

## 舳倉島音風景

ハレとケによる意識の変化

幼い頃、よく訪れた父の故郷「舳倉島」のことを思い出す。

父の船に乗り込み、船首に座る。輪島港を出て、風を切っていく、徐々に陸が私から離れていく。辺りが自然に囲まれた中にぽつんと浮かぶ島。野鳥のさえずりが飛び交い。夜、秋虫の鳴き声に誘われながら散歩をする。冬には雪が降り積もり、辺りがしんと静まる中で森の奥から、なにかの動物が雪を踏み歩く音を立てる。

## Back Ground

耳は音の環境を育て、音の環境は耳を育てる。

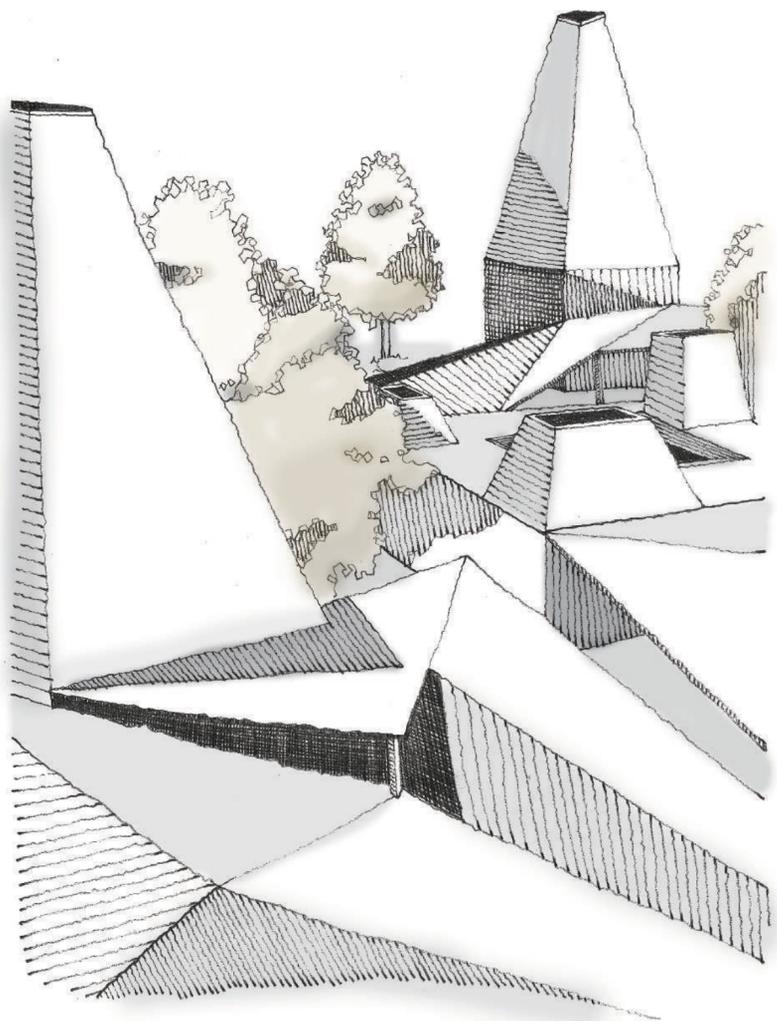
両者のバランスが自然に保たれていた古代の社会。古代の人々は遠くの音に耳を傾け、自然環境のうつろいを敏感に察知し、生存するために重要な環境情報を獲得してきた。

「天明の浅間焼け」として有名な浅間山大噴火による振動と音が、約 400 km 離れた京都にまで届いたという記述が残っている。つまり、遠くの音まで明瞭に聴こえる静寂と、遠くの音を認識できる耳の両方が併存していた。

現代社会はどうか？ 大都市だけでなく、自然環境が残存する地方でさえ、交通騒音のはびこっている。その騒音を遮る私たちの家の中で聴こえる音は、空疎である。家電や空調、テレビやステレオの人工音。外部の音にも注意が向かなくなる。そしてさらに、ヘッドホンやイヤホンの使用によって耳が聞こえにくくなる「ヘッドホン難聴」という言葉まで生まれてしまう時代になった。今の私たちは、至近距離の人工音に飼い慣らされている。

環境音の存在に気づけば、新たな世界が開く。その切り口が「サウンドスケープ」だ。「音風景」という、目に見える風景ばかりだけでなく、景色のなかの音にまで意識を促す。音の多様な存在に気づき、目に見えない音を軸に環境を再認識する。また、身の周りの文化や社会に潜む「無意識 / 潜在的領域」を音から気づかせる。

実際、サウンドスケープという言葉に未知の魅力を感じ、何かしらの好奇心を持つ人が増え、音の重要性が社会に浸透しつつある。だが、音という対象が不定形で目に見えないだけに、活動を行動に移すことが難しい。環境音とは、その土地の生態系から生まれる音であり、その音を軸に環境の豊かさを知ることが出来る。だが、本来の意味とは違う、鳥のさえずりのような自然音をスピーカーで垂れ流し、リラックス効果などのヒーリングミュージックという領域に限られてしまっている。そうした音響機器やメディアの影響で、また新たな音問題を引き起こしている。



## Concept

本設計の目的は、サウンドスケープ活動を通して、環境や生態系の保護へと繋げるきっかけの場を創ることだ。

建築の他にも教育や医療、心理学や地域政策など多岐にわたる分野が関与するサウンドスケープ。今回の計画する舳倉島音美術館を訪れ、音から環境を知覚したり、潜在意識に何か深く残った者が、別の分野でサウンドスケープ活動を始めるきっかけの場となり、異業種間の活動へと多くの通交を結んでいく。この循環からサウンドスケープ活動が広がり、都市化によって失われる音風景を守り、環境保護や生態系の保護へと繋げる。

また、人工音が日常化している私たちと同様に、舳倉島に暮らす島民は豊かな環境音が日常化して埋もれてしまっている。敷地調査の際、数人の島民にある質問した。

「舳倉島では、どのような音が聴こえてきますか。」

全ての人がこう答えた。

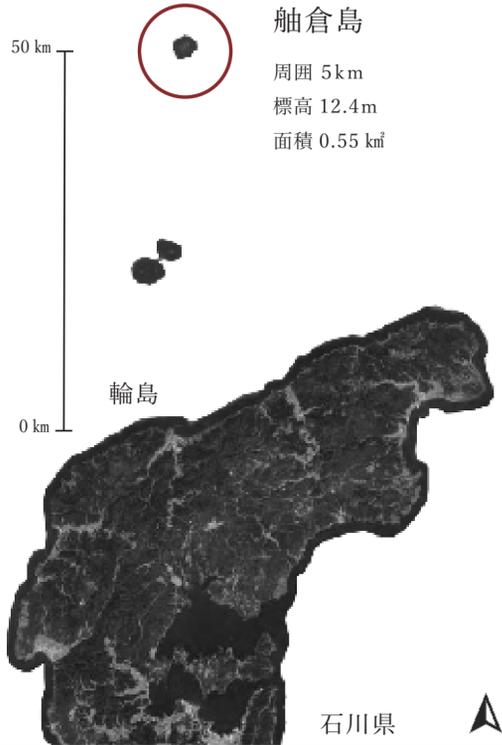
『音？ こんなどこ、なーんも聴こえてこんわ。』

その時、少なくとも私には、至る所から様々な鳥と虫の鳴き声、かすかに波の音、遠くからは船が走る音が聴こえていた。この島に溢れる音が、日常の一部となってしまっているのだ。サウンドスケープや音の環境に近づくために必要な「自力で音を感じる」ことが出来ていない。

現在の舳倉島では、日常が淡々と流れていく日々で、「ハレ」の日がない。「ハレ」=非日常、「ケ」=日常。「ハレとケ」という概念は、日本人の伝統的な世界観のひとつである。かつての日本では、ハレとケの区別は明確にされていた。神社の祭礼や、お正月やお盆、節句などの年中行事、冠婚葬祭や初宮参り、七五三などの人生の節目となる儀礼などの日のことをハレといい、それ以外の日常をケとしていた。日常生活は単調な日々の暮らしの営み。ハレの日はそれとははっきりと区別をつける特別な日である。非日常を味わい、生活に変化やメリハリをつけていた。

そのため、かつてこの島に存在した“ハレ”の日「奥津比咩神社大祭」の再興を計画する。舳倉島には 8 つの神社があり、人々の信仰の象徴である石積み島が島のいたるところにある程、信仰深い地域である。そんな島で行われていた奥津比咩神社大祭が、人口減少、高齢化が進み、衰退し、現在では本土の輪島市でその祭りが行われている。舳倉島にかつて存在した海神様の祭囃子の音。力強く響き渡る和太鼓の音、神輿の鈴が掛け声に合わせて揺れ鳴る。神輿入水で荒れる波しぶきの音。この音と舳倉島の活気を取り戻し、舳倉島音美術館によって「ハレ」の日の音を意識させる。サウンドスケープ活動の通交の場だけでなく、舳倉島の活性化も図る。

本土から北緯 50km の位置にある。フェリーで片道 1 時間半。この移動時間は、日常から非日常へと移り変わる音としてサウンドスケープの一部であり、重要な時間である。



舳倉島

周囲 5km  
標高 12.4m  
面積 0.55 km<sup>2</sup>

能登半島北部・輪島の沖約 50km に浮かぶ舳倉島。  
舳倉島へは、輪島港から、一日一往復の定期船が出ている。  
周囲約 5km、標高 12.4m しかない「絶海の孤島」  
ゆっくり歩いても、2 時間あれば、一周できるそんな小島である。

【住民生活】

2000 年の国勢調査によれば人口 164 人だったが、2020 年の国勢調査では人口は 66 人。私が敷地調査の際、島民に定住民の数を聞くと、今では 30 人程しか住んでいないようだ。人口減少、高齢化により活気を失いつつある。ただ、舳倉島の人口には季節変動があり、漁業や海女漁の漁獲時期には 200 人ほど、冬期間は 30 人ほどとなる。このように二拠点生活として利用する人が多い。

<p>野鳥</p>  <p>渡り鳥の中継地として有名である。観測できる野鳥は 300 種を超え、全国で最も多いと言われている。</p>	<p>植物</p>  <p>67 科 206 属 284 種類の多様な植物が生息している。野鳥の餌となる種子が多い。</p>	<p>昆虫</p>  <p>石川県の絶滅危惧種とされる昆虫が多数生息している。野鳥の餌になる虫も多い。</p>	<p>信仰</p>  <p>8 つの神社、島の至る所に石積み。漁業や海女を生業にするため、海の神様への信仰が深い。</p>	<p>音</p>  <p>人工音はほとんど無く、環境音が溢れる。その為、島全体が静か。音の大きさは 40 dB が平均である。</p>
--	---	--	--	--

◇計画敷地

「メダケ群落」と、夕日が沈んでいく瞬間を眺めることができる海岸との狭間を選定。舳倉島の象徴音である「波の音」。森から聴こえるマクロスケールな波音から、海の方へと向かう同線で、ミクロスケールな波音へと変化する音のグラデーションを意識した。

◇「ハレ」の日、神輿の動線

奥津比咩神社から始まり、島全体を 1 周するように周る。計画敷地の海岸で伝統行事である「神輿入水神事」を行う。

◇メダケ群落

野鳥だけでなく、多くの生物が暮らす生態系の成り立つ場。

◇アプローチ動線

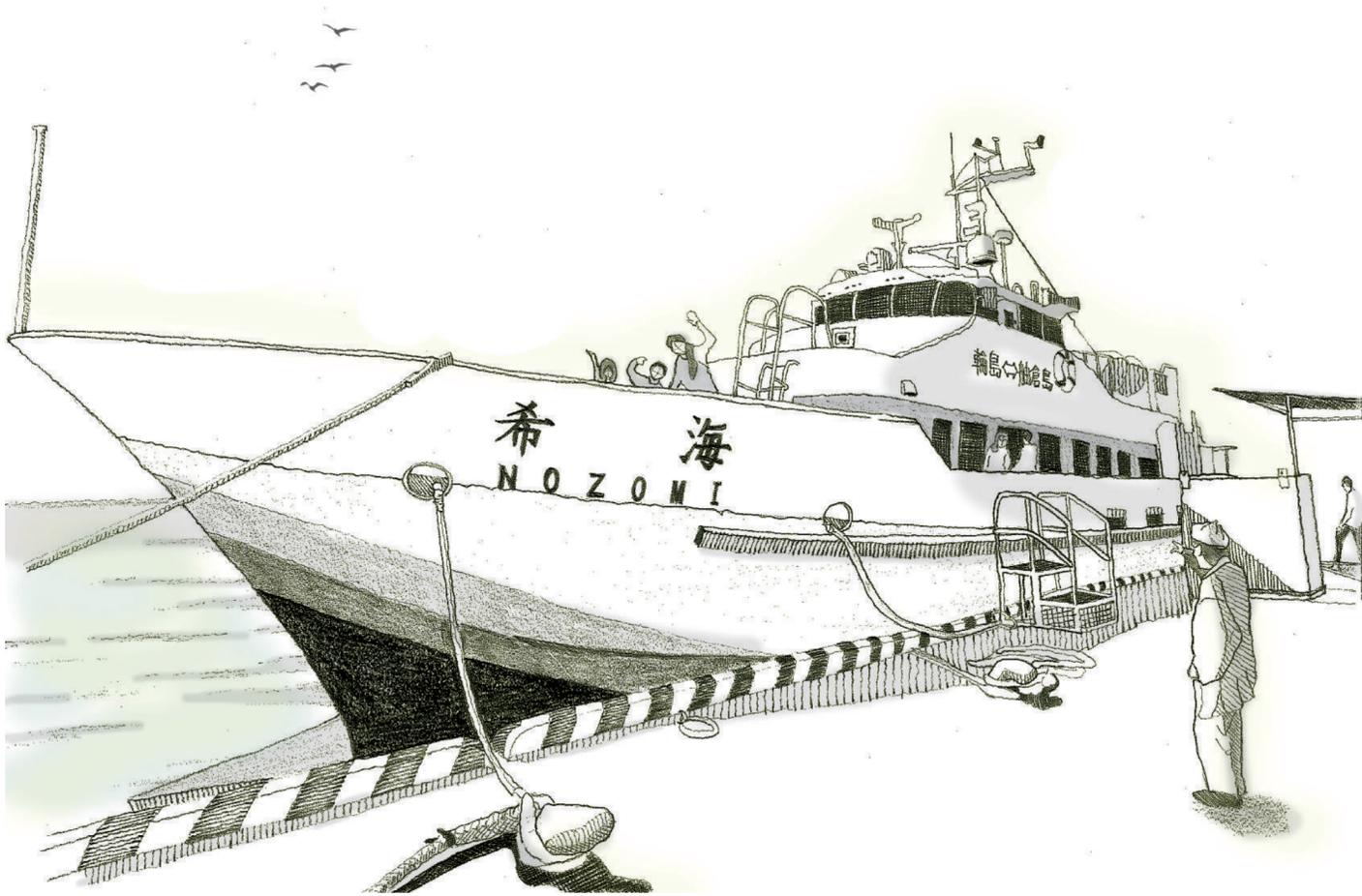
◇島民の生活区域

◇フェリー乗り場

◇奥津比咩神社

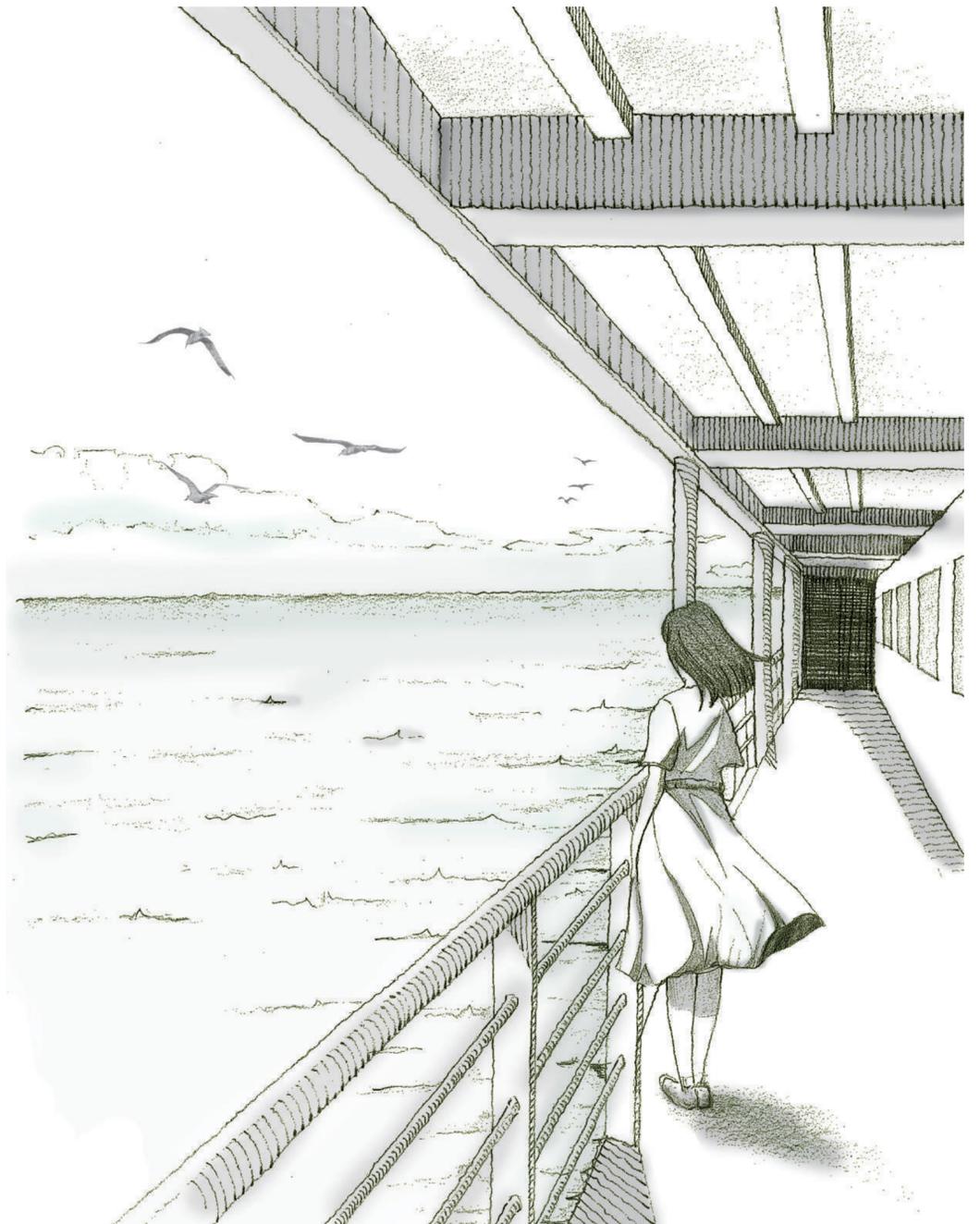
舳倉島の総本社であり、田心姫命という女神様を祀っている。年に 1 度行われる奥津比咩神社大祭では「神輿入水神事」が行われる。





輪島港からフェリーに乗り、

海を渡り、舩倉島に降り立つ

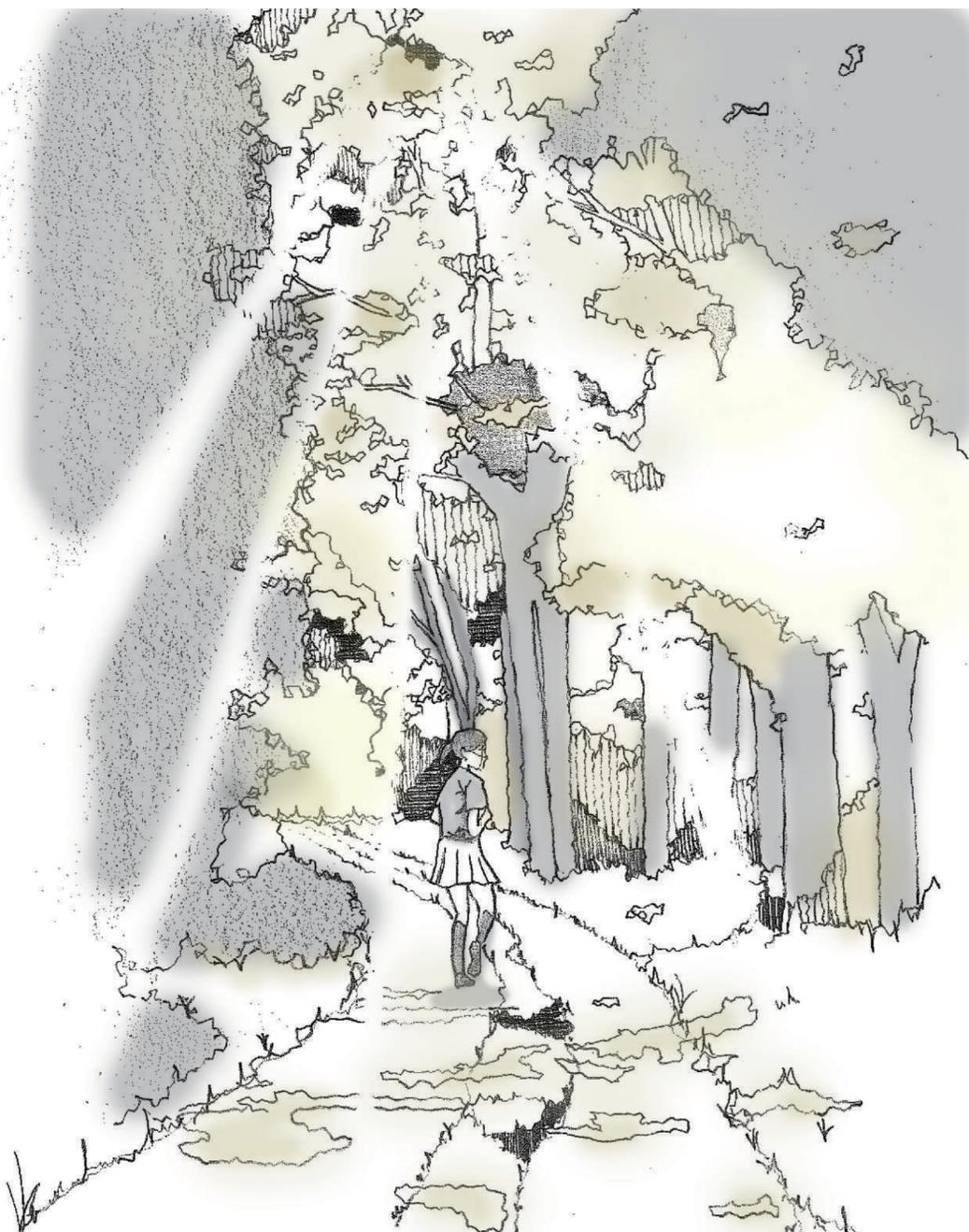


Approach

自然と暮らす島民の生活空間を抜け、

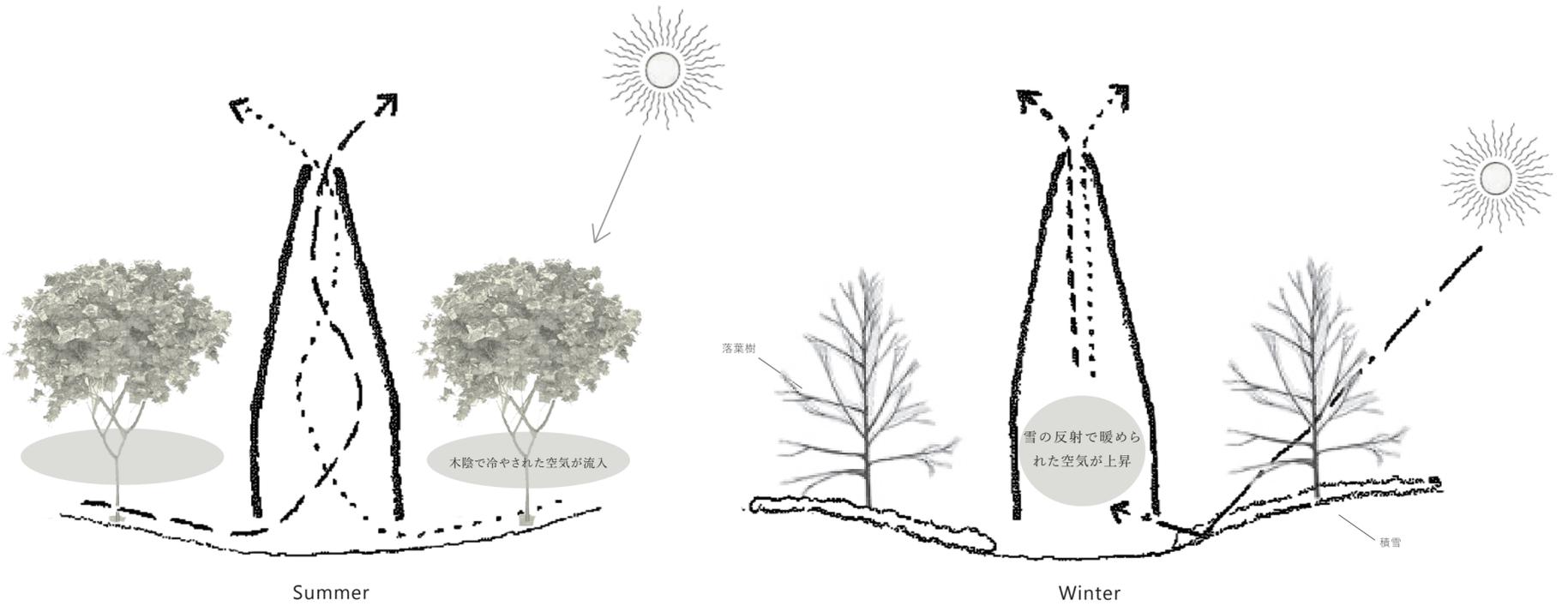


豊かな生態系が成り立つメダケ群落を抜け、  
舳倉島音美術館へと向かう



# Diagram

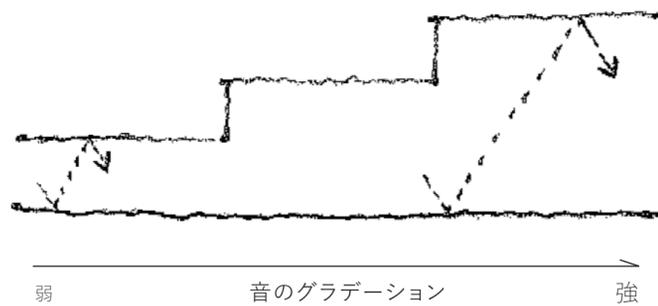
音は、空気という物質中を振動が伝わっていく現象である。  
 空気の循環を促し、常に発生する環境音を取り込むことを意識した。



## □煙突効果

風突が気圧差により排気を促し、掃き出しの低い開口部から木陰によって冷やされた空気を取り入れる。その際に森林で発生した音が空気に乗って建築内部に取り込まれ、空間内に環境音が響き渡る。

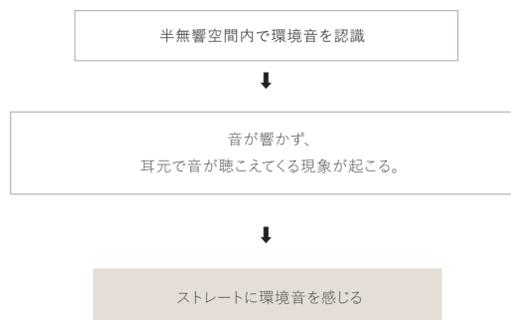
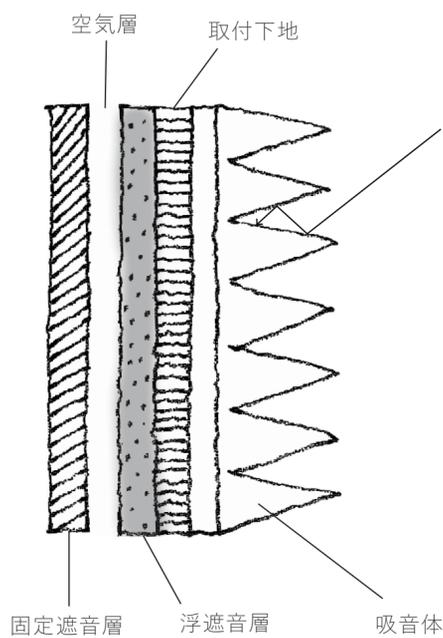
冬には、生い茂っていた樹木が落葉し、日射がすり抜ける。積雪した雪に光が反射し、建築内部が暖められる。暖められた空気が上昇し、空気が循環する。



## □ボリューム操作

天井高や室の容積の大きさを変化させ、建築内部で響く音を調節する。天井高の低い空間や室容積が小さな空間では響きを抑制し、天井高の高い空間や室容積の大きな空間では響きを強調させる。

## 【吸音構造】

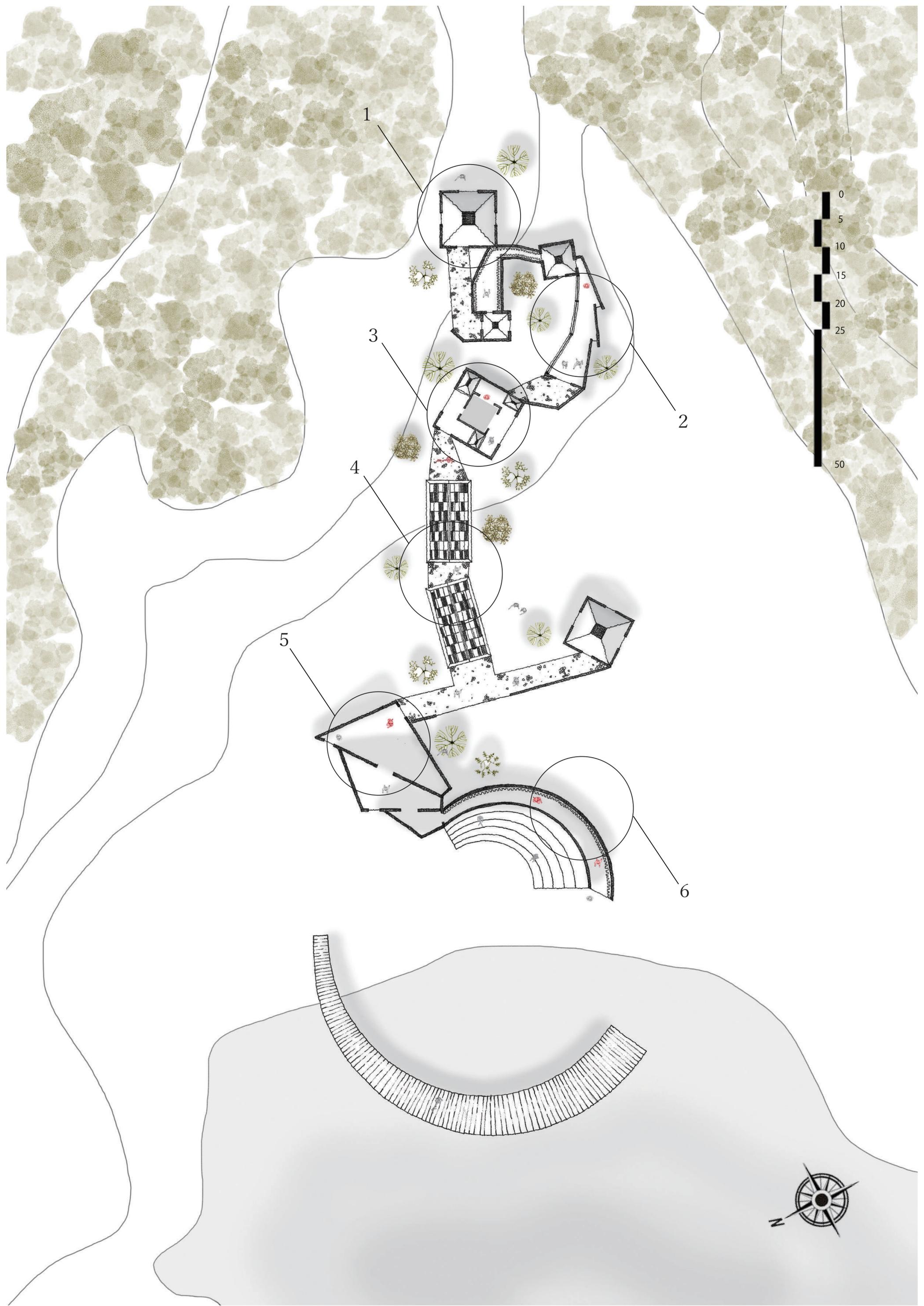


## □半無響空間

音を響かせる空間だけでは、メリハリがなく、音を最大限に感じることは難しい。  
 音を感じるには「静寂」が不可欠である。この静寂を生み出す操作として、無響空間は長時間その空間に滞在しすぎると人体に害を及ぼしてしまう。そこで“半”無響空間を提案する。

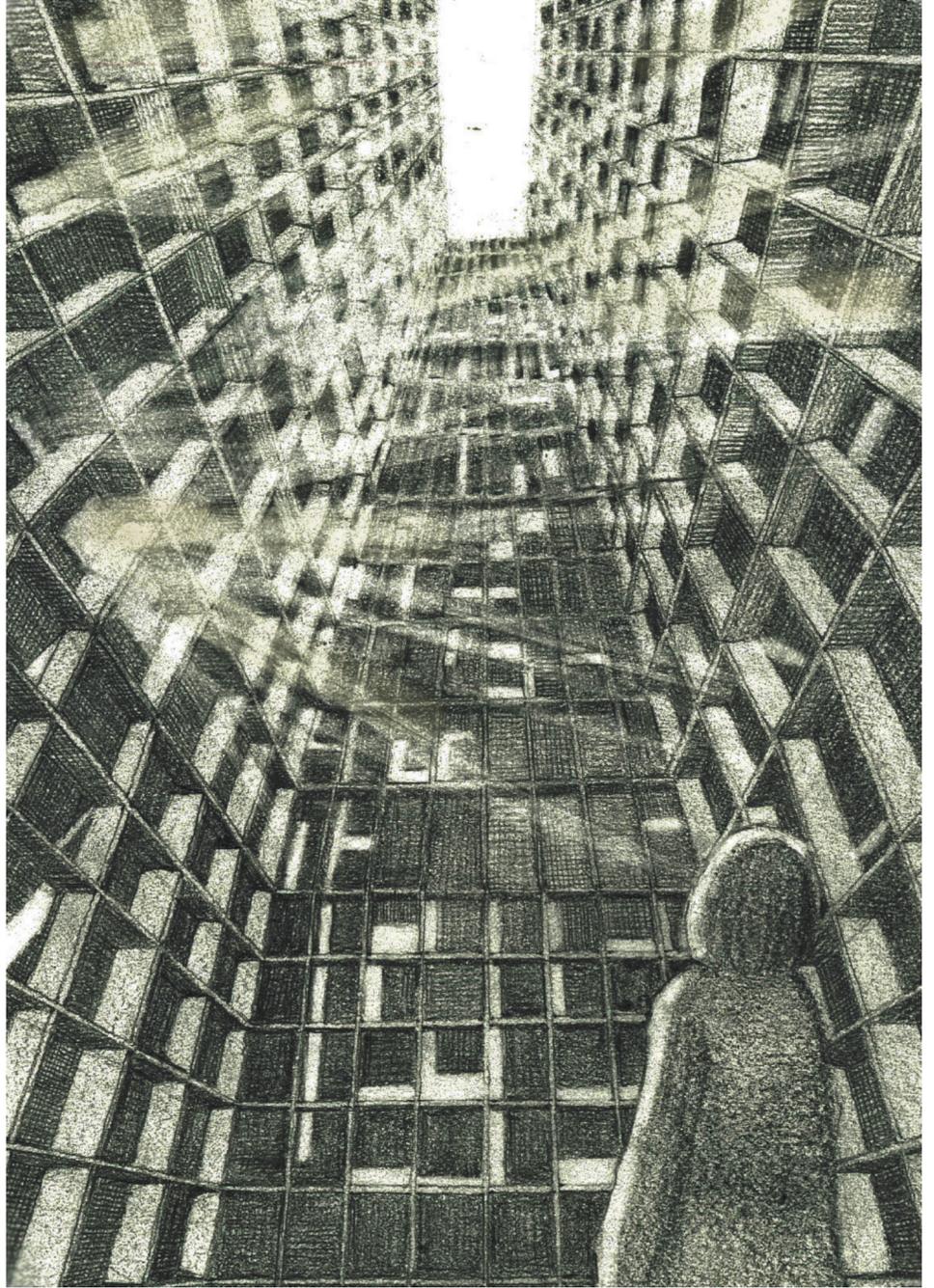
無響空間の吸音材として使用される凹凸は、音源の方向への“反射”を抑える。面に当たった音が反射を繰り返しながら凹みの奥に向かって進み、減衰して、音源方向に戻らないしくみである。

この吸音材を全面ではなく、床など境界面の一面に施さない。  
 また動線上の開口部から微量な空気の流れを促す。



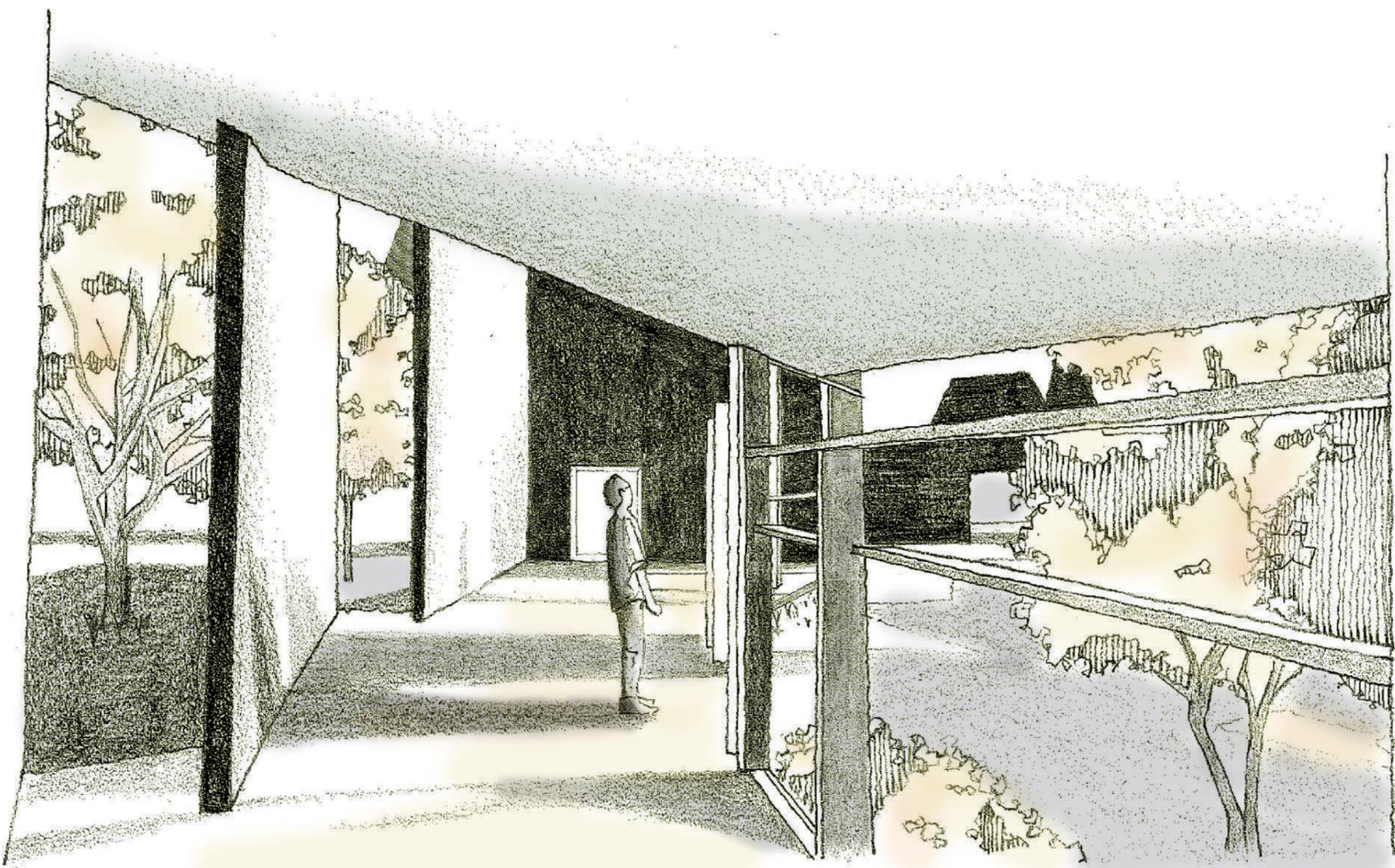
## 1. 風突の間

煙突効果によって内部に流入してくる環境音。適切な反響音を得るため、四角形状の木材の反射板を軸組に取り付け、音をランダムな角度で反射できるものとした。一部の音は空隙 (VOID) からすり抜けていき、減衰される。反射板と VOID のバランスを調整することで、心地よい反響音の得られる音響空間。



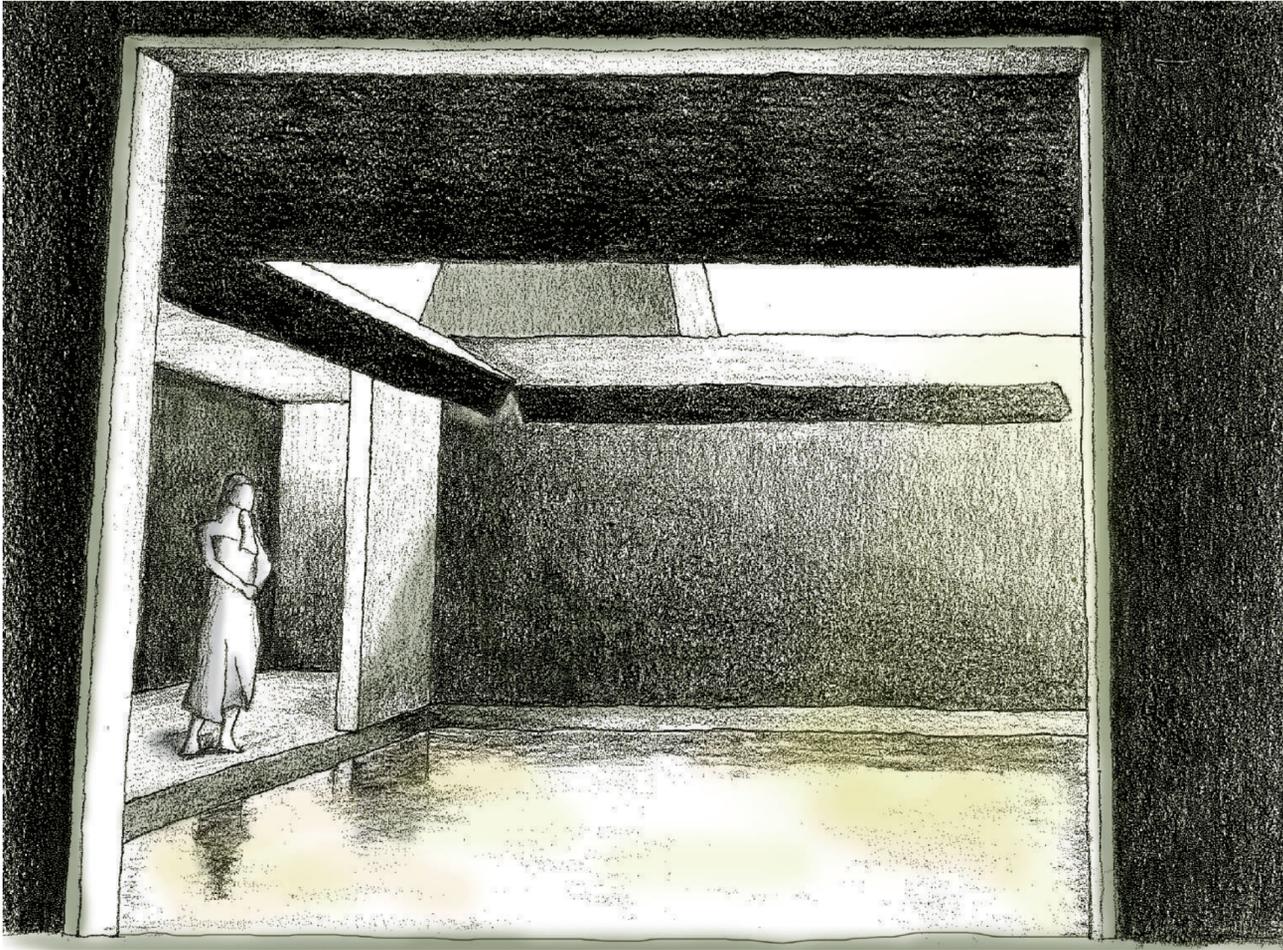
## 2. 階調の間

天井高を変化させ、音の反響のグラデーションをつける。壁には吸音材を取り付け、過度な反響を防ぐ。



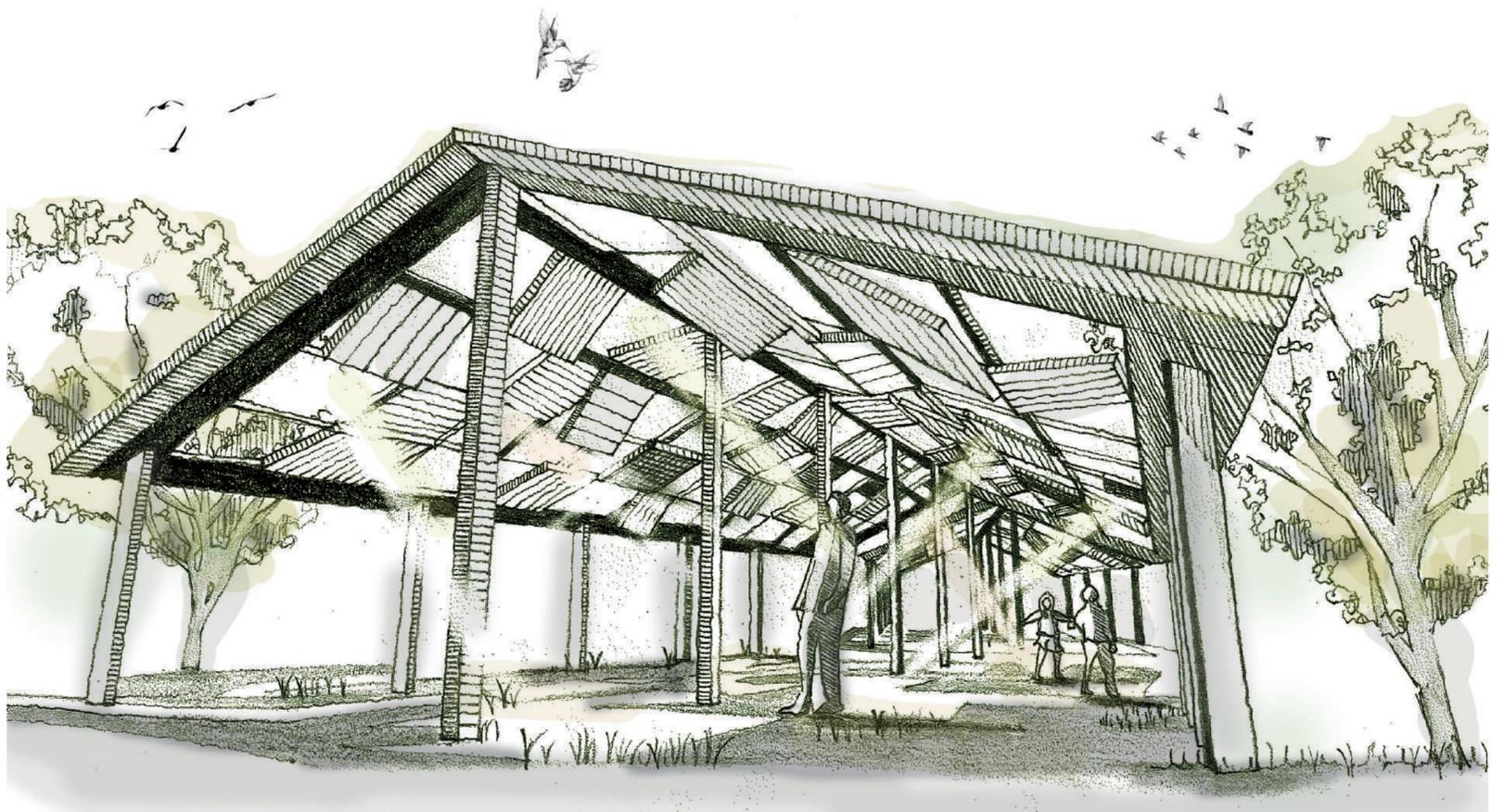
### 3. 風突の回廊

中央の水盤には、外周部との温度差で涼しい風が通り抜ける。ガラスの入っていない天窓から雨や風が入り込み、外部の環境音がダイレクトに内部に響き渡る。太陽や雲によって照度が刻々と変化する内省的な空間である。

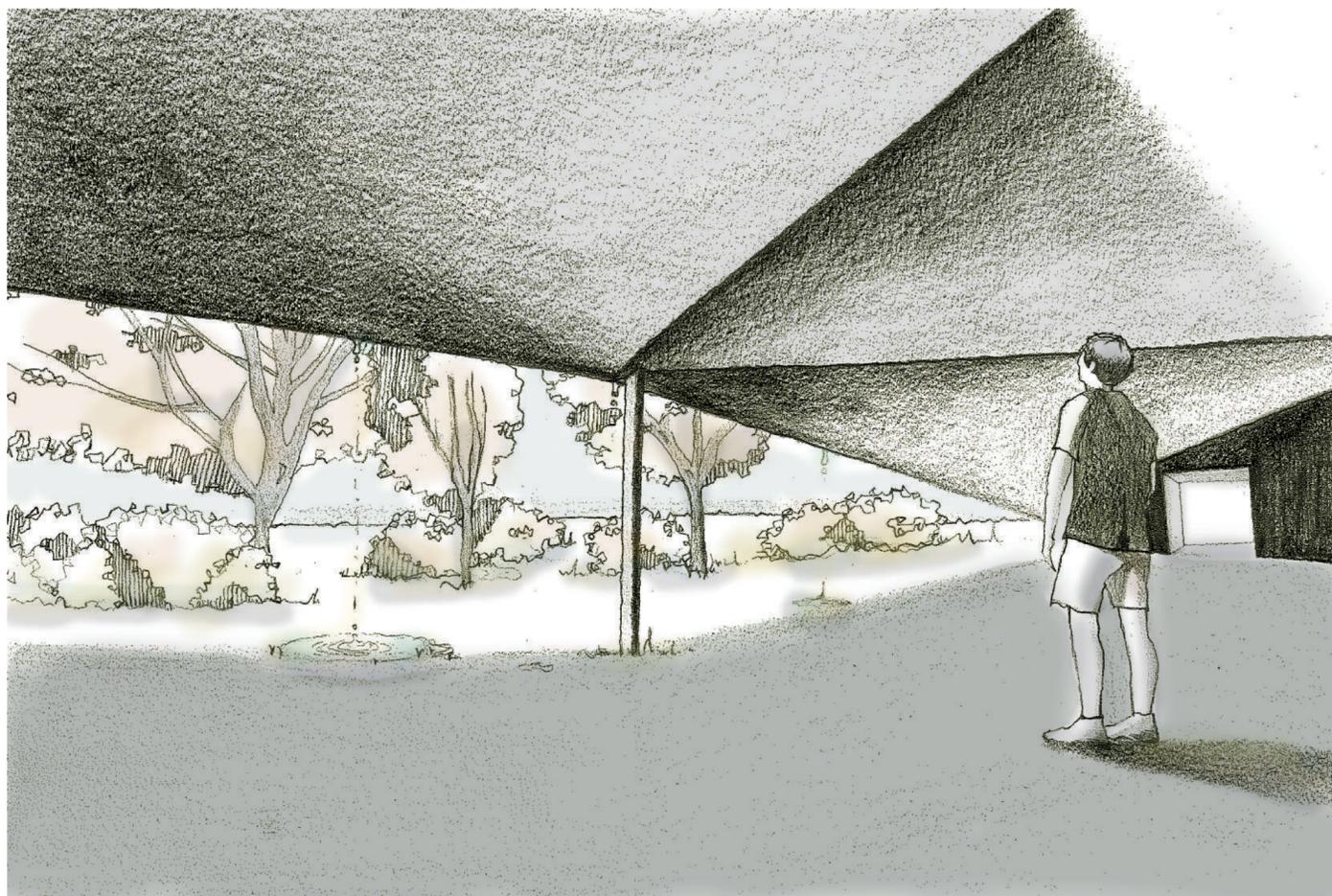


### 4. 音の道

風突と同様に、草木の中の通路の屋根に、木材の反射板をランダムに角度をつけて、音を様々な角度から捉える。VOID から適度に音を逃がす。

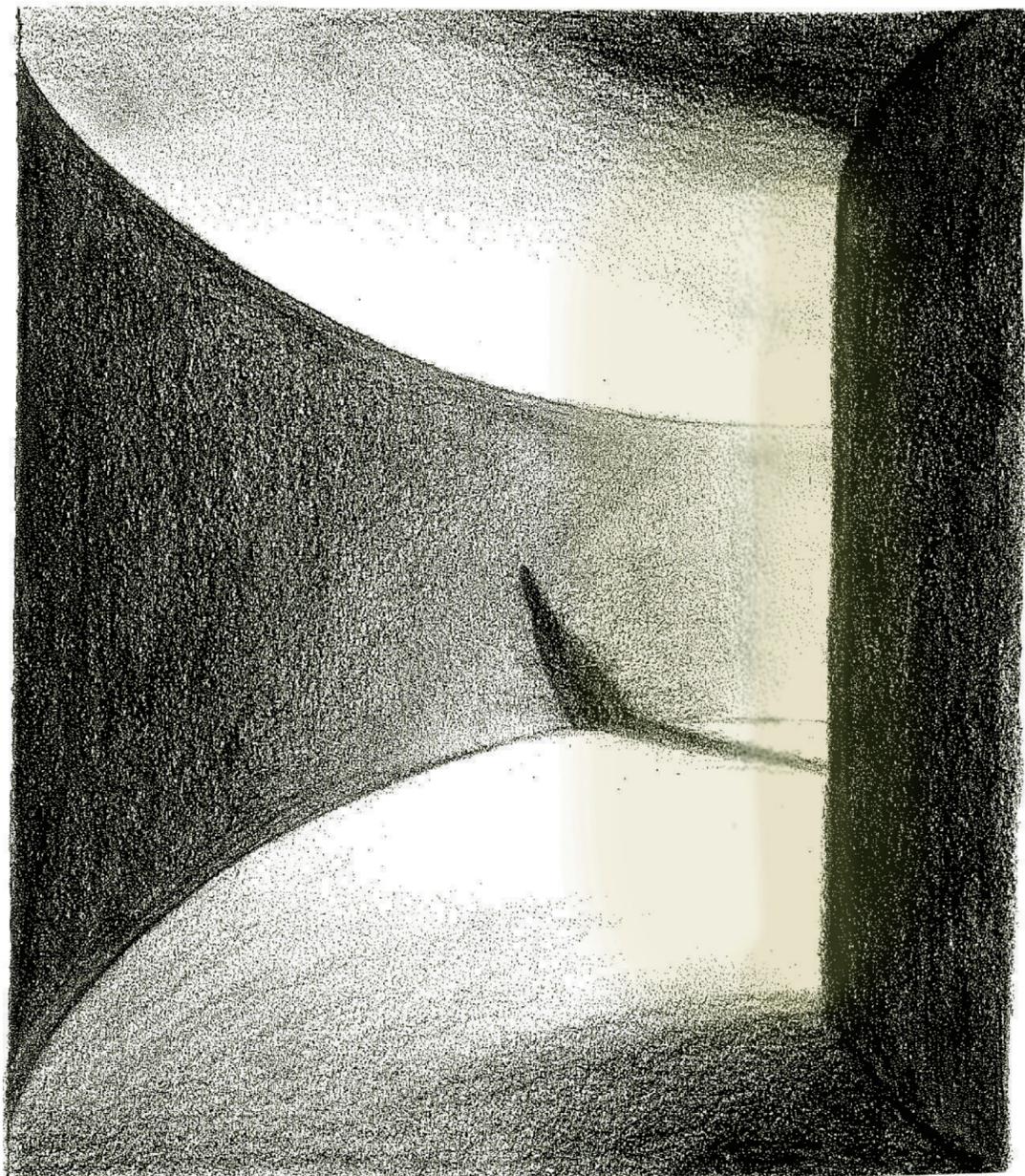


屋根の高さを変化させて地面に近づけることで、日常生活で逃してしまう足元付近での発生音を拾うことができる。草むらに身を潜める野鳥がかすかに動く音。雨の日には、雨音が滴る音が響き渡る。



## 5. 心像の間

聴覚と同時に、視覚にも訴えかけるピクチャーウィンドウ。目の前の風景と、耳で感じる音風景。同時に五感を刺激し、環境音を記憶に定着させる。



## 6. 音の洞窟

半無響空間の暗闇の通路を進む。徐々に聴こえてくる音が、まだ見えていない、この先の風景を連想させ、耳で感じた音風景が目の前に広がる。





「ケ」の日



「ハレ」の日