

# 音響・映像における非一定形性の実践

東京藝術大学大学院美術研究科先端芸術表現専攻 修了制作作品解説

菊地玄摩

指導教官 (主査): 伊藤俊治  
指導教官 (副査): 古川聖・木幡和枝

## 要旨

本稿は、東京藝術大学大学院美術研究科先端芸術表現専攻の修了制作作品である私の作品のコンセプトと手法の解説、またその背景となる、90年代後半以降の音響と映像の非一演出的、非一作曲的、非一作品的な実践を紹介することを目的としている。

第一章は音楽に関連して、コンピュータを用いた「即興演奏」の形態である「Lap Top Orchestra」を取り上げる。ここでは主に音楽の偶然性の問題を、「聴取」の側面から扱っている。続いて(音響の)「編集」テクノロジーが、作品の全体を構想すること(作曲)と、実現すること(演奏)の区別を失効させてしまう可能性について考察する。特に、それをポジティブな方法論に転換させる実践の例として、90年代後半以降の辺境的な音楽のひとつの呼称である「音響派」を紹介する。

第二章では映像と音響派のクロスオーバーする領域、あるいは「音響派的な」態度に基づく映像表現の実践を紹介する。ここでは第一章の非一作曲／非一作品と同じアイデアを、映像においても非一演出として見出すことを試みている。続いて、映像(イメージの言語)の象徴性に対する抵抗的実践について述べる。ここでは、情報量の過剰(ないし過小)によって、描写(「想起したのちに描く」態度)や意味の放棄に向かってゆく表現について考察する。全体的構想の放棄は、音または光の即物的な働きを重視することを意味する。

第三章では、このような背景と文脈のもとに計画された、修了制作作品(音と映像のライブパフォーマンス)のコンセプトを記している。本作品は(ひとつの結論と方向性を回避するために)「運動」を手段として用いながら、「作品」や構想者としての「作者」がその存在の輪郭を動揺させる地点を目指している。このアイデアと手法の大部分は、本稿の最後で紹介する、即興演奏ユニット pico pico stomachs と、映像と音楽のパフォーマンス・ユニット FONOTIAC の実践を通じて得られた。

## Abstract

This note is on purpose that describe the concept and the method of my audio and visual performance, as graduation work in Inter Media Art Course of Graduate School of Fine Arts, Tokyo National University of Fine Arts and Music. I describe the concept and the method of my work with the audio / visual practices in later '90s, which depend on the ideas of anti-direction / anti-composition / anti-expression as the background of my work on this note.

The first section is about the music, picks up "Lap Top Orchestra" as a form of "improvisation" which uses personal computers. I deal with the musical matters of chance in an aspect of "listening" through the section. Following, I notice that "editing" technology (of sound) could invalidate the differences between an intention to plot a whole of a piece (composition) and an interpretation of a piece (playing). Especially, I refer "Onkyo-ha (acoustic sculpture / new experimental music)" which is one of the generic name of experimental musics in later '90s as an example of practice that makes such invalidation to its positive attitude.

The second section is about the abstract moving images which are nearly the field of "Onkyo-ha" in attitude. I attempt to find a same idea of anti-composition / anti-expression in anti-directional attitudes of moving image practices. Following, I consider the attitudes that avoid representation (like "imaged" drawing) through surplus (or scanty) information. The abandonment of plotting a whole of a work means that making a point of physical effects of sound or light, here.

I state the concept of my graduation work (performance of audio and visual) that planed on the former context and background in the third section. This work aims to be disturbed outline of "piece" or piece making "author" by using "motion" (for avoiding one conclusion or direction). And I notice the idea and the method of improvising performance unit "pico pico stomachs" and audio-visual performance unit "FONOTIAC" in the last of this note, which make the technical basis and the theme of my work.

# 目次

はじめに

## 第一章 (音楽)

- 1-1 「Lap Top Orchestra」の事件性
- 1-2 「全面的な意図」への否定的態度
- 1-3 聴取の主体性と音響派
- 1-4 騒音からの差異としての「音楽」

## 第二章 (映像)

- 2-1 凝視
- 2-2 (不確定性の積極的活用としての) 非一演出
- 2-3 「騒々しい光」の非中心性
- 2-4 作品に一回性を導入する方法

## 第三章 音響・映像における非一定形性の実践

- 3-1 非一定形性の実践
- 3-2 技術的な事柄
- 3-3 「pico pico stomachs」の即興性に関連して
- 3-4 「FONOTIAC」の非中心性に関連して
- 3-5 混沌を生き抜く認識方法

おわりに

参考文献

## はじめに

私が音と映像のパフォーマンスの実践において、繰り返しその重要性を確認してきたのは「よく聴くこと」と「よく見ること」である。「よく聴く／見る態度」は、積極的に、音や色、形のもつ複雑な内容に接近し、それらに自らの感性を浸透させることを意味する。その態度は、音の総体からその構造を把握したり、映像から物語を読み取ることは、別種の注意力を要する。音楽や映像において、大局的な操作から漏れだしてしまうような細部を問題にするならば、「構造」を読み取ろうとする意志、あるいは「構造」的に創造しようとする意志からの自由が必要となるのである。

本稿は、現代の非一構造的な創造行為または作品受容の感性の在り方を、「音響派」を中心にしながら考察する。「音響派」は、90年代後半に世界中に登場した、極端な音域や微細なテクスチャーの強調、または「楽曲的な構成」の解体を特徴とするサウンドの担い手たちの総称である。この呼び名は既に日本の音楽批評やその他の場において極めて頻繁に用いられているが、必ずしも特定の現場や方法、または「ジャンル」を明確に指し示している語ではない。「音響派」は、21世紀初頭現在進行中の「状況」ないし「潮流」に対して与えられた、とりあえずの呼称でしかなく、その具体的な意義の解明については、今後の議論を待たねばならない。改めて触れるが、本稿の音響派に関する認識としては、佐々木敦氏による定義「コンストラクション(構造)よりもテクスチャーを重視する姿勢」をお借りしたい。また音響派一般については、同じく佐々木氏の著書に詳しいのでそちらをご参照いただきたい。

「テクスチャーの重視」は、私の音と映像のパフォーマンスにおいても顕著である。構造は見出されずとしても、それ自体は意味を成さない／必要とされない状況へ接近し続けることが、私のパフォーマンスの基礎的な姿勢となっている。この志向と実践を「非一定型性(運動)」への意志と方法として考察し、記述することが、本稿の目的である。

## 第一章 (音楽)

### 1-1 「Lap Top Orchestra」の事件性

コンピュータを用いる音楽家が多数で即興的に「演奏」する試みは、近年、代表的には例えば「Lap Top Orchestra」と称されるスタイルによって2000年代初頭から数多く試みられてきた。Lap Top Orchestraはウィーンのレーベル「MEGO」のピーター・レーバーク(ピタ)のアイデアによって開始されたものが発端であるとされる[1]。日本における大規模な演奏例としては、2000年11月の青山CAY(ディスコム、ポート・ラディウム、ピタ、ヘッカー、カールステン・ニコライ、トマス・ブリンクマン、チックス・オン・スピード、池田亮司、竹村延和、メルツバウ)、2003年6月の六本木ヒルズアリーナ(クリストフ・シャルル、半野善弘、青木孝允、加古祐三、細海魚、成田真樹、NIBO)などがある。Lap Top Orchestraは、その他の音響・エレクトロニカのイベントやメディア・アートの展示会等においても、多くの人々によって、度々実施されるようになっていった。しかしコンピュータによる音楽家の「インスタントなセッション」は、必ずしも充実した音楽的な「結果」をもたらすわけではなかった。それは、人数による即興というアイデア自体がそもそも、コンピュータによる「演奏」において「一回性」がどのように可能か、という演奏する側の問題意識によって支持される側面が小さくなかったからであると考えられる。すなわち、それは直接的な意味でのプレゼンテーションや表現よりも、その場に由来する事件性を問題にしているのではないか、ということである。

コンピュータによる作曲、演奏、即興における音楽家の創造性は、その前提であるコンピュータの計算の完全性と反復性に対するアプローチの違いにより、大きくその在り方を変える。Lap Top Orchestra等に見られる、多数の主体と、即時性を重視する姿勢を最初から抱え込んでいるセッションでは、ソロやデュオの場合よりもさらに強く、人間の判断の曖昧さと複雑さが、機械の完璧な遂行とコントラストを成すように思われる。

六本木ヒルズアリーナにおける、クリストフ・シャルルのスコアリングによるLap Top Orchestra(2003年6月)は、あらかじめ演奏時間の進行に対して、音のテクスチャ、速度等の変化を記述した「スコア」を演奏者たちが共有し、それに基づいて演奏を行った。スコアには、各パートの音響的特質(テクスチャ、速度、密度等)が次々に変化するように記述されているが、その具体的な水準での解釈は、各演奏者に全面的に委ねられている。従って、「スコア上は」同じ音響的特質が指示されていても、演奏者が異なれば、同じ結果が得られることはない。スコアリングされたLap Top Orchestraでさえも、実際に演奏を開始するまでその内容を予測することは不可能なのである。

久保田晃弘によるLap Top Quintet、nu: Orchestraは、2003年頃から各演奏者の音楽生成ソフトウェアと、映像の解析ソフトウェア等を、音声データではなく抽象化されたリアルタイムに変動するパラメータで接続し、そのパラメータを各演奏者が自由に解釈し演奏するという、数値作曲に基づく演奏ともいべき共演を試している。その方法においては数値を介した音声-映像の横断も可能になっており、スタン・ブラッケージなどの映像作家の作品から抽出された数値を、音楽に用いるパフォーマンスも披露されている。

初期のLap Top Orchestraでは演奏者のコンピュータを一列に接続し、音声データを加工しながら上流から下流まで受け渡していくような形態も試された。これはいわば、ひとつの音響素材から出発して、各音楽家が連続した回路の一部となり、音声を共同で「トランスレート&モジュレート」する手法である。この方法では、最上流、あるいは最下流の操作において、結果として得られる音全体に対する決定的な関与が許されてしまっている。そのため、少なくとも演奏者の体験する「事件性」は、相対的に低いものであったと考えられる。

## 1-2 「全面的な意図」への否定的態度

テクノロジーと人間が関わる時一般的に言えることであるが、とりわけ、「電子音響」と「デジタル映像」以後の環境においては、人間の想像力が「テクノロジーの発生させ得る音響の可能性の全体」を把握することは不可能である。特にサンプリング・テクノロジーは、音の録音、伸縮、変調を可能にすることによって、無限大のバリエーションを開示している。音のあるところへ赴いて、マイクを向ければそれを「撮影」して持ち帰ることができ、1秒間のサンプルから、原理的には、何時間もの音響を展開することもできる。

そこで「作曲」が可能であるとするなら、「構想すること」以上に、「よく聴くこと」が重要になるだろう。電子テクノロジーの操作対象となる録音、変異、合成の無限のバリエーションから、「楽曲にふさわしい」具体的な「音」を特定しなくてはならない。もし仮に、意識によって、和声とリズムの構造だけでなく、音色、音量が含まれるより複雑な音響の構造を「完全に」想起し構想できたとしても、それを実現するためには、やはり音の具体的な選別と検証が不可欠になる。通常その作業は部分的に、作曲と同じ次元においても行われなくてはならない。つまり、音の吟味を通じて作品の構想を補完しながら、作品全体を次第に完成させてゆくのである。

その意味において、コンピュータテクノロジーの介入を主因として、構想と演奏を同時に進行させる必要が生じた「音楽」（あるいは映画、コラージュ絵画、その他の「編集によって構築される」作品）は、無数の「素材」と「素材」が交錯する混沌の内に「生まれる」と言えるかも知れない。その瞬間、一回性において、音楽が自ら姿を現すのである。

音楽批評家の佐々木敦は、90年代後半以降の辺境的な音楽の総称である「音響派」に関連して、次のように述べている。

「そこに潜在しているのは、音というものを一種の物質として捉えようとする、唯物論的な姿勢である。音楽とは作曲者＝音楽家の内面でイメージされた音像をリプレゼンツするものだという旧弊な思想は、完全に捨て去られている。」 [2]

目や耳に見出されることによって生まれる音楽「作品」は、作家の意識の中にあらかじめ存在しているイメージの具現では、必ずしもない。どのような方法を通じてであれ、作家の何らかの活動に伴って作り出されたものである以上、それは「作品」と呼ばれ得るが、しかしその「作品」は、特権的な立場の作家によって一方的に与えられる象徴的意味や、モチーフの再現、物語、あるいは表現的な構成さえ、必ずしも含んでいない。「それ」は確かに、あるテクノロジーと人

間との関わりにおいて生まれるが、しかし、作品としての「それ」が、いつ、どのような形で訪れるかは音響を操作する当事者さえ予測できないし、時には意図に反して、突然、訪れてしまうのである。

そのとき「作品」は、行為する者を発信源とした観客への内容の伝播と共有プロセスなのではなく、作品から音楽的「内容」を読み取る「聴取者」の判断の内に存在している（作者もまた、聴衆のひとりとなる）。佐々木敦はまた、サンプリング音楽について次のように述べている。

「…ヒップホップやハウスなどを牽引した『オーディオ・サンプリング・テクノロジー』が、『他者』に属する『音』をアプロプリエイト（剽窃／転用）することで独自の『音楽』を作る手法を編み出していたわけだが、その時点ではいまだに『アプロプリエイション』の担い手＝主体である『作者』は堅持されてしまっていた。」 [3]

Lap Top Orchestraのような即興的な場においては、全体を指揮する「主体」＝「作者」が、特定の音楽家個人には属していないと考えることができる。ここで興味深いのは、作曲または演奏が、「聴取」の内に存在してしまっている場合には、誰も作品を説得的に「聴取させる」立場になく、音楽に立ち会う者すべてが、自らの観点で音楽を見出す自由と、責任を与えられるということである。

意図する者が不在の状況ではしかし、「作品」は解釈を誘発しつつ多様な吟味に耐えるものであることが、重要と考えられる。精神性の発露、自己のプレゼンテーション、アイディアの表現としての「作品」は、その「目的」のために強力な構造を持ち、部分を全体へと動員せざるを得ないために、目的以外の解釈を拒絶してしまう。その意味において、物理的なフォームとしての「共作」や「協奏」と、即興的な関わりを通じて新たな音楽を出現させることは、決定的に異なる。後者は、各々の人間の意志を凌駕する力が働くことを意味している。

### 1－3 聴取の主体性と音響派

「音響派」と総称される音楽の潮流または音楽的な状況には、音の全体的な構造を把握することよりも、音の響きへと積極的に身を投じて、音色の内奥にまで感性を浸透させていく能動的な聴取のあり方が、前提されているように思われる。佐々木敦は、音響派を次のように定義している。

「まずもって、『音響派』とは、『楽曲』それ自体よりも、『音響』を優勢させる姿勢である、と述べてみよう。それは言い換えるなら、コンストラクションよりもテクスチャーを重要視する、ということである。」 [2]

即興的な場における音楽の「到来」は、音のランダムな組み合わせの混沌において、自然的に発生するのではなく、あくまでも人間の感性がそれを感知することによってのみ、実現する。従って「音響派」の態度とは、音楽制作の実践においてのみではなく、音楽の聴取における姿勢にあっ

ても、同時に可能でなくてはならないと考えられる。「『音』を意識的、能動的に生み出す主体は、必ずしも存在していないかもしれないが、『音』を聴く客体(あるいは主体?)がないということはあるえない。」[3]のである。

Lap Top Orchestra を可能にしている感性には、少なからず音響派の存在が前提していると考えられる。申し合わせのない音楽家の共演においては、各々の音楽家の意志の重なり合いから「不意に」立ち現れる構成以外には、音像全体としての構造が成立する余地はない。「Orchestra」という名称が想起させるものとは相反するように、全体性を根拠にして部分を導き出すような思考方法が、あらかじめ不可能な形態なのだ。また、そのことは同時に、音楽家自身が聴衆を超えるような存在であることを拒否し、つくる者と聴く者という構図に守られた「観衆」のための場所を、狭めることでもある。そこでは聴衆もまた、音響の中を自らの耳で探査し続ける責任を課せられている。ジョン・ケージは「実験音楽—教義」中でこう述べている。

『『そう!ぼくは意図と非意図を区別しない』というなら、主観と客観、芸術と生活などという分裂は消えて、素材によって識別が行われるようになり、そうすれば行為もまた素材の本性に適ったものになる。すなわち、音はみずからを思考だとか、あるべきもの、自らの解明のために他の音を必要とするものだ、などとは考えていない—音はみずからの特性を実現することにかかりっきりになっている。音は消えてしまわないうちに、その周波数、音量、長さ、倍音構造、さらにこうした特性や音そのものの正確な形態を、まったく厳密なものにしておかななくてはならないのだ』[4]

人間がテクノロジーを介して音に積極的に関与している以上、意図の完全な排除は不可能であるし、また、意図が関与する度に、その背後にある音楽という制度がそこで作用することも避けがたいであろう。しかし、「音響派の聴取」は、まさに「意図と非意図を区別しない」態度によって、「非意図」にさえ固執せずに、音それ自体を感受しようとすることで、音楽と騒音の境界上に感性を投げ込むことを可能にしている。

#### 1-4 騒音からの差異としての「音楽」

制度としての「音楽」が、逆説的に、ノイズ=音の無秩序状態という観念そのものを可能にしている。当然ながら、そもそも人間の媒介なくしては、騒音とそこからの差異としての「音楽」が立ち現れることはできない。ノイズ=非音楽的なるものは、音楽の「完全性」に対する余剰ないし外部として理解される。佐々木敦は、ノイズに関連して、録音技術について次のように述べている。

『『複製の複製』群が現実的に『再生=聴取』される『いま、ここ』を構成する諸々のパラメーター—再生機器の特性やスペック、再生環境の条件、聴取者の身体的精神的コンディション等々も、一度ごとに必ず異なっている。本来『音楽』を『再現芸術』足らしめるべく開発された筈の『レコーディング・テクノロジー』が、再現どころか無限の可能態へと『音楽』を押し開いてしまう』[3]

いかなる意味においても、音が、再び「同じように響く」ことが厳密にはあり得ないのだというとき、音の同一性は、その都度現れては消えていくものとして認識されなくてはならないだろう。デジタル・レコーディング・データの完全な同一性(反復可能性)がテクノロジーによって立ち現れると同時に、「聴取」の不安定さと、聴取を可能にしている条件の複雑さが明らかになるのである。

ここで音響派の立場を思い起こしてみるならば、表現的な意図／非意図を無効にしてしまうような音楽の制作や鑑賞における「態度」と、騒音と音楽との境界上で問題となる聴取の複雑性・不安定性が、「作者」と「作品」を同じベクトル＝解体へと押し進めていると見ることはできないだろうか。

ジョン・ケージが、自身の初期の作品について「私は、偶然という手段を使って<表現的>な音楽の注文に応えられるかどうか、試してみようと思ったわけです。」[5]というとき、そこには「偶然」という、人間に取って代わるべき「表現の主体」が存在していた。その意味においてケージは、偶然に託すことによって、表現しない作曲家(記譜法)を可能にしたと言えるだろう。

しかし、作曲と演奏が結びついた地平において音楽を可能にするためには、偶然を用いるだけでは不十分である。何らかの意味で意志を作用させながら、なお、大文字の音楽から自由であり続けるために、いつも耳は開かれていなくてはならない。「混沌」とした音の風景から、いつ、どのような「音楽」が聞こえてくるかわからないのだから、それを聴き逃してはならないのである。

## 第二章 (映像)

### 2-1 凝視

minamo(杉本佳一、安永哲郎、岩下裕一郎、笹本奈美子)のライブ・パフォーマンス(東京・渋谷/2005年)では、客席に設置されたプロジェクターから、壁面に向かってDVDの映像が映写されていた。その映像はアブストラクトなCG画像のような、一見するとまったく動かない、何を撮影したものであるか把握し難い「実写映像」なのだが、注意深く観察すると、それが接写された「ガラスの中の氷」であることが理解できる。minamoの30分程度のライブ・パフォーマンスの間、その氷は注意していないとわからない速度で、ゆっくりと溶けてゆく。時折、体積を失った氷が重力によってガラスの中を滑ると、その動きの「劇的さ」によって、そこに映し出された像が「動画」であることを思い出させてくれる。ライブハウスの喧噪に満ちた空間に裂け目を生じさせるような映像である。

minamoは、ギター、ラップトップ、キーボードによる非常にデリケートな展開の音響で知られるバンドである。杉本佳一らの「よく聴くこと」を促す音楽と、「よく見ること」を喚起するような氷の映像の「共演」には、感性の働かせ方において、明らかに通底する「態度」が現れている。

音響派の耳と、抽象画家・映像作家の眼に関連があるとすれば、「作家の意識の中にあらかじめ存在しているイメージの具現」としての制作態度から距離を置き、視覚的/聴覚的な体験を、「ただそれ自体」として扱い、映像や音楽をコンストラクションではなく、色や形の運動性、テクスチャにおいて理解するという態度においてであろう。ミュージシャンからの引用も多い画家・映像作家のスタン・ブラッケーは、次のように書いている。

「想像してみよう、人がつくった遠近法の法則などに支配されない眼を。構図の論理なんて先入観をもたない眼を。物の名前にただ反応するのではなく、生の中で会うものたちを近くへの冒険を通して知っていく眼を。”緑色”なんて知らずに這っている赤ん坊の目には草の上にどれほど多くの色があることか。何も教え込まれていない眼に光はどれほど多彩な虹をつくりだすことか。」[6]

ここでは、「眼」の主体性、意識からの自立性が強調されている。この「呼びかけ」を自ら実践するかのように、スタン・ブラッケーの作品は、色や形を発見する喜びに満ちており、解釈を必要としない、視覚の音楽のようである。

また、音楽の分野では、音楽家・メディアアーティストのクリストフ・シャルルが、自身の作曲手法についての文書の中で次のように述べている。

「ジョン・ケージやその仲間、弟子たちの作品を聴くときには、耳を突き出して、自分で、そして自分のために作品を発見し、再構成しなければならない。ケージにとって、作曲することと演奏すること、そして聴くことは、三つの異なった行為である。不確定性という性質は、三つ

の行為のそれぞれに特有の努力を要求する。」 [7]

minamo の音と映像のパフォーマンスは、「先入観をもたない眼」と、「耳を突き出」す「努力」を、聴衆に対しても暗に「要求」するだろう。minamo の音楽と氷の映像の、穏やかな表面の内に起こっている多くの出来事は、耳を突き出し、目を凝らす者にしか訪れない。そのとき「作品」は、作者の専制の内にあるのではなく、観客の積極的な態度との共同作業によって、初めて成立するようになるのである。

## 2-2 (不確定性の積極的活用としての) 非一演出

映像の制作者が、映像データの再現される環境に積極的に関与しない場合、制作者は、どのような機会に、どのような空間で、どのような装置を用いて、どのような人たちによって(つまりどのような環境において)その映像データが「再生」されるのかを把握・操作することができない。その場合、データとしての映像作品の作者は、鑑賞者の体験の発端にしか関わることができないのである。そして作品は、データの不変性・固定性によって、まったく逆説的に、現場の複雑な性質への配慮を欠いた硬直 = 「退屈な不確定性」の中へ投げ出れることになる。クリストフ・シャルルは、次のように述べている。

「芸術家はまず、作品に対する『責任を忘れる』べきである。責任とは、完成した形のことである。あまりにも完成してしまうと、形は新鮮さを失う。」 [7]

ここで言及されている「完成した形」とは、聴衆の主体的関与と相反するような、作家・作曲家による一方的な作品意図の達成を意味するであろう。つまり、聴取におけるそれと同様に、「映像」の同一性が、その再現の不完全さによって一回性に由来していると考えるとき、環境を構成するあらゆるパラメータ・文脈に応じて変化する、生命をもった作品が構想されなくてはならない。作品の変異性／柔軟性は、作家によって、「有意義な不確定性」として与えられるのである。クリストフ・シャルルはさらに、次のようにも述べている。

「作品が『完成』したと言った場合、それは、ネットワークの中の動きに応じて常に柔軟に姿を変えることができるということを意味する。」 [7]

「映像データ」の変異性／柔軟性を、「再生環境(ネットワーク)」に対する緻密な配慮抜きに考えることは難しいだろう。映像を取り巻く物理的な要因を直接的にコントロールする方法としては、再生するための装置と場所を限定する(インスタレーション)か、再生される現場に立ち会うこと(パフォーマンス)が考えられる。これらの方法は、映像が個別的な環境に反応し、変化する「機会」を与えることになる(その機会をどう生かすかは、作者、または鑑賞者次第である)。

この「機会」に意識的であろうとするなら、あらかじめ想起されたイメージないしアイディア

を再現する手段としての映像テクノロジーを放棄することは、ひとつの有効な手段である。その場合、イメージの生成過程にゆらぎに対する許容を与え、かつ作品自体がいつでもその秩序を再構築できるようにすることが必要になる。

作品に対する「インタラクティビティ」の付与は、ゆらぎを導入する有効な方法であると考えられるが、主体をいつでも解体し、再構築する方法としては不十分である。作品が、自己の同一性を保ったまま状況を「取り込む」のではなく、見られる度、現れる度に新しく生まれ変わる環境適応性は、対話性ではなく、運動能力、連続的な自己形成能力として与えられる。

既に触れた音響の場合とほとんど同様に、カメラで撮影された素材を選択し、組み合わせる手法（「サンプリング」「トランスレート & モジュレート」のような）や、コンピュータグラフィックス（「シンセサイズ」「ライブ・エレクトロニクス」のような）においては、テクノロジーが開示する映像の操作可能性の全体（奥深いかは別として、ピアノのそれよりもずっと多岐に渡る）を、人間の想像力によってあらかじめ把握することはできない。映像の「サンプリング」や「トランスレート & モジュレート」、「カット」には、（少なくとも音響のそれと同じ程度に）膨大な可能態が埋蔵されており、その範囲は度々、テクノロジーの開発者の意図を逸脱する／超え出る（ここでサンプリング・テクノロジーと呼ぶものは、必ずしも「正しい使用方法」を前提としない）。それらの予見不能な可能性を「作品」が常に取り込み、驚きに満ちた生命を獲得するためには、精密なコントロールによって作品の輪郭を不確定にしておき、未知の形態が作品へ入り込む余地を残しておかなくてはならない。見出されるべき何ものかの不意の到来に備えて、眼（＝作品）は、常に高い集中力とともに、開かれていなくてはならないのである。

映像の「生成」や「解体－再形成」のような、無限のバリエーションのどこに焦点を当てるか、ということの連続として動的に（不定形な）映像を構築する制作手法は、「演出」にその特権の放棄を迫る。つまり、全体を統一的に束縛する構想や法則を行使しないように努めることで、運動や、形、色の物理的な働きを強調するのである。

## 2－3 「騒々しい光」の非中心性

映像の演出において、素材のもつ性質（速度、構造、質感、象徴性等）に基づいて全体を構成する方法を計画するとき、観賞においても、象徴的な意味性からの自由に期待しなくてはならない。それは、作品の行き過ぎた「完成」を回避し、解釈の流動性を確保するために必要なことである。

特に鑑賞者に対して、観念的な水準での解釈の放棄を迫るような、徹底的に非一意味的・非一象徴的な（しかし極めて意図的である）映像は、例えば、エレクトロニカ音楽の古参であるオウテカと、映像作家のアレクサンダー・ラタフォードの共作ミュージック・ビデオ「ガンツ・グラフ」（2002年）に見ることができる。ガンツ・グラフは、「音に完全にシンクロしながら、3Dで描かれた、何かマシンのようなモデリングが、ものすごいスピードで変化していく、ただそれだけで、他の要素は一切ない」[8]映像である。ダイナミックかつ絶え間ない動きによって、その対象がどのような形であるか／何であるか、ということが認識不能な状態にまで複雑化している。アレクサンダー・ラタフォードはインタビューの中で次のように述べている。

「あのアイディアはある時ふと湧いて、それ以降ずっと頭にあったものだ。特に何かという訳じゃなく、むしろ抽象的なもの。小刻みに変化することで、あれが何だかさっぱり分からないようにしたんだ」[9]

「眼」が、映し出された「形」を対象化し、フォルム／シェイプとして認識する前に、画面上の光は変化してしまう。そのことによって、「意味」は(「消去された」のではなく)捕捉される前に別な場所へと移動し、徹底的に視線を迂回していく。結果として、意味が回避され続けるために、それ以外の要素—速度、質感、時間軸上の構成等—がクローズアップされるのである。映像の可能態の全貌が、人間の想起力によっては十分に把握され得ない、ということとは異なった仕方で、ここでは、画面上の情報量の過剰が、そこに中心的な意味を見出すことを不可能にしている。意味の過剰(例えばジョン・ゾーンの「ネイキッド・シティ」が、「ジャンル」の過剰・併置によってそれを無効にしたような形での)ではなく、意味そのものが不可能になってしまうような多中心性／不定形性の過剰が、ここでは意図されているのである。対象をもたない芸術については、かつてラズロ・モホリ＝ナギが、造形諸派の紹介の中で次のように述べている。

「新造形主義、絶対主義、構成主義は、その素材を明確に理解し、有機化しようと試みた。彼らは、自然を鏡のように映しだす伝統的な欲求を、全面的に排除した。(中略)彼らは、視覚的な表現手段を、秩序と調和の投影のために用いようとした。」[10]

多中心／不定形の映像は、構成主義のように自然的なモチーフの再現でないだけでなく、観念的なアイディアの視覚化でもない(オスカー・フィッシーのアニメーション作品「スタディ」シリーズ等は、律動という「モチーフ」を持っている)。「ガンツ・グラフ」では、依然としてマシニックな質感は表現されているものの、「あり得べき形態」の放棄が意図されている。つまり、作品の鑑賞者は、作品の内に特定の意味や形を見出すことを義務づけられていない。作者はどのような意味や形を見ることも強制せず、ただそこに「提案」するだけであるから、ある意味においては観客の責任はより重くなり、作者の特権は減じている。ただし、そのプロセスを構築する者、つまり意図したり、行為したりする者としての作者は健在であるし、その意味で不定形性や不確実性がその中心的なアイディアとして用いられている作品においても、「創造性」を完全に放棄することは依然として不可能であり、またその必要もない。ここにあるのはただ、イメージまたは音楽の潜在的な不定形性を強調する、という態度である。

## 2-4 作品に一回性を導入する方法

ビデオ・テープやDVDの形態で「映像の缶詰」を発表することに対して、インスタレーションとパフォーマンスは、より多くのパラメータをコントロールし得る可能性において、「より確実に」不確実性を作品へと導入できる。一般的に、作品をインスタレーションと呼ぶ場合にはある一定の空間を占める装置を指し、パフォーマンスと呼ぶ場合には行為者と鑑賞者が共有する

体験の時間的な広がりを目指す、厳密には、両者を明確に分け隔てる境界を設けることは難しいだろう。

作曲家・池田亮司の「コンサート」である「formula [prototype]」(東京・恵比寿／2001年)では、客席から作者を含む「人間＝行為者」を見ることはない(オペレーション・ブースは会場後方にある)。暗転した会場の中で、前方スクリーンと照明に向かって座り、音源を聴き、映像を観ることになる。この場合の作品を、体験可能な時間が限定された池田亮司によるインスタレーションの一形態、と呼ぶことも可能であるように思われる。しかし一方で、特定の場所の、一回の「コンサート」のために準備されたセッティングは、CDに収められた「作品」に対する意味での「ライブ」性を有しているということは、明らかである。

メディア・アートや音響、エレクトロニカ等のパフォーマンス・イベントにおいても一般的に、PA(音響装置)のセッティングを始めとして、多チャンネル・スピーカーや特殊な発音・発信装置、ビデオ・プロジェクターやその他の映像・照明装置、センサー類等を会場にレイアウトする必要が生じる。作品内容と深く関係する(セッティングによっては作品の構想の一部または全部を放棄せざるを得ない)これらの装置の設置計画は、装置の総体を作品とするインスタレーションと、ほぼ変わらない準備を要する。つまり、両者は装置を用いて空間をアイデアで満たすという点において一致している。それは「ミクスト・メディア」でない場合のほうが稀であろう。特にコンピュータを用いたパフォーマンスでは、パフォーマー自身がコンピュータに接続された何らかのセンサー・デバイス(MIDI機器だけでなくマウスやキーボードも含まれる)に反応して音や映像が出力される装置(インスタレーション)を、観客に代わって体験・実演していると解釈することに、決定的な異論を差し挟むことはできないのではないだろうか。インスタレーションとパフォーマンスが、場に固有の条件に対してより深くコミットすることで、作品内部に環境的な要因を導入するという点において一致していると考えるとき、タイム・ベースの作品として捉えればパフォーマンスと呼び得るものが、スペース・ベースの作品と捉えれば即刻インスタレーションとなってしまうという事態(またはその逆)は、ごく自然に起こり得るのである。

音響と映像の体験をより厳密に・より複雑に成立させようという考えから、空間に即してコンポジションを調整し、場合によってはそれが現れる瞬間においても変化し続ける余地を残す方法は、少なくとも観念的には、同じアイデア／メソッドに基づくことができる。ここで「音響」と「映像」を扱っているのは、部分的には、音にはスピーカーがあり、映像にはプロジェクターや映写機があるという事実に基づいている。嗅覚の映写機や、触覚のスピーカーがより一般的であるならば、それらの体験も、同時に構築可能であるかも知れない。

「不定型性の音楽・映像」は、人間の手によって生まれ、人間によって見出されるものでありながら、作家にとっても観客にとっても、意外性に満ちた他者となるはずである。なぜならそれは、感覚を通じて世界と注意深い対話を開始したそのときに、意識へ突然進入し、「現前」する、音や光そのものだからである。構成やモチーフではなく、音と光の響きを見出すアイデアから始めることは、その「到来」を阻害しないために必要な条件である。

ブラッケージが「はじめに言葉ありき」以前の世界」[6]と呼んだものは、明確に意識化できない色、形、音への開かれた態度によって、辛うじて可能になるのではないだろうか。「未だ主

もなく客もない」状態から出発しなくては、意識に「気づき」がもたらされる機会が、永久に失われてしまうのである。

### 第三章 音響・映像における非一定形性の実践

#### 3-1 非一定形性の実践

不確定性を導入した音響・映像は、「偏在し、未だ名付けられていない、見出されるべき何ものか」へと向かって開かれていくことを可能にするために、不定形な音響と映像を次々に生み出していくプロセス、として実現されるものである。

断片をつなぎ合わせることで、音響と映像を同時に操作・構築していく「ライブ編集」は、演奏者と観客の注意力によって見出される作品を実現するための方法である。この方法における構築は、動画と音響素材の「組み合わせ」の無限のバリエーションから、ひとつを選び出して提出することの繰り返しを意味する。そのため、音とイメージの断片の関係は、作品が反復される度に変化し（あるいは反復される度に生まれ変わり）、原理的には始まりと終わりを特定することができず、反復することもできない（されるべきでない）。

音響・映像を絶え間なく生成するために、音響や光の意味作用ではなく、その響きから出発することは、重要な原則である。構造の完成に向かって出発するのではなく、響きの重なり合いそれ自体が次の「展開」を導き出していくことによって、終末あるいは結論を回避しようとするのである。

音と映像の関係についても同様に、どちらかがどちらかに先行することは避けなくてはならない。映像の風景に従属し、受動的にその内容を決定されるような「音」ないし「音楽」や、（あるいはその逆に）サウンドスケープにテクスチャやスピードを「同期」させた「映像」は、限定された関係の内にその可能性を閉じてしまう。音と映像が対等の地位を占め、互いに浸透し合うことが、予測から逸脱してゆく音楽と映像の訪れ＝即興的事件を起こすためには必要である。「響き」を重視するのは、その「訪れ」を妨害しないためのひとつの方法であるが、オートマティズムを主張し、音楽や映像に関わる主体としての人間を否定するのではない。なぜなら、この場合、人間の意志は常に働いているし、積極的な関与はむしろ強く要求されるからである。他の要素と互いに浸透することができる（互いに無用な妨害をしない）音・映像の素材を蓄積することが、音と映像を組織するための前段階の作業として必要である。その蓄積の上で、あらゆる「組み合わせ」が可能な状態が生まれてくるのである。逆に、その蓄積の量的な限界と、その質的な偏向が、「完全な」即興性や自由を不可能にしている。「音」や「光」を物理的に構成する時間的・空間的限界があるだけでなく、目や耳が開かれている限り、「音楽」や「映画」の制度が抱え込む歴史性が、人間の感性を束縛することによって、多くの飛躍を不可能にしてしまう。

それでも、何かの観念や意味を説得的に「伝える」ために音響・映像を組織することや、ある全体的構想に従って音・イメージを組織することから、可能な限り離反することはできる。機能的目的や意義的目的のために、視覚的・音響的要素を「動員」したり、ある秩序やモチーフが前提し、それを実現するために視覚聴覚その他の感覚を操作していくのではなく、音や光の存在そのものが自らその姿を現すように「促し」、その意味を外側から限定する力を極力弱めることによって、多くのシチュエーションに対応した変容を生み出す能力、つまり素材の本来持つ

ている柔軟性と相互浸透性を発揮させることは、それが十分に実践され尽くしたと言い得る状況に至るまで、有効性を保持し得ると考えられる。

### 3-2 技術的な事柄

ライブ・パフォーマンスに用いられるのは、2台のPowerBook コンピュータである。1台は音響を出力するためにスピーカー・アンプへと接続され、1台は映像を出力するためにビデオ・プロジェクターへと接続されている。

音響用のPowerBookにはドイツのAbleton社の「Live」がインストールされ、ユーザーインターフェイスのマトリクス上にフィールドレコーディング、デジタル・シンセサイズによるクリックやベース音、ピアノやギターのオーディオ・サンプルが登録されている。デジタル・サンプラー／シーケンサーである「Live」によって、それらのオーディオ・サンプルをいつでも任意のタイミングで再生し、ミックスすることができる。

映像用のPowerBookには、スイスのGarageCUBE社の「modul8」がインストールされている。「modul8」は映像版のデジタル・サンプラーというべき機能に特化したソフトウェアで、デジタルムービークリップのストックを管理し、任意の組み合わせの複数の動画を、リアルタイムに合成し、ビデオ信号として出力することができる。

音響、映像のパフォーマンスは、これらのソフトウェアの操作を通じて、再生・ミックスされたオーディオと動画の総体として実現される。きっかけとなる最初の(複数の)クリップが再生された瞬間から、どのクリップを何秒後に停止し、その次にはどのクリップを登場させるか、という不断の選択が開始される。オーディオ・サンプル、ムービー・クリップは、再生速度を増減させることによって、ムービーやオーディオが持つ運動性を伸縮させることができるため、変化が必要な場合は再生速度の変更や、デジタル・エフェクト(ディレイ、リバーブ、パンニング、階調シフト、比較演算合成、拡大)を用いることがある。

「不断の選択」は、「観ること」と「聴くこと」に基づいている。素材の再生によって音・映像が構築されるまで、それがいかに「響くか」が想像されることはあっても、実際に知られることはない。次に再生されるべき音と映像は、「観ること」と「聴くこと」を通じて音と映像が「響いた」のちに、(ある予測と音楽・映画としての構成への配慮を、避けがたく伴いながら)見出されるのである。

### 3-3 「pico pico stomachs」の即興性に関連して

映像・音響作品への不確定性の導入を、ライブパフォーマンスとして実現するアイデアの基礎を提供した、pico pico stomachs という4人組のユニット(藤野卓俊・小柳淳嗣・工藤雅之・菊地玄摩)は、「バンド音楽」を強く志向したフォームによる音源制作から出発し、現在ではラップトップコンピュータによる即興演奏を行うユニットである。

pico pico stomachs は、初のライブパフォーマンスとして、2003年3月に東京都写真美術館で行われた「インフォメーション・アートの想像力展」のパフォーマンス・プログラムに ku/

ma(空/間)というライブパフォーマンス用ソフトウェアを発表・実演し、また同プログラムにおいて、Lap Top Orchestraに参加してクリストフ・シャルル、NIBO と即興的な演奏を行った。ku/ma は、スコアの操作によって音響を変化させるパフォーマンス・アプリケーションである。一周をひとつのループ単位とする円形のスコアに、音響素材を配置することで即座に音響が生成される。ku/ma の実演においては、4 人の操作過程が直接観客からも観察できるように、4 台のプロジェクターを用いて操作画面を壁面に投影した。

以後、首都圏を中心に数多くの演奏を行うなかで、pico pico stomachs は、ku/ma から他のソフトウェア、ギター、サンプラー等を含む多用な手段へ移行しながら、音響を複雑化し、即興的な対話性を増していった。バンド、楽器演奏者、ダンサー、映像のアーティストとの多数の共演を行いながら、2003 年より音と映像のパフォーマンスイベントシリーズ「Phantom Bug(ファントム・バグ)」を主催するようになる。また「ONZO(オンゾ)」というレーベルを組織して、音響、映像、行為芸術の表現者が共同で作品を発表する環境構築も行っている。

2005 年現在の pico pico stomachs の演奏は、事前に内容を申し合わせる事ができない。どんな音で開始するのか、どんな音で終わるのかも予想することができないまま、演奏が開始される。四人の演奏者が最初の音を出すと、全員が互いの音と全体像を把握し(ごく基本的なものだけでも  $3 \times 4$  通りの関係が存在している)、次のバランスへ向かって4つの音が自律的に変化していく。次の音像に至ると、さらに次の変化が開始されるという繰り返しのプロセスが、「演奏」を前進させていく。この方法は、Lap Top Orchestra のアイデアをルーツに持っているが、pico pico stomachs はバンド形式から出発し、互いの音楽的ボキャブラリを把握している「固定メンバ」による演奏という点で、Lap Top Orchestra のそれとは異なっている。実際に、経験の蓄積はある種の予定調和的な演奏や、「退屈」を回避することを可能にするノウハウとなっていく。Lap Top Orchestra のように未知の要素が未知のメンバーという形で与えられない以上、経験から自由になるために、pico pico stomachs においては蓄積から積極的に「離反する」ことも必要になるのである。

私のソロ音響パフォーマンスでは、音を構成する基本的な手法について、そのほとんどを pico pico stomachs の方法に拠っている。pico pico stomachs は映画的情景の再現を音楽的なボキャブラリとして多用するが、ソロではそれらを排除した、より即物的な音響の操作を主体にしている。それは、映画ではなく単なる風景に近づくもので、文学や詩よりも、自然科学や写真、具象絵画の関心に近いと言える。即物的な音の風景は、拡大されたり、異質なものが組み合わせられたりすることで、多様なテクスチャへと発展させることができる。一方で、シンセサイザーを用いて制作された音響素材を、pico pico stomachs の演奏時に変形を加えながら再録音し、ソロその他の演奏に「再利用」するプロセスもまた存在する。これらの素材には、他の演奏者との関係の中で生まれた運動性が定着されているが、それが新しい関係の中でも生きることが、多くあるのである。

主体的に判断する人格を「4つ」含む pico pico stomachs では、演奏者の4人が互いの音に集中力を用いることで、半ば自動的に「特権的な主体」を削除することができるが、コンピュータを用いたソロパフォーマンスにおいては、作用する人格がひとつであるが故に、1秒後、1分後、あるいは10分後でさえ、「厳密に計画する」ことが可能になる。ソロにおいては、他の演奏者

へ(音を使って)異議を差し挟む者も、それを助長するような動きをする者も、人格としては現れない。そのため、ソロパフォーマンスにおいて「ライブ」が意味するのは、素材の重なり合いによって見出される新たな側面を行為者が発見し、反省的に対話するという「コーディネイター」としての方法と、素材と「同化」し、自らが素材自身となって他の素材と対話するという方法に、より強くコミットするということになる。

### 3-4 「FONOTIAC」の非中心性に関連して

「形」や「意味」の成立を回避し続ける不定形な 3DCG の形態が、極端な高速または低速で変異し続ける映像、というコンセプトは、2002 年から 2005 年にかけて FONOTIAC(菊地玄摩、藤野卓俊)や vita というユニット、またはソロの映像パフォーマンスという形で実践された。FONOTIAC の映像では、安定した輪郭、特定の色、特定の比率の画面分割の除外を意図している。「動き」と「奥行き」、「テクスチャ」以外の要素が常に高速で変化することによって、「形」や「意味」を捉えることが難しい状況を作り出している。

非中心性(非線形的で量的な構造)は、映像素材が他の素材と自由に組み合わせることができる「開放的な性質」を持つための、ひとつの方法である。映像の象徴性や物語性は、映像の「音響的」な取り扱い(「ストラクチャー」よりも「テクスチャ」を強調すること)のために、除外された。FONOTIAC のパフォーマンスにおいて即興的にミックスされる映像素材は、主に 3DCG ソフトウェアの「plasma」のジオメトリ・エフェクトを用いて制作されている。エフェクトのランダムイズに用いるパラメータの調整によって、計算上の立体物として仮想された物体を、高速・低速で変化させ、またそのような物体を複数重ね合わせることで、ホワイト・ノイズ的な混乱から、小さな、または少し大きな周期を作り出すことができる。例えば、黒い物体と白い物体を重ね合わせて両者に違うパラメータを与えると、「黒い時間帯」と「白い時間帯」が、交互に、あるいは混ざり合って現れることになる。また、黒と白が境界を生じ、その運動が始まるのである。これらの運動・周期は、乱数による変化だけでは作り出すことができない。そのように周期性を備えた視覚的ノイズとして作り出された後、映像素材は「採取」され、「分類」された上でアーカイブへ蓄積されていく。この方法は、森で採取された植物を標本化する作業にも似ている。映像は、その速度、テクスチャ等の特質、または採取(撮影)された日、生成方法等によって命名され、ストックとして格納される。

パフォーマンスにおいては、これらのアーカイブを「modul8」に登録し、任意の映像を選択しながら、次々に合成する。この時点においても判断に作用するのは、素材制作と同じように、テクスチャや明度の移ろいとしての運動性(周期性)と多様性である。異なる運動を持つ映像を重ね合わせると、そこにはある種のポリリズムが発生し、視線を泳がせ、凝視させる傾向を作り出す。また、異なるテクスチャの共存も、同じような効果を生じる。

ここで「VJ」について触れておきたい。「VJ」(映像の即興的ミックス)というフォームが、テクノ、ハウス、ドラムンベースといった音楽と結びつく場合には、多くの場合、音と映像を「グルーヴ」において接続する、照明効果を狙った映像パフォーマンスを指す。ミラーボールやスポットライトが演出するものと、「VJ」が生み出す効果はほとんど同一のものと言える。それは、

「よく見ないこと」を導く効果である。映像素材の執拗なループは、細部への関心を削ぎ、動きをよく吟味することを、フロアを埋める「オーディエンス」に放棄させる（「踊り」にきた人々に吟味は必要ない）。そして、ループが次第に変化する「大きな流れ」によって、DJと共にフロアを陶醉と予定調和へと導いていくのである。VJは、そのような仕方、「細部」を忘却していく。

FONOTIACにおいては、音と映像の関係性のためにむしろ「無関係性」が強調され得る。無関係性は、音楽が映像を、映像が音楽を対象化するために、「同期」への反発として意図される。音と映像を「スピード」や「テンポ」や「テクスチャ」において「同期」させることは、それが完璧に達成されるほどに、関係の希薄さとして空疎さをもたらしてしまう。「同期」は、物理的な現象の視覚的な認識と、聴覚的な認識のシンクロナイズを模倣しているのであって、その完璧な実現は、コンピュータを用いて努力するまでもなく、目の前の物体を叩いたり、擦ったり、曲げたりすることによって、即座に見出せる類のものなのである。そのような「模倣」は、忘れない程度に存在していれば十分である。音と映像の関係性の豊かさは、その差異の内にあるのであり、映像と音楽が容易に同化も異化もしない、困難な距離を保つことは、差異を見出すための重要な条件となる。例えば「スピード」（音楽の周期とタイミングをずらす、下降／上昇のスピードの変化を矛盾させる、等）や、「テクスチャ」（金属的な音響に柔らかなグラデーションをぶつける、映像のテクスチャの変化に音響が反応しない、等）において、「差異」は可能である。

それは、いつでも自由に、自らの「発見」によって、予測不可能な方向へ移動していけるといふ不確定性を導入する原則に、音響と映像のパートが、それぞれ則っているということでもある。

### 3-5 混沌を生き抜く認識方法

膨大な情報（音楽と映像に限らない）の全てを所有し、俯瞰することが不可能な状況においても、細部の成り立ちを無視するわけにいかないとすれば、木の全体を見ないままひとつひとつ葉を吟味していくことしか、私たちには許されないだろう。頭脳が、幾千もの葉の集合を想起することがあったとしても、それは木そのものではなく、木の虚像にすぎないのである。作家や、音楽や映画がたとえ幻影のようにしか成立しないとしても、むしろだからこそ、そのような「状況」=量的な限界を引き受けた上で、それを生き抜く認識方法が切実に必要となるのである。

音楽と映像の制作現場で用いられるテクノロジーとメソッドが、汎用コンピュータによって統合されるほど（90年代に入ってそれはほぼ達成されたと言ってもよいかも知れない）、「扱い得る」情報の多様さと操作のし難さはますます深刻となり、素朴な判断を危機に陥れることになる。コンピュータは活字を拾ったりインクの線を引く職人の仕事を奪うかわりに、活字の並びやカーブの成り立ちを見極める「眼」に、かつてない困難な仕事を要求する。コンピュータは、巨大なバリエーションやコピーの山をつくることはできても、その中から（人間がするように）「何か」を選択することは、結局のところできない。哲学者のヒューバート・L. ドレイファスが指摘するように、コンピュータは身体を欠くために、全体的な思考を自律的に発展させることができないのである。しかし一方で、その「計算能力拡張機」の徹底した、やみくもで膨大なバリエー

ションの生成が、「人間的な計算能力」では決して辿り着くことのできない場所に、金脈を掘り当てることが、芸術においても、数学においても、度々あることは認めなくてはならない。作品への不確定性の導入は、結果が不明な領域(コンピュータのそれに限らない)で遭遇する「飛躍」を取り逃さないようにするための、認識方法・能力の獲得を目的としている。その実践は結果的に、今日的な状況を形成している諸制度に動揺を与えることになるが、しかしまた、そのことは同時に、感性と制度のアップデートでなくてはならない。音楽や映画は、その存立する領域を常に揺り動かしているべきである。しかし、その全領域を騒音に帰して、あらゆる意味を喪失させてしまうような死と、発見に満ちた動揺を混同してはならない。破壊のための破壊は、退屈な混乱しかもたらさないのである。

おわりに

「映像作品」が、上映の場においてその内容をかなり大幅に変化させ得るということを、私はある上映会で学んだ。私の作品の上映中に、音声がよく聞き取れないという理由から、上映館のスタッフがその箇所の音量を意図的に大きくして上映したのである。私は「よく聞き取れない」音をそこに置きたかったのだが、失敗した。

映像と音声からなる「映像作品」をどのような光と音に変換するかという再生の「物理的な側面」の制御について、映像作家は、必ずしも特権的な立場にない。再生方法によって、映像はまったく異なる姿となり得るのであり、またその意味合いさえ大きく変えるにも関わらず、作家の責任はビデオテープ（またはフィルム）を「創る」ところまでであり、それ以降は技術屋の仕事である、と、素朴に信じられていることが少なくない。このことは、「上等な」映画館であれば自動的に解決する問題というわけでも、必ずしもない。真に問題になるのは、作家とスタッフの意識である。度々、作家や演奏家は、スタッフにリクエストを十分に聞き入れてもらえないという苦境に陥り、また逆に、作家や演奏家が会場にあまりにも無頓着で作品の効果が十分に発揮されない、ということが起こるのである。

一方、上映環境の曖昧さにも関わらず、ひとかたまりの映像をビデオテープに缶詰状態にして収めた瞬間に、それは、「作品」として「固定した輪郭」を期待される。私はダンス公演のパフォーマンスの一部、あるいは一回限りのイベントの上映等のために、いくつかのビデオトラックを制作したことがあった。それらのビデオトラックは、（ステージやイベントの空間と結びついて）そもそもの「生まれ」においては、「映画」や「映像作品」ではない。しかし、ひとたびタイトルを冠し、ビデオテープに収めらると、「小さな映画」として人々に見られるという運命を背負うことになる。私はそのことを、映像の上映会へ曖昧な性格の作品を提出することを試みるにつれて、理解していった。と同時に、「映像作品」という観念に対する違和感を抱くに至った。私の作品は実写のドラマから始まったものの、音楽への接近をエネルギーにしながらか抽象度を増していったために、次第に「映画館」に似つかわしくないものになってしまっていたのである。

「音と映像のパフォーマンス」への作品形態の変化は、そのような事情によるものである。映像（映画）があまりにも制度化されているために、そうせざるを得なくなった、という表現のほうが正確かも知れない。

「演奏者」や「パフォーマー」は、少なくとも映像上映会における作品の制作者のそれよりは、リハーサルを通じて、スピーカーやプロジェクターの再生環境を整えるためにスタッフと交渉する権利を与えられているように見える。その意味で、映像作家として活動するよりは、行為者として活動するほうが、現在の私にとっては自然であるように思える。「映像」の立脚する歴史性が様々な場面で明らかになるにつれて、映像でありながら映画／映像作品でないフォームはいかにして可能か、という問題に向かいつつあった私にとって、パフォーマンス・ユニオンである ONZO(オンゾ)の人々と、pico pico stomachs との出会いは幸福であった。そこでの実践を通して私は、音楽と、映画と、光と、それらを通じて行為するということを、結びつけて考えることができるようになったのである。

本稿において、私は「不定形」を核にして、映画(イメージの言語)や音楽の制度性、歴史性の外側へ向かう創造が、実際には不可能であるという側面を抱え込みながら、どのようにして試みられ得るか、ということ考察してきた。論としては甚だ不十分なものとどまっているが、私の作品を取り巻く環境の言語化を、ひとまず開始することはできたと思う。

最後に、本稿の執筆と修了作品制作に当たってご指導をいただいた東京藝術大学の伊藤俊治先生、木幡和枝先生、古川聖先生、また現場において、度重なる貴重なご助言を下さった武蔵野美術大学のクリストフ・シャルル先生に、厚く御礼申し上げたい。

## 参考文献

- [1] 「SWITCH 2002年11月号」(スイッチ・パブリッシング)より『魔法の箱』の『音楽』 佐々木敦
- [2] 「テクノ／ロジカル／音楽論」(リットーミュージック) 佐々木敦
- [3] 「テクノイズ・マテリアリズム」(青土社) 佐々木敦
- [4] 「サイレンス」(水声社) ジョン・ケージ／柿沼敏江訳
- [5] 「ジョン・ケージ 小鳥たちのために」(青土社) ダニエル・シャルル／青山マミ訳
- [6] 「ブラッケージ・アイズ 2003 - 2004」(ブラッケージ・アイズ実行委員会)より「視覚の隠喩(メタファー)」スタン・ブラッケージ／西嶋憲生訳
- [7] 「ポスト・(テクノ)ロジック・ミュージック」(大村書店)久保田晃弘編より「(非)作曲(または解体、廃位)という方法 (de)compositionのシステム」クリストフ・シャルル／バルーチャ・ハシム(他)訳
- [8] 「ガンツ・グラフ」(HEADZ)日本版ライナーノート 佐々木敦
- [9] 「DAZED&excite」<http://dazed.excite.co.jp/>より「汚れない機械工」イソザキ・チエミ
- [10] 「ザ・ニューヴィジョン」(ダヴィッド社)ラズロ・モホリ＝ナギ／大森忠行訳

菊地玄摩

2006年2月3日

haruma@unibirth.com