

空間に流れるさまざまな音と調和させて居心地の良い環境をつくりだす

環境音楽の制作という音楽家の活動を軸に、「音」との調和を考えた空間デザインを提供している株式会社神山聴景事務所の神山健太氏。つくりだした音を「聴景音」と呼び、聴景デザイナーとして新たな分野の確立に挑戦している。今回の取材では、その取り組みの背景や手法、実例などをお聞きした。



PROFILE

神山 健太氏

株式会社神山聴景事務所
代表取締役
聴景デザイナー

1991年東京生まれ。中学2年から音楽活動を始める。ロック、ジャズなどの演奏活動を経て18歳で環境音楽に出会う。その自由でルールのない面白さに惹かれ、独学で空間音楽を手掛けるようになる。独特の解釈と音律が海外で高い評価を受け、2014年、イタリアの音楽レーベルStochastic Resonanceからデビューアルバム『Signs of Rain』をリリース。2015年、国連防災会議ではサウンドデザイナーとして、「触れる地球」ブースの音空間を担当。2016年9月、セカンドアルバム『Side Effects』をリリース。Vice等のメディア媒体に楽曲提供をしながら、2019年11月、株式会社神山聴景事務所を設立。現在に至る。

空間環境において必要な要素の一つが音の存在だと思うようになった

株式会社神山聴景事務所の代表を務める神山健太氏は、2014年から環境音楽のジャンルで制作活動を行ってきた。「クラシックやポップスは積極的に主張する音楽といえますが、環境音楽はその真逆。消極的に聴衆体験をさせる音楽です。僕も、当初はイベントのコンセプトにマッチすることを優先に考えて音楽の制作をしていました。しかし案件を重ねるごとに、対象となる空間環境との共生がなければ意味がないと思うように。それをきっかけに、音と調和した空間デザインに挑戦するようになっていたのです。その一連の過程で生み出された空間デザインを『聴景デザイン』と名付けています」

空間を無音状態にすることが居心地の良さへの解決ではない

空間デザインにおける音楽の制作にあたっては、依頼者へのヒアリングはもちろんのこと、その空間を使用する年齢層、周囲

の環境、聞こえてくるノイズなど、現地調査を何回も行う。音楽づくりの難しさは感性が人によって異なることにあるという。「例えば、『明るい音』といっても、人によって感じ方が違います。ですから僕の音楽づくりは可能な限り言語化をして、共有できるイメージを蓄積していくことを目指しています。それは仮説に基づいて音源を組み立てていく作業で、いわば音源のプログラミングといってもいいでしょう」

近年、オフィス空間において、集中力を上げるために周囲の音を気にしなくするサウンドマスキングを導入する企業が増えてきた。その技術は年々進化しているが、同社の長所は技術力の高さだけではない。従来のBGMやサウンドマスキングとは異なる「空間に調和した音楽」を提供できる点にある。「空間を無音状態にすることが正解ではありません。人はある程度の音がないと不安を感じるからです。居心地の良い空間を提供する方法として、小鳥のさえずりや川のせせらぎといった『環境音』の活用でその目的が達成できる場合もあります。しかし僕は、音楽を『無形のインテリア』と捉え、機能性とアート性の両方を兼ね備えて環境を改善したいのです。それが、音楽家としての矜持だと思っています」

自然音と調和させることで居心地の良い空間をつくりだした

それでは同社が実施した2つの事例を紹介していこう。1つは2022年4月にオープンした羽田イノベーションホテル内のロボットレストラン「AI-SCAPE」の事例（事例1）だ。「ここはロボットが料理と配膳をする体験型レストランになっています。室内の機械音やその他のモーター音がかなり大きいため、通常のBGMでは負けてしまいます。音量を上げると逆にお客様に疲労感を与えてしまうかもしれません。そこでまず、音楽を左右非対称に流れる工夫をし、ロボットの機械音を曲に組み入れて不快な音をマスキングしました。そしてステレオスピーカーの特性を活かし、ロボットスペースに近いスピーカーだけにマスキング音を流すようにしました。最後に自由に会話が楽

しめるように室内全体の周波数帯域を調整。これでノイズが気になりづらい空間をつくったのです」

2つ目は、JR東日本が展開するシェアオフィス事業「STATION WORK」のホーム上シェアオフィスという特殊な立地での事例（事例2）となる。

「当初はシェアオフィス内だけにBGMを流そうと考えていました。しかし、現場に行くとうとうとも駅構外から聞こえてくる電車の音が気になってしまって。逆に異なるBGMを使用することで集中を妨げてしまうのではと思ったのです。そこで『没入』の場では、駅構外から聞こえてくる環境音を取り込んで同じ周波数帯域になるBGMを制作しました。マスキングで音を消すのではなく、同化させるという考え方でですね。その音源をベースに、インテリアを邪魔しない程度のピアノの旋律を加えて居心地の良さブランディングを演出しています」

音を活用したオフィス環境には大きな可能性を感じている

「大抵の商業施設では、目立つ音楽が要求されます。一方、オフィス施設の場合は、集中するための音楽が求められます。最近では、流れる音がストレスの原因にならないようにウェルビーイングを意識することも多くなってきました。単にBGMを流すだけでは意味がなくなっていることを実感しています」

また、居心地の良い環境づくりには音楽だけではなく、それに適した機材も重要な要素だと語る。

「依頼先の目的や環境ごとに適した音響機材の提案もしてい

ます。特にスピーカーでは、モノラルタイプが合っているのか、ステレオタイプが適しているのか。利用環境に相応しい音の演出を実現する機材など。それも重要な提案としています。音と音響機材を駆使して自然な聴覚環境を作ることが『聴景デザイン』の目指す世界ですから、納品日には、実際の環境で楽曲の音階・音質・音量の調整を少しずつ変更しながら効果を確認して設置しています」

そして将来的には、もっとオフィス分野への事業を拡大していきたいと語る。

「現在は、『働き方』や『働く環境』においての黎明期だと思います。ですから、今後のオフィス分野にはとても大きな可能性を感じています。たくさんの方が集まり、色々な会話が飛び交う空間でも、個々の会話がストレスなく成立する。そんな空間環境をつくってみたいですね。そのためには、多種多様なクリエイターさんとのコラボレーションも必要なことなのかもしれません。そして今後も、音楽表現と効果を共有した居心地の良い環境を提供していきたいと思っています」

INTERVIEWER PROFILE

三幸エステート株式会社 菅野 誠



1987年株式会社イトーキ入社。その後、外資系証券会社、外資系大手IT企業、外資系製薬会社などで不動産・ファシリティー部門のオフィス管理及びプロジェクトリーダーを務める。2019年三幸エステート株式会社に入社。現在、ユーザー向けFM企画戦略コンサルティング業務に従事する。

事例1 AI-SCAPE (イメージ図)



サンプリングした機械音とその他楽器を組み合わせる音楽を制作

サウンドマスキングとブランディングに
貢献する音環境を創出

事例2 ホーム上シェアオフィス (イメージ図)



音源と本物の区別がつかず、
脳が音情報を1つと認識。
音による作業処理の妨げを防ぐ

用語解説

サウンドマスキング

周囲の音を包み込むことで人間の耳では気になる音を聞こえにくくする技術。ノイズ対策には、①吸音、②遮音、③マスキングといった方法があるといわれる。③のマスキングの考え方は聞こえなくすることが目的ではなく、気にならない空間をつくるのが目的。そのためにはノイズと異なる周波数の音を流して調律するのが一般的な方法となる。

環境音

身の回りに存在している音。具体的には、雨や風の音、川や波が流れる音、車が走る音、オフィス内でのタイピングや空調の音など。特に雨の音は人の集中力を上げるといわれ、長時間の無音は些細な音に気を取られることになり、逆に集中力が下がるともいわれている。

ワークプレイスコンサルティング部では、オフィスのあり方を総合的にサポートいたします

workplace@sanko-e.co.jp