

[ 芸術の設計 第3週目発表用プレレジュメ]

発表班：畑尾・竹田・池戸・田之上・小川・田中

## //技術の条件

### ■技術とは

・「技術」とは物でもないし、身体の特質を表すものでもなく、「行動の働きとその質」をあらわすもの。

→常に同じ形として反復し、同じ結果をもたらすことができる能力＝「技術」

### ■技術とは獲得されるもの

・「技術を持つ」という言い方は、技術が外在的、後天的に習得されたものであることを表している。

ex)「ハトは飛ぶ技術を持っている」とは言わない

→「技術」は先天的に持つものではない＝忘却され、失われる可能性を持つ

### ■ノーテーション

・自分が理解しなかったこと、自分の身体が未経験な働きを習得するために、手がかりが必要。ノーテーションによって、人ははじめて行為を客体(オブジェクト)化し、「技術」として「持つ」ことができるようになる。

ex)楽譜や図面、ダイヤグラム、メモ、デッサン、覚え書き等

→とらえがたく忘れやすい、つねに出来事として生氣する不安定な行為を、記号化し記録する方法を「ノーテーション(記譜)」と呼ぶ。

※具体的な記譜の無い場合も、技術が習得され、継承され反復されるところには必ず、構造としてのノーテーションが存在する。

### ■ノーテーションの役割

・ノーテーションそのものは技術ではなく、その伝達手段または道具の一種に過ぎない。しかし、ノーテーションは技術に構造を与える。

⇒ノーテーション＝「技術に構造を与えるための外的参照物」

### ■教えること、伝えることは解体することである

・教えるという行為は、全体として捉えがたい対象を、伝達でき租借できる要素にまで分解・解体し、その解体された要素を再度つなぎ合わせることである。

⇒伝授する行為とは、その技術を有する者が、その芸をどのように把握しているかを明らかに

## する過程／プロセスのことを意味する

### ■認識とは再製作である

・伝授する行為は、その技術を再生産・複製するという行為を目的にしている→芸術作品を正確に鑑賞することは、芸術作品を制作することに結びつく

⇒人が「自分が出来る」と見なすことが出来る行為(技芸)は、繰り返すことが出来ること、教えることが出来る事柄だけである。

※人は、自分が語りなおせるもの(繰り返し行えるもの)しか認識できない。

### ■同一性を確保するものは構造である

・構造は大きさを持たず、特定の時間と場に固定されない。要素と要素の関係、順序、序列によって同一性を確保される。よって、この関係を維持されるなら、個別の要素は置き換え可能。製作とは、この関係を成立させること。

⇒ノーテーションによって記述されるのは、この構造である。(つまり構造を構造として規定するのはノーテーションであり、それは一つの参照物であり、それ自身一つの事柄である。)

### ■文節とプログラム

・いかなる技術も伝達と再生産を前提とする以上、必ず文節、つまり要素に分解された上で、組み立てなおされている。

→あらゆる技術は文節化つまり潜在的にすでにデジタル化されている。

※文節は要約を可能にし、スケールを捨象することを可能にする。つまり拡大も縮小も可能。変形変成しても、その構造としての同一性は保たれる。

⇒これは、コンピュータのプログラミングを支える基本的な考えである。

・いかなる出来事、事物の差異も、こうしてあらかじめ文節され枝分かれた道筋、構造の内だけで生起するようプログラム(構築=記述)されなおす。ゆえにプログラミングとは、ノーテーション作業のそのまま延長にある。

## //プログラムの形式、出力の形式

### ■コンピュータに流れ込む、古い技術体系

・技術を今日的なコンピュータ・プログラミングから再考することは、コンピュータが旧来の技術体系をいかに踏襲しているか、ということのを再認識させることにつながる。

### ■複数のアプリケーションの間の共役可能性と不可能性

・コンピュータ上において、異なるアプリケーションは、しばしば同一と思われる情報対象をまったく異なる方法で処理し、こうして作られた情報はしばしば相互に互換性をもたないのはなぜか？

→形式の違いが入力情報の処理のちがいを生み出す。つまり、出力形式の違いは、同じ対象についての記述形式(ノーション)を変える。

ex)アプリケーションを構築するプログラムは既存のメディア形式(その生産プロセス)をトレースしたものである—ステンドグラス、テキスタイル、木版画、エッチング、写真、etc.

⇒そこで行われる入力処理は、最終的に出力(生産)される旧来のメディアの形式(写真なのか、イラストなのか)その物質的条件によって規定されている。こうした製作生産方式の違い、出力形態の違いがコンピュータのプログラムのちがいに帰結する。

※水墨画とモザイク職人が同じ風景をみて、まったく異なる認識をすることと同意。出力形式の違いは、さかのぼって入力された情報そのものまで変えてしまう。

⇒様々な表現ジャンルが、コンピュータ文化によって一つに融合される時代は生まれそうに無い

### ■ジャンルの再配置

・コンピュータは、様々な差異をそのまま継承し保存するどころか、従来の表現形式を見直してみると、かつて絵画、彫刻、音楽など十把一絡にされてきたジャンルの区分も、共認不可能な様々な形式によって疑わしいものとなる。

⇒見かけ上は似ていても、その技術手段つまり再生産手段が異なれば、当然、知覚も認識方法も根本的に異なるし、一つの技術体系で、ほかの技術体系によって作られた作品を模倣しても、複製されたものとオリジナルは根本的に異なる。それは技術的精度ではなく、それぞれが依拠する技術体系のちがいに由来する。

※日本の大工が伝来工法で西洋の教会建築を複製する。仮に一見似たものが出来ても、そこで複製されたものとオリジナルの間には根本的な差異が生じる。それは、技術的な精度ではなく、それが依拠する技術体系の違いにこそ由来する。

## ■総合的な表現形式、メタジャンルがあるのか

・総合的という意味では、すべての技術はそれぞれ総合性を持ち、あらゆるものを写し取ることでできる全体性を備えている。しかし模倣(変換)の違いは同じではない。  
EX)三味線でジミヘンをコピーすることも出来るし、その反対も可。

→しかし、双方の模写(変換)の方向に違いは決して同じではない。

⇒現在、マルチメディアとよばれているものは、コンテンツそれ自体の形式ではなく、コンテンツを梱包する形式をいうのにすぎない。流通形式の一元化は、けっして生産形式そのものの一元化を意味しない。

ex)インターネットなどの通信手段、ショーウインドや美術館、ギャラリーなどディスプレイ(表示)手段など

・メディアの差異は表面上の知覚に与えられる結果、エフェクト上の差異ではない。知覚はそれ自体が個別の生産プロセスの一部に組み込まれ、プログラミングされ特殊化されている。

⇒コンテンツの差異とは、歴史的に形成されてきた無数の生産技術それぞれがもつ自立的な生産プロセス、その論理の独自さであり、それらの論理相互の共約不可能性に示される。そして、共約できないものとは、事物が生産されるプロセスの差異によってもたらされる。

## ■記憶とオリジナル

・総合的メディアとして見えているものは、すべて情報の伝達、流通基盤を構成するものに過ぎない。それは生産プロセスではなく、ひたすら生産された結果のみをなぞり、その表面を写し取ることでなりたっている。そこで生産プロセスのちがいは無視され、切り捨てられる。

→対象の全ては時空間内を占める一定の連続量(客体的延長=拡がり)として、時空間を貫く座標軸によって等価に測量され、写しとられる。

## ■今日のメタメディア

・写真・・・今日、美術作品が美術作品として認知され、メディアを流通しアーカイブに登録されるには、まず写真に撮影される必要がある。

ex)彫刻、絵画、インスタレーションアート、ランドアート etc.それどころか、インスタレーションやランドアートのような恒久性を持たない作品群は、逆説的にも、今日の制度的現実によって出現が可能になったといえる。

・録音技術・・・音楽において写真に対応するのは、録音技術である。

→写真は対象を選ばず、録音技術も音源を選ばない。文化的なコンテクストも生産プロセスも異なる事物たちの比較検討は、事物を等価に写し取る写真や録音技術などのイメージによって確保される。

⇒これらは技術を持たない人間でも、自動的に複製を作り出せる手段である。しかし、こうし

て獲得される複製は、オリジナルとなった対象それぞれの技術、生産プロセスのちがいについて、何の知識ももたらすことはない。また、そこで対象とされた事物は、分割不可能かつ不可触、不可逆的に完結してしまった事実として扱われる。つまり、オリジナリティという概念は、写真や録音技術によってはじめて確保される。

## ■出力形式の普遍化と限界

・外形を（時空間という座標軸で測定される客体的延長）を客観的に記述する方法は十六世紀以降の西洋近代で成立した。絵画における遠近法、建築における製図法、音楽における五線譜とその整備に伴う平均率。これらの記述法は、いかなる生産手段で作られた対象であっても、その違いにかかわらず、全て同じシステムによって記述できる点に最大の特徴をもつ。

→ゆえに、これらの方法は、たとえ西洋で発明されたとしても、普遍的な記述法たりうると信じられた。しかし、技術の普遍性は、獲得されたデータをもとに、何が再生産されるかによって計られようという原則は変わらない。つまり、再生産プロセスから離れて、記述が方法として自立するという例外はありえない。

⇒データ形式に直接対応した同じ出力形式ですべてを表現するかぎりだけでそれらのちがいは再現され、感受されうる。

ex)たとえばスピーカーで聞く限り、モニターあるいは印刷媒体で見るかぎり、無数のキューブの集合あるいは石工やプラスチックのマッスとしてかたどるかぎりにおいて。

⇒今日多くの現代美術の作品は、写真画像データを元に、あとから展示形態、効果が決定されるというプロセスで制作されている。しかし、コンテンツの認識とは、制作プロセスとその論理構造の把握である。制作プロセスをつくる論理構造が同じであれば当然コンテンツは同じだと把握される。それらのプロセスが誰にも明らかな以上、例えば写真を拡張して作られた作品は、同じく写真をとることで瞬時に消費、解消されてしまう。

## //ノータেশヨンの歴史

### ■三つのノータেশヨン

1. 機能、働きの把握—————建築の場合では、平面図や立面図等の紙の上での図
2. 工法の指示—————一元化できないそれぞれの生産プロセス、その複数性を把握し、論理として組み立てること
3. 見かけの記述—————誰もが理解できるように記述すること

### ■ノータেশヨンが与えたもの

- ・技術を再編集する可能性（上述の2と近似している）

⇒これは目録、インデックス、レイアウトといったノータেশヨンによる

### ■複製技術が生産プロセスに与えたもの

- ・生産プロセス自体を組み変える可能性、編集可能性

⇒時間軸や複製の生産プロセスを操作することを可能にする

※生産プロセスというものは文字通り“生産の過程”であり、引用され繋ぎ合わされ、組みかえられるのは事物ではない

### ■コラージュ

- ・画面に紙・印刷物・写真などの切り抜きを貼付け、一部に加筆などして構成すること。

→引用される対象は、一つの単体として名詞のように扱われる

- ・名詞化されるということは、ラベル化しパッケージングしてしまうことを示す

ex)モーツァルトの楽曲の一部を引用し、コラージュする

→コラージュされる原曲はモーツァルトの楽曲すべてを代表する、完結したイメージ（一つの単体）として扱われる

## ■オブジェクト指向の問題

・プログラムそれ自体の内容よりも、プログラムを内包（パッケージ）する操作が先行すること  
→イメージされるものはプログラム（システム、構成）そのものではなく、カタチ作られた（パッケージングされた）部分としての情報でしかないということ。

⇒イメージが、一部の読み取られる情報によって形成される。つまり個々の主観的に選択されたイメージによって、客観的に表示されうる危険性を問題視している

ex) pop ミュージック

・録音技術にとってライブとスタジオでミキシングされたもの、録音において演奏と作曲されたものは等価。つまり音響全体が楽曲＝作曲されたものとしてパッケージングされている。聴き手にとって作曲された音楽は追憶的、回想的なセンチメント（擬似的感傷）によって彩られパッケージングされるのである。

## //プログラムの自由

### ■二つのノーテーション構造

1. ツリー構造———現象の多様性を捨象し同一の単位としてしまうこと

→構成される点同士の繋がりが基本（記述基準）なのであり、構成が変形、歪曲されても（現象の多様性）構造は変わらない＝同一なものとして認知される

2. ネットワーク構造———具体的な事物の差異をそのまま自律した単位として扱い、それら相互の組みかえを行うこと

→可変性と自在な組みかえによって、背後にある生産過程、生産プロセスは囲い込まれ固定される＝イメージという同一性（類似）が確保、固定される

### ■ノーテーションの問題

・対象とする生産過程、生成プロセス、出来事、行為を客観化することを可能にしたが、それら自体を写像する作業プロセスがない