

## ポストモダン以降、メディア技術の可能性を考える

After Post-modern, Think about the Possibility of Media Technology

北野 圭介(映像理論／立命館大学映像学部教授)

KITANO Keisuke (Ritsumeikan University)

### 批評的脱構築の現在

1989年から98年まで私はアメリカに遊学しておりました。当時勢いが非常にあった『October』という芸術批評のジャーナルがありますが、そのファンディング・エディターのアネット・マイケルソンという先生のもとでいろいろ勉強したという過去があります。もう少し踏み込んでいえば『October』は、日本では現代美術あるいは近代美術の批評の雑誌として受けとめられているところがあるわけですが、自分の師匠でもあるマイケルソン女史も映画研究者であることにも関わりますが、果たしてそうなのだろうかという疑念が私にはあります。『October』は70年代にできますが、70年代に創刊した際、それが敵対視していたのは、「モダニズム」と呼ばれる近代芸術、現代芸術をめぐる美学、批評原理、実践方向であった。そして、その頃に、批判の焦点が絞られていたのは、ミディウムの問題であったといっている。つまり、芸術実践における表現媒体の問題であった。この表現媒体とは何なのか。例えば画家にとって絵の具とは何なのか、キャンバスとは何なのか、彫刻家にとって木とは何なのか、石とは何なのか、ノミとは何なのかというふうなことについて、50年代60年代、非常に強い、原理主義的といつてさえない芸術学的な考え方があったわけですが、それは抽象表現主義だとかいうふうな形で結実していた。作家というものは表現メディアを純粹化させて、その純粹化させた先のポテンシャルをフルに使って作品を作るんだ、っていう単純に言うとしたあたりの芸術実践の方向性です。それはないだろう、それはおかしい、というのが『October』のポジションだったわけですね。

留意しておくべきは、ミディウム、表現媒体というのをどういうふうに考えていくのかというかなり攻めの姿勢で取り組まれていた『October』のような姿勢が、そ

れがザクッとポストモダンという大ぶりの名称の時代の趨勢の中で、80年代、広く捉えられ、拡散していったようなところがあるという点です。僕は、『October』のポジションは、そうした時代の趨勢にこそ批判的であったという具合に理解しています。

ともあれ、ほぼ時期を重ねるようにして——実際は、もっと歴史は遡るべきで電子音楽とかといったところまで遡れるべきかもしれないんですが——いわゆる括弧付きですが「メディア・アート」というものが歴史に登場している。「ミディウム」という語の複数形である「メディア」という言葉が冠されたアートというカテゴリーが世に登場し、これまた広まっていくという経緯があったわけですね。

要するに、モダニズムへの批評的脱構築の活動と、時代の文化的趨勢としてのポストモダンの流行と、新しい技術の可能性を追求しようとするメディア・アート、デジタル・アートとも呼ばれたりするような実践と、これら三つが渾然一体となって80年代から90年代を席卷したという印象を持っています。ではあるものの、どうなんでしょう、そのあたりを理論的に橋渡しするというか、そういった知的営みは、どれくらいあったのでしょうか？ 結構重要なこと、私自身として芸術業界においてはもっとも重要なことのひとつだと思うのですが、日本ではあまり見当たらないのではないのでしょうか。「隗より始めよ」と言われそうでもあります。自分自身の情けなさも含めて、ちょっとよくわからないですね。

大ぶりの時代背景をともかくも述べたのは、デジタル・技術を用いた芸術の実践については、こうした時代状況も重なりあっており、またその中で推移した多くの厚みのある思潮が絡み合っていて、デジタル・技術の芸術実践的な可能性について知的に、あるいは批評的に追究するという身振りは困難を極めるところがあると思うわけ

です。

別言すれば、近年、狭い意味での映画研究だけではなく、デジタル・技術とは何かということを考えるような仕事が私に多くなってきた背景には、今しがた述べたような『October』来の「ミディウムとは何か？」という問題系を今日真摯に考えるならば、「デジタル・メディアとは何か?」、「デジタル技術とは何か?」、「メディア技術とは何か?」という問いを避けがたいという想いが強いからです。

ちょっと脱線してしましますが、日本において映画研究において、「映画というメディアは何か?」という話をする人がほとんどいなくなったし、そういう話題ができる場もなかったというふうにも思っています。

それやこれやがあって、なぜか私の足場が、デジタル・メディアをめぐる問いの界隈に移動してきたというふうなところがあります。有馬さん、岡部さんのお話がアプローチされていた、機械と作曲家、あるいは機械と演奏家をめぐる話は、以上のような知的な困難、批評的な困難をかなり根底的なところで触発するものであろうと確信しています。

### 環境化したデジタル技術

「デジタル技術とは何か?」、「コンピュータとは何か?」ということ考えた時に、たいへん興味深いところですが、最近いろんなところで、そうした問いをめぐって、それこそ深掘りが改めてはじまっている。端的にいうと、かつての情報をめぐる考察、社会論的であれ、文化論的であれ、それらは往々にして、ユートピア色乃至ディストピア色が濃く、つまりは未来学的な様相を呈していたわけです。ですが今日、私たちが日がな一日中、そして年がら年中手にしているスマホひとつとってみても、あるいはすでに実現しつつあるIoTやAIに言及してもいいのですが、デジタル技術による情報の流通は今日、生活世界にとってデファクトな生活環境としてすでに実現してしまっています。端的に言えば、デジタル技術による情報がもはやツールではなく、すでに環境となってしまったということです。その事実をしっかりと視界に収めた上で、諸外国において、情報をめぐる深い理論的な考察が仕切り直され取り組まれはじめてきています。

代表的なところでは、イギリスとかヨーロッパ中心に、まあイギリス中心ですけど「情報哲学 (philosophy of information)」というのが台頭してきていて、結構話題

になっています。情報哲学では、例えば、情報技術というのは、例えば3つに分かれるという。ごく簡単に言うると「レコーディング」、記録技術ですね。それから「サーキュレーション」ないし「ディストリビューション」、すなわち循環や流通に関わる技術。それと「プロセッシング」、すなわち処理ですね。で、ごく簡単に言うと、記録技術というのは例えば書くことであったり、あるいは写真で撮ることであったり、というものになります。「サーキュレーション」、「ディストリビューション」の技術ということになったら、活版印刷であったり、映画も一定程度そうなのかもしれませんし、写真も一定程度そうなのかもしれない。こういうものとの対比で考えると、コンピュータとは何かと考えた時に、いちばん中心にあるのは「プロセッシング」の機能ではないかと。念のため断っておくと、コンピュータはいうまでもなく「レコーディング」と「サーキュレーション」にも関わっていますし、また他方では「プロセッシング」まあ情報処理ということですが、これに付随してセンシング技術とアクチュエーターの方ですね、つまり、インプットに関わる技術とアウトプットに関わる技術というのも、セットになって一気に展開してきている点は見逃されてなりません。これについては、ここ20年くらいであれば、マルチモーダルという標語の下で、センシング技術と、アクチュエーティングの技術が、派手に展開してきているので安易に軽視してはなりません。

これにつなげていうと、「音とは何か?」とかイメージ、僕の領域だったら「映像とは何か?」ということの、根本的な輪郭が変わってきているともいえます。たしか3、4年前、ロンドン大学のゴールドスミス・カレッジで、音についての大規模なカンファレンスが開かれています。このカンファレンスが開かれた時に何が問題になったかという、英語でaudible realityとかacoustic realityと言いますが、音に関わる実在性ですね。これが相当程度マニピュレートできるようになってきたというのが現在ですよね。

先程の演奏でも、非常にいろんなところで感動してしまうわけですが、有馬さんが、リアルタイムでいろいろ音量を調整したり、バランスを調整したりということをおっしゃっていました。また岡部さんは、「楽器は機械である」というすぐれて示唆的な言葉をのべられました。いわゆる現代音楽からの流れかもしれませんが、クラシックで語られていたようなメロディと和音とリズム

ムではなくて、それに加えて音色とか、音量とか、いろんな、下手をすると、アタックだとかリバーブだとか、そういったものも、相当制御できるようになってきたというのが今現在の機械論的な実情を踏まえた話題をだされていました。そういったところで、ホールの中での音の感じ方であったり、感覚器がどう作動するのかであったり、有馬さんが音像という言葉を使ってらっしゃいましたが、そういったものが非常に根本的に変わってきているというところがあって、これからどうしようみたいなものがロンドンで開かれていたというのがあります。

私からすると、デリケートな話題なので不用意には言えないですけども、近年あちこちでいろんな思想系の場で「ポスト・ポスト現代思想」、あるいは「ポスト・ポスト構造主義」という名で広まっているような「思弁的実在論」とか、「新しい唯物論」とか、「オブジェクト指向存在論」とかというのがあります。こういった諸思想も、基本的にはそういった情報環境が前提となって取り組まれている知的実践だと思います。情報が、コミュニケーションツールという水準に加えて、環境となってしまった段階では、いったい何が実在しているのかという問いをめぐって、かなり根本的な仕切り直しが必要だろう、そういう具合の機運もあって新しい思潮が一気に出てきたというふうなところかなと思います。先ほどの話でいうと、ポストモダンという思想は失墜し、その核であった構造主義的な世界観、ソシユール記号論を前提としたような世界観とともに、もはや今日の技術が生んだ状況には向き合うことができなくなっているともいえるかと思えます。

なので、20周年の時のIAMASの紀要<sup>1</sup>で松井茂さんと川崎弘二さんがメディア・パフォーマンスというふうなことで、電子音楽からメディア・アート、そこからメディア・パフォーマンスというふうな流れを付けようという試みをなさっていましたが、芸術のジャンルなのかカテゴリーなのか、そういったものが溶解あるいは変遷してきているということもあるんですけども、そもそも我々が感覚器官も含めて経験できる地平みたいなものが、根源的に変容してきているというところがあるだろう。メディア・パフォーマンスという名で時空間に関わ

るような何か大きな変容の中で、メディア・アートと呼ばれてきていた、きているものの今後を考えるというのは、なるほどと思って読んだ次第です。

### 《新しい時代》に準備された精緻なズレ

ちょっと角度を変えます。実は、僕なんか、有馬さんとか岡部さんに比べると、にわか三輪真弘ファンにここ1ヶ月ほど促されているのか何かよくわかんないんですけど、なってきた。こういうところへ呼ばれると同時に、先般再演されたモノログ・オペラ《新しい時代》(2001/2017)について何か批評を書かないといけないというところにいま追い込まれていて、観に行ってもおきます。それでとても面白かったのですが、あれも再演で、あれもリアルな声と複製の声が非常に見事に美しく絡み合っていくものを経験できるものだったと感じました。本日の演奏でも体験した、デジタル・技術による複製と、生の演奏や声との共鳴にも垣間見えた、同じ類いの美しさです。問うてみたいのは、これらの見事な絡み合いの達成が、デジタル・技術による、音的実在感の変容とどのように結び合わさっているのかという点ですね。

《新しい時代》で、ひとつお尋ねしたいこともありました。舞台の真ん中に演奏者、4人の女性がいる、向かって右側にソロでモノログ・オペラを歌う歌手がいる、左側に大きなスクリーンがあって、そこにリアルタイムでいろんな映像が順繰りに映る。そのようなセッティングにおいて、真ん中に置かれている灯籠の中のランプが「ピカッ、ピカッ」と点滅しています。何かをクロックしているんだと思うのですが、この点滅がスクリーンに映ったときに、実物の点滅と少しずれるわけです。いうまでもなく、これは、情報処理をコンピュータでしているかぎりにおいて、物理的なコードの伝達速度の問題だとか、コンピュータ上での処理スピードの問題とかがあって、必然的に生じてしまうズレだと思います。これほど緻密に組み立てられている舞台であるんですけども、あるいはそうであるからこそ、光の点滅がスクリーンの内と外でズレてしまうことになる。

察するに、三輪さんと前田さんはこれに気付かないわけではないだろう。であるならば、おそらく織り込み済みだっただろう。で、この織り込み済みということの意

1 シンポジウム「メディア・パフォーマンスとはなにか? IAMAS20周年から考える」『情報科学芸術大学院大学紀要』第8巻、2017年3月、pp.47-57

図は何なのか？ ここから何をどういうふうに織り込んだのか。これを、単なるある種の技術の限界だとお考えになっていたのか。それとも一種技術のエラーだと考えてらしたのか、それともこういった機械だとか技術と、「もの」としてつきあって来るプロセスの中で、岡部先生の言葉で言うと、そこから音楽の何か、あるいは芸術の何か、何かリアリティを、実在感を作り上げようという際のひとつのトリガーみたいなものになさろうとしていたのか。そうことでいろいろと考えている最中なわけです。

### 「非・本来性」として考える

先の話に戻していうと、実在感をかたちづくる感覚の動きに関して、精緻にマニピュレートできる技術を我々は今日では手に入れてしている。いろいろな感覚情報に関わる環境が整備されてきている。にもかかわらず、あるいはだからこそ、なのかもしれないですが、もしかしたらこれは日本の可能性かもしれないとも思っているわけですが、手仕事のようにしながら、身体技法も合わせて成し得るもの、音とか目とか触覚を使いながら、手仕事のようにしていろいろなものを探求してきた作家の蓄えが、より放たれる時でもあるといえると思うんです。コンピュータの可能性をそういった仕方、半ば器用仕事の水準まで掘り下げて追究してきたのはもちろんこの国だけではないとは思いますが、この国ではそういう蓄積が相対的に深いのかなと。少しばかりナショナルスティックな発言であることも承知の上で、思うわけです。そういう感性の感度を磨きあげた蓄えのひとつの極点のような形で、微妙にずれているけど、ずれていないような何かを可視化、可聴化したのではないかと勘

ぐるわけです。端的に言ってしまうと、光がズレてしまうことを受けとめさせられていたからこそ、その後、声も演奏も、デジタル・技術で処理されているものと処理されていないものが次第にピタッと呼応していく場面の緊張度が冴え渡っていくのではないかと思われるわけです。

さらにいえば、声はそもそもずれているじゃないですか。これは人間にとって本来的でもあることです。僕の声は、骨伝導で耳に直接行っているので、僕の身体の外側でこの耳に届く周波数から成立している音だけではないわけです。僕の声は、僕の実在感としては、皆さんが聞いている僕の声とはズレているわけです、本来的に。あるいは、それがあるがゆえに、ピッチさえも、実は微妙に、僕が聞いている僕の声のピッチと、皆さんが聞いているピッチとは微妙にズレている。だから合唱する人って、ハードにトレーニングを受けていて、自らが聞こえない声を制御できる能力を身につけている。指揮者のコントロールの下に、己の声の実在というのを自身の身体経験とフッと遊離させた上で歌えたりする。

そう考えると、岡部さんの発表に「オーセンティック」という言葉がありましたけど、「オーセンシティブ」は、哲学で「本来性」と訳されたりしますが、「オーセンシティブ」を闇の中で見えないまま、聞こえないままに、何か美しいものとして作り続けてきたのが芸術の伝統としてあります。安易な身構えを取っていると表面的な完成度の水準で本来的に感ぜられてしまうような、けれども実際は「非・本来性」の何か、それを作り続けてきたという、密度の極めて高い器用仕事の中での造形の蓄えが人類にはある。そういったものと共振する、三輪さんの作品の実演であったというふうに思いました。