

シミュラークルの表象が拡散される際に何が起きているのか

AESTHETICのイメージ拡散にみる文脈の変容について

浦橋頌生（二松学舎大学 文学部）

2010年頃にインターネットで誕生して以来、数年のうちに急速な発展を遂げ、様々な派生的イメージを生んだ音楽ジャンル“Vaporwave”（ヴェイパーウェイヴ）は、過去の商業主義的な楽曲を加工することでその時代を批判すると同時に、その時代を懐かしむという両義的なアティチュードを有する、といった文脈で一般的には語られる。Vaporwaveは楽曲だけでなくアートワークからも特徴づけられ、1980～1990年代頃へのノスタルジアを想起させるイメージを援用したそのヴィジュアルアート、およびそれらへの美的感覚によって、Vaporwaveシーン周辺では“AESTHETIC”と呼称される傾向が認められる。

そのようなVaporwaveという特定の音楽ジャンルと結びつきが強かった“AESTHETIC”的なイメージが、近年では他の音楽ジャンルやゲームなどのVaporwave以外の場面でも用いられるようになってきた。しかもそれらには、「消費主義への批判」を典型とするVaporwaveがそなえるはずのアティチュードを見出すことが難しいものが多く、単にノスタルジックな表象として、AESTHETIC的なシミュラークルが消費されているように捉えられる。

本研究では、音楽ジャンルとしてのVaporwave以上にAESTHETICという音楽ジャンルと結びつきが強いイメージに着目し、そのようなイメージがVaporwaveの域を越えて拡散していくまでに何が起きているのかを考察の俎上に載せる。そのために、まず、VaporwaveおよびAESTHETICに関する諸要素を整理し、ジャンルおよびアートワークの様式について定義づけを行う。次にAESTHETIC的シミュラークルが登場するコンテンツを概観し、その記号がどのように扱われているかについて検討する。そしてネルソン・グッドマンらの言説に依拠した銭清弘の「画像内容」に関する議論などを援用しながら、AESTHETIC的シミュラークルに対する内容の付与や読み替えといった事例について検討する。

参考文献

- 銭清弘(2020). 「イメージを切り貼りするとなにがどうなるのか——インターネットのミーム文化における画像使用を中心に」『フィルカル—分析哲学と文化をつなぐ—』5(2), 60-81
- 松下哲也(2019). 「Vaporwaveと「シコリティ」の美学」『ユリイカ』51(2), 193-200
- 榎木野衣(2001). 『増補 シミュレーションニズム』筑摩書房