

アーツ・アンド・デジタル：音をめぐる新しいメタ・カルチャー

久保田 晃弘 (多摩美術大学) *

2001年3月23日

はじめに

ポータブル・コンピュータによるリアルタイム・アナリシス/シンセシスの普及により、ストリートに技術が浸透し、日常の作業環境をステージに持ち込むことが可能になった。デジタル・サウンド/ビデオやネット・アートの領域を中心に、新たなメタ・カルチャーが生まれつつある。

例えば以下のようなサイトにある音を聞いてみて欲しい。

- fals.ch <<http://fals.ch/>>
- Fallt <<http://www.fallt.com/>>
- tiln <<http://home.rochester.rr.com/tiln/>>

シンセサイザーやコンピュータを用いた音楽としては、現代音楽の一部としての電子音楽や、ダンスミュージックとしてのテクノ、あるいはゲーム・ミュージックがポピュラーだが、ここで聞かれる音は、それらのいずれとも異なっている (と同時にすべてとつながっている)。

こうした文化は、さらに「音/音楽」という概念を超えて広がる。

- meta.am <<http://meta.am/>>
- m9ndfukc.m2cht.fre! <<http://eusocial.com/>>
- WRONG Browser <<http://www.wrongbrowser.com/>>

アーツ・アンド・デジタル

新しい文化は「デジタル」を通じて繋がっている。ネットワーク技術や DSP 技術の進歩は、既存のジャンルの壁を超えて同時に起こったため、横断的な文化や超領域的な諸概念が生み出され、デジタル表現の本性 (nature) を生かした形式や、あらたな美意識が共有されやすい状況が生じた。

1880 年代、ウィリアム・モリスは、当時ヨーロッパ全土に広まった工業的なものづくりを批判して、前産業革命的な手工業技術や、中世のギルド制度における造形精神の復活を唱える、アーツ・アンド・クラフツ運動を起こした。一方で 20 世紀の初頭、ヘルマン・ムテジウスは、機械生産による、均質で幾何学的な

* Arts and Digital - New Meta-culture over the Sound, Akihiro Kubota, Tama Art University, e-mail: akihiro.kubota@nifty.ne.jp

形態の中に新しい美意識を見い出し、機械生産と造形美を工業製品を通じて調和させる、アーツ・アンド・インダストリー運動を標榜した。

現在の世界同時多発的な表現革命を、こうした過去の営みに倣って「アーツ・アンド・デジタル」運動と呼ぶこともできるだろう。

道具から素材へ

コンピュータといえば、シミュレーションが得意だが、「アーツ・アンド・デジタル」運動において、コンピュータは道具ではなく、素材である。そこには、シミュレーションやメタファーという概念は存在しない。コンピュータという素材の特徴を知り、その内的本質にしたがって、最適な表現形式が選択される。

既存の形式と分離された素材は、トリスタン・ツァラの「(チューリッヒ・)ダダ」のように、一旦意味が解体、無化される。そして、デジタル自体が持つメタ言語性(形式からの独立性)が切断の意識と結び付けられる。メタも何も意味しない。さらに、絵画とデッサン、音楽と楽器演奏能力/読譜力のように、形式と一体化していたスキルが分離され、表現のまわりにまわりついていた、伝統的な社会構造までが再構築される。

グリッチと偶然性

グリッチ(不都合)は常に、新たな創造と結び付いている。同時に、グリッチが、コンピュータの素材としての特徴を顕にする。高速で大容量のコンピュータは、人間の認知(理解)可能性を超えた決定的システムである。それは偶然と見分けが付き難い。複雑系のグリッチは、ポスト・チャンス(偶然)的な概念でもある。

デジタル・マテリアリズム

デジタル・コンピュータを素材としてとらえる、表現に対する新たなアプローチを、僕は「デジタル・マテリアリズム(唯物論)」と呼んでいる。唯物論とは、素材論を追及することでもある。デジタル表現においては、点も、線も、面も、時間も、すべて有限の実体である。大きさのない点、幅のない線、あるいは無限大や無限小、極限や無理数、瞬間といった数学的な諸概念が存在しない。それらは、いわば「アナログ・アイデアリズム(観念論)」の産物である。

デジタル・マテリアリズムの方法とは、画像、サウンド、テキストといった表現形式にとらわれず、それらを貫く「数字列」という共通の表現の存在を意識し、その数字ひとつひとつを直接操作(ハッキング)することから出発する表現である。そこでは、色やかたちといった、従来の表現基盤はみな、派生的なものになる。ひとつの数字列から、画像も、サウンドも、テキストも生み出すことが可能である。さらに数には、加減乗除や並べ変えといった、数に適した操作がある。そうした数ならではの操作が、表現のフォーマットを通じて、見え方や聴こえ方といった、人間の知覚にどのような変化を与えるかを知ることが、すなわち素材の特徴を知る、ということに通じる。

参考文献

久保田晃弘編著『ポスト・テクノ(ロジー)・ミュージック』大村書店、近刊。