

研究報告

日本の怪異・妖怪にまつわる民話の伝承手段としてのサウンドコンポジション Sound Composition as a Story-telling Method of Traditional Folk Tales Related to Japanese “Yokai”

松井 美緒

Mio Matsui

慶應義塾大学総合政策学部

Faculty of Policy Management, Keio University

藤井進也

Shinya FUJII

慶應義塾大学

Keio University

概要

本研究では、日本の各地に存在する怪異や妖怪にまつわる民話を音楽作品として可聴化し、その芸術的価値と郷土史保存的価値を考察する。歴史的音源として記録されるのは主に歌や語り、生物の鳴き声や自然環境保全としてのフィールドレコーディングであり、郷土史保全という観点で録音されている事例は極めて少ない。制作の手法は、民話に残る情報をもとにフィールドレコーディングを行い、民話を追体験させるようなコンポジションをすることである。伝承として記された場所の音を記録・再現し聴覚情報にすることで見えない存在を知覚すること、また新たな伝承手法によって郷土史の発展を図る。本稿では、新たに「イマーシブサウンドスケープコンポジション」を提唱した。神奈川県で怪異である「ぼんぼん鮫」の民話から作品を制作し、考察を行った。

1. はじめに

1.1. 背景

恐怖という感情には種類があるが、特に暗闇や背後に誰かいる気がするといった気配など、得体の知れない、わからないものへの恐怖に着目した。そのような恐怖は、時に妖怪や怪奇伝説として具現化される。

民俗学者である伊藤龍平は、「妖怪」とは、身体感覚の違和感のメタファーであり、その違和感が個人を超えて人々のなかで共有された時『妖怪』として認知される。少なくとも、民間伝承の妖怪たちの多くは、そうして生まれたのだろう(伊藤 2018)と述べた。身体感覚の違和感とは、ある環境が人に与える五感のうち特に視覚、聴覚、嗅覚、触覚から感じ取る様々な要素が絡み合っているだろう。これらの身体感覚の違和感を、伊藤氏は「妖怪感覚」と表現した。この「妖怪

感覚」を広く共有していった先でそれを絵や言葉で表現し具現化されたものが「妖怪」であるという。

現代においては、特に絵で表現した「画像妖怪」(朝里、氷厘亭 2021)は比較的身近である。しかし、それをどこでどのようにして感じた結果その妖怪の姿になったのか、また別の言い方をすればその妖怪の一端を最初に観測した人の体験談が失われていっていることに問題意識を持った。この体験には、当時の文化・価値観や自然環境が大いに反映されており、大変価値のあるものだと考える。

1.2. 目的

「妖怪感覚」を追体験できる音作品を作り、失われつつある民話に対してこれを新たな伝承手段として確立し、後世へと残すことが目的である。

今でも、「妖怪」になる前の「妖怪感覚」が民話として残されている例は少なからず存在する。『府中の口伝え集』では、フィンランドの民俗学者アンティ・アールネが分類し名付けた本格昔話・笑い話・動物昔話・伝説の他に、「体験実話」「伝聞実話」というジャンルを設けている。この二つは、話者自身が体験した実話と、他人から伝え聞いた実話である。文芸化されないままの話がたくさんあり、そういう体験談は庶民の生活を直接に伝えているため、けっして排除されるべきではない(府中市立郷土館 1986)と、府中の口伝え集のなかで小澤敏夫が述べている。この「体験実話」「伝聞実話」で、奇妙な体験をした・恐ろしい思いをしたなどのものは、まさに「妖怪感覚」を当人が言い伝え、文字に起こし記録されたものである。

ここでは文章として残されているが、本研究ではもっと感覚に訴えかける形で、特に五感のうち聴覚に焦点を当て、「身体感覚の違和感」を限りなく再現し追体験させる作品を目指す。

2. 提案手法

本研究ではフィールドレコーディングを用いる。ここでは野外の環境音を録音することを指し、これによって、身体感覚の違和感を追体験させることを目指す。フィールドレコーディングを用いることの意義として、録音対象を記録するドキュメントとしての性質があり(柳沢 2022)、絵や文章や音楽などの表現とは異なる伝え方が可能であるという点がある。もちろん、録音だけでなく写真や映像といったメディアもあり、これまでも郷土史保存のために、その地の写真や映像を撮ること、あるいは現在を記録後に郷土史として残す目的で撮影されてきた。しかし、それらはあくまで「民話が生まれた・あった場所」の記録に過ぎず、「民話に残された体験そのもの」を記録するものではないと考える。先に述べた体験実話を補足する情報のようなものに過ぎない。一方でフィールドレコーディングを用いた音楽作品は、マイクロフォンが捉える三次元的な空間認識を持つ響きを主体としてコンポジションすることで、民話に残された体験そのものを鑑賞者に追体験させることが可能だと考えている。ただし、マイクやカメラによって記録されるメディアは絵画や文章と比較すると客観的に思えるが、あくまで記録者の意思が反映された主観を通した記録である(柳沢 2022)ことに留意する必要がある。

フィールドレコーディングによって採集した音源を素材としてDAWソフトで編集、加工し、音作品として完成させる。このような作曲手法で確立されたものとして大きく二つの手法がある。一つは、ミュージックコンクレートとあって、録音した音を切り貼りしたり、変調や再生速度の変更などによって元の録音素材と完成した音との結びつきを断つような手法(柳沢 2022)である。二つ目は、サウンドスケープコンポジションとあって、サウンドスケープ、つまり音の風景を主題とする手法である。これは録音した音源を維持するような編集(柳沢 2022)であり、ほとんど素のままの場合もある。ここに、新たにイマーシブサウンドスケープコンポジション(immersive sound scape composition)という手法を提案する。Barry Truaxがサウンドスケープ・コンポジションの特徴として挙げた四点(Claris Home Page 2006)を参照しつつ、イマーシブサウンドスケープコンポジションの手法の4原則として、以下の項目を定めた。

1. リスナーが環境音源を認識でき、かつ現実と虚構の音源の区別がつかないこと
2. リスナーにとって情景が呼び起こされること
3. ある体験話との結びつきを考えて作曲構成を行っていること
4. ある体験話の現地またはそれに準じる場所でフィールドレコーディングを行い、音源として使用していること

3. 実践

イマーシブサウンドスケープコンポジションによる作曲の実践として、ここでは「ぼんぼん鮫」という作品を例に、実際の制作の手法について解説する。

3.1. 文献調査

民話の中でも、怪異や妖怪とよばれるものでなおかつ地名が残されているものを扱う。また、まずは「こんな音がした」などという聴覚情報について記されているものを扱うことにした。神奈川県は怪異である「ぼんぼん鮫」を選び、『神奈川の伝説 日本の伝説20』(永井、萩坂、森 1977)など、それを扱う文献やネット上の情報をまとめ民話の内容を収集した。

3.2. フィールドレコーディング

この民話には、「真鶴半島の笠島(三つ石)沖」という地名が残されているため、実際に神奈川県足柄下郡真鶴1175(真鶴岬)でフィールドレコーディングを行った。録音日は2022年11月14日、時刻は20時から20時20分頃、天気は曇りである。制作では基本的に夜にレコーディングを行う。人の声や車など現代の人工物の音が入らないようにするため、また多くの妖怪にまつわる民話は夜に観測されたものであることが理由である。録音機材として、ZOOM H3-VRを使用し、立体的に記録する。これを三脚に取り付け、最大音量が-12db以下になるように設定した。



図 1: 真鶴岬でのレコーディング

3.3. コンポジション

イマーシブサウンドスケープコンポジションの4原則に基づいて制作する。今回は、フィールドレコーディングした音の中でより波の音など、岬の自然の音が綺麗に撮れた部分を切り取り、自然に聞こえるように繋げた。そして、民話の流れに基づいて、梵鐘を落とすような水飛沫音や沈んでいくあぶく音を追加した。また、鮫の鳴き声や悲しいイメージを表すような中～高音域のサウンドや、恐怖感を生むために40Hz前後の低音の正弦波による持続音を入れるなどした。

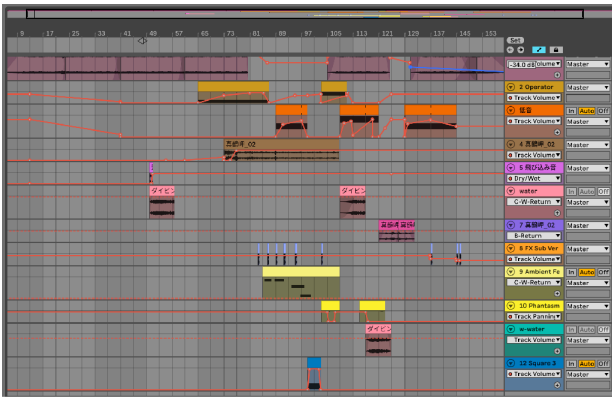


図 2: Ableton の編集画面

「ぼんぼん」という音については、ドラムのキック音に複数の加工をかけ、地鳴りのような響きと、海の広さを表すような反響にした。「今も潮騒の中から聞こえている」という文章から、最後は海の音で終わらせ、ほんの少しだけこの「ぼんぼん」音が聞こえるようにボリュームにオートメーションをかけている。



図 3: キック音の加工

4. 考察

同様の手法で、東京都府中市や神奈川県藤沢市を中心に作品を制作し、SFCの学内外向けの研究発表イベントである Open Reserch Forum 2022 にて展示を行った。ヘッドホンでこれらの作品を聞いた人からは、臨場感あるイメージが伝わった、子供の頃怖かった帰り道の全てがお化けになり得る感覚に似ていると思った、音によって話の余韻が増幅したかのように感じた、などのコメントをもらった。イマーシブサウンドスケープコンポジションの手法を用いて現地の環境音を中心

に情景を想起させる音を作ることは、妖怪感覚、つまり身体感覚の違和感の追体験を実現する上で有効な手段であるのではないだろうか。また、文章のみで残され、多くの人は目に触れる機会のないような地域の民話を音楽作品にすることで、画像妖怪とはまた別の形で、気軽に親しみ、知るきっかけになるのではないだろうか。



図 4: ORF2022 展示の様子

5. おわりに

記している体験談としての民話をたどり、聴覚から追体験させることを目指した。達成の手段として、環境音の録音を用いた「イマーシブサウンドスケープコンポジション」の作曲手法を提案した。

今後の展望として、代替現実への貢献があると考えている。本稿で提案する音制作の手法は、代替現実を体験する VR システム（鈴木、脇坂、藤井 2012）と近似している部分がある。代替現実の観点から本研究の手法をパラフレーズするのであれば、「現在の実音源と過去の文献に基づく再現表現を織り混ぜて聞くことで、実音源と過去を模した創作音源の区別ができずに結果的に、鑑賞者に実空間と過去の空間あるいは虚構の空間の間を往来させることができる」と説明ができる。

このことから、代替現実分野への音楽的・聴覚的アプローチに発展させることができると感じている。音が人間の想像力を掻き立てる可能性を踏まえ、本研究の実践と検討を引き続き行っていきたい。

6. 参考文献

伊藤 龍平 (2018) 『何かが後をついてくる』 p.14 青弓社

朝里 樹・氷厘亭 氷泉 (2021) 『日本怪異妖怪辞典
関東』 p.8 笠間書院

府中市立郷土館 (1986) 『府中の口伝え集』 p.4 府
中市教育委員会

柳沢英輔 (2022) 『フィールド・レコーディング入門
響きのなかで世界と出会う』 p.77-78, 127-130,
47-49, フィルムアート社

永井 路子・萩坂 昇・森 比左志 (1977) 『神奈川の
伝説 日本の伝説 20』 p.117-120 角川書店

Barry Truax (2006) Claris Home Page, Soundscape
Composition [https://www.sfu.ca/~truax/
scomp.html](https://www.sfu.ca/~truax/scomp.html) 2022/12/6 閲覧

鈴木 啓介, 脇坂 崇平, 藤井 直敬 (2012) 「代替現
実: 「いま・ここ」を体験する VR システム」
情報処理学会インタラクショナルシンポジウム
2011, 4DEX-5.

7. 著者プロフィール

松井 美緒 (Mio MATSUI)

2000 年生まれ、埼玉出身。2019 年に慶應義塾大学
総合政策学部に入學。

学部 4 年生の現在、藤井進也研究会 x-Music labora-
tory に所属し、妖怪をテーマとしたフィールドレコー
ディング作品の制作と研究に取り組む。

2021 年、横浜大さん橋ホールにて超大型ウーハーを
使用し低音の振動や様々な音色で不気味な気配感を感じ
させる作品「unreal container」を発表。

藤井 進也 (Shinya FUJII)

慶應義塾大学環境情報学部准教授。京都大学総合人
間学部卒、京都大学大学院博士課程修了、博士(人間・
環境学)。日本学術振興会特別研究員 DC1 (京都大学)、
PD (東京大学、ハーバード大学・ベスイスラエルディ
コーネスメディカルセンター)、海外特別研究員 (トロ
ント大学サニープルックヘルスサイエンスセンター)、
東京大学大学院教育学研究科特任助教、慶應義塾大学
専任講師を経て、2019 年 9 月より現職。ドラマーとし
てアンミュージックスクール京都校を特待生認定修了。
専門は音楽神経科学・音楽身体科学。



この作品は、クリエイティブ・コモンズの表示 - 非営
利 - 改変禁止 4.0 国際 ライセンスで提供されていま
す。ライセンスの写しをご覧になるには、[http://
creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) をご覧頂くか、
Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA ま
でお手紙をお送りください。