

現代芸術の様相

—メディアテクノロジーとミニマリズムの美学—

The Modality in Contemporary Art

—Media Technology and Minimal Aesthetics—

北市 記子

Noriko KITAICHI

(平成21年10月7日受理)

要旨

私はこれまで、メタメディア的な視点からコンピュータ時代のメディアアートの表現の可能性について想いをめぐらせてきた。そこでは特に最新のCG映像等に見られる保守的な表現傾向を危惧しながら、これに対するアンチテーゼとして前田ジョンが提唱するシンプリシティの考え方にヒントを得て、その新たな可能性を抽象的表現の中に見出した。そして今回、その究極的なかたちとしての「ミニマリズム」をテーマとして取り上げ、テクノミニマリズムの旗手として知られるカールステン・ニコライおよび池田亮司の作品群の検証等を通して、メディアアートにおける抽象性とミニマリズム的な表現手法について、美学的な観点から考察を行った。

カールステン・ニコライや池田亮司はその作品において、「わかりやすさ」や「楽しさ」を追求する現代のメディアアートの潮流に相反するかのようになり、メディアテクノロジーを意図的に前景化して非人間性を突き詰め、独自の表現領域を切り拓いてきた。彼らは共にサウンドアーティストとしても活躍しているが、本論考ではテクノミニマリズムの音楽と構造映画の類似性についても言及し、反復と持続という二つの要素が、時間芸術としての音楽と映像という二つのメディアの互いの表現形式の根底となるものであることを指摘している。

彼らの作品に見られるように、身体性や作家性・メッセージ性など広い意味での人間性に関わる部分が極力抑え込まれ人工的かつ絶対的な抽象性が極限まで高められることで、作品は直接的・限定的な意味から解き放たれ、より普遍的な新たな別の要素を際立たせることが可能となる。その普遍的な要素とは、例えば作品と場がつくり出す一体性やミニマルな様式が主張する静寂性あるいは抽象的でシンボリックな存在感であり、またそれらの様式美がかもし出す絶対性である。本論考の一つの結論として、メディアテクノロジーをその核心的な拠り所とするテクノミニマリズムの作品において、従来のキリスト教的規範とは異なる新たな宗教的要素を見出すことができた。

1 はじめに

映像表現の領域では近年、コンピュータの普及によって作品制作のプロセスが大きく変

化している。リニア編集から、いわゆるノンリニア編集への移行がそれである。しかし、表現に関わるより根源的な部分に目を向けてみると、映像の「記録性」と「再現性」が重要視されているという傾向に変化がない。例えば最新のCG映像の多くは、現実には見えないものを可視化するシミュレーション分野や、実写映像の安価な代用品として用いられることが多く、ひたすら「リアル」を追い求める。しかし、CGをはじめとする映像メディアの表現領域はそのように限定的なものではない。例えばデジタル映像に特徴的な可塑性という要素は、映像を従来のような客観的な「記録と再現」のメディアから、再び「描く」メディアへと還流させる可能性を持つものである。

映像メディアにおける可塑性とは、さまざまな編集技法やエフェクト等を用いて映像を自在に操り作り替えていくことである。古くはメディアアートの先駆者ナム・ジュン・パイクのビデオアート作品にそうした「描く」メディアとしての映像表現の可能性を見出すことができる。絵画は写真という新しいメディアの登場によって具象から抽象へとシフトしていき、今や「リアル」は映像メディアの専売特許となってしまったが、デジタル・イメージングの地平はそのように限定的なものではなく、コンピュータというメディアを媒介として私達の目の前に大きく広がっているのである。

かつてジガ・ヴェルトフがキノ・グラス（＝映画眼）という概念を打ち立て、カメラ映像に肉眼とは異なる「機械の眼」としての新たな可能性を見出したように、前田ジョンは、コンピュータをはじめとするデジタルメディアを用いた「機械の手」による新しいイメージ表現の可能性を説く。彼が近年提唱しているシンプリシティの概念を視覚芸術の文脈になぞらえた時、それは抽象的表現の今日的な再定義であると考えられるだろう。彼の言葉を借りれば『シンプリシティとは明白な要素を“引き算”することであり、またその事によって意味を“足し算”すること¹⁾』なのである。

今日では、コンピュータをはじめとするデジタルメディアの普及によって、イメージの可塑可変がクリック一つで簡単に行えるようになった。ともすればそこでは、小手先のテクニクによって過剰に「描き込む」ことが行われがちである。前田のスタンスは、そうした現状に対するアンチテーゼとしてシンプルさ（＝抽象性）を追及する。

抽象の究極的なかたちとして、ミニマリズム的表現がある。20世紀美術におけるミニマリズムは、アヴァンギャルド芸術の一形態として抽象表現主義に端を発しながら、さらに要素を切り詰め、「見る」ことそのものを極端なまでに追求して、造形芸術の新しいジャンルを確立した。このように、作品を通して「見る」ことをクローズアップするスタイルは、実験映像の領域においてある時期主要な表現形式となり、構造映画²⁾や概念的なビデオアート作品などにも度々見られた。しかし先述のように、CG全盛の時代に入ってヴァーチャルな再現性やそれに起因するストーリー性の強い作品が増加。メタメディア的な作品は、次第に存在感を失うこととなる。

そんな中、幾人かの先駆的なメディアアーティスト達は、コンピュータというメディアを単なる便利な道具としてではなく、従来のメディアとは異なる革新的な新しいメディアとしてとらえ、作品制作の基盤としてきた。カールステン・ニコライや池田亮司は、抽象映像とサウンドをシステマティックに融合させたスタティックなメディアアート作品を発表し世界的に知られているが、それ以前にサウンドアーティストとしても広く活躍している。浅田彰は雑誌「Voice」に寄稿した評論³⁾の中で、ニコライやその周辺のアーティスト

ト達に共通する作品傾向を「テクノミニマリズム」と名付けてカテゴライズしたが、その成立基盤として現代のコンピュータ文化が深く関わっていることを指摘している。同誌で浅田が言及したのはニコライの音楽領域での仕事についてであるが、同様に映像を用いたインスタレーション作品の中にも、テクノミニマリズム的な表現傾向を見てとることができる。

日本屈指のメディアアートの拠点、山口情報芸術センター（YCAM）では、2005年にカールステン・ニコライの、2008年に池田亮司の大規模な個展を開催している。また2009年春には東京都現代美術館で池田亮司の新たな個展も開催された。本論考では、これらの展覧会で発表された複数の作品の検証等を通して、現代芸術の主要な様式である「メディアアート」における抽象性とミニマリズム的な表現手法について、美学的な観点から考察を行っていく。

2 映像未満の映像

そもそも私がカールステン・ニコライに注目するようになったきっかけは、2004年に行われた「SOUND×VISION」で発表された彼の作品を目にしたことに始まる。正確に言うとうと、私自身が「SOUND×VISION」のイベント自体に参加した訳ではなく、後にDVDで発売された作品を鑑賞しただけであったのだが、そこに収録されていた彼の「m6re」（2004）という作品が、私に非常に大きなインパクトを与えた。その作品は、パルス音やノイズなどの抽象的な微小なサウンドと、それとシンクロするモノトーンのボーダーおよびブロック状のノイズ映像から成っていて、映像的なクライマックスや物語性は全くない、非常にミニマルなフォルムを持っている。なぜこの作品が私の興味を引いたかということ、ちょうど私が自身の映像作品の構想として、全く同じような表現方法を模索していたからである。

私はある夜、真っ暗な自室でテレビの電源を切ろうとした。そのテレビは電源は入っていたが何も映っていない（入力ソースがOFFになっていた）状態で、画面は真黒であった。しかし何気なく電源を落とした瞬間、画面上に一瞬白いノイズのような平行線が現れ、その光が真っ暗な部屋を瞬間的に照らし出した。何もない画面上に瞬間的に表れた不思議な光のパターン…。これは一体何なのか。イメージなのか、ノイズなのか…。私は偶然目にしたこの現象に非常に興味を抱いた。そしてすぐに何度も、テレビの電源を入り切りしてみた。すると、その度毎に先程と同様の明滅のパターンが現れた。しかもよく観察してみると、その瞬間「ブツッ」というノイズ音も聞こえる。この、電気的な信号が自ら発する音と映像（のようなもの）にすっかり魅了されてしまった私は、これらを素材に用いて、作品として提示する方法を考え始めた。そんな時、先述のニコライの作品に出会ったのである。

自分と同じようなことを考え、既に作品として発表している人がいたということが分かり、自らの「思いつき」にある種のお墨付きをもらったような感じがした。そしてそれと共にカールステン・ニコライというアーティストとその作品に大きな関心を抱くようになっていったのである。「m6re」は2004年に制作されたものであるが、そのヴィジュアルイメージ自体は2000年に発表された作品「telefunken」がベースとなっている。「telefunken」

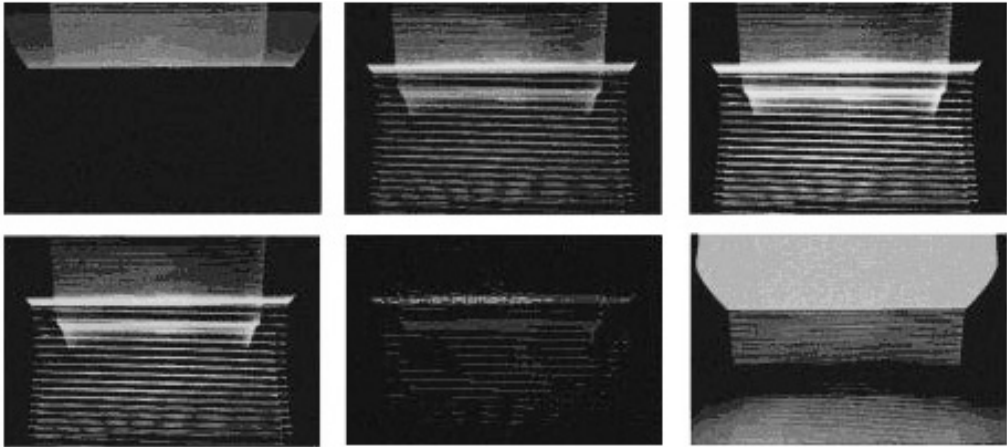


図1 自室のテレビモニターに現れたノイズパターン

とは、ドイツ語で「テレビの閃光」という意味⁴⁾であるが、タイトルからも分かるように、この作品は私が夜中に遭遇した先の出来事とそこで目にした現象を直ちに思い起こさせる。しかし彼の試みが極めてユニークなのは、そうしたコンセプトを作品として提示する手法である。「telefunken」は、基本的にはインスタレーション作品であるが、1枚のCDとしても流通・販売されている。そしてそのパッケージには、次のような注意書きが書かれている⁵⁾。

『CDプレイヤーの左の音声出力をテレビの映像入力に繋ぎ、右はそのまま音声入力に繋いでください／鑑賞にはソニーのブラック・トリニトロンを使うことを推奨します』

つまりこの作品では、CDに収録された「サウンド」を映像として「見る」という試みが実践されているのである。残念ながら私はソニーのブラック・トリニトロンを持っておらず、作品の鑑賞は他のテレビモニターで代用したのだが、この遊び心に満ちたシンプルな仕掛けによって再生される映像は極めて新鮮な映像体験をもたらすものであった。それは私があの日真夜中に感じた「映像未満の映像」を目にしたことへの驚きと完全にリンクする。音声信号を「見る」ということ。それは、メディアのフレームとでもいうべき本質的な機能の価値転換である。

音楽的な要素を視覚的に表現する試みは、古くからさまざまなアーティスト達によって実践されてきた。映像作品では、1920年代の絶対映画⁶⁾およびオスカー・フィッシングやノーマン・マクラレンのアニメーションフィルム、あるいはウィットニー兄弟の一連の“ヴィジュアル・ミュージック”⁷⁾作品などが挙げられる。近年のメディアアート作品の中にも、例えば岩井俊雄の「映像装置としてのピアノ」(1995)や、2008年に発売されたヤマハとのコラボレーションによる新しい楽器「テノリオン」など、音と映像の融合から成るハイブリッドな作品が多く存在する。しかし、カールステン・ニコライのこの作品は、ハイブリッドという範疇を越えた未踏の知覚領域へのチャレンジという側面を持っている。従来のオーディオ／ヴィジュアルな作品が、主として音楽的要素の映像への転用や参照

(或いはその逆)であるのに対し、「telefunken」に代表されるニコライの作品は、もっとより根源的な部分で、例えば物理学や現象学などのあらゆる知を統合しながら人間の知覚そのものにアプローチする、そうした要素を持っているのである。

3 シンプル／ミニマル

現代のメディアアート作品は、コンピュータをはじめとするデジタルメディアの進化によって、ますます複雑化・高度化しつつある。アートとテクノロジーの境界が曖昧になって、どこまでが芸術作品でどこまでが科学的なデモンストレーションなのか、という線引きが難しくなっている。モダンアートの系譜においてはこれまで、「新しい」ということがひとつの大きな価値基準であった。前人未到の「新しさ」に向かって、さまざまな表現様式が開拓され、またそれがさまざまに解釈され評価されてきたのである。しかしその後、「近代」的な概念の崩壊と共に俗に言うポスト・モダンの状況があらわれた。現代のメディアアートは、そうした混沌とした“なんでもあり”的な状況の中で、わかりやすさや楽しさといったエンターテインメント的要素を強めてきた。特にヴァーチャル・リアリティ技術やインタラクティブ技術を駆使した体験型の作品では、鑑賞者の身体的な働きかけが作品をかたちづくる重要な要素となっており、メディアと人間のインタラクションそれ自体をテーマとする作品も多い。そこで人々は、作品の雰囲気や佇まいといった表現性よりも斬新な技術的な目新しさに目を奪われがちである。モダニズムが目指した「新しさ」とは異質なかたちでの「新しさ」への欲求がそこにはある。

しかし、美術評論家の榎木野衣はこうした状況に関連して以下のように述べている⁸⁾。

『今後「メディアアート」と呼ばれるものに安易なエンターテインメント化とは別な形で可能性があるとしたら、むしろテクノロジーの持っている「非人間性」というか「ポスト・ヒューマン」な部分を徹底して追及してみるべきだと思います。(中略)いま「インタラクティビティ」というと、単に観念的でしかないあるべきものとしての人間像を前提に、とにかく使いやすさやわかりやすさに行きがちなんだけれども、実際の人間の身体というものはそういうものとは関係のないディテールの集積を持っていたりするので、実際には押し付けがましかったりするだけなことが多い。それとは逆に、ある部分では徹底的にそういうものを切り捨ててやっていくべきではないかという気がするし、それは現状に対して従来のアートよりもずっと批評性を持ち得るのではないか。』

カールステン・ニコライは、ここで榎木の言う「非人間性」を突き詰め、メディア・テクノロジーを意図的に前景化することで独自の表現領域を切り拓いてきた。彼は1996年以降、実に70もの作品(サウンド作品は除く)を発表しているが、それらは概ね先に述べたような現代のメディアアートの潮流に反して極めてストイックでスタティックな装いを持っている。

例えば2004年に制作された作品「anti」は、外見的には何ら主張することのない幾何学的な黒い塊(オブジェ)である。それは『即時に認知されることを拒絶する』⁹⁾かのように、薄暗い展示空間に静かに佇む。このオブジェは、アルベルト・デューラーの「メラン

コリア I」(1514) に描かれた多面体に由来する結晶のようなフォルムを有しており、互いの磁場の影響によって静かな重低音を発生させる。鑑賞者はそうした空間の中でこの黒い塊をぼんやりと眺め、微かな情報を得ようと耳を澄ます。何らかのメッセージを表象するものとしてのイメージや作品の気配といったあらゆる情報をミニマル化し感覚や知覚のシステムそのものにダイレクトに訴えかける、そんな仕掛けがこの作品にはある。

2005年に発表された作品「syn chron」は、数多くの彼の作品群の中で、そのスケールの大きさで他を圧倒している。制作段階からベルリンの新国立ギャラリーとYCAMでの展示を想定して作られたというこの作品は、12.5m（幅）×4.6m（高さ）×8m（奥行）というボリュームを持った多面体の巨大な構造物である。それは「anti」の多面体構造を想起させる結晶のようなフォルムを持ち、あたかも以前からそこにずっとあったかのような特異な存在感で展示空間と一体化して鎮座する。鑑賞者はフレームの外側からこの結晶のような構造物の全容を眺めることもできるし、またその内部に入り込んで床に座ったり時には寝転んだりしながら、映し出されるイメージと共鳴するサウンドを全身で浴びるように感じ取ることもできる。サウンドは彼の他の作品と同様サインウェーブやパルス音を基調としており、ニコライの言葉によればそれは、シンプルな『音響的粒子』¹⁰⁾である。映像の方は特殊な白いレーザー光の組み合わせによって作り出される点と線のパターンから成っていて、サウンドと同様に抽象的かつミニマルな表情を持つものである。ここで彼が目指したのは、光と音と空間（建築）を共生させることである。制作当初からベルリンと山口での展示が想定されていたということからも分かるように、この作品は決してそれ自体で自立性を持つものではない。周囲のさまざまな状況や環境、そして見る者自体をもその内部に取り込み変化しながら、絶え間ない流動的な時間を形成していくのである。

これらの作品に代表されるように、カールステン・ニコライの作品においては、身体性や作家性・メッセージ性など広い意味での人間性に関わる部分が入り込む余地はほとんどなく、人工的かつ絶対的な抽象性が極限まで高められている。しかし情報を切り捨て各要素をよりミニマルなものへと還元することは、無を意味するものではない。抽象性を高めることで直接的・限定的な意味は失われ、より普遍的な新たな別の要素を際立たせることができるのである。そしてその別の要素とはすなわち、メディアでありシステムであり、人間の思考や知覚のプロセスそのものなのである。

表象されたイメージによって何ものかを物語るのではなく、その成立基盤となるメディアや諸要素を際立たせ芸術の形式そのものを批判的に検証するという試みは、モダンアートの領域においてかつて幾度となく実践されてきた。抽象表現主義に端を発しミニマルアートへと繋がる一連の流れは、抽象という概念を核として視覚の純粹性を追及するものであった。それらの作品は、極端なまでに装飾的・絵画的（あるいは彫刻的）な要素を切り詰めて「見る」ことを純化することを目指した。特に抽象の究極的な形としてのミニマルアートは、そのシンプルなフォルムと作品の揺るぎない存在感を通して、人間の知覚のプロセスそのものをあぶり出していった。先程述べたようにカールステン・ニコライの作品にもまた、こうしたミニマルアートの要素が多分に存在する。但し旧来のミニマルアートと比較して大きく異なっているのは、そこに常にコンピュータをはじめとする様々なメディア・テクノロジーが介在しているという点である。カールステン・ニコライの作品は、混沌としたポスト・モダニズム的な状況の下で旧来のミニマリズムの美学と現代のメディア・

テクノロジーとの融合によって生み出された、新たな“ミニマリズム的”表現であると考えられるだろう。それは榎木野衣が示唆したように、現代芸術の一領域としてのメディアアートの、今日的な新たな方向性である。

4 音と映像のミニマリズム

先に述べたように、浅田彰はカールステン・ニコライやその周辺のアーティスト達の作品傾向をテクノミニマリズムと名付けてカテゴライズしたが、この語そのものがこうした状況を端的に表していると言える。但し、先の評論記事で浅田が言及したのは主として彼らの音楽領域での仕事に関してであり、映像との関連についてはほとんど触れられていない。しかし「時間」をその成立基盤とする映像と音楽において互いの近似性は明白であり、またコンピュータというメディアによって旧来のメディアの境界線が曖昧になりつつあるという現状においては、この両者を明確に分離して考える必要はないように思える。そこでまずは音楽領域でのさまざまな事象を検証しながら、メディア時代におけるミニマリズム的表現について改めて考えていきたい。

テクノミニマリズムと呼ばれる音楽の源泉は、電子音楽やミニマルミュージック、テクノミュージックにある。それらのさまざまな要素がコンピュータを中心とするメディア・テクノロジーとの融合によってゆるやかに結びつき、これまでにない新しい表現様式をつくり出してきた。その代表的なアーティストが先のカールステン・ニコライ（アルヴァ・ノト）や池田亮司である。

テクノミニマリズムの音楽に最も顕著な特徴として、素材としてのサインウェーブの使用が挙げられる。マテリアルとしての音というものを考えた時、この世に存在するすべての音はサインウェーブに分解可能であるという事実において、それは『すべての多様な音響の基礎にある基本単位』¹¹⁾として位置づけられる。しかしながら、実は自然界にサインウェーブそれ自体は存在しないのである。メディアテクノロジーの介在により人工的に抽出されたマイクロな音の粒子、それがサインウェーブである。したがって、一種のマテリアリズムともいうべき立場をとるミニマリスト達にとって、それは唯一絶対的な究極の素材となる。テクノミニマリズムの音楽を“作曲”することとは、こうしたマイクロな粒子を“時間”というリニアなフレームの中に一つ一つプロットしていくことである。一昔前のテクノミュージックは、シンセサイザーやリズムマシンなどの目新しい電子楽器を用いて制作された“音楽”であった。しかしミニマルの極限をめざすテクノミニマリズム的な楽曲はもはや音楽ではない。サインウェーブやノイズ、グリッチなどさまざまな音の要素の組み合わせによって再構成されるサウンドそのもの、さらに言えば音というメディアそのものなのである。

これらの作品では、素材的には先に述べたようにサインウェーブの使用が極めて特徴的であるが、形式的にはそうした音（要素）の反復と持続という部分に着目すべきである。反復と持続、これは動画映像の成立基盤と完全にリンクするものである。このことに関し佐々木敦は、『映画におけるそれ（サインウェーブ）は、フィルムそのものである』¹²⁾と述べた。しかし私はフィルムというよりはむしろ、映像の最小単位としての1コマ1コマのフレームそれ自体として考えた方が適当ではないかと考える。すべての動画映像が1コマ

毎のフレームに分割可能であり、映像の時間がその反復と持続という側面を持っていることから考え合わせると、こうした考え方に少なからず妥当性が認められるだろう。例えば構造映画の作品に見られるように、フレーム単位で綿密に計算され組み合わせられたフォルムは、そのイメージの連関や交錯により超現実的な視覚的イメージを作り出し、見るものの知覚そのものを揺さぶる。トニー・コンラッドの「フリッカー」(1966)やポール・シャリッツの一連の作品群などは、映像のフレームを自明なものとする激しい光の明滅を伴い、「反復」の要素を強調する。反対にマイケル・スノウの「波長」(1967)のような静的な作品は、時間的な「持続」そのものをテーマとして取り扱う。このように、かつて構造映画が目指した「要素をより物質的なものへの還元する」というスタンスと同一の思考が、テクノミニマリズムの音楽にも見て取れるのである。

そもそも構造映画という様式の成立は、美術におけるミニマルアートやライトアートの動向と関連付けて考えることができる。それまで映画は(それがたとえ前衛的・実験的な映画であったとしても)、様々な映像技法を駆使して、より重層的な形式を追求する方向で発展してきた。しかし構造映画は、映像的な技巧やそれによって形づくられる形式というよりはむしろ、映像の物質的な側面をダイレクトにあぶり出す。イメージを見るということ以前の、知覚のシステムそのものに直接働きかけるのである。そこでは視覚情報としての映像の機能は最小限のものとなり、ただひたすら知覚的な現象(=見ること)の顕在化が図られたのである。音楽的なものとの関連について言えば、こうしたメタメディア的なスタンスはそれ自体は旧来のミニマルミュージックにおいて既に指向されてきたことではあるものの、特にその成立基盤となるメディアの特性との関わりにおいて吟味されるという部分において、多分にテクノミニマリズム的な要素を認めることができるのである。さらに逆説的に言えば、映像の分野で40年以上も前に起こったこうしたムーブメントが、音楽(音響)の世界でリアルタイムな現象として取り扱われていることに、少なからず驚かされる。

音楽表現においてはこれまで「音をつくる」ことよりも、どちらかと言えば「演奏」の方により比重が置かれていた。オリジナルな音楽とはつまりライブ演奏なのであり、レコードやCDはそれをメディアというパッケージに閉じ込めた2次的なものであった。しかしコンピュータをはじめとするメディア・テクノロジーの進化により音楽がデータ化され完全にデジタル化されると、こうした演奏行為そのものの意味が問い直されることとなる。パワーブックとスピーカーシステムさえあれば、オリジナルな音が寸分の狂いもなく完璧に再現できるのである。つまりコンピュータ時代の到来によって、音楽は初めて「複製芸術」となり得たのである。このように、21世紀における音と映像の関係は「時間的な構造をその拠り所とする複製芸術」という文脈において、ますます密接なものとなっていくだろう。

5 臨界点へ向かって

カールステン・ニコライと並び称されるテクノミニマリズムの牽引者として、池田亮司の名前を挙げるができる。池田は元々前衛芸術集団「ダムタイプ」の音響ディレクターとして活躍していたが、1995年以降その活動の範囲を広げサウンドアーティストとしてパー

ソナルな活動を展開、その作品は世界的に非常に高い評価を受けている。中でも1996年に発表されたアルバム「+/-」は、ミニマリズムの極限とでも言うべき洗練性をあわせ持ち、ここで言うところのテクノミニマリズム的な美学そのものを確立したと言われている。以後彼はCDリリースやコンサート活動、他の領域のアーティストとのコラボレーションなど、多彩な表現活動を行ってきたが、近年は音と共に映像を作品の素材として用いることも多い。

2008年にYCAMで開催された彼の初の個展「detamatics」では、音と映像を巧みに操ったテクノミニマルな3つのインスタレーション作品が発表された。まず会場に入ると真っ先に目に飛び込んでくるのが、「deta.film [n° 1-a]」である。この作品は10m(幅)×4.6cm(高さ)という非常に細長い長方形のフォルムを持っている。遠目に見るとそれは、ミニマルアートの大家ダン・フレイヴィンの蛍光灯を用いた作品のような、細長い一筋の光である。しかし次第に近くに寄って行くと、それが細長いライトボックスにマウントされた35mmフィルムであることが分かる。そしてさらに近づいていくと、フィルムの表面にプリントされたモノトーンの無数の小さな数字が見えてくる。通常1本のフィルムは、各フレーム毎に分割された別々の要素の連続体として存在する。しかしこの作品で私達が目にするのは、決して分断されることのない均質な拡がりを持った一連のサーフェイスである。そこに描かれた膨大な量のデータ(数字)は、言わば情報の粒子とでも言うべきものであり、作品を見るという行為を通して我々は、マイクロ/マクロな世界の両極を知覚的に把握することができるのである。さらに会場の奥へ進むと、今度は巨大なスクリーンが目の前にあらわれる。この作品「deta.tron」もまた、膨大な量のデータそれ自体を取り扱う。

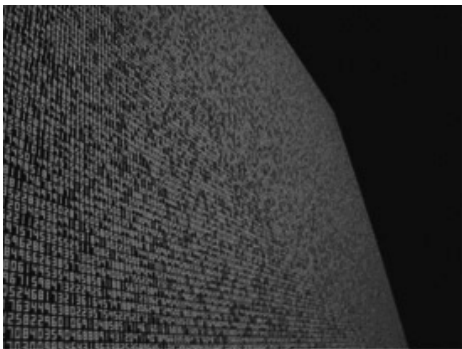


図2 池田亮司「deta.tron」2008



図3 同左

そこでは人智を超えて増殖し日々変容する「情報」の概念を、装飾的な要素を取り払ったミニマルな音と映像によって可視化している。その可視化のプロセスにおいては、コンピュータをはじめとするメディア・テクノロジーの所作としての厳密さと圧倒的なスピード感が見るものの感覚を研ぎ澄まし、人工的で無機的な美しさを演出する。それは明らかにミニマルな様式美を兼ね備えているものの、許容範囲を逸脱し溢れ出す情報の洪水というマキシマルな要素も持っている。残るもう一つの作品「test pattern」と併せて、これらの作品は非常にシステムティックかつ厳密な構造を有している。人間の知覚の範疇を超

えてデジタルな表示の限界点へと挑戦するような、極めて実験的な要素がそこにはある。

2009年春に東京都現代美術館で開催された個展「+/- the infinite between 0 and 1」では、これらの作品に加えていくつかの新作も発表された。その展示構成は極めてユニークなもので、1階と地階に大きく分けられた会場はその全体が1階は黒、地階は白という2つの色で埋め尽くされている。その真黒な（或いは真白な）空間の中に、作品はまるでそこに浮遊するかのように静かに設置されている。まるでオセロゲームのように黒と白がまさしく表裏一体となっている様は、展覧会タイトルでもある「+/-」やデジタルデータを象徴する「0と1」といった二項対立的な要素をより際立たせるものである。YCAMでも発表された作品「deta.tron」は、本展では3面マルチの巨大スクリーンによる新たなバージョンへと形を変え、よりスケール感を増大させている。おそらく池田にとってこの作品は、その物理的なサイズが大きければ大きいほど良いに違いない。元来一般的な意味での映像作品は、スクリーン上に映し出されるイメージ（表象としてのイメージ）こそが重要なのであって、スクリーンのサイズそれ自体はあまり考慮されない。しかし一種のメディア・インスタレーションとして映像を動的な光のオブジェとして取り扱う時、そのスクリーンが巨大であればある程そこでうごめく光の粒子との対比が一層際立ち、映像の物質性或いは作品それ自体の環境性といったものをより明確に提示することが可能となるのである。この「deta.tron」の新しいバージョンは、その圧倒的なスケール感と存在感によって作品と対峙する鑑賞者を空間ごとと包み込む。ここでは通常の映像作品における「見る／見られる」の関係性は融解し、鑑賞者は情報の洪水とも言うべき大海に放り出されたような感覚を味わうこととなる。

池田は近年、自身の作品制作のプロセスにおいて、常に「数学的な思考」をその第一義的な要素として取り扱ってきた。混沌とした世界を秩序立てまた時に無限の彼方へと誘う数学は、科学的な方法論による極めて哲学的なアプローチであるとも言えるが、そこに彼はアーティスト的な思考と同様の普遍的な「美」を追求する純粋性を見出したのである。言わば究極の抽象としての「数」という概念それ自体を作品の要素としているのである。池田はそれを「量」という言葉に置き換える。人智を超えた圧倒的な「量」。その臨界点とでも言うべき無限の彼方に到達した時それらは反転し、「空」あるいは「無」へと変貌するのである。

6 絶対的なもの

先に述べたように、テクノミニマリズムの美学を内包する作品は「非人間性」を追求する。人間の手の届かないマイクロ／マクロな部分において、メディアテクノロジーを巧みに用いることより新たな表現領域を切り拓いていく。それは必ずしもコンセプトチュアルという意味ではなく、もっとより観念的なものである。例えばイームズ夫妻の短編映画「パワー・オブ・テン」（1977）が描き出す超人的な視覚世界は、私達に全く新しい視覚体験をもたらした。この作品は単に科学的な探求という範囲を超えて、私達に漠然とした宇宙的な神秘性への憧れとでもいうべき思いを沸き起こらせる。それは言葉や感情といったエモーショナルなものとは別の、より抽象的で絶対的な観念である。

私は先に紹介した池田亮司の作品を実際に見て、こうした絶対的な存在感を感じた。デー

タ（数）によってシステムティックに形成されるミニマルなイメージは、表面的にはことさらスタイリッシュでクールな印象を与えるが、そうしたオーディオ／ヴィジュアルな装いよりはむしろ、作品と場がつくり出す一体性やミニマルな様式が主張する静寂性あるいは抽象的でシンボリックな存在感というような漠然としたものに関心が沸き起こる。抽象という新たな方向性を見出した20世紀芸術の多様な発展は、宗教的な規範に則った神話性や物語性といった古典的なテーマとの決別の道程でもあったが、池田亮司やカールステン・ニコライの作品からは、モダンアートが忘却の彼方へと押しやった宗教的な要素が、従来のキリスト教的な規範とは別なかたちで表出しているように感じられるのである。彼らの作品に特徴的な極限まで要素を際立たせるミニマルな表現手法は、その静寂性や洗練された様式美とも相まって、宗教的な荘厳さにも似た絶対性をかもし出す。メディアテクノロジーをその核心的な拠り所とするテクノミニマリズムの作品は、神なき時代の新たな信仰とでも言うべき絶対的・抽象的な思考を形づくる。それは例えば映画「2001年宇宙の旅」（1968）に登場するあの「モノリス」のように、私達の前に確かに現前するのである。

奇しくもカールステン・ニコライが作品「anti」の解説文の中でこのモノリスについて言及しているように、テクノミニマリズムの作品は究極の抽象をめざす。それは宇宙の真理とでも言うべき未知の領域へのアプローチである。

注

- 1) John Maeda “The Laws of Simplicity” MIT Press, 2006, p.ix
原文：Simplicity is about subtracting the obvious, and adding the meaningful.
- 2) 構造映画：1960年代にアメリカを中心として誕生した実験映画の新たな表現形式。批評家のP.アダムズ・シトニーが1969年に発表した論文で初めて定義された。シトニーが指摘する構造映画の形式的特徴は以下の4点。
 1. 固定されたカメラ位置／2. 光の明滅効果／3. ループ状プリント／4. スクリーンの再撮影
- 3) 浅田彰『テクノミニマリズムの登場』批評空間アーカイブ
<http://www.kojinkaratani.com/criticalspace/old/> 2009.9.23
- 4) telefunkenはドイツで発売されているテレビの商品名でもある
- 5) noto aka carsten nicolai “telefunken”, raster-noton, 2000
原文：the left audio channel is to plug into the video-in, the right one is to plug into the audio-in. for best results please use a “blacktrinitron-tv” from sony.
- 6) 絶対映画：1920年代にヨーロッパで誕生した実験映画の一領域。抽象的な幾何学形態の動きにより、テンポやリズム、ハーモニーといった音楽的な要素を視覚化した。
- 7) ヴィジュアル・ミュージック：音楽的なさまざまな要素を視覚的イメージに変換することをコンセプトとする映像作品の総称。ウィットニー兄弟の兄ジョン・ウィットニーはこの分野における最も著名な先駆者であり、「アラベスク」（1975）などの抽象映像作品で知られる。
- 8) 久保田晃弘監修『ポスト・テクノ（ロジー）ミュージック』大村書店, 2001, p.312
- 9) Dorothea Strauss “carsten nicolai : static fades” JRP/Ringer, 2007, p67

原文：anti refuses instant recognition.

- 10) カールステン・ニコライ 『「シンクロン」について』(カールステン・ニコライ | シンクロン, 山口情報芸術センター <http://synchron.ycam.jp/> 2009.9.23)
- 11) カールハインツ・シュトックハウゼン 『シュトックハウゼン音楽論集』清水穰訳, 現代思想新社, 1999, p.41
- 12) 佐々木敦 『(H)EAR ポストサイレンスの諸相』青土社, 2006, p.221

参考文献

- 01 P.アダムズ・シトニー 『構造映画』石崎浩一郎訳, (アメリカの実験映画 フィルム・カルチュア映画論集) フィルムアート社, 1972
- 02 ピーター・ジダル 『構造的=物質主義的映画の理論と実践』西嶋憲生訳, イメージフォーラム10月号, ダゲレオ出版, 1981
- 03 飯村隆彦 『映像実験のために』青土社, 1986
- 04 カールハインツ・シュトックハウゼン 『シュトックハウゼン音楽論集』清水穰訳, 現代思想新社, 1999
- 05 久保田晃弘監修 『ポスト・テクノ (ロジー) ミュージック』大村書店, 2001
- 06 佐々木敦 『テクノイズ・マテリアリズム』青土社, 2001
- 07 佐々木敦 『(H)EAR ポストサイレンスの諸相』青土社, 2006
- 08 『サウンド&レコーディング・マガジン』2月号, リットーミュージック, 2006
- 09 『インターコミュニケーション』No.26, NTT出版, 1998
- 10 『インターコミュニケーション』No.62, NTT出版, 2007
- 11 『インターコミュニケーション』No.64, NTT出版, 2008
- 12 Dorothea Strauss “carsten nicolai : static fades” JRP/Ringer, 2007
- 13 『intoxicate』Vol.72, タワーレコード, 2008
- 14 池田亮司 『+/- [the infinite between 0 and 1]』エスクァイアマガジン ジャパン, 2009
- 15 浅田彰 『テクノミニマリズムの登場』批評空間アーカイブ, <http://www.kojinkaratani.com/criticalspace/old/> 2009.9.23
- 16 アラム・リンツェル 『Raster Noton』ドイツ文化センター, <http://www.goethe.de/ins/prj/life/februar06/ja1175891.htm> 2009.9.23
- 17 『カールステン・ニコライ | シンクロン』山口情報芸術センター, <http://synchron.ycam.jp/> 2009.9.23
- 18 『Ryoji Ikeda detamatics new installations』山口情報芸術センター, <http://datamatics.ycam.jp/> 2009.9.23
- 19 カールステン・ニコライ 『Just open your eyes and see. (まっさらな心で目を開き、見ること)』OCNアートartgene <http://www.artgene.net/interview2.php?BNO=2&VID=3> 2009.9.25
- 20 カールステン・ニコライ 『エラーは人類の進歩のきっかけ?』OCNアートartgene <http://www.artgene.net/interview2.php?BNO=2&VID=4> 2009.9.25