



協賛:株式会社エー・アール・アイ

音を即物的な空気の振動としてではなく、sound object"+LUS-01"を介して音の生成過程を可視化させることにより、音の反響や共鳴などによる堅固な建築特性、空間を横切り、空気の流れを遮断する人々の移ろいやすい性質など、偶発的な要素を孕んだ"現象"としての音を顕在化させるためのデザインを提示しています。空間に配置された数種類のsound objectは幾何学的な秩序によってではなく、それぞれが曖昧なサウンドフィールドをクロスオーバーさせるような在り方で配置されます。空間を音で満たしてしまうのではなく、振動の偏りによって空白(間)を演出することによって、受け手の知覚の範囲ごとにそれぞれ異なる振動の組み合わせの音楽を感じ取ることができ、鑑賞者は動き方次第で、誰もが異なる、まったく独特の音作品を聴くことになります。