

いのちの遊び場 クラゲ館（Playground of Life: Jellyfish Pavilion）

一人ひとりの存在や行為によって絶えず揺らぎ続ける、〈大きな「いのちの楽器」〉のような場所

2025 年に開催された大阪・関西万博。150 以上の国、地域、国際機関が参加し、
180 以上のパビリオンが展開されました。
中でも「音」にフォーカスした展示として注目を集めたのが、
展示協賛の DNP 大日本印刷のもと、Genelec の Smart IP を用いて圧倒的な没入体験を実現した
『いのちの遊び場 クラゲ館（Playground of Life: Jellyfish Pavilion）』です。
そのプロデュースを担当したジャズ・ピアニストの中島さち子さんに、
コンセプトと展示に込めた想いをお聞きしました。

クラゲ館では、音を単なる展示の「演出」ではなく、自分自身や他者、そして世界に存在する多様な「いのち」に耳を澄ませ、感覚をひらき、さらに自ら音を生み出し、誰かと響き合うための大切なメディアとして捉えていました。その意味で、予約ゾーン『わたしを聴く』は、クラゲ館における音の体験のひとつの核でした。

私たちは普段、驚くほど多くの音に囲まれて生きています。しかし、そのほとんどを意識して「聴く」ことはありません。『わたしを聴く』では、まず立ち止まり、耳を澄ませることから始めます。自分の内側にある音、すぐそばにある小さな音、そして遠く離れた世界の音へと、少しずつ意識をひらいていくような体験を目指しました。

そこで大きな役割を担ったのが、フィールド・レコーディングの第一人者・柳沢英輔さんが世界各地で収録してきた音です。自然、生き物、人々の営み、土地固有の環境音 —— そうした音には、映像や言葉だけでは伝えきれない、その場所の空気、距離、時間、温度、そして「いのちの気配」が刻まれています。風が奏でるエオリアン・ハープの不思議な音、川の中に垂らしたマイクが捉えた水中の音、四条大橋を飛び交うコウモリの鳴き声を可聴領域へ変換した音、南大東島、メムの森、佐渡島の焚き火、ベトナムの蛙や虫、そして周囲を回るゴング隊の響き……。だからこそ、これらの音を単なる BGM や効果音として使うのではなく、その音が本来持っている微細な質感や奥行き、揺らぎまで、できる限り損なわずに身体で感じてもらいたいと考えました。

その体験を支えたのが、久保二朗さんらによる空間音響設計です。音が「前から聴こえてくる」のではなく、遠くから近づいたり、頭上や背後を通り過ぎたり、ある場所ではごく小さな気配として現れたりする。場所によっても聴こえ方はまったく違います。音の位置や距離、広がりそのものを含めた音場の中へ身体ごと入り込み、複数の土地の瑞々しい音が夢洲という土地で重なり合い、“まるで本当に山や川のほとりにいるように、響きが全身を揺らす”。そんな空間をつくりたいと思っていました。

GENELEC®

私たちにとって「聴く」ということは、必ずしも耳だけで音を聴くことではありませんでした。

DNP さんと共につくった『いのちの根っこ』には、耳の聴こえない方にも音や響きを身体で感じていただけるよう、音の振動を身体へ伝える仕組みを、クラゲ館中央の「創造の木」の根っことして表現した根っこ椅子の中に組み込みました。つまり、参加者はこの根っこに座ると、空間的な音楽をお尻や根っこに置いた手から振動として感じるのです。特にこの『わたしを聴く』は、ほとんど暗闇の中で音がベースに行われる体験のため、耳の聴こえない方にとっては不安が大きい。だからこそ、ここの振動にも、とてもこだわりました。そのためにもさらに、通常の空間音響として流れる音源とは別に、振動として音の特徴がより伝わりやすくなるよう編集し直した音源も用意し、同じ時間軸で再生することで、空間の音と『いのちの根っこ』の揺れが生々しく身体的・音楽的に連動するようにしました。その揺れ方も空間音響同様、場所によって違い、何度も訪れてくださった方は毎回違う音体験を、耳だけでなく全身でできるものとなっていました。

ただし、ひとつの作品を「耳で聴く人」と「身体で振動として感じる人」に分けるのではなく、同じ場、同じ時間、同じ世界を、それぞれ異なる感覚を通して一緒に体験できることを目指しました。これはアクセシビリティのために後から何かを付け加えた、というよりも、クラゲ館が最初



から大切にしていた考え方でもあります。そのためにも何度も耳の聴こえないクラゲ仲間にもこの場を体験していただき、フィードバックをいただきました。

音とは何か。聴くとは何か。

耳から入ってくるものだけが「音」なのか。身体に伝わる振動や、空間の揺らぎ、誰かの動きから感じるものもまた、私たちが世界を「聴く」方法なのではないか。さまざまな身体や感覚を持つ人が同じ空間にいるからこそ、「聴く」という行為そのものを広げて考えてみたかったのです。

**”まるで本当に山や川のほとりにいるように、響きが全身を揺らす”。
そんな空間をつくりたいと思っていました。**

また、すべての音を均質に大きく聴かせるのではなく、耳を澄まさなければ出会えない小さな音も大切にしました。小さな音に気づくために、自分の身体や意識のあり方が少し変わる。その瞬間、それまで背景だった世界が突然立ち上がってくる。「聴く」という行為そのものが、世界との関係をつくり直す創造的な行為になり得ると考えていました。

そしてクラゲ館では、そうした「聴く」を、「遊ぶ」「奏でる」「誰かと協奏する」ことへもひらいていきました。

自由入館ゾーン『いのちのゆらぎ場』や予約ゾーン『わたしを祝う』には、さまざまなテクノロジーを用いた未来の遊びのような楽器から、世界各地の原始的な楽器、ピアノまで、素材も、触感も、音の出し方もまったく異なるものが共存していました。0 歳から 120 歳まで、音楽経験の有無にかかわらず、触る、叩く、動く、奏でる。木や金属など素材によって身体に返ってくる感触も違えば、テクノロジーによって身体の動きそのものが音へ変換されることもあります。そこでは「正しく演奏する」ことよりも、まず自分なりに遊んでみること。そして、自分が生み出した音に、隣にいた知らない誰かの音がどんどん重なり、互いに影響し合うことで、思いがけない協奏が生まれていくことを大切にしました。

そして、その思想を最も生々しく体現していたもののひとつが、『わたしを祝う』で毎日行われた KURAGE Band による即興生演奏だったと思います。映像とその場にいる人々に呼応しながら、演奏者が毎回リアルタイムに音楽を生み出していく。会期を通じて生まれた演奏は、実に 5,693 バリエーションに及びました。あらかじめ完成されたひとつの楽曲を繰り返すのではなく、その瞬間の映像、人、空気、演奏者同士の呼吸によって、毎回違う音楽が生まれていきました。

しかも、演奏するのは KURAGE Band だけではありません。来場者も声を出したり、楽器を鳴らしたり、歩いたり、身体を動かしたり、時には踊ったりする。「見る人／見られる人」「演奏する人／聴く人」という境界そのものが、少しずつ溶けていくような場でした。

さらに KURAGE Band は、クラゲ館や万博を訪れた世界各地のさまざまな音楽・芸能・文化の担い手たちとも数多くの協奏セッションを重ねました。異なる土地で育まれてきたリズムや音色、身体性、文化的背景を、どちらか一方に合わせて均質化するのではなく、違ったまま持ち寄り、その場で互いに聴き合い、反応し合い、新しい響きをつくっていく。そこでも、完成形を再現することより、「今、ここで、この人たちが出会ったからこそ生まれるもの」を大切にしました。ひとりでは生まれなかったものが、異なる誰かとの関係の中から立ち上がる。これは、私たちが STEAM（Science / Technology / Engineering / Art / Mathematics）の遊び場としてクラゲ館で伝えたかった、「共創・協奏する創造性」の醍醐味そのものでもありました。

さらに実は、クラゲ館全体には、目には見えない 6 体のクラゲが仮想的に常に泳いでいました。「KURAGE WAVE」と呼んでいたこの仕組みでは、その場にいる 0 歳から 120 歳までの“子どもたち”のさまざまなアクションなどを受け取りながら、クラゲたちが反応し、館内の音がリアルタイムに生成され、絶えず揺らぎ、変化していました。つまり、クラゲ館には完全に固定された「完成形の音」があるわけではありません。その日、その時間、そこにどんな人たちがいて、どのように動き、遊び、互いに影響し合ったかによって、館そのものの響きが少しずつ変わっていく。来場者は音を受け取るだけの「鑑賞者」ではなく、知らず知らずのうちに、その瞬間にしか存在しないクラゲ館の音を一緒につくる演奏者・創造者でもあったのです。

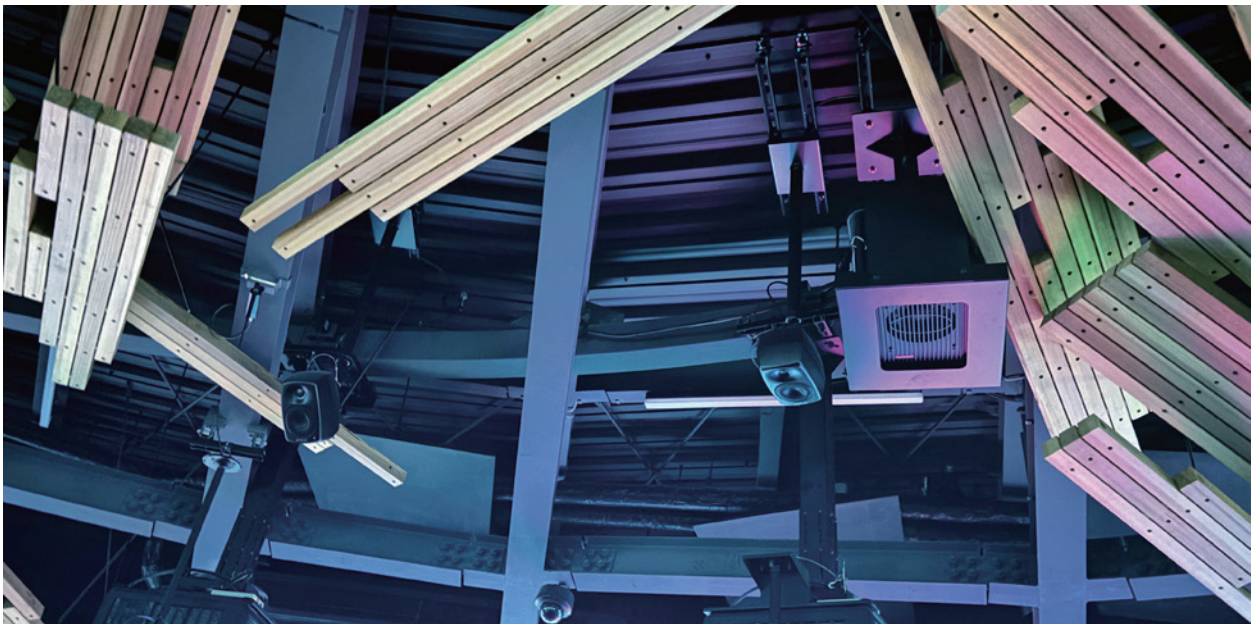
- 静かに耳を澄ませて、世界や自分を「聴く」こと。
- 耳だけでなく、身体全体で「感じる」こと。
- 素材やテクノロジーと「遊ぶ」こと。
- 自ら「奏でる」こと。
- そして、知らない誰かと出会い、「協奏し、創る」こと。

そうした体験が分断されるのではなく、ひとつの大きな循環として館全体につながり、しかも人々の遊びや出会いによってリアルタイムに生成され続けることを大切にしました。世界に耳を澄ませれば、これまで気づかなかった多様なないのちが聴こえてくる。そして自分もまた、その世界をつくっているひとつの音である。生きるとは音楽である。クラゲ館全体を、さまざまな身体や感覚を持つ一人ひとりの存在や行為によって絶えず揺らぎ続ける、〈大きな「いのちの楽器」〉のような場所にしたい。音には、その思想

”

「今、ここで、この人たちが出会ったからこそ生まれるもの」を大切にしました。





▲シアター・エリアの天井に設置された Smart IP 4430A とアクティブ・サブウーファーの 7050C

**極めて立体的で瑞々しい音場を実現していく上での、
最高の環境に繋がったと思います。**

を体現する非常に重要な役割があったと思います。

クラゲ館では、ホワイエ・エリアで Genelec の 4420A を 16 台、さらに低域を支える 7050C サブウーファーを 4 台使用、シアター・エリアで 4430A を 14 台、4420A を 10 台、7050C を 7 台使用しました。多数のスピーカーを使う目的は、単純に大きな音を出すことではありません。むしろ逆で、小さな音を小さなまま、しかし確かな存在感を持って、空間のさまざまな場所に自在に立ち上げることが重要でした。

Genelec の Smart IP は、ネットワークを介して多数のスピーカーが繋がり合い、〈音を「空間」の中で配置し時には動かす〉などを、各々個別の情報へと翻訳・調整することができます。こうした仕組みは、音を単純な左右のステレオとして再生するのではなく、空間のさまざまな場所に配置し、久保さんらが設計する極めて立体的で瑞々しい音場を実現していく上での、最高の環境に繋がったと思います。本当にちょっと場所を変えるだけでも、びっくりするくらい音の景色が変わる。上からも下からも前方からも右からも左からも、まるで山や森や洞窟の中や海・川の麓にいるように、音が生々しく微細に聴こえてきて、響き合い、時に動いていく……。つまり、私たちがつくりたかったのは、単に「高音質な空間」ではありません。

遠くの鳥や虫の小さな気配に耳を澄ます。
川や森の中にいるように音に包まれる。
足元や身体からも、その世界の揺れを感じる。
そして、自分自身もその音の世界の一部になっていく。

音がスピーカーから鳴っていることを忘れて、空間そのものが呼吸し、生き、揺らいでいるように感じられること。Genelec の Smart IP をはじめとする音響技術は、そうしたクラゲ館の「音の海」、あるいは多様ないのちの中へ身体ごと入っていくような体験を、見えないところから支えてくれていたと思います。

使用スピーカー

ホワイエ・エリア



4420A ×16



7050C ×4

シアター・エリア



4430A ×14



4420A ×10



7050C ×7

株式会社ジェネレックジャパン
www.genelec.jp/

GENELEC