

## - 浮遊する風景 -

私たちが世界を認識する視点は、マルチ・パースティクティヴ的ともいえる構造を持つが、心の中は私秘的である。

また、描くことは、言語化できない世界の断片を可視化するとはいって、その奥底にある何かは依然宙吊りのままである。<sup>1)</sup>

世界に対峙して描くことは、実は表現を他我認識のスパイラル、あるいはマニ車を回すように相互受動性[interpassivity]の彼方に追いやることなのか。

私たちは何を描いているのだろうか....。

画像をデジタル処理するプロセスは、わたしにとって風景をサンプリングし、イリュージョンを模索する作業である。

フィジカルな侧面から絵画を立ち上げるのではなく、向こうからやってくるものをエレメントとするものである。

そして、キャンバス上に、それらデジタルドローイングを描き起こすことによって、イリュージョンを物質的な時間の層として堆積させ宙吊りにする。<sup>2)</sup>

一方、風景の画像解析し音階に変換したものを素材に、DAWで編集した音楽を制作する。

完成した音楽をシンプルなアルゴリズムを用いて再生する。

会場では、それら風景の断片が浮遊・浸透し、そのむこうがわが生まれる。

越田博文

1)相互受動性[interpassivity]…「私の代わりに笑ってもらえますか? Will You Laugh for Me, Please?」/スラヴォイ・ジzek Slavoj Žižek 訳:佐近展康より  
<http://web.mac.com/nsakonda/sakoweb/Zizek.html>

2)DAW[Digital Audio Workstation]…PC上でMIDIや録音、ミキシング処理をする音楽制作アプリケーション

## “Running landscape 2010” のためのループ

“Running landscape 2010” より、パートを取り出し、その画像のRGB値を音階に変換したものを素材に、音楽を制作した。

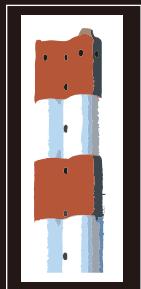
disc1は1曲目から8曲目を再生。disc2は8曲目から逆の曲順で再生。この2枚のdiscを同時に会場にて再生する



1 housing complex at lakefront



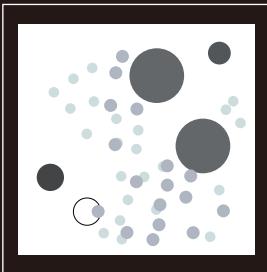
2 chimney



1 Fragments From The Sky



4 dots



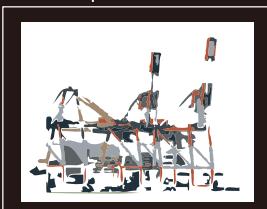
6 building in the sky



5 speedy green



8 crane of port



7 outline of the island

