

環

環境音楽 金光佑実 国広和毅

「環境音楽」はもっぱら「トイレの音姫」の研究室。研究員の金光とベテラン枠で参加の国広の二人で動く。実際に装置を制作し、さまざまなトイレに実験的に設置する。

一 環境音楽研究室のはじまり（金光）

新しいトイレ用擬音発生装置、プロジェクト

環境音楽研究室では、二年間「トイレの音姫」について研究がおこなわれていた。女性にはおなじみのこの「音姫」だが、男性にはなじみのない人もいるようなので、簡単に説明をする。トイレ用擬音発生装置、通称「音姫」は、トイレでの恥ずかしい音、たとえば排泄音などを消すための装置で、川のせせらぎのような流水音が小さなスピーカーから流れてくる（一般的に定着している「音姫」の名称はTOTO株式会社の登録商標である）。

普段、舞台の音響に関わっている私は、どんなに劇場内の空間をつくりこんでも、トイレはいつも通りのトイレであることに違和感を覚えていた。とくに「音姫」。今時のトイレ、個室に必ずといっていいほどひとつ、あるいはふたつ、音姫がついている。あの狭い空間に、音の出る装置がひとつずつ付いているなんて、なんて贅沢なんだろう。なのに、音も見た目も一辺倒で、なんでもつたいたいことをしているんだろう。せめて劇場や、美術館など、空間を大事にする場所くらいは、もっとオリジナリティに溢れていたっていいんじゃないだろうか。静かな美術館で、あの流水音が漏れ聞こえてきたときなんて、興奮ざめた。

音で我々がアプローチできる部分が、きつとあるんじゃないだろうか？ 職場でも、遊び場でも、どんな環境にも存在するトイレ。それぞれの環境のなかで、もつともふさわしい音が、その場所でのトイレの時間がちよつと好きになるような音が、あるんじゃないだろうか？ そんな風に考えたのが、環境音楽研究室のはじまりである。

元々、自分が立ち上げた研究室のなかで何でも好きなことをやってみていいと言われていた。好きなことをやるといっても、公共のお金を使ってやらせてもらっているのだから、ただの趣味になってはいけない。けれどそこにフェチズムが感じられなければ面白くない。誰かのためになる、何かを残すことは念頭に置きながら、自分の好きなことを本気でやる。仕事でもなくて、趣味でもなくて、というすぐく微妙なラインで物事を進めなければならぬ。環境音楽研究室では、まず一年間かけて音姫についてのリサーチと試作

をおこない、次の年には実際に店舗やビルなどで使ってもらえる、実用的な擬音発生装置の制作を目指すことにした。

「だれかのみたゆめ 展示と実演」

二〇一四年初夏、『だれかのみたゆめ 展示と実演』に出展予定の研究室は、具体的な発表の内容を決め始めていた。環境音楽研究室も参加を決めていたが、当初全体の企画は上演作品がメインとなる想定だった。そんななかで音姫の研究が本当に演目として成り立つのか。その不安は、ほかの研究員にそのままぶつけることで一気に解決へと向かうことになる。

私のなかにある音姫への疑問や考えを話していると、一人で「演目」に凝り固まって考えているよりも遥かにたくさんのアイデアが出てくる。やはり実際に制作した音姫は使えるものが多いし、音源のダウンロード販売ができるなんてどうだろう。使うなら、それ用の便器があるといいんじゃないか……。さまざまな意見が飛び交った。演劇やダンスなどの公演形式に無理に仕立て上げなくていいのだと確信し、ここからようやく、展示の実現に向けてリサーチと実作業が始まった。

ある日、ツイッターで「音姫」と検索をかけてみると、予想を遥かに上回る量の「音姫」関連ツイートが出てきた。平均して一時間に五〜六件ものツイートが全国でなされている。これはとても貴重な意見の宝庫だと気づいた私は、出展が決まってから半年間、音姫に関するツイートをまとめて統計をとってみることにした。

また、誰かに会うたびに、音姫について軽くインタビューをしていた。音姫は普段使うか、どんな音姫だったらもっと使いたいと思うか。大抵の人がそれまでは音姫についてなんて考えたこともないといった感じであり、男性に関しては音姫の存在に気づいていない人すらいた。知っている人でも、使ったことがある人なんて一人いるかいなか、という程度だ。知人いわく、トイレの音姫を使って自分の排泄音を隠そうとしていること自体が恥なのだそうだ。

実作業と展示

二〇一四年冬。新しいトイレ用擬音発生装置の制作は進められていた。

従来の音姫は無機質で装置感が強すぎてあまり好きではなく、何か別の、インテリアとしても成り立つよう、外身は木でつくることにした。再生機の部分は中身だけキットを購入して、スイッチを加工し、自作した木の箱にそれをおさめる。とにかく、この外身の部分をつくるのに苦労した。本当は音が一番つくりたいのに、ハード製作が一番時間と労力

をとられてしまう。人には得意不得意というものがあって、全部自分でやろう、というのはなかなか厳しいのかもしれない。人に任せられるところは任せよう、というか一緒にやろう。それがこのときのハード製作の経験で得た一番の教訓である。

肝心の音源制作については、DNAが修復される、細胞が回復する、体調改善、などの効能があるとされる五二八ヘルツの音を中心に添え、水の音などを交えたヒーリングミュージックをつくった。すこしカルトチックだが、もともと馬鹿らしいとも思われがちなことに真剣に取り組んでいる環境音楽研究室だから、ここにこだわって音をつくるのもアリだ。その他に、ベテラン枠の国広と、ほか二名の音楽家に音源制作の協力を仰ぎ、四つの音源を用意した。

協力してくれていた建築学科の学生に装置を入れるびつたりの棚をつくってもらい、会場のトイレに設置する。やはり、技術的なことは専門としている人に頼むのが一番安心で速い。

しかし展示開始から半日が過ぎたころ、さっそく装置が一台壊れてしまった。なかの再生機の基盤が断線してしまったのだ。もともと、ど素人の私が見よう見まねでつくった装置のため、耐久性に欠けるのは覚悟の上ではあったが、まさかこんなに早く壊れるとは思わなかった。一日終わったころには、二台目が壊れてしまった。とりあえず二日目のため

に慌てて直したが、ハード面に関しては課題がたくさん残った。

何か新しいものをつくりたいと思うと夢は膨らむが、実現するとたくさんの困難が付きまとう。とくに研究所内でモノをつくるということは、税金が関わっているのも大きなポイントだった。ただ自分のしたいことをするならば、趣味でいいじゃないか、となる。何かを研究し、つくることで、後に誰かにとつてもプラスになるものが残らなければいけない。教科書通りのことをやっても仕方がないのだ。二〇一四年の活動のなかで私は、自分自身で思考し、リサーチも制作も発表も自分でおこなった。もちろん色々な人の助けを借りながらだが、それでも、何かひとつ行動するたびに何度も壁にぶちあたってきた。さすがに音源をつくる際は自身の本業なのでスムーズに事は運んだ。けれど人前で発表するとなったとき、どういう形式でおこなうのかを考える時点で行き詰まってしまったし、ハードの製作なんて一番手間取った。誰かに頼るといえるのは決して逃げなんかではなくて、とくに何かをつくるとき、絶対的に必要なことなのだ。

そして課題は山積みだが、次年度から、ついに実際の店舗やビルなどに設置する擬音発生装置の制作が始まるのであった。

設置決定と制作

二〇一五年初冬。知人が務める会社のギャラリースペースへ訪れた際、トイレに擬音発生装置が設置されていないことに気がついた。そこで環境音楽研究室の装置を設置させてもらえないかと打診し、良い返事を得た。すぐにでも設置してほしいとのことである。

さっそく研究室長の金光に報告し、装置の提供を依頼した。しかし装置は故障しており、修理したとしてもまたすぐに故障が見込まれる、とのこと。長期間の、しかも不特定の人々の使用に耐えうる装置を新たにつくる必要が生まれた。金光室長は多忙につき実務にあたれないということで、国広が二台の装置の制作を実働部隊としておこなうことになった。

どんな音が良いか

環境音楽研究室には音楽家が二人(金光、国広)在籍しているため、音楽的アプローチで音デザインに取り組むことができる。これは既製品との差別化を図る上で強力なアドバンテージである。

試作段階ではスマートフォンのスピーカーを使用していくつかのソフト(再生される音)

を試してみた。例えばモーツァルトのヴァイオリンソナタのような美しい音楽で消音ができたらどんなに良いだろう。もよおすことが美しく高貴な行為に感じられるかもしれない。しかしこれは失敗に終わった。一般に美しく感じられる楽音というのは、排泄音と周波数の特性がかけはなれていることが多いため、排泄音をマスキングしないのだ。マスキング効果のことを考慮すると、水音やノイズ音のように全周波数がまんべんなく含まれる音が良いようだ。そこで次の案を試した。

テレビの砂嵐音は赤ん坊を泣き止ませる効果があるらしい。ノイズ音というのはやかましい/不快というイメージとは逆に、癒しの効果もあるのではないか、との仮説のもとノイズミュージックでの消音を試みた。しかしこれも失敗に終わった。スマートフォンのスピーカーから流れるノイズ音は周波数に偏りがあり、中音域のみが強調されて耳に届いため、非常に不快な音体験しか生み出さないのだ。消音効果は高いが、快適なトイレ体験とはならない。やはり水の音が良いのだと気づく。

そこで水音を用いたリズム中心の音楽をつくってみた。しかしこれにも問題があった。リズムというのは音符と休符の組み合わせである。休符の間は排泄音が丸聞こえになってしまうのだ。これでは本来の消音という目的が果たせない。実際に使用する際にはそれは許されないだろう。

そこで、つねに水音が途切れずに流れているような土台をつくる。それに楽器音をブラスする。メロディー主体の曲では飽きが出てしまうだろうと考え、繰り返し中心の控えめな曲調にした。結局これに落ち着くことになった。こうして言葉で書くとは簡単だが、音楽家としての経験がものをいう、とても繊細な作業である。

既製品とのさらなる差別化のひとつの方向性として、ソフトのワンオフ化を思いついた。設置する空間ごとに新たな音楽を書きおろすのだ。例えばウッドディーナ内装のカフェのトイレには木琴の音色が合うかもしれない。クールな雰囲気美術館のトイレには電子音が合うかもしれない。このように空間のもつ雰囲気／空気に合わせて、ふさわしい音楽を毎度新たに つくるのだ。

さらにシーズンごとに曲をつくり替えるというのも良いかもしれない。春には春向けの、夏には夏向けの音が流れるようにする。こうなると作業量は膨大になってしまうが、各社の既製品との差別化を考えたとき、こういった方法は有効だろう。ここまでやって初めて大企業に対抗しうるものができるのではないか。このプロジェクトの目的は必ずしも大企業への対抗ではなかったはずだが、やるからには意義のあることをやりたい。トイレに座ることを楽しんでもらえるような擬音発生装置をつくりたい。まるでベンチャー気分だ。色々構想していると夢が膨らむ瞬間がある。

見た目だってこだわりたい

ソフト面に関しては、チーム内に音楽家が二人いるというアドバンテージを活かすことができたが、ハード面に関して我々のチームは完全に試されていた。電子工作が苦手で知識もなく予算も限られている。試作品は半日で内部のハンダが外れて機能しなくなってしまうという過去もある。どなたか外部の方の知恵と技術を借りなければならぬと考えた。

まずはハード開発を一から外部に依頼する案を検討した。とある零細企業にOTTOの音姫のような機能をもつハードの開発の見積もりを依頼した。しかし試作品をひとつつくるのに六〇万円はかかると言われ諦めざるを得なかった。そこで市販の電池式再生装置を流用することにした。中身自体は市販品を流用するのだが、自作のケースで覆うなどしてデザインを工夫すれば、独自性を保ちつつコストの削減を図れるのではないかと考えた。

OTTOの音姫などの場合、衛生上の理由で押しボタン式でなく、赤外線によるセンサー式が主流である。しかしコストの問題もありセンサー式を諦め、押しボタン式を採用せざるを得ない。なんとかこのハンディキャップを克服しなければならぬ。あえてスイッチ式を採用する意義を付加できないだろうか。うまく「触りたい欲求」を刺激し、ついつい押したくくなるようなボタンデザインにできないだろうか。この問題を良い出会いが

偶然解決してくれた。ハード製作に協力していただいた美術家の三好由起さんに顔型の木製コースターを提供していただき、その顔の鼻部分を赤いスイッチにすることを思いついたのだ。赤い鼻を押せば音が流れる仕組みであれば、使用者もついつい触りたくなるであろう。

スイッチ部分に限らず、外見上のデザインはソフトの場合と同じくワンオフ化するのが良い。設置場所ごとにふさわしいデザインのケースをつくった。設置方法もその場その場に合わせた。広いトイレであれば台がすでにあり、その台に装置を置くだけで良いが、狭いトイレでは直接壁に設置するための機構をつくらなければならない。デザインや設置方法をワンオフ化することで既製品との差別化を図る。やはりこのやりかたでしか我々の存在意義はアピールできない。

環境音楽研究室のちがころ

二〇一五年春。二台の擬音発生装置が無事完成し設置された。その後さらなるフィードバックを得ようと別の場所へ移動させるため回収、デザインの変更作業がおこなわれた。

そして二〇一六年初冬。東京都歴史文化財団事務所のトイレに新しい擬音発生装置を置いてもらえることになった。見た目も音も一新し、その場所らしさをもった新しい装置が

またひとつ生まれた。新たにWEB上にアンケートフォームをつくることで、フィードバックを得やすい仕組みにした。今後もカフェ、個人宅のための装置を制作予定である。