

第162回  
ナイトフォーラム多彩なジャンルの  
ゲストを招いての  
講演および交流会空間、モノの質を高める  
サウンドデザイン[ゲスト] 畑中 正人(作曲家・サウンドデザイナー) [日時] 2013年2月19日(火)  
[会場] 富山ガラス工房 Glass Café Clie

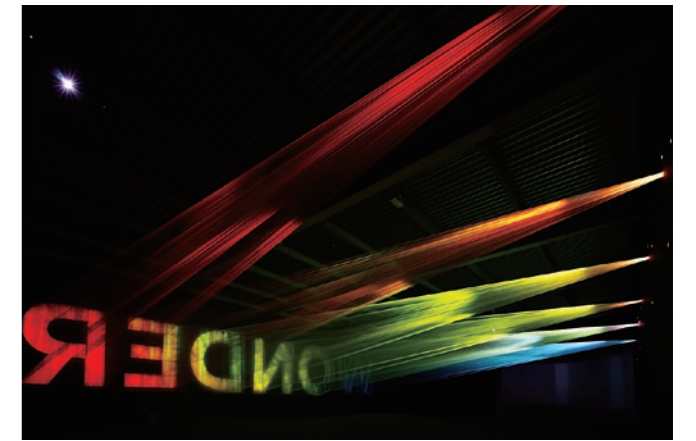
今回のゲスト畑中正人氏は、音のオートクチュールをコンセプトに音のあり方を追求しながら、舞台、芸術、建築、広告等の分野で数多くの音楽作品を手がける話題の作曲家・サウンドデザイナー。音源の広さや豊かさ、そしてその状況に合わせた高度なチューニングなど、的確なサウンドデザインに長けている方です。ナイトフォーラムでは、そんな畑中氏の仕事内容や今後の展望などについてお話しいただきました。



▲ISSEY MIYAKE・2012年春夏パリコレクション(2011)



▲"INFINITY" CITIZEN x WOW(2009)



▲Canon NEOREAL WONDER(ミラノサローネ2011) Photo by Daisuke Ohki

ウェブサイトで作品が視聴できます。

<http://www.hatanakamasato.net/>

## 3つを基軸とした音楽の仕事

私の仕事は大きく分けて3つあります。1つ目が、音楽を作ること。映画やCMなどの音楽を作ります。2つ目が、サウンドデザイン。自然音や電子音などを用いて、CMや携帯のOSで使用されるようなサウンドを作っています。3つ目は、建築空間のための音。サウンドデザインと作曲の間に居るようなお仕事で、空間に特化した音楽を制作しています。この3つを基軸に仕事をしていますが、現在は8割以上がクライアントワークで、作曲もサウンドデザインもほとんどがコンピュータでの制作になっています。

## 舞台、TV、webなど多岐にわたる音楽を

舞台音楽が私のキャリアのスタートでした。「ISSEY MIYAKE・2012年春夏パリコレクション」(2011年)のようなショーは本番での時間的な束縛を考慮し、その時間軸と演出案に沿った制作が必要不可欠で現場の音響チームとの調整も重要だった案件です。短納期でしたが数回のやり取りの中でディテールを詰めて完成させました。TVCMの音も制作しています。「カナダドライ(2009年)」は、数日後にクライアントチェックという差し迫った状況の中、映像を制作されたWOWさんと細かなすり合わせを行いながら一緒に作った作品です。「SONY New Bravia World CM」(2010年)は、音楽と共に効果音の全てを制作しました。こちら数日後のプレゼンに向けて曲の原型を数

時間で作るという緊急案件でしたが幸運な事に大きな手直しなしで完成という珍しいケースです。CMの音楽以外に企業CMの最後に流れるサウンドロゴも作っています。「SONYサウンドロゴ」(2009年)は、制作した約20個の中から2個が選ばれ、2個とも採用されました。「エステー」(2007年～)は、社名変更のタイミングに「新しい“ピヨピヨ”にしたい」というオファーを頂き、作った60個ほどの“ピヨピヨ”音の中から1つが選ばれ、今も使っている音です。また携帯OS用の操作音や次世代自動販売機の操作音、相国寺・金閣寺・銀閣寺のwebサイトなどの音も制作させて頂きました。

## エキシビジョンやスペースを音楽で彩る

「scene of tone YAMAHA Design Exhibition in ミラノサローネ」(2007年)は、ヤマハの楽器工場の音を収録、それらの音を使って会場演出を行った案件です。私がヤマハさんと共にこうした展示会の会場を本格的に音演出した初めての案件だと思います。またその約1年後の「LEXUS International Gallery Aoyama」(2008年～)は主に新潟で収録した自然環境音などをベースにししながら、レクサスのショールーム内でのコンシェルジュとお客様との会話のしやすさを最優先に考えました。スピーカーからの直接音ではなく、壁や窓に音を当てる間接音響の効果を用い、ヤマハYSPシリーズを特別にカスタムした指向性スピーカーを使う

事を前提に制作しました。環境音を基本に時々ピアノ音が幻聴のように聞こえてくるといった会話を楽しむのに心地良い静けさを持つ音演出を目指しました。「INFINITY」CITIZEN x WOW」(2009年)はYouTube等でも大きく取り上げられ、特にビジュアルスタジオのWOWさんが更にブレイクするきっかけになった作品の一つだと思います。こちらあまり時間のない中、大半の音を即興演奏に近い状態で作り上げ、映像に合わせた調整を繰り返して完成させました。WOWさんとは「Canon NEOREAL WONDER」(ミラノサローネ2011年)などでも一緒に作って、サローネではまず日本で基本となる楽曲と効果音のベースを作り、最終的にはミラノの会場に全ての音を持ち込んで仕上げの作業をしています。「東京スカイツリー天望回廊450m」(2012年)は、作曲家でプログラマーの松本祐一さんとコラボレーションした作品。基礎となる約1,600個以上の音はエンジニアと一緒に幾つかの生楽器の1音1音を細かく録音した音を中心となっていて、私が考案した大まかなルールを元に開発された特別なプログラムと組み合わせる事で季節や天候、時間帯などに沿った音楽や音が自動的に生成される仕組みになっています。曇りや雨の日など景色を見られないお客様のために聴覚でも補完しようというのが目的ですので、天候が良くなるにつれて音数が減っていくようなプログラムを組んでいます。企画やプレゼンなど実際の制作以外の事も含めると2年近くかかった案件です。

## サウンドデザインと作曲との違い

基本的に作曲とサウンドデザインの作業に大きな違いはありませんが、サウンドデザインの場合はクライアントのご要望や空間であれば周辺の音環境を含めた調査、音響測定などのプロセスが入るのが作曲とは違うところです。また納期も違います。サウンドデザインはプロセスの複雑さが加わる分多くの時間を費やしますし、音に関する企画立案やプレゼン、音響設備の構築、運用、現場の方々との兼ね合いや現場での最終調整、納品後のアフターフォローを考えなければいけません。かなり大変な仕事なのですが、私としてはこれからもずっと取り組んでいきたいと思っています。

## 音と社会の繋がりを探して

2005年にヤマハのサウンドエンジニアの秦雅人さんと出会い、音響設計の技術を音楽ホール以外の公共空間に応用する仕事を一緒にするようになりました。その翌年には福岡のデザインイベントのオープニングで初めて一緒に、採集された福岡の街や自然環境音などを擬似的に会場に再現し、鳥や車の音が目の前を横切るといった立体音響のライブを行いました。またこのライブではWOWさんとも初共演でき、以後の音楽活動もかなり変化しました。特に、ある特定の目的や機能性を持った音楽や音を追求する事がもっと必要で、音が社会にコネクして多くの人の役に立つような方法を普段から考えるようになり

ました。空間やプロダクトに関しては、空間・作品・そしてそこに集う「人」が主役です。音は目に見えない存在ですがその空間やプロダクトの目的や特性を細分化して各々のコンセプトを明確に音で表現することで、ユーザーへの訴求が更に増えるのではという想いで取り組んでいます。またクライアントとのコミュニケーションを重視しながら、音環境として社会と強く結び付けるようなコンテンツの可能性を追求しています。

## 嫌じゃない音をつくる

空間における音環境には、基本的な三要素があります。1つ目がシグナル。聞かせる音、聞かせたい音、聞かせなければいけない音です。2つ目がノイズ。出来れば聞かせたくない音。3つ目がアテンション。駅や空港などで使われる明確な情報を持った音。これは絶対に聞かせなければならない音です。音をこの3つに分けて整理し、最終的に音の機能美を追求したいというのが空間における音の基本理念です。音は好き嫌いで決められてしまいがちですが、私の中ではクライアントに「気にならない」といわれたら成功で、「この音いいね」とか「この音はあまり」等と言われたら失敗で、誰が聴いても「嫌じゃない音」が最終到達点と決めています。しかし音と空間の関係はまだ難しく、その空間に音とコンテンツが自動的に設定されるハードウェアやソフトウェアを作りたいなと思っています。身近にある洗濯機にしても、なぜ洗濯機の音がこれなのかは多分誰も答えが出せない。まだ話

め切れていないサウンドが数多くあるので、今後はそうしたサウンドデザインをプロデュースしていきたいとも思っています。また公共空間・住環境などの音環境を音を使わずに向上させる建材の研究、家電や電子機器のための音の研究開発にも力を入れていきます。音響分野は照明に比べて10年ぐらい遅れています。音を直接人に向けない間接音響にもまだ可能性がありますし、その効果を具現化できる製品も作りたと思っています。そのような事を実現できる環境を構築するにはユーザー、製品開発者、研究者、デザイナーといった音分野以外の方々のご意見が重要ですし、むしろ外の意見を積極的に取り入れないと本当の意味で社会に貢献できる音は追求できないと思います。近い将来は社会の中の音について研究できるラボを立ち上げたいですね。



はたなか・まさと / 1975年、北海道浜頓町出身。独学で作曲、ピアノ、音響学などを学ぶ。2002年ドイツのハンブルクに拠点を移し作曲家ビザを取得。パレエ作品では世界トップクラスのダンサーとの共作で多くの賞を受賞。04年に帰国後は主に建築空間のための仕事を積極的に行う。08年 三宅一生21世紀人展、レクサス青山、カネボウ SENSAL salon(スイス)。11年 ミラノサローネ「Canon NEOREAL WONDER」、ISSEY MIYAKEパリコレクション。12年 東京スカイツリー天望回廊450mなど、様々な空間やイベントのための音楽作品を担当。あらゆる音に生命を与える独自の手法は世界的にも高い評価を得ている。