

幻覚の反転工学 #2

Reverse Engineering of Hallucinations #2

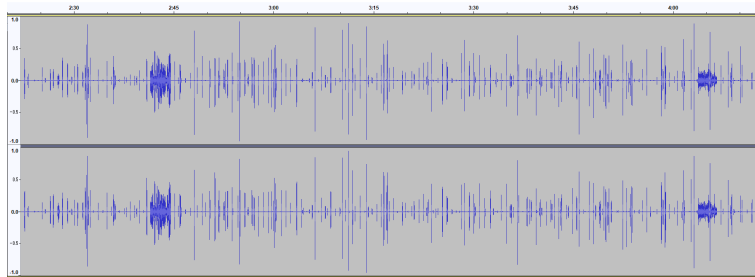
kmi_ne

本作では、前作『幻覚の反転工学 #1』(旧題:『幻覚の生成 - α 』)に続き、音・音楽の聴取のなかで必然的に発生してしまう“幻覚”の動態を把握するため、そのリバーエンジニアリングを試みます。前作ではまず、音響そのものにその存在を還元することができない知覚内容を“幻覚”と名づけ、(1) 音楽の聴取におけるそれら“幻覚”の存在そのものを省みること、そして、(2) ある音声の中のある瞬間を聴き手が受容する際、どのような“幻覚”が忍び込んでいるかを示すこと、を目標としました。その際、“幻覚”の時間的発生を近藤譲の「線の音楽」的問題の一般化として扱う旨を述べましたが、今作でもこれに基づくアプローチを採ります。“幻覚”についてのさらなる説明や、前作で採った具体的な手法については、右記リンクをご参照ください。



『幻覚の反転工学 #1』(旧題:『幻覚の生成 - α 』) ステートメント

本作は、あらかじめ収集した 20 個程度のさまざまな音声サンプルを基にして自動生成される音声作品です。まず、全サンプルの中から、0.025 秒の極めて短い区間(以下、短断片)がランダムに抽出され、断片として次々に再生されます。このような短さの音では、例えば人の話し声なのか楽音なのか、あるいは単なる物音なのかを判別することも容易ではなく、ほぼ「音自体」を聴いている状態となるため、生じる“幻覚”は非常に制限されます。全ての断片どうしは無音の間隔で隔たれており^{*1}、またその間隔は 0.025-0.75 秒の範囲でランダムに決定されます。そして、この小断片が次々に再生される中、ランダムなタイミングで 3 秒の長い断片(以下、長断片)が 1 つ再生されます。言い換えれば、短い断片が形成する音声背景上に、長い断片が突如出現するという体裁をとります(下図参照)。



生成された音声の波形例。長断片が塊として目立っている。

前作が**単一の瞬間**(+ その周囲の音声)にフォーカスし、かつ短断片→長断片の推移過程を 10 段階ほどに区分けしたややシビアな対照実験であったのに対し、今作では、複数の無関係な音声のランダムな箇所から断片を採取し、全ての断片をできるだけ初見状態にすることで、短断片にともなう客体性そのものと、長断片にともなう“幻覚”の突然の出現にフォーカスした対照実験が行われます。言い換えれば、前作は“幻覚”の**生成**をディスプレイしたのに対して、今作は**出現**をディスプレイしたものと思えます。

また前作は、指定こそしなかったものの、鑑賞者が聴き始めるべき時点がほぼ規定されている(その時点から聴き始めなければ幻覚の生成を追体験することが難しいという制約があった)という展示上の制約もありました。今作では、「短断片からなる音声背景 + 長断片の出現」というような構造を採用することで、この制約も解消しました。

^{*1} ただしこのようにすることで、断片どうしの間隔と、音声内の無音区間との区別がつかない、という副作用も生じます。これへの対処は次作以降の課題とします。