説、ヘッドフォンによりオルゴールの音色を試聴
瀧廉太郎記念館	歴史	故人が暮らした屋敷、手紙や写真、直筆の譜面	常設展	廉太郎が聞いていた家や庭の音、竹田の町の響きを復元

第2表 レベル1の博物館の館種別比率

館種	館数(館)	割合
総合	2	10%
美術	6	30%
理工	1	5%
歴史	11	55%
合計	20	100%

第3表 レベル1の博物館の展示形態別比率

展示形態	館数(館)	割合
常設展	16	80%
特別展	4	20%
合計	20	100%

音楽と密接に関連したテーマの展示を行っている。これらの博物館に共通する点は、レベル2からレベル5.2及びその他のさまざまな音活用を取り入れ、適材適所に採用しているということである。すなわち、レベル1の音をテーマとした博物館では、種々のレベルでの音活用を行うことにより、音の展示を実現しているのである。

レベル1を有する20館の博物館における、レベル2からレベル5.2及びその他の音活用の採用状況を、第4表及び第1図に示す。レベル2を採用する館が20%（4館）、レベル3.1が65%（13館）、レベル3.2が45%（9館）、レベル3.3が75%（15館）、レベル4が25%（5館）、レベル5.1が25%（5館）、レベル5.2が25%（5館）、その他が35%（7館）である。

レベル1の博物館ではレベル2の「サウンド・インスタレーション」を採用する割合が20%（20館中4館）である。先行調査の全体の分析では、レベル2の採用が1.5%（202館中3館）にすぎなかった⁴⁾。それと比較すると、レベル1の博物館においてレベル2を採用する割合はかなり高いと言える。レベル2を採用する4館の館種は「音戯の郷」が総合博物館であり、他の3館は美術館である。また、展示形態は「音戯の郷」のみが常設

展であり、他の3館の美術館はすべて特別展である。インスタレーションは現代美術の手法の一つである。従って、サウンド・インスタレーションも美術館で採用されることが多い。しかし、美術館の常設展になることはほとんどないようである。

レベル3の「展示物と音を組み合わせた展示」の採用が多い。中でもレベル3.3：映像展示が最も多く、次いでレベル3.1：音を出す装置、レベル3.2：音声解説と続く。先行調査で、レベル3.3の採用はすべての館種の博物館で最も多いことがすでに明らかになっている⁵⁾。レベル1の「音をテーマとした展示」を採用する博物館においても、レベル3.3の「映像展示」の活用が多く行われていることが2003年度の調査で新たに明らかになった。

次に多いのがレベル3.1の「音を出す装置」である。先行調査の全体の分析では、レベル3.2の「音声解説」がレベル3.1より多かった。レベル1の博物館では、レベル3.1の採用がレベル3.2より多いということが新たにわかった。これは、音を出す装置として楽器やレコードを視聴できるようにした展示が多くみうけられたことによると考えられる。音を出す装置の具体例としては、オルゴールを自由に視聴できる装置等がある。

その他の音活用としては、サウンドスケープや野外の音（鳥の声や虫の鳴き声、汽車の音）が聞こえるという博物館がある。

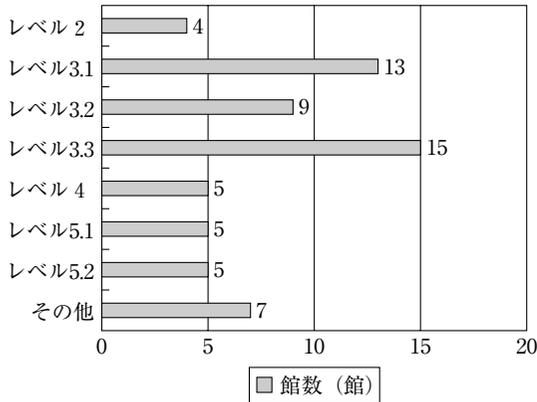
ここにあげた種々のレベルの活用のうち、レベル2の音活用を採用する「インターコミュニケーション・センターの特別展：サウンディング・スペース」と、その他の音活用であるサウンドスケープ・デザインを实践する「瀧廉太郎記念館」については、3.3の「独創的な音の展示手法」でその詳細を紹介する。

3.2.3 レベル1の博物館における音のテーマの種類

音をテーマとした展示には、次の二つの考え方がある。一つは、音（音楽）が発せられるものがテーマとなった博物館で、音楽家がテーマとなっ

第4表 レベル1の博物館におけるレベル2からその他の音活用の採用状況

レベル1の博物館名	館種	展示内容	展示形態	レベル2	レベル3.1	レベル3.2	レベル3.3	レベル4	レベル5.1	レベル5.2	その他
通信総合博物館	総合	情報通信の歴史・原理・しくみ	常設展			○	○				
音戯の郷	総合	音を体感し音と戯れる	常設展	○	○	○	○		○	○	○
佐倉市立美術館	美術	体感する美術2002：耳をひらいて	特別展	○	○		○				○
ワタリウム美術館	美術	カールステン・ニコライ展	特別展	○	○		○	○			○
清里現代美術館	美術	現代美術と現代音楽：ジョン・ケージ	常設展				○				○
インターコミュニケーション・センター	美術	サウンディング・スペース：9つの音響空間	特別展	○			○				
河口湖UKAIオルゴールの森美術館	美術	オルゴール、自動演奏楽器、オートマタ	常設展		○	○	○				
那須オルゴール美術館	美術	オルゴール、自動演奏楽器、オートマタ	常設展		○	○	○	○		○	
浜松科学館	理工	自然、宇宙、光、力、音、エレクトロニクス	常設展		○	○	○			○	
ジョン・レノン・ミュージアム	歴史	故人の所有物、その歴史	常設展		○		○	○	○		
hide MUSEUM	歴史	故人の所有物の展示	常設展				○				○
伊豆オルゴール館	歴史	世界のオルゴール、蓄音機等の展示	常設展								
萌木の森博物館ホール・オブ・ホールズ	歴史	アンティーク・オルゴール、自動演奏楽器	常設展			○			○		
浜松市楽器博物館	歴史	ヨーロッパ、日本、アジア・アフリカの楽器	常設展		○	○	○				
太鼓館	歴史	世界の太鼓の展示	常設展								
レ・コード館	歴史	レコード、蓄音機、レコードプレーヤー	常設展		○	○	○		○	○	
古代オリエント博物館	歴史	シルクロードの響き	特別展		○		○	○			
古賀政男音楽博物館	歴史	古賀政男と大衆音楽の宝庫	常設展		○		○	○			
諏訪湖オルゴール博物館 奏鳴館	歴史	古典オルゴールと現代オルゴール	常設展		○	○			○	○	○
瀧廉太郎記念館	歴史	故人が暮らした屋敷、手紙や写真、直筆の譜面	常設展		○						○
館数				4	13	9	15	5	5	5	7



第1図 レベル1の博物館におけるレベル2からその他の音活用の採用状況(N=20)

た博物館も含まれる。もう一つは、音そのものをテーマとして展示の対象とし、聴覚的に訴えるものである。科学的に音の原理や性質を説明する理工系展示等がこれにあたる(第5表参照)。

前者にあたる楽器の博物館は計8館であるが、その中にはオルゴール博物館が5館含まれる。音響メディアの博物館は1館でレコードの博物館である。音楽家の博物館は計5館で、すべて故人となった作曲家、ミュージシャンの記念博物館である。それぞれの音楽家の作品が音として流され、実際に聴くことができるようになっている。その中で、「瀧廉太郎記念館」では作品よりも、瀧廉太郎が幼少の頃聞いたであろう音環境(自然の音

第5表 博物館における音のテーマの種類

音のテーマ		館名	館種	展示内容
楽器	オルゴール	伊豆オルゴール館	歴史	世界のオルゴール、蓄音機等の展示
楽器	オルゴール	萌木の村博物館ホール・オブ・ホールズ	歴史	アンティーク・オルゴール、自動演奏楽器
楽器		浜松市楽器博物館	歴史	ヨーロッパ、日本、アジア・アフリカの楽器
楽器		太鼓館	歴史	世界の太鼓の展示
楽器		古代オリエント博物館	歴史	シルクロードの響き
楽器	オルゴール	諏訪湖オルゴール博物館 奏鳴館	歴史	古典オルゴールと現代オルゴール
楽器	オルゴール	河口湖UKAIオルゴールの森美術館	美術	オルゴール、自動演奏楽器、オートマタ
楽器	オルゴール	那須オルゴール美術館	美術	オルゴール、自動演奏楽器、オートマタ
音響メディア		レ・コード館	歴史	レコード、蓄音機、レコードプレーヤー
音楽家		清里現代美術館	美術	現代美術と現代音楽：ジョン・ケージ
音楽家		ジョン・レノン・ミュージアム	歴史	故人の所有物、その歴史
音楽家		hide MUSEUM	歴史	故人の所有物の展示
音楽家		古賀政男音楽博物館	歴史	古賀政男と大衆音楽の宝庫
音楽家		瀧廉太郎記念館	歴史	瀧廉太郎が暮らした屋敷、手紙や写真、直筆の譜面
音の科学		浜松科学館	理工	自然、宇宙、光、力、音、エレクトロニクス
音の科学		通信総合博物館	総合	情報通信の歴史・原理・しくみ
音の体感		佐倉市立美術館	美術	体感する美術2002：耳をひらいて
音の体感		音戯の郷	総合	音を体感し音と戯れる
音響空間		ワタリウム美術館	美術	カールステン・ニコライ展
音響空間		インターコミュニケーション・センター	美術	サウンディング・スペース：9つの音響空間

等)を再現するものである。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。

音(音楽)が発せられるものがテーマとなった博物館、音楽家がテーマとなった博物館あわせて計14館の館種は、歴史博物館11館と美術館3館である。歴史博物館が多いことがわかる。また、同じオルゴールをテーマとする博物館でも、歴史博物館と美術館とがある(第5表参照)。

一方、後者にあたる音の科学を展開する博物館は計2館である。館種は理工博物館1館と総合博物館1館である。科学的に音の原理や性質を説明する理工系展示であるので、当然理工博物館で採用され、また総合博物館においても理工系展示部門で採用されている。

また、その他として音の体感を目的とする展示を行う博物館が計2館である。館種は美術館1館と総合博物館1館である。さらに音響空間を展示する特別展が2館で行われた。館種は2館とも美術館であり、共にレベル2の「サウンド・インスタレーション」を展開するものである。

3.2.4 レベル1の博物館における聴覚的な音の展示の実践方法

聴覚的な音の展示の実践方法として、次の3つの方法が採用されていることが先行調査ですでに明らかになっている。

- 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

上記の3つの方法はともに複数の音が混同しないように考慮した方法である。

2003年度の調査では、①②③の方法のほかに、「サウンドスケープ・デザインの展開」という方法が「瀧廉太郎記念館」で採用されていることが明らかになった。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。従っ

て、聴覚的な音の展示の実践方法は、次の4つに分類できる(第6表参照)。

- 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

①の「いくつかの部屋に区分けして音を流す」方法は、5館の博物館で採用されている。また、「河口湖UKAIオルゴールの森美術館」では、一つ一つの展示室が独立した建物になっており、それぞれの展示室(建物)で音を流している。

②の「時刻を決め定期的に音を流す」方法は、9館の博物館で採用されている。楽器をテーマとした博物館は「太鼓館」を除いて、すべて②の方法を採用している。また、「レ・コード館」においてもこの方法を採用している。②の方法では、一日数回時刻を決めて音を流すが、それぞれの回で、異なった音や音楽を流している。従って、流す音や音楽は固定されていない。

③の「ヘッドフォンを用いて音を流す」方法は、6館の博物館で採用されている。「音戯の郷」では、ヘッドフォンの代わりに聴診器を用いている。③の方法は「浜松市楽器博物館」や「諏訪湖オルゴール博物館奏鳴館」のように多くの展示に採用されている場合と、「インターコミュニケーション・センターの特別展：サウンディング・スペース」のように一つの展示について採用されている場合とがある。③の方法では、ヘッドフォンを通して流す音や音楽は固定されている。

④の「サウンドスケープ・デザインの展開」については、「瀧廉太郎記念館」のみで採用されている。

それぞれの博物館で①②③の方法を単独で採用しているところもあるが、中には2つ3つの方法を同時に採用している博物館もある。①と②の2つの方法を採用しているのは、「河口湖UKAIオルゴールの森美術館」1館である。②と③の2つの方法を採用しているのは、「音戯の郷」「浜松市楽器博物館」「諏訪湖オルゴール博物館奏鳴館」の3館である。①と③の2つの方法を採用してい

第6表 聴覚的な音の展示の実践方法

実践方法	館名	館種	展示内容	レベル1の内容
	通信総合博物館	総合	情報通信の歴史・原理・しくみ	NTT情報通信館：電話のしくみを音声によって体験
2 3	音戯の郷	総合	音を体感し音と戯れる	さまざまな音を感覚として体感し、音と戯れる
	佐倉市立美術館	美術	体感する美術2002：耳をひらいて	音の映像、佐倉の音、風鈴
	ワタリウム美術館	美術	カールステン・ニコライ展	音響作品と音響空間
1 2 3	清里現代美術館	美術	現代美術と現代音楽：ジョン・ケージ	現代音楽の演奏（CD, LP）
1 3	インターコミュニケーション・センター	美術	サウンディング・スペース：9つの音響空間	サウンド・アートとしてサウンドする空間を展示
1 2	河口湖UKAIオルゴールの森美術館	美術	オルゴール、自動演奏楽器、オートマタ	オルゴール、自動演奏楽器、オートマタの演奏と解説
2	那須オルゴール美術館	美術	オルゴール、自動演奏楽器、オートマタ	オルゴールの演奏と解説
	浜松科学館	理工	自然、宇宙、光、力、音、エレクトロニクス	音のコーナーの様々な音
1	ジョン・レノン・ミュージアム	歴史	故人の所有物、その歴史	ビートルズの音楽、イマジン等が流れる
	hide MUSEUM	歴史	故人の所有物の展示	hideの音楽が流れる
2	伊豆オルゴール館	歴史	世界のオルゴール、蓄音機等の展示	オルゴールコンサート
2	萌木の村博物館ホール・オブ・ホールズ	歴史	アンティーク・オルゴール、自動演奏楽器	オルゴールの演奏と解説
2 3	浜松市楽器博物館	歴史	ヨーロッパ、日本、アジア・アフリカの楽器	楽器の演奏と解説、ヘッドフォンにより楽器の音色を試聴
	太鼓館	歴史	世界の太鼓の展示	太鼓を自由にたたく
2	レ・コード館	歴史	レコード、蓄音機、レコードプレーヤー	レコードコンサート、蓄音機コンサート
	古代オリエント博物館	歴史	シルクロードの響き	ペルシア、敦煌の伝統楽器、正倉院の復元楽器の音を聞く
1 3	古賀政男音楽博物館	歴史	古賀政男と大衆音楽の宝庫	古賀政男と古賀メロディの展示
2 3	諏訪湖オルゴール博物館 奏鳴館	歴史	古典オルゴールと現代オルゴール	オルゴールの演奏と解説、ヘッドフォンによりオルゴールの音色を試聴
4	瀧廉太郎記念館	歴史	故人が暮らした屋敷、手紙や写真、直筆の譜面	廉太郎が聞いていた家や庭の音、竹田の町の響きを復元

- 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

るのは、「インターコミュニケーション・センターの特別展：サウンディング・スペース」「古賀政男音楽博物館」の2館である。また、「清里現代美術館」では3つの方法すべてを採用している。

4つの方法についてその特徴をまとめると、③の「ヘッドフォンを用いて音を流す」方法は、流す音や音楽が固定されている。①の「いくつかの部屋に区分けして音を流す」方法も、ある程度音や音楽が固定されている。②の「時刻を決め定期的に音を流す」方法は、音や音楽が固定されておらず、毎回違った音や音楽を選択して提供することができる。より多くの多彩な音や音楽を流すことができる方法であるといえる。④の「サウンドスケープ・デザインの展開」という方法については、そのつど偶発的な音を聞くことになるので、非常に多彩な音を聞くことができる方法である。

音の展示が固定されている方法から選択的、偶発的な方法へと並べると、次のような順になる。

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

3.3 独創的な音の展示手法

この節では、レベル1の音活用を有する20館の中から、独創的な音の展示手法を有する2つの博物館を紹介する。一館は、3.2で述べた聴覚的な音の展示の実践方法④「サウンドスケープ・デザインの展開」を採用する「瀧廉太郎記念館」である。もう一館は、レベル2の音活用を採用する「インターコミュニケーション・センター」の特別展『サウンディング・スペース：9つの音響空間』である。

(1) 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⁶⁾。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

①の竹の響きは、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する。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する。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。

②の「スズメその他の鳥や動物の鳴き声」は、①の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。

③の「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。

④の「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。

⑤の「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。

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、来館者が追体験できるような復元や設計が行われたのである。

記念館から歩いてすぐの所には「廉太郎トンネル」がある。江戸時代末期、酒蔵として掘られた岩屋がトンネルになっているものである。中に人が入ると、センサーで彼の曲が流れるようになっている。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。

(2) インターコミュニケーション・センター：サウンディング・スペース

インターコミュニケーション・センター（ICC）で2003年7月11日～9月28日まで開催された特別展『サウンディング・スペース：9つの音響空間』は、レベル1の展示であると同時に、展示室全体の空間に、レベル2の要素を内在する。

ICCでは2000年に『サウンド・アート：音というメディア』展を開催した。それ以降、「サウンド・アート」あるいは「音」をテーマにした展示会が各地で開催されるようになった。「サウン

ド・アート」は、現在、多くのアーティストがその表現手段として意欲的な試みを行なっているジャンルである。このような動向の中で、今回ICCで開催された『サウンディング・スペース：9つの音響空間』では、国内外の6人と3組のアーティストたちによる、空間を「サウンド」させる作品が展示された。これらの展示は、サウンド・インスタレーションの試みということもできる。

ICCに作られた9つの「サウンドする空間」（展示室）では、来館者はその空間の音を体験する観客となる。またある作品では、来館者がその作品を作り出す要素となる。それは作品空間の中に足を踏み入れると空間の状態に変化がおき、空間における音響の自己生成を促すというものである。そこでは、さまざまな空間の音を体験できる。以下に9つの音響空間を紹介する。

1) アルヴィン・ルシエ作《エンプティ・ヴェツセルズ》

大きさや形の異なる8個のガラス製の花瓶が片側の台座の上に並んでいる。花瓶の口にはマイクが向けられ、そこで拾われた音が対面する台座に並んだ8台のスピーカーから流れる。その音が音響フィードバックを起こし、花瓶の中でさらに反響する。花瓶とスピーカーの間の空間へ人が介入すると、その音響が変化する。来館者がその作品を作り出す要素となる作品である。部屋は暗く、8台のスピーカーの音が混在する。

2) クリスティー・クービッシュ作《イースト・オブ・オアシス—音への12の入り口》

天井から垂直に細いケーブルコードが複数下がっている。これは磁気誘導ケーブルで、さまざまな音を送信されている。鑑賞者は受信機のついたヘッドフォンを装着して、ケーブルコードの中を自由に歩くことができる。鑑賞者はケーブルの中を歩きながら、森の中にいるような人口の自然環境のサウンドスケープを聞く。聞こえる音は、鳥・虫・ふくろう・ライオンの鳴き声、きつつき、水の流れ、水滴等のような音である。鑑賞者の動き方により、聞こえる音はさまざまに変化する。

3) デイヴィッド・カニングハム作《リスニング・ルーム》

空間内に向かい合って設置されたマイクとスピーカーによって生じるフィードバックをコントロールすることで、音響を自動生成させる作品である。その空間の中に人が介入すると空間の反響などの状況が変化し、それにともない生成する音響も微妙に変化する。来館者がその作品を作り出す要素となる作品である。外に見える明るい空間で、定期的な「ウオーン」という音が聞こえる。

4) 久保田晃弘作《マテリアルAV—共鳴するインターフェイス》

モニターを使用して音響を可視化し、抽象的な映像を形作る。音響空間におけるフィードバック・ループと可視化された素材映像の相互作用により、時間領域と周波数領域、デジタル領域とアナログ領域の狭間に形成されるさまざまなインターフェイスと共鳴するアルゴリズムのAV構造体を製作した作品である。モニターの前にアルゴリズムの画面があり、映像の色・形が変化する。2つのスクリーン（仕切り）の間に入ると、上から音が降ってくる。音は部屋全体に聞こえる。

5) ラファエル・トラル作《エコー・ルーム》

マイクロフォンから入力されるサウンドは、リアルタイムで加工・変調され、デジタル・ディレイ機器を通過して、数秒後にスピーカーから加工されたサウンドが流れる。そして、それは再び加工回路の中に入力され、同じ過程を繰り返す。最初に発せられたサウンドが何度もその回路を循環することによって、自然に静寂へ向かって消え去ってゆくエコーのような作品である。部屋は暗く種々の音が周りに漂う。マイクロフォンに「こんにちは」「さようなら」という音を入れると、数秒後に繰り返され、エコーのようにだんだん不鮮明になっていく。

6) エドウィン・ファン・デル・ハイデ作《ア・ワールド・ビヨンド・ザ・ラウドスピーカー》

40個のスピーカーによるインスタレーションで、壁に配置されたスピーカーから街中の喧騒が流れ

る。使用されている音素材は、40個のスピーカーと同様に配置されたマイクにより、ロッテルダム各地の野外で録音された「実際の音」である。種々の音がさまざまな距離をもって発せられており、音そのものは見えないが、視覚的な世界を喚起する。部屋は暗—明—暗となる。かなりの大音響でロッテルダムの喧騒が響き、展示室の外にも音が聞こえる。

7) リチャード・シャルティエ&テイラー・デュプリー作《Specification. Twelve》

空間内に配置された8個のスピーカーから4種類の音が流れる。それらの音は単純なループから成り、曲としては完成されていない。4種の音のループはサイクルが違うので、鑑賞者はそれらの音のさまざまな組み合わせを聞くことになる。部屋は暗く、真ん中に長椅子が2台置かれており、そこに座って音の動きを聞く。

8) アレハンドラ&アーロン作《ベレン》

箱庭のようなジオラマを舞台として物語が展開する。箱庭を覗き込むような形で長椅子が2台置かれている。少年と少女のダイアログとして物語が語られ、鑑賞者はその物語を聞きながら思いの情景を描き出す。

9) スーパーシート（稲田光造ほか6名からなるグループ）作《Superseat-executive》

無響室内に音響メディアを中心に映像・照明を含めた総合的メディア環境が設置され、特別席で音響と映像を体験できる。ひとりずつ無響室に入り、通常のリスニング・ルームでは体験できない驚異的な音質・音量・チャンネルで、新しいメディア体験をする。サウンド・コンテンツは、無響室の特性を考慮し、そこでしか体験できないような特殊な音響効果を取り入れ、鑑賞者は音が持つ不思議な現象を体験することになる。

4分間の音響空間を体験する：

- ・水音—飛行機の離着陸の音—風鈴の音（推定）
- ・映像がスクリーンに現れ、さまざまな映像が入り乱れる、同時にさまざまな音の混合、椅子が振動する
- ・スクリーンに雲海が現れる、静寂、突然の爆発

音

全体として、レベル1の展示であるが、9つのサウンド・インスタレーションが提示されたレベル2の展示でもある。見えない音で視覚的な世界を表現する種々のサウンド・インスタレーションを体験できる展示として、興味深い試みである。9つの作品がそれぞれの展示室（小部屋）に仕切られており、聴覚的な音の展示の実践方法は、①の「いくつかの部屋に区分けして音を流す」を採用している。また、一作品で③の「ヘッドフォンを用いて音を流す」を採用している。

サウンド・インスタレーションの手法は作品によりさまざまであるが、『文化情報学Vol. 10, No. 1』で紹介した佐倉市立美術館における故吉村弘「佐倉の鼓動」のサウンド・インスタレーション「佐倉ささやきの森」¹⁷⁾は、上記2)クリスティー・クービッシュ作《イースト・オブ・オアシス—音への12の入り口》の手法に近いものである。

4 ま と め

「4.1の2003年度調査の概要と調査結果」をまとめると、次のようなことが明らかになった。

- (1) レベル1の博物館ではレベル2の「サウンド・インスタレーション」を採用する割合が20%（20館中4館）と比較的高い。
- (2) レベル1からレベル5.2及びその他の音活用のうち、レベル3の「展示物と音を組み合わせた展示」という活用が多い。レベル3の中では、レベル3.3：映像展示、3.1：音の出る装置、3.2：音声解説の順で活用度が高い。レベル1の「音をテーマとした展示」を採用する博物館においても、レベル3.3の「映像展示」の活用が多く行われている。
- (3) レベル1には音（音楽）が発せられるものがテーマとなった博物館、音楽家がテーマとなった博物館が多く、またこれらの博物館の館種は歴史博物館であることが多い。
- (4) レベル1で音の科学を展開する博物館はそれほど多くはないが、館種は理工博物館あるいは

総合博物館の理工系展示部門に採用される。

- (5) 聴覚的な音の展示の実践方法は、次の4つの方法に分類できる。
 - 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
- (6) 上記(5)の4つの方法についてその特徴をまとめると、③の「ヘッドフォンを用いて音を流す」は、流す音や音楽が固定されている。①の「いくつかの部屋に区分けして音を流す」も、ある程度音や音楽が固定されている。②の「時刻を決め定期的に音を流す」は、音や音楽が固定されておらず、毎回違った音や音楽を選択して提供することができる。より多くの多彩な音や音楽を流すことができる方法である。④の「サウンドスケープ・デザインの展開」は、そのつど偶発的な音を聞くので、非常に多彩な音を聞くことができる方法である。

5 今後の課題と研究計画

先行研究において、延べ202館の博物館の調査結果を基に、全体の分析、館種別分析、及びレベル別分析を行い、博物館における「音の展示」と「音による環境づくり」の現状を把握することができた。そこで先に課題とした項目の中から、レベル別分析のうちレベル1の博物館の特徴を、今回の調査である程度明らかにすることができた。今後の課題として、次の観点からさらに研究を進める。

① レベル別分析の課題

レベル1については、今後も継続して採用館の事例を収集し検証する。レベル1の音活用を有する博物館は、今回までに訪問した20館以外にも存在すると思われる。集中的にこれらの博物館を訪問調査する予定である。

レベル2については、今後も継続して採用館の事例を収集する。レベル2の音活用は美術館の特

別展において時々採用されることがある。そこで美術館の展示情報に注意し、レベル2の展示が行われる場合には、できる限り訪問調査を行う予定である。

レベル3については、レベル3.1の「音の出る装置」の類型化を試みる。レベル4についても、類型化を試みる。さらにそれぞれのレベルの特徴を導きたいと思う。

② 館種別分析の課題

館種別分析では、先行調査で館数の少なかった館種の博物館を優先的に訪問調査する。

先行調査で特に館数が少なかった館種は水族館と総合博物館である。ある程度の館数を調査した上で、その特徴を導きたいと思う。

また、郷土博物館と理工博物館についても、もう少し多くの博物館の調査結果を追加して分析を行う予定である。理工博物館では、先行調査の結果他の館種にない音活用の特徴がみられた。さらに多くの理工博物館を調査し、先行調査で示された特徴を検証する。

③ データベースの構築

これまでに訪問した博物館の調査結果を基に、データベースを構築する。データベースの設計にあたり、各博物館の詳細情報と併せて、博物館の館種とレベルによる音活用の特徴や、音の活用を左右する要因等を検索できるようなシステムを構築する。

6 おわりに

博物館のサウンドスケープ・デザインには、音の活用に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。

レベル別分析において、特にレベル1とレベル2は「音の展示」の要素が高く、博物館における音活用を研究する上で重要である。今回の調査で計20館のレベル1を採用する博物館の分析を行っ

た。レベル1における種々のレベルでの音活用、博物館における音のテーマの種類、及び聴覚的な音の展示の実践方法を明らかにすることができた。

音の展示の実践方法では、今回新たに「サウンドスケープ・デザインの展開」という方法を見出すことができた。サウンドスケープという音活用は、レベル別分類ではその他として分類している。サウンドスケープはレベル1の博物館だけではなく、いくつかの博物館においてその他の音活用として採用されている。

たとえば、「久保田一竹美術館」では展示室(能舞台)から、館外周辺のサウンドスケープが聞こえる。その中には美術館の庭にある滝の水音も含まれる。また、「千葉県立中央博物館生態園」では、セミや鳥の鳴き声といった四季折々のサウンドスケープを聞くことができる。このようにサウンドスケープが博物館の音活用に取り入れられている例がいくつかあることがわかった。

今回の調査で、博物館の音の活用のうち「音の展示」の実際と傾向及び独創的な事例を導くことができた。今後、多くの博物館で音の展示及び音の活用を行う際の指針になれば幸いである。

附 記

本研究は、平成14年度～平成16年度文部科学省科学研究費基盤研究C(2)「博物館における音の展示と音による環境づくり」の助成を受けて行ったことをここに報告する。

[引用文献・注釈]

- 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」：全体報告と館種別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紀要』Vol. 10, No.1 (2003), p. 29-54.
- 2) 同上 p. 39-42.
- 3) 松村明監修『大辞泉』東京 小学館 1995 p. 205.

- 4) 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」：全体報告と館種別分析およびレベル別分析」p. 36.
- 5) 同上
- 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) 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」：全体報告と館種別分析およびレベル別分析」p. 43.

**Analysis of the exhibition method in “exhibition on the theme of sound” of museums
by Shuko KATO**

[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. In addition to the 11 museums of the level 1 which already visited, visit investigation of the nine museums which have sound practical use of the level 1 was conducted. Thereby, the actual condition of the 20 museums a total of having sound practical use of the level 1 has been grasped. This paper reports the feature of the museums which adopt “exhibition on the theme of sound” of the level 1.

In “exhibition on the theme of sound” of the level 1, sound practical use on various levels (from the level 2 to the level 5.2 and others) is performed. The exhibition method of sound is roughly divided and can be classified into the following four methods.

- ① Classify into some rooms and pass sound
- ② Time is decided and sound is passed periodically
- ③ Sound is passed using headphones
- ④ Deployment of the soundscape design

[Key Words] museums, exhibition of sound, soundscape design, sound installation