

[背/前] 景音楽 (幻覚の逆行工学 #3)

[Back/Fore]ground Music (Reverse Engineering of Hallucinations #3)

kmi_ne

本作を発見した方へ

恐らく、「この音楽は単なる BGM ではない」とか「作品である」、その他初めて何かしら違和感に気付く瞬間があったはずである。では、それに気付く以前と以降、あなたはこの音楽をどのように聞いていただろうか。流れる音楽に対して、どのような知覚・判断を形成したのだろうか。それを詳細に顧みれるのは、それを一人称的に体験したあなただけである。

ステートメント

連作『幻覚の逆行工学』の3作目である本作では、**聴取態度**にフォーカスする。理論的な注釈だが、ここでは、これを主体・客体間の関係としてではなく、主体の備える一特徴量とみなす。また、ある聴取態度を取ることと、「ある聴取態度を取っている」と自覚することには差がある。これに注意して、聴取態度そのものの自覚を、主体と客体によって決定される受容内容である**聞こえ方**を後から顧みただけだと解釈する。そして、聴取態度自覚の前段階であるこの「聞こえ方」を、シリーズの過去作と同様、“**幻覚**”（音響そのものに還元されない全ての知覚・判断など）的聴取とみなして解析対象として顧みること、自動的に聴取態度を自覚させる。

本作は、室内 BGM に擬態した音声展示である。音声は室内放送で流すことが推奨されるが、放送が利用できない場合は、室内に再生機器を置いてもよい。その場合、機器はできるだけ来場者に見過ごされやすいよう工夫して配置されねばならない。ほとんどの時間、スピーカーからはヒーリング音楽*1が流されるが、この音楽は7分に1回、10秒ほどの異様なノイズによって中断される。ノイズの再生が終わると、再び何事もなかったように音楽が流れる。

入場時、来場者は部屋の中に流れる音楽を認識するが、本作が適切に配置されていれば、音楽は BGM として理解

され、ほどなく来場者は散漫な聴取を始めるようになる。そして数分後、唐突にノイズが流れることで、来場者は否応なく音声に注意を向けさせられ、数秒後にノイズが止み元の音楽に戻った際には、音楽が前景化されている状態が発生する*2。

客観的に見れば、ノイズ以前とノイズ以降では同じようにヒーリング音楽が流れているだけであり、流れている音楽の音響的性質が大きく変わったわけでは全くない。ここで起こったことは、音響そのものに還元されない、聴き手の聴取態度によって（たいてい無自覚に）引き起こされる聞こえ方の変化である。これは、聴取が多義的であるということに他ならない。

本作は次のことを達成するために作られた。

1. 複数の聞こえ方を来場者に実際に（無自覚に）体験させることで、聴取の多義性を体感的に（無自覚に）実証させる。
2. それを体験したということ自体を自覚させ、自分が聴取の多義性を実証したことを自覚させる。さらにこれを動機として、各々の聴取態度の中で実際に自分が経験した聞こえ方を顧みさせる。

しかし、音声と再生機器からなる物理的作品を提示するだけでは、この1.しか達成させられない。ここで種明かしをすると、実はこの用紙は、2.を達成するために制作された、ステートメントを模した本作の一部なのである。

*1 使用音源: *Therapy Music - No Copyright Music - Free 432Hz Meditation Music* (<https://www.youtube.com/watch?v=so7C1SM6z7Q>)

*2 なお、室内に再生機器を置いた場合、ノイズを聞く前にこの音楽は BGM ではないと気付くことも考えられる。しかしこの場合も、その気付きの瞬間に音楽が前景化させられるという点で、ノイズと同じ機能を果たしている。