

美術専攻 プロダクトデザイン研究領域

ヤマザキ アサト

山崎 杏恵



float on

金工 / 木工 / 3Dプリント、ミクストメディア(金属、木、樹脂)

float on

本研究は、「音を奏でる体験のデザイン」をテーマに、音楽経験の有無にかかわらず、誰もが直感的に音と関われる楽器の在り方を探究するものである。従来の楽器は、正確な操作や身体的な訓練、音楽的知識を前提とするものが多く、演奏に至るまでに心理的・身体的なハードルが存在してきた。そのため、音を楽しむ体験が一部の熟練者に限定されやすいという課題がある。そこで本研究では、音を「上手に演奏する」ことよりも「音が立ち上がる瞬間を身体で感じる体験」に着目し、新たな音体験の創出を試みた。

制作した音階打楽器では、磁石の反発力を利用した独自の機構を採用している。操作部は物理的に浮遊した状態を保ち、触れていないにもかかわらず音が鳴る、あるいはごくわずかな動作によって音に変化する構造とした。これにより、操作と発音の間に適度な距離感と曖昧さが生まれ、演奏者は音を「制御している感覚」と同時に「音に導かれている感覚」を体験できる。この浮遊感のある操作性は、身体と音との関係を再認識させ、演奏行為そのものへの意識を高める効果をもたらす。

また本研究では意図的に単音を鳴らす構造とすることで、偶然性に依存しすぎない演奏体験を実現している。音階の明確さを保ちながら、磁石による不確かさで柔らかな操作感を組み合わせることで、視覚的にも聴覚的にも従来の楽器とは異なる演奏体験を提示した。これにより、音楽的正解を求めるのではなく、音と向き合う時間そのものを楽しむ姿勢を促している。

本研究を通して、音体験は高度な操作性や技巧の習得によってのみ成立するものではなく、身体感覚や距離感の設計によっても豊かに拡張できることを示した。本成果は、楽器デザインにとどまらず、音を介した体験設計やインタラクシヨndeザインの分野においても、新たな可能性を提示するものである。