

Music for

本作は、「ある空間を別の空間に写実するという方法」で、Enoの目指したとされる外的環境（音楽が置かれる環境：environment）の強調を実践した作品である。

ある空間のための音楽が、他のある空間で再生されるとき、そこにはある種の「ずれ」が生じる。それはある空間の中に、過去のある空間を重ねることで生じる「ずれ」である。そして、それは「今」という輪郭を我々に強く意識させる。

ここにその制作プロセスを示す。

まず、その空間に立って、フィールドレコーディングを行うことから始める。その空間にマイクを向け、モニターを介して、音の流れの中に自分を確認し、空間の一部となりながら、音を採集していく。次に、そこで空間に関する記述を行う。注意深く、よく耳を澄まして空間の語り聴き、文字に起こして、よりその空間を知っていくよう努める。最後に写真を撮り記録する。これらを時間をかけてゆっくり行い、自身のうちに空間を身体化していく。

また、これらは抽象性を帯びた「空間」を自身だけが把握し、眼に見える「場所」へ変化させるための工程であると言える。

しかし、次にまたこれらを「音空間」へと抽象化し、再び分節可能なイメージとしての空間像を立ち上げていく。

例えば、そこで採集された空間の音は、その空間のための音楽として使用されるべきだろう。けれども、先のプロセスによって立ち上げられた空間の「イメージ」と、実際の空間の間にはひびがある。イメージとして立ち上げられる空間像、あるいは音空間は、「その空間の何を表現したいのか」という私というあくまで個人の恣意性によって支えられる。そして、これはトラックに立ち上げる音空間が、必ずしもその空間を忠実に再現したものである必要がないことを表している。例えば、建築プランを組み立てる際に作成する建築模型は、実際の土地に立ち上がる建築と異なっている。その建築プランのどこを表現したいかによって、建築模型の中で抽象化する部分や、具体性を示す部分などの表現が決定されるのである。これと同じように本作品らも、それぞれの空間の何を表現したいかによって、自室の音空間の具体性は部分的に排除されるか、抽象化される。

最後に、これらの作品に期待することを述べたい。本作の目的は、空間を「追体験」してもらうことにある。さらに言えば、追体験によってその空間のイメージを、これを聴いた人の頭の中に立ち上げることが重要だ。また、そこに立ち上がるイメージに、「正しさ」や「誤り」という指標は存在しない。例えば、今流れている環境音は「〇〇」であるという推測についての誤読も大歓迎である。そして空間像が立ち上がった状態で、さらに実際のその空間に対峙していただきたい。本作らと実際の空間の雰囲気について、「全然違うじゃないか」、「確かに近いかも」と様々な違いが見えるだろう。しかし、そこに浮かびがる差異に、あなただけの空間との関係が築き上げられる契機があり、あなただけが知ることができるその空間の表情がある。そういったいくつもの「イメージ」、あるいは「眼差し」が積層された空間はいつしか固有で代わりのないものになっているかもしれない。そして、そこに没場所性を乗り越えるきっかけがあると私は信じている。

Drone for watarirōka

本展示は「ある空間のための音楽？－Brian Enoを手がかりとしたアンビエント・ミュージックの制作方法論の実践的探究」の研究において制作された作品である。

本作では、研究において導かれた「ある空間に空間そのものを写実するという方法」で、Bian Eno(ブライアン・イーノ)の目指したとされる外的環境(音楽が置かれる環境:environment)の強調を実践している。現在流れている持続音は、ドローンと呼ばれ、そのドローンは、空間におけるキャンバスとして、その空間に固有の環境音をそこに写しだすことのできる装置であるとする。

本作では、そのような環境音を、ドローンを手掛かりとして自身の耳で感受し、「音」を通して、この空間の固有性を探していただきたい。以下にそのための手順を示す。

- まずは、少し止まってこのドローンを聴きながら、その直線的なドローンの上に、どんな形をした環境音が聴こえるのか耳を澄ます(目を瞑ってもよい)。
- 今度は、このポールを抜けて、渡り廊下の中に入って歩きながら、同じように、どんな環境音が聴こえるのか耳を澄まして、先のポールまで進む。
- 向こう側のポールを抜けたら、最後に振り返って、その空間をじっと見つめ、その空間に「没入」し、自分もその環境(音)の一部であること(あったこと)を確かめる。

これらを終えた時、あなたがこの「渡り廊下」という空間に送っていた眼差しはどのように変化しただろうか。あるいは、「音」を起点としたあなただけの、「渡り廊下」という空間の固有性は見つけることができただろうか。「没入」し、その空間を「ただ聴く」、あるいは「ただ受け止める」ことで、空間の姿が浮かび上がってくる。本作での体験が、空間における「音」の固有性、ひいては空間の固有性に着眼するきっかけになれば幸いである。