

DECONSTRUCTED DESIGN

—前衛電子音楽から抽出される脱構築的方法論—

法政大学 国際文化学部 国際化学科
森村・川村ゼミ
2007年度後期個人研究 制作意図論文

3年I組 04G0816

田中茂裕

■目次

<序章> はじめに

<第一章> 前衛電子音楽家に学ぶ方法論

<第二章> 制作意図と制作プロセス

<第三章> 展望

<序章>はじめに

「deconstruction」、日本語では「脱構築」という意味を持つ。この言葉は、フランスの哲学者ジャック・デリダ(1930年生まれ)が提示した概念として有名である。

「脱構築」の解説では、{フランスの哲学者ジャック・デリダの用語. deconstructionはしばしば「解体」とも訳され、「破壊」(destruction)と混同されがちである。それも一理あると私は考えている。なぜならデリダはハイデガーが『存在と時間』で使ったDestruktionのフランス語訳としてdeconstructionをあえて採用したからという経緯があるからである。デリダの解釈では、ハイデガーの「デストルクチオン」は「破壊」ではなく「脱構築」にあった。では、形而上学的思考を単に「破壊する」のではなく「脱構築する」とはどういうことであろうか。デリダは次のように説明している。

「哲学を脱構築するとは、歴史的由来をもって構造化されている哲学的諸概念を用いて最も忠実かつ内在的に仕事をしながら、他方では哲学では名づけることも記述することもできないある外部の視座にたつて、この哲学的諸概念の歴史が、利益がらみの抑圧をすることによってみずから歴史たらしめたさいに隠蔽しあるいは排除してきたものは何か、それを見きわめることである」(ジャック・デリダ(著) 高橋允昭(訳) 『ポジション』 2000/02)

デリダの「外部の視座」は、勝手に立てられるのではなく、現存の体型の陰画の中のみ求められる。要するに、脱構築とは、古い建物の骨格をその内部からガタガタにゆさぶることであるから、場合によっては解体された建物の破片でゆさぶるものが傷つき押しつぶされる危険もある。この危険をあえて冒すことに現代的思考の前衛的企てがある。

今回、私が新しいグラフィックデザイン生成のための方法論に対する目標として定めた定義として「脱構築」「内在からの破壊」という二つのテーマがある。このテーマに関する最も重要で適切な概念として上記に既にあげたジャック・デリダが言及する「脱構築」の概念と簡略な説明を載せてある。この研究で私が行う脱構築とは、テクノロジーに内在化した状態においてのみに焦点を絞ったアナログとデジタルの二項対立の脱却／脱構築という意味がある。これについては制作過程、そしてその概念のルーツである前衛電子音楽家についての説明でより詳しく説明する。

今回は音楽、特に現代に近い 1990 年代後半以降に現れた前衛音楽家自身による音楽に対する「方法論」「手法」「プロセス」、これに加え彼らの音楽に対する概念をどのようにグラフィックデザインとして展開するか、ということがテーマになっている。近年批評対象として有名な音楽家として後に述べられる Oval、池田亮司、Mego、などのアーティスト／レーベルはどれも脱構築的手法を用いている。ここで加えて述べておきたいのは、この研究ではそれが(プロセスや概念形式において)新しいのか、新しくないか、ということは念頭においていないということである。文化史学の面から見たときに、デザイン、音楽、芸術、どの分野がどの時期に突出した概念を掲げているのかという事実は、全ての文化史を見たときに浮かび上がってくるだろう。今回は実験制作ということでまずそういった比較事象を抜きにして挑んでいる。

脱構築的手法がデザインにおいて初めてとられたと言われるのは 1980 年代であろう。建築をデザインの一部としてみれば、フランク・O・ゲーリーなどの建築、またプロダクトデザインにおいてはイタリアで活発であったメンフィスなどがあげられる。これらはポストモダン状況における現象として一時的に突出した

ものであったが、これらはどれも建築であればそれまでの建築的手法に対する「建築側から見た脱構築的手法」、デザインであればそれまでのデザイン手法に対する「デザイン側から見た脱構築的手法」が行われている。ここで私が今回の研究で独自性の掲げている点とは、グラフィックデザイン側から見た脱構築ではなく、音楽という別の分野において行われている脱構築的手法をグラフィックデザインという形態に展開することによって、どのような新しいイメージが生まれるか、という点である。よって前衛電子音楽家の観点／プロセスを忠実に抽出し、展開すること、そしてそこに主観的選出を含まない客観的アプローチが私の目標である。

第一章では、今回重要になる抽出ポイントとなる前衛電子音楽家について、何故彼らを取り上げるのか、そしてその手法／プロセス／方法論／概念とは、という部分に焦点をおいて論じていく。第二章では、私自身が行った抽出プロセスにまつわる思考、そして制作プロセスに関してまとめていく。第三章では私自身の制作物がいかに展開されたか、などを総洗いしていくとともに、今回展開することをできなかった方法論を展望として、また今後 21 世紀に対して音楽家が掲げているテーマの持つ将来性、などをまとめていく。

<第2章> 前衛電子音楽家に学ぶ方法論

さて、ここでは前衛電子音楽家のプロセスや概念をまとめているのだが、その前に何故今回前衛電子音楽家として下記に示す音楽家をあげているのかをまとめなくてはならない。これについては、アメリカ出身の音楽家テーリ・テムリッツの評価に加えここ 10 年来、前衛電子音楽家批評を積極的に行い近年様々な書物を出版している佐々木敦の評価が有効であろう。まずテーリ・テムリッツはこう述べている…「彼ら(オヴァル、スキヤナー、池田亮司など)が重要なのは、音楽業界が“アンビエントは死んだ”などと言い出した時に出現したからです。彼らの音作りのプロセスは一貫してポスト・インダストリアル的なアプローチです。それは“作者性”を始めとする、あらゆる芸術手段のコンセプトの脱構築だと思えます。多くのアンビエント・ミュージシャンは精神性とか自己表現へと退却してしまうけど、アンビエントというのは本当はそういった姿勢こそを批評する立場にあるべきなのです。だから彼らのやっていることは重要だと思います」(佐々木敦 (著) ex-music 2002 p271-272)

私がここで明らかにすべきことは、彼が特別にあげているアーティスト、オヴァル・スキヤナー・池田亮司、などがまずどのような手法を用いているのか、そしてその背景にある概念とは一体どのようなものなのかをまとめる作業である。その前に佐々木敦の評価がどういったものかも加えて載せておこう。彼が近年出版した四冊の書物のうち、三冊の書物で取り上げるアーティストとして共通するアーティストは幾人か存在するのであるが、やはりオヴァル(マーカス・ポップ)・池田亮司、はもちろん、Alva noto(カールステン・ニコライ)・meo(特にレーベル主催者である Pita)・秋田昌美(メルツバウ)を共通して取り上げている。私は書物／著者の概念を解題するつもりはないが、佐々木敦がそれらのアーティストやレーベルを違う書物で取り上げる理由としては以下の点が考えられる。

1. ポスト・インダストリアル／ノイズ・エクスペリメンタルという系譜に終止符を打つ存在であること
2. ポスト・テクノイズサウンドであること(テクノイズとは佐々木自身が創造した言葉である)
3. 電子音響として先駆的、存在であること、または革新性があること

テクノイズという言葉がどういったものを示すかということを説明すれば、「それはテクノロジー(による／についての)ミュージックという属性と、未知の音響を導入するというノイズが本来的にもっていたラディカリズムとが合体した、新次元の電子音楽である。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。」(佐々木敦 (著) ex-music 2002 p279)

上記は佐々木敦の分析によるものだが、その他の書物も明らかに佐々木敦の研究分野であると思われる上記の三点が確実に含まれていることは誰もが納得がいくのではないだろうか。では彼がそこで取り上げたアーティストをどのように分析しているのかをプロセスとその背景となる概念の二つの要素をそれぞれ並べてみよう。

[オヴァル(マーカス・ポップ)ー正常な誤動作ー]

オヴァルは90年代中期に登場することとなる実験テクノアーティストユニットとして有名であるが、上記に示した特徴に加えオヴァル、とくにマーカス・ポップはテクノロジー、そして音楽に対してもっとも批判的な態度を示すアーティストとして bjork、坂本龍一に影響を与えている。自らの行為を、「音楽というよりは、音楽という概念の技術的な遂行」だと定義してみせる態度は、近年現れている電子音響作家の中で極めてラディカルな姿勢を持ったアーティストだと認識させる。ここでは、彼の言葉から分析されるプロセスと概念を載せてある。

■プロセス →市場に流通している既存のCDや、無作為に或いは一定の意図を以て何らかの方法で採取したオーディオ・データを焼き付けた CD-R の盤面にフェルトペンで落書きをして、それをプレイヤーで再生することにより不確定的に引き起こされる読み取りエラー(CD の針飛び、いわゆる CD スキップ)を膨大なオーディオ・アーカイヴとしてコンピュータのハード・ディスクに貯蔵していき、それらを緻密に構成すること。

■概念 →「CD スキップ」の導入によって、ある「音楽」が生成されていくプロセスのスタートポイントにおいて「作者であること」を放棄する。

音楽の優れた要素は、既に目の前にある。つまり“何か”を使えばいいだけである。

何らかの音を発生させ、その入手可能な機材／ハードウェア／ソフトウェアの可能性と、テクノロジーを邪魔し、乱用し、御用するバグの間の意味論を作り上げている。

デジタルであるということは、つまるところ常に計算可能であるということである。

デジタルなテクノロジーに依拠した音楽においては、創造力やクリエイティビティ自体が、当のテクノロジーのヴァージョンやアップで意図にあらかじめ拘束されている。

従ってそこで、ある実践的な試みを「革新的」「実験的」であるとする表明は単なる過信であり、ナンセンスでしかない。

このような背景が裏付けされている CD スキップというプロセスによって生まれるサウンドは、それまでに存在しなかったサウンドとなったということではない。オヴァルの功績は誰でもオヴァルになれるという可能性のための方法論の提示ということにあるだろう。しかしそれでもそのサウンドが一般的に用いられるサウンドと構造という点において一線を画しているということはお自身の耳で確かめて頂きたい。そしてもう一つの功績として後半の概念において見られるテクノロジーに対するラディカルな姿勢である。オヴァル(マーカス・ポップ)はひとたびデジタルな「テクノロジー」の内側に格納されてしまったが最後、そこには厳密な意味では「グリッチ／エラー」は生じないと考えている。それが起こるとしたらあくまでも「テクノロジー」が「正常」に作動した結果としてなのである。この意味で、CD スキップは実行可能な数少ない真正のデジタルな「グリッチ／エラー」だと言える。つまりそのような正常な誤動作、それ自体のアプローチとそこから生まれるサウンド自身のオリジネーターと呼ぶことができるのはそこにおいてである。

[meگو (Pita)ーエラー／間違ひー]

meگو とは、オーストリア、ウィーンに本拠を置く“テクノ”レーベルである。1994 年に活動をスタートさせたまだ非確定、歴史の浅いレーベルでありながら、いわゆるテクノ・ミュージックとそのムーヴメントが、商業的要請と形式的な洗練＝によって急速に保守化していくなかで、徹底してクリティカルなスタンスと柔軟な姿勢とによって、極めてユニークなポジションを気づきあげつつある。レーベル創立初期からポピュラリティには微塵も目をくれることなく、ダンスミュージックの突然変異体とも言うべき奇怪なサウンドばかりを繰り広げる、まったく新しいタイプの電子音響の探求へと標準を合わせている、それが meگو である。ここでは主に meگو のサウンドの象徴とされるレーベル創業者でありアーティストでもある Pita こと Peter Rehberg の楽曲制作に関するインタビューを基に、プロセスと彼の概念をまとめてみようと思う。

■プロセス →間違ひやエラーとして扱われるグリッチ音を積極的に採用

即興性を重視している

■概念 →最初から間違ひをコンセプトとしようと思論んではおらず、間違ひによってコンセプトが生まれている。(佐々木敦 著 “テクノ／ロジカル／音楽論” リットーミュージック 2005 p139-140)

■特徴 →装飾的な要素を排除した高周波の電子音による恐ろしく単調な反復

可聴範囲ぎりぎりの範囲をカバーしている

音量的に微弱音から爆音まで以上に幅が広い

普遍的に間違ひていると思われるはずの要素や音の集合体を音楽として捉え実験的にも精力的にテクノロジーへの即物的アプローチをすることによって、彼ら meگو の概念は作り上げられている。プロセスとしては、もともとグリッチ・サウンドを意図していたわけではないというが、そもそもそういった音への意識の許容範囲が並以上であるという一面から meگو は世界的に注目されるような音を作り上げることができているのだと私は考えている。

[池田亮司／Alva Noto—周波数音楽—]

厳密に選別された純粋なサイン波／パルス・トーンの配列によるミニマルなエレクトロニクス・サウンドである池田亮司に Alva Noto。どちらが時期的に早熟した存在であるかは今回関係のないことである。彼らのサウンドとはあまりにも整然としたスタイルで計算されつくした音のようであり、論理的な美しさまで感じ取れることができる。今回は佐々木敦氏の著集の中で特にインタビュー／分析によつて的確に展開できると判断した池田亮司に限定し、『(H)EAR—ポスト・サイレンスの諸相—』の中で取り上げられているプロセスと概念を中心に以下簡潔にまとめている。

■プロセス → 持続している音／様態／運動(サイン波など)に対する切断(リミテーション)

任意の「持続」の配置と構成による「時間」の問題への還元を聴取に促す

ある時間軸があつて、多層的に重ねていくようなシーケンスを組織する

抽象画のように、完璧な二次元の世界へのアプローチ。絶対レイヤーさせない、重ねない。全部をブロックで作つてゆく

■概念 → 「私の音楽はリスナーの鏡である」(佐々木敦 著 “(H)EAR—ポスト・サイレンスの諸相—” 青土社 2006 p87)

(「私の音楽はリスナーの鏡である」、この言明は一義的には、自分の作品に対する個々の聴取者の諸々の次元での価値判断とは、そのままの判断の担い手＝聴取者それ自信の「価値判断」の基準とその基準を織りなす種々の条件を、まさに「鏡」のように反射するものであり、従つてそこには絶対的な評価の軸などは存在しておらず、全ては個別的で相対的な「反射」の一例として受け取られるということの意味している。)(佐々木敦 (著)“(H)EAR—ポスト・サイレンスの諸相— 青土社 2006 p87”)また、「鏡」のもう一つの意味は、聴取者の聴く空間・時間(また、感情など)によつて池田亮司の音楽は(リスナーの聴覚しているものとしての音のストラクチャーが)、変化を遂げるのである。というのは恐ろしくも単純(且つ複雑)なサイン波／パルス・トーンを用いた音楽となつているからであろう。どんな音も全て厳密に還元してゆけばサイン波＝周波数としての音なのである。池田の功績は何らかの創造的な営為というよりも、この恐ろしく自明的で周知の事実への一種の原理的な証明の遂行なのだ。この論文では、逆説的な池田の音楽に対するエステティックな真理への明示は、私の掲げる転用／展開といったプロセスの弊害となり得るのでここでは明らかにすることを差し控えておく。

＜第3章＞制作意図＋制作プロセス

この章では、第二章でまとめた前衛電子音楽家／テクノイズ・アーティスト／ポスト・エレクトロニックアーティスト、など呼び方は様々に広がるが、特に先駆的で電子音／音を脱構築的且つ唯物論的に用いているアーティスト、レーベルの制作概念、制作手法＝制作プロセスをどう今回グラフィックデザインに展開しているのか、についてそれぞれ作品一つずつに合わせ紹介していこう。また、作品の画像については別紙「論文画像.PDF」を参照してほしい。

まず mego の概念／プロセスを展開した。パンフレットに掲載したものは3つである。端的に一つずつタイトルとプロセスを箇条書きしていくと以下ようになる。

＜ light ＞

ある雑誌に掲載された既存のイメージを物理的に崩壊（紙を折ったり丸めたりすること）、スキャニングをした後、ある部分だけをクローズアップし、レイアウトした。

＜ light ＞

上記のプロセスと同様に、イメージの物理的な崩壊→スキャニングをした後、更に同じプロセスを違うイメージで行いコラージュした。そしてこの作品では独自の形態を持たせるために作者がソフトウェア上で仮想的に立体構築した。

＜ light ＞

これは、上記二作品よりも、より純粹に物理的に崩壊されたイメージを角度／方向／サイズ全てソフトウェア上で変化させることなくコラージュしている。ただ色彩バランスを整理するために、黒色を主体とした色彩設計に編集している。

meگو がノイズ生成のプロセスとしてよくおこなっている手法＝既存音源のアナログ的崩壊を今回の制作では、私たちが日常的に紙をゴミに捨てる時に普遍的に行っている「クシャクシャにする」という行為（プロセス）に展開し実践している。既存音源のアナログ的崩壊とは、例えば音源を出力する際の Power Book→真空管が入った Marshall のギターアンプといったプロセスが一つ考えられるだろう。計算され尽くした電子音が真空管というアナログアンプ特有の経路を通過し、またそのアンプのセッティング（ゲインを最大限に上げるなど）によってノイズが生成される。このような崩壊をこの作品で表現した。

また meگو というレーベルの創始者である Pita こと Peter Rehberg はインタビューの中でこう答えている。「…“間違い”は meگو の作品の源泉であり、ベースとなっているコンセプトだろう。でも、それは最初から意図していたわけじゃないんだ。“間違い”でこうなったといえるかもしれない。巨大で美しい“間違い”によって。」(佐々木敦 (著) ”ex-music” 河出書房新社 2002 p232-233)

この発言からこう読み取っても良いのかもしれない。“最初から意図していたものではなく、meگو の作品は何かの表象ではなく、間違いによって生まれたものが表象なのである”と。

続いてオヴァルのプロセスをどうグラフィックデザインに展開したかを説明していこう。同様に作品タイトルとプロセスを箇条書きしていくと以下ようになる。

[process -01]

この作品はオヴァルが掲げる「正常な誤動作」をグラフィックデザインに展開した例である。スキャナーをメインに使用しているのだが、読み取りの際にイメージに振動を与えたり過度且つ無造作に揺らし続けた。そのことによってこのようなイメージを「読み取ってしまう」、これを採用しているのである。スキャナーは正常にただイメージを読み取ろうとしていることに変化はない。またこの作品ではスキャンブースに鏡をランダムに配置することによって、イメージがランダムに屈折し、スキャンはただそのイメージを読み取っている。イメージはもちろん既存イメージである。

[process -02]

これは、上記と同じプロセスを違うイメージで用いている。しかし、上記と異なる点としては己の主観によってある部分を再サンプリングしている。そして更にいくつかの部位を再サンプリングした後に意図的に配置／コラージュしている。

[process -00]

この作品は上記二項目とは違ったプロセスを経由している。既存イメージを用いていることに変わりはないが、今回はそのイメージを一度コンピュータに取り込み、出力の際にプリントアウトする媒体として形状が崩れた紙(上節で紹介した紙を折ったり丸めたりするといったことによってできるものと同義である)を用いている。この状態紙によって、正常にプリントしようとするはずのプリンターの意図に反して生まれるインクの擦れや、部分的に多重印刷された箇所などが生まれる。そしてこれらを再スキャンし、その部分だけを抽出することによって生まれたイメージが[process -00]である。

オヴァルは既存の CD の裏にフェルトペンで落書きをすることによって、再生する際に起こる CD スキップというエラーを独自の音として音楽を構築している。そしてその再生機は「正常に誤動作」しているのだ。そこで発される音は、プログラミングされたスキッピング音ではなく、計算され尽くしたノイズ音でもない、正常に動こうとしている際のエラーによる純粋なノイズである。今回の制作では以上のような CD スキッピングという手法をいかにグラフィックデザインに展開するかという点で、スキャナー(読み取り機)をまず一つ再生機として考えている。正常に読み込みコンピュータへと読み込んだ画像を送信するスキャナーだが、読み込む際に読み込もうとするイメージが静止状態ではなく常に振動や動作が加わっていることによって、ノイズが生まれるのではないかと考えた。そしてその考えのもと生まれたのが[process -01]と[process -02]である。

またもう一つの転換の際のアイデアとして、出力する際のノイズとして[process -00]で行っているようなこれから印刷されるための紙が既に崩壊しているというものである。これは純粋なオヴァルの行うプロセスや彼の持つ概念への回答とは言い難いかもしれないが、一つのノイズ生成として、そして私自身なりの「再生の際におけるエラー」という意味で、出力されるものの形状をあらかじめ崩して印刷している。印刷しようとしたイメージは無論既存イメージである。

最後に池田亮司の概念／プロセスへの回答の説明をしよう。池田亮司は特に音楽に限定されるような概念を持っている、というのも持続、切断、という時間的概念を全面に掲げているからである。またパンニングといった右と左、交互に同じ音を連続的且つ切断的に流すことによって生まれるリズムなど、極めて時間や空間(彼の作品“time & space“が顕著に現れているだろう)への意識的戦略が伺える。これをどうグラフィックデザインに展開するかという点で、私が今回実験で用いたのは「鏡」である。その理念とはまるで単純に「私の音楽はリスナーの鏡である」という言葉をイメージ化するという部分にある。よく雑誌などで見かける池田亮司の特集のためのページなどは数列を羅列した、ミニマルかつ構成的な要素を用いて作られているが、そのようなアプローチとは違ったグラフィックデザインへの展開を考慮した際に、サイン波／パルス・トーンと同義的に捉えられる視覚要素は何かということ疑問に思うわけである。サイン波／パルス・トーンとは音楽ホールなどでの音響テスト段階において、テスト・トーンなどで用いるためのいわゆるある一定の周波数の持続音＝ドローンである。これは経験してみればわかるのだが、ホールの中のどこでその音がならされているのがわかりにくい＝錯覚を引き起こす作用がある。この特性がいかに関グラフィックデザインに展開されよう。今回は鏡を用いているが、実のところ作者である私自身未だ納得のしていない部分が多い。というのは、「鏡」をグラフィックスとして提示すること自体がコンセプチュアルなものであり、また既に既出であろう。私としては、着目点をもし「鏡」としての音とした場合に、再度形態を変えてアプローチするか、もしくはサイン波という物質を違う形で捉えたい。また、この論文で論じることのなかった数学的に計算されつくした彼の音楽と逆説的な池田の音楽自身に対するエスティックな部分への言及を更に分析した上で、彼のデジタルで計算し尽くされた厳密な音／精巧な音、そのプロセスを再度検証し、そして最後に池田の概念やプロセスの展開がいかに関今回の掲げた脱構築というテーマにどう照らし合わせることができるのか、ということ証明していきたい。

＜第4章＞展望

そもそも音楽をデザインに展開するという発想は、自分自身の音楽に対する知識と無根拠な自信から生まれている。制作段階においては、様々な方法を抽出し展開しようと試みた。機械的に計算されたノイズをフィルム合成するように重ねる、過去に描いた全く関係ない絵のごく一部を何十倍にも拡大して合成する、切り刻む、貼り付ける、裏返す、ファイル圧縮して画像を「劣化」させてから再び引き伸ばす・・・こういった方法によって画像を破壊し続けた。今回の作例として例えばオヴァルなどを例にすると、スキャナーを用いてイメージ錯誤を機械側に促すといったこと、またメゴであれば、アナログのプロセスはどう展開すべきか、ということで今回物理的手段によって形状が崩れた紙(上記にて説明済)を主に用いている。そのようなプロセスによって生まれるイメージは偶発的で形態が不完全ではあるにしろ、グラフィックデザインの視点から見たら新しいイメージだったか、と問われるとそうとは言えないのも事実であろう。また、今回提示したイメージが正しい抽出手段による正しいイメージかという、根拠づけに対する私の概念の基盤が未だ私の理想とする型にはまったものでもなかったりする。(池田亮司のパートを読めば判断頂けるであろう。)

視覚表現はもう既に出尽くしたと言われたりもする。がしかし、今回の実験によって暴かれていることは進化するテクノロジーに対する脱構築、それによって新たなイメージ(音楽がまず最初に言及されるべきであるが)が生まれる可能性がある、ということだろう。

21世紀に入り、更に複雑化した概念やテクノロジーを応用したアーティストはどんどん生まれている。例えばATAKという日本のレーベルのオーナーである渋谷慶一郎はなど池上高志という物理学者とともに21世紀以降に現れる非線形物理学の応用による変化と運動の音楽理論「第三項音楽」の研究発表／コンサートを行い大きな注目を浴びている。また澤井妙治というメディア・アーティスト兼ミュージシャンも21世紀以降のテクノロジーと音との関係を見据えている第一人者であり「A/D から D/A へ」、という脱構築的概念を掲げ学術論文を発表したりしている。そういったアーティストが現れることによって私の方法論は更に展開されていくだろうし、また21世紀のテクノロジーに対してもアーティストと同じ位置に並んでアプローチできることも可能だ。テクノロジーの脱構築、より詳しく言えばテクノロジーへの内在化による外在への脱構築、これは進化するテクノロジーと共に進化していく方法論と私は考えている。それをデザインに対して翻訳するのであれば、それが Deconstructed Design なのである。今後、より深い脱構築概念への理解とともに、進化する前衛電子音楽を追い求めながら、なお私自身も Deconstructed Design と命名することとなった概念や方法論を更に吟味した上で更なるアプローチを繰り広げていくつもりである。

田中茂裕

＜参考文献＞

- 佐々木敦 著 “(H)EAR -ポスト・サイレンスの諸相-” 青土社 2006
- 佐々木敦 著 “ex-music” 河出書房新社 2002
- 佐々木敦 著 “テクノ／ロジカル／音楽論” 2005
- “InterCommunication No.43” NTT 出版株式会社 2003
- “ユリイカ 特集＊ポストノイズ 越境するサウンド” 青土社 2005
- 榎木野衣 著 “シミュレーションイズム” ちくま文庫 2001
- “アイデア No.320” 誠文堂新光社 2006
- 高島直之 監修 “デザイン史を学ぶクリティカルワークス” フィルムアート社 2006
- “Studio Voice 2006/11月号” INFAS パブリケーションズ 2006
- “美術手帖 特集＊サウンド・アート／科学・美術” 美術出版社 2002