



メディアアートにおける“音楽”の現在

フォルマント兄弟の
プレゼンテーション道場

平成22年度文化庁メディア芸術人材育成支援事業

平成 22 年度文化庁メディア芸術人材育成支援事業

メディアアートにおける“音楽”の現在

フォルマント兄弟のプレゼンテーション道場



『フォルマント兄弟のプレゼンテーション道場』はフォルマント兄弟（アーティスト）が主催、吉岡洋（美学者、京都大学教授）がアドバイザーを務めた公募企画です。

「メディアアートにおける“音楽”」をテーマに作品を公募し、畠中実（NTT インターコミュニケーションセンター主任学芸員）、佐々木敦（批評家）、榎木野衣（美術批評家・多摩美術大学教授）を選考委員に迎え、若手アーティストの育成を支援する企画です。選抜された作品のプレゼンテーションと、選考委員らと交えた公開ディスカッションを三回にわたり開催しました。

アート制作や批評を志すすべての人びとに、現代の芸術・メディアアートにおける問題意識の共有、作品の掘り下げた分析と解釈、そして多面的な議論を提案する、今まででありそうでなかった新しい試みです。

フォルマント兄弟 【ふおるまんと・きょうだい】

三輪真弘(兄)と佐近田展康(弟)という父親違いの異母兄弟によって2000年に結成された作曲・思索のユニット。テクノロジーと芸術の今日的問題を《声》を機軸にしながら哲学的、美学的、音楽的、技術的に探求し、21世紀の《歌》を機械に歌わせることを目指す。また作品と一体となったテクノロジー論／芸術論の言説でも注目を集め、東京藝術大学、ロンドン・グリニッジ大学、東京大学などで講演発表・シンポジウム等を行う。

メディアアートにおける“音楽”の現在 フォルマント兄弟のプレゼンテーション道場

目次

「プレゼンテーション道場」とは何だったのか？.....	3
プレゼンテーション道場を終えて／三輪眞弘	4
機械に乗せる欲望とメディアアート／佐近田展康.....	7
「道場」を後にして／吉岡洋.....	10
スケジュール.....	13
プレゼンテーション道場の開催.....	15
畠中実セレクション.....	16
佐々木敦セレクション	18
榎木野衣セレクション.....	20
シンポジウム「メディア・アートにおける音楽とはなにか」（要約）.....	22
審査員プロフィール.....	30
受賞者プロフィール.....	31

「プレゼンテーション道場」とは何だったのか？



■左から佐近田さん(フォルマント弟)、吉岡さん(アドバイザー)、三輪さん(フォルマント兄)

プレゼンテーション道場を終えて

三輪真弘

ウェブサイトに掲げた問題意識のもと、「メディアアートにおける音楽の現在」を広く若い世代に問いかけた今回の企画は、すべて予定通り、そして期待通りに終えることができたと考えている。

プレ・イベントを経た後の作品公募では、心配した通り応募数そのものは多くなかったとはいえ、非常に質の高い、選びぬかれた作品ばかりが集まった。また、三人の選考委員によって選ばれた三作品はもとより、それぞれの作品プレゼンテーションと講評、ディスカッションも各回選考委員の思想を明確に反映したものとなり、多くの反響を得た。さらに、NTT インターコミュニケーション・センターの協力を得て、当初予定されていなかった東京での追加イベントでは、アドバイザーの吉岡氏、選考委員の畠中氏、佐々木氏を迎えて多くの観客を集め、締め括りに相応しいディスカッションとなった。

今回のプロジェクトを通して学んだことは少なからずあるが、何より「音楽の現在」というテーマにおける「音楽」の意味がほぼ消失し、いわゆるパフォーマンス作品、すなわち何らかの形で構成された時間的持続のことを音楽と呼ぶことに応募者も選考委員も一様に同意していたことは印象的だった。特に選出された3作品においては程度の差こそあれ、音楽とはそこに「何らかの音響が伴うこともある」というほどの意味でしかなかったように私には感じられた。そのような意味で、このプロジェクトにおける関心事は、多くの人たちにとって、音楽というものの現代的意味ではなく、あくまでも「メディアアートとは何か？」であったに違いない。その、メディアアート作品一般に対して、今回のプロジェクトでは「装置を使った表現」という言葉を私たちはとりあえず用いたのだが、たとえば、選考委員の榎木野衣氏の選んだ作品「ワラウドン」では、その「装置」すら作品の本質的な前提ではなく、あくまでも調理と観客の試食を敢行する作品だった。ならば、「装置を使った表現」という

前提すら成立しないメディアアートとは一体何か？というさらなる疑問へと私たちは進むしかない。確かに、何かを「表現」するにあたって、それだけで独立した「装置」などというものは存在し得ない。装置は必ず装置によって生み出され、装置が機能するためには必ず他の装置の存在が前提となっていることは携帯電話の例を持ち出すまでもなく、あらゆる装置に共通した事実だろう。そして現在、人間もまたそれらの装置の存在を前提として生存している以上、装置とは、人間をも含む地球規模の巨大なシステムとして考える以外にはない。もし、そこまで考えるならば「調理」という営みがパフォーマンス、いや、音楽作品として了解されたとしても決して不思議ではないのかもしれない。もちろん、榎木氏がこのような考えのもとに「ワラウドン」を選んだのかはわからないし、また、作者（達）からこのようなメッセージがプレゼンテーションで伝えられたわけではない。

さらに、今回のプロジェクトのテーマを決めるにあたってフォルマント兄弟には、このような思弁的なメディアアートの定義の問題などではなく、具体的かつ切実な理由があったことはここで述べておく必要があるだろう。つまり、私たちはふたりとも大学で日々、若者たちと接し、彼らを「指導」する立場に置かれているということである。彼らは、ビデオ、アニメーション、コンピュータ音楽、サウンドアート、インタラクティブなインスタレーション、ウェブデザインなどなど、考えられる限りの「装置を使った表現」に挑戦している。そのような若者たちに対して何かを伝える、教える立場の大人は一体彼らにとってどのような存在であるべきなのか？・・・芸術における古今東西の古典が忘れ去られ、表現、いや「美」というものに対するすべての規範が崩壊したかに見える現代において、大人が何を根拠に若者たちの作品を評価したり、指導したりできるというのか？・・・もはや評価にはその場限りの「面白さ」やネット上の人気、商品として売れたかどうか・・・そのような「ものさし」しか残されていないのではないか？・・・そのような根本的な疑問に今回のプロジェクトが一体

どこまで迫れたのかは今の時点でははっきりと述べることはできない。おそらく近い将来、このプロジェクトの本当の成果を確認できる時が訪れるのだろうと思う。

言うまでもなく、明治開国以来私たちの文化はふたつの伝統によって引き裂かれてきた。日本の古典芸能と、新しく輸入された西洋諸芸術によってである。西洋の芸術が「高尚で近づき難い」ものであり、日本の芸能が「晦渋だが保存されるべき」ものであるという、多くの人々が抱くこの感覚は結局、日本の社会においては両者ともに「よそよそしいもの」に過ぎないということを意味してきたのではないだろうか。今回のプロジェクトを通して感じたもうひとつの大切な点は、若者たちにとって「メディアアート」が、決してそのように「よそよそしい」ものではなかった点である。人間に向けて行われる人間の表現が、その意味もわからないまま「ありがたく学ぶ」ものでも、「継承、保存されるべき」ものでもなく、彼らの試みのどれもが真に、何かを「形にする喜び」に支えられていると感じられたことだけは私にとって大きな希望だった。

三輪眞弘 [みわ・まさひろ]

フォルマント兄弟の兄。作曲家。2004年芥川作曲賞、2007年アルス・エレクトロニカ デジタル・ミュージック部門ゴールデン・ニカなどを受賞。

近著『三輪眞弘音楽藝術——全思考1998-2010』（アルテスパブリッシング、2010）をはじめ、CDや楽譜出版多数。旧「方法主義」同人。情報科学芸術大学院大学(IAMAS)教授。

機械に乗せる欲望とメディアアート

佐近田展康

もう何年くらいになるだろうか、生活のいろんな場面でカードの作成を勧誘されるのが当たり前になって来た。ポイントがたまる、会員割引きがある、キャッシュレスでサイフがふくれることもない、待たされる時間も減る・・・いろんな「便利さ」や「特典」がついて来る。キャッシュカード、クレジットカード、メンバーカード、診察カード・・・何でもカード時代だ。消費を煽っているのか、コスト削減なのか、私たちの行動パターンを集めてデータマイニングするためなのか。しかし「何でもカード時代」は、そういった実利的な理由を超えて、深いところでこの時代の無意識の欲望に誘導されているように思えてならない。その欲望とは「あらゆるものを機械に乗せる」欲望だ。これは「すべてを情報化せよ」というユビキタス社会の厳命だと言い換えてもいいが、私はどうも「情報化」という言葉に胡散臭い響きを感じる。だから「あらゆるものを機械に乗せる」と、とりあえず表現したい。

この欲望はショッピングや交通移動や身分証明に限られる話ではない。まさに対象は「あらゆるもの」に広がる。その中には私たちがこれまで「アート」と呼んで来たものも例外なく含まれる。そして「メディアアート」は、この欲望を愚直なまでに正面から受け取っている新しい分野ではないだろうか。その発露が多様な形態でリアライズされ、私たちがメディアアートとぼんやり呼ぶ領野が形成されているのではないか。

今回の道場プロジェクトで、佐々木敦、榎木野衣、畠中実、吉岡洋の各氏と対談や討論を重ねるなかで繰り返し問われたのは「メディアアートとは何か？」という問いだった。問いの姿勢が真剣であればあるほど、つまりメディアアートの深層にあるだろう共通の属性、固有の本性に肉薄しようとするほど「良く分からない」ことになってしまう。「メディア」という言葉が、最新のテクノロジーだけでなく、身体や声や文字といった人類にとって根源的な原初形態までもを広範に含み、「アート」もまた固有の歴史を持った古典的／近代的なジャンルの境界を大きくはみ出している現状にあっては、煙にまか

れ、良く分からないのだ。そもそも、突き詰めるほどに問いそのものが煙にまかれる構造が、ここにはあるように思える。

ただ、各氏との突っ込んだ議論のおかげで、私自身には、おぼろげではあるが多少は見えて来たポイントがある。こう考えてみてはどうだろうか。「メディアアートでは目的と手段の関係がひっくり返っている」のだと。例えば、新しい音楽を作る〈目的〉のために新しい技術を〈手段〉として追い求める…と私たちは納得しているけれど、これが逆なのだ。実態は「あらゆるものを機械に乗せる」欲望を具体的に発露する領域のひとつとして、たまたま馴染み深い「音楽」や「美術」が選ばれているのではないか。最初から目指されているのは、技術を適用することそれ自体であり、対象は音楽でも絵画でも建築でも一向に構わない。言い換えれば、いずれそのうち旧来のアート分野はすべて「機械に乗る」ことになるだろうし、目下メディアアートの世界で起こっている諸事例もこの仮定を裏切るようには見えない。

したがって、アートの営みのなかで先端技術を手段として使えばメディアアートになるのではない。メディアアートとは、扱う素材や手法によっても、依拠する技術によっても定義されない。ここが写真や映画と違う。なぜなら、写真や映画は依拠する技術の特性によって、その芸術ジャンルとしての境界がハッキリ確定されているからだ。誕生して100年以上経過してもなお、両者は「レンズで光を集め機械的に像を物質に定着させる」という本性から一步も出ていない。写真は銀盤であれフィルムであれデジタルであれ、写真以外のことができないのだ。だからこそ、これらがアートの仲間入りを果たすにあたって、改名されることもなく発明当初の技術の名前がそのままジャンル名として流通するようになったわけだ。

では、メディアアートを定義するものは何なのか？それは「あらゆるものを機械に乗せる」この時代の欲望をどう表現し、どう対峙するかという「アートとしか呼びようのない態度」に他ならないのではないだろうか。欲望は時代に

共有されたものであるが、何にもまして自己に取り憑いた欲望でもある。この自己の欲望とどう向き合うかが、メディアアートを他の芸術ジャンルと隔てる最大のポイントになるのではないか。それはもはやジャンルというアート史の枠組みを超えた話になるだろう。

この時代の欲望に向き合う態度といっても、それは一様ではないだろう。「過剰なまでにわざわざ機械に乗せることで、欲望の姿を浮かび上がらせる態度」「当の機械に手を加えることで欲望の流れに対しあえて逆らってみる態度」「その欲望が届かない場所を開示する態度」。もちろん、他にもあるだろうが、さしあたりこれら三つの態度が思い浮かぶ。

そして、今回の道場プロジェクトで選考された三作品は、仮に作者自身がそのようなことを意識していなかったとしても、この時代の欲望を反映し、それに対する作者自身のレスポンスの方向を暗黙のうちに指し示すものだったと思う。「あらゆるものを機械に乗せる」この無意識の欲望のまま、嬉々として装置と戯れ、情報化社会を堪能して生きる道もある。同時に、実に回りくどい、非効率で面倒な作業を通じて、この欲望と向き合ってみる道もあり、それは「アートとしか呼びようのない」道ではないだろうか。

佐近田展康 [さこんだのぶやす]

フォルマント兄弟の弟。音楽家、メディア・アーティスト、メディア理論研究者。独自に開発したリアルタイム音声合成による作曲、パフォーマンス多数。現在はメディア・アートにおける機械の存在論の可能性を研究。ノイマンピアノの相棒。著書に『Maxの教科書』（ノイマンピアノ著、リットーミュージック、2009）。CD『時計仕掛けのエルメス』など。名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科准教授。

「道場」を後にして

吉岡洋

今回のプロジェクトには「アドバイザー」として関わったわけだが、実を言うと（申しわけないことだが）アドバイスらしきことは何もしていない。企画に関してはフォルマント兄弟が、審査に関しては三人の審査員がそれぞれ行い、わたしはまったく口を挟んではいない。ではわたしの仕事とは何かというと、まず兄弟のひそかな悩みを聞いてあげること（これはちゃんとやった）、それから「道場」に臨席すること（一回だけ遠隔参加となったが）、このふたつであった。たしかに「道場」というと、奥の一段高い所に髭をたくわえた老師が黙って座っていたりする（本物の道場は違うと思うけど、マンガや時代劇ではそうである）。その老師はきっと何でも分かっていてメチャメチャ強いのだらうと思われたりもするが、本当のところは謎である。いずれにせよ、そういう存在がいた方が「道場」なる空間は何となく安定する、という面は確かにある。なので、それが今回の私の役割だったのだと理解している。

なぜ「道場」にそうした安定化の役割を持つキャラクターが必要かということ、「道場」という空間はつねに外部に晒されている不安定な場所だからである。まず「道場破り」が来る。「他流試合」とかもある。つまりそこには、あるジャンルの正統性やそこでのルールが通用する根拠が、「他者」の登場によっていつ危機に陥るかわからないような状況がある。いや「道場破り」や「他流試合」よりもはるかに恐ろしいのは、そもそも「道」や「流派」の外部にいる自然児の出現かもしれない。『いなかっぺ大将』（川崎のぼる、1968年）の風大左右衛門（大ちゃん）のような存在。青森の自然の中で育った大ちゃんは上京して柔道という「文化」に入る。だがおしっこは漏らす、ムシャクシャすると裸になる、しかも得意技はネコから学ぶといった自然児ぶりを毎回発揮し、それを師匠の大柿矢五郎がなんとか「柔道」という枠組みで解釈しようと努力するという、そのまま現代芸術論として通用する物語である。

さて、プレゼンテーション道場の課題は「メディアアートにおける音楽」であった。さながら禅の公案のごとき難題である。難題というより、原理的に

解けない問題だ。(「における」とは、「メディアアート」の中に「音楽」がある、という意味なのか等々、考えれば考えるほど分からなくなる)。だが公案というものはまさに(通常の論理操作によっては)「解けない」がゆえに、それに直面した人の意識レベルを暴力的に上昇させるという機能を持つ。この課題を突きつけられた人は、慣習的な理解を離れて、「メディアアート」とは何か?そして「音楽」とは何か?という原理的な問いに向かわざるをえない。さらに、このような課題に応じて集められた作品群の「審査」を委ねられた審査員諸氏にとっても、これはキツイ試練となる。「選ぶ」という行為は、深層において常に「選ばれる」という側面を持つが、それが本プロジェクトではことさら強く露呈する。そこで選ばれた作品は、その作者についてよりも、それを選んだ人についてより多くを語ってしまうのである。

本プロジェクトにおいては、フォルマント兄弟は審査にはタッチしないという点で、表面的には、一歩退いた控えめな立場を選択したようにみえるかもしれないが、実はとんでもないのである。彼らはなんと、アドバイザーに「道場」空間を根拠づけさせ、応募者には解けない公案を与え、審査員には作品に「選ばれる」ことでみずからを暴露するという試練を課したのだ。表面的にはひと当たりのソフトなこの二人のアーティストの持つ深い暴力性(およびそれと不可分な魅力)を、ここに見ることができるだろう。このプロジェクトは、文化庁の「メディア芸術人材育成支援事業」として行われたものである。つまりそれは制度的には、「若手の育成」という教育的な意味をもつ催しであった。だがすべてが終わった今、これらはフォルマント兄弟による「作品」以外の何ものでもなかったのではないか?という疑いが、わたしの中でははだいに強くなっている。つまり彼らは文化庁をも、応募した若手アーティストをも、審査員やアドバイザーをも、みずからの作品の「素材」として利用していたのだ。

けしからん!と思う人がいるだろうか。わたしは、それでよかったのだと考える。なぜなら若いアーティストは、作品を審査されたり、評価されたり、適

切なアドバイスを与えられることによって成長するものではないからだ。若者が年長者から本当の意味で何かを学ぶことがあるとしたら、それは年長者たち自身が必死で闘っている姿を、つつみ隠さず見せるときであろう。「手加減」してはいけない。それは「道場」の掟である。その意味で、このプロジェクトはたしかに「人材育成」を隠れ蓑にしたフォルマント兄弟の作品にほかならなかったのだが、まさにそうであったからこそ、またそうであるかぎりにおいて、同時に真の「人材育成」の機会ともなりえたのである。

吉岡洋 [よしおか・ひろし]

本企画のアドバイザー。甲南大学教授、IAMAS教授を経て、現在京都大学教授。著書に『情報と生命—脳・コンピュータ・宇宙』、『(思想)の現在形—複雑系・脳空間・アフォーダンス』など。

『ダイアテキスト』(京都芸術センター、2000—2003)、『ヨロポン Diatx.Yamaguchi』(YCAM、2008)編集長。「京都ビエンナーレ2003」「おおがきビエンナーレ2006」総合ディレクター。作品『BEACON』プロジェクトチーム・メンバー。

スケジュール

2010年10月1日～11月11日	作品公募期間
2010年10月24日	プレゼンテーション道場 プレトークイベント 「メディアアートにおける"音楽"の問題系」(ATカフェ)
2010年11月15日～16日	プレゼンテーション道場 審査会
2010年11月22日	入選作品発表
2010年11月28日	プレゼンテーション道場 畠中実セレクション
2010年12月11日	プレゼンテーション道場 佐々木敦セレクション
2010年12月18日	プレゼンテーション道場 榎木野衣セレクション
2011年2月25日	NTTICC「みえないちから」展関連イベント シンポジウム「メディア・アートにおける音楽とはなにか」



■ATカフェでのイベントでは、兄弟の作品紹介と、メディアアートにまつわる諸問題についてトークを行った



■公募作品の選考会は東京都内の会議室で行った

プレゼンテーション道場の開催

プレゼンテーション道場イベントは、情報科学芸術大学院大学(IAMAS)マルチメディア工房を会場に開催した。イベントでは、フォルマント兄弟と選考委員によるトーク、選ばれた作品の上演、入選者を交えたトークを行った。

Potential of a computer as an instrument

水本賢興

「NTT InterCommunication Centerで僕がこれまでやってきたことは、これはメディアアートだという作品を見せることより、これ『も』メディアアートではないか?と見せてきた部分があったなと思っている。最近、メディアアートの定義を明確にしようという動きがあるが、それとは違うことをやってきたように思う」と畠中さん。

企画のテーマである「メディアアートにおける“音楽”」については、「装置やメディアを使って、通常の音楽の方法では再生や流通できない『音楽』、そういうものが『メディアアートにおける“音

楽”』か、と思いつかんだ」(畠中)。

入選した水本さんの作品『Potential of a computer as an instrument』は、分解したコンピュータから直接電流を取り出し、コードの抜きさしの操作で「演奏」をする。どこをどのように動かしたら、どんな音になるのかを事前に調べてスコア(楽譜)を制作してあり、それを元に演奏している。会場には、壁や床がビリビリ震える爆音が響き渡る。

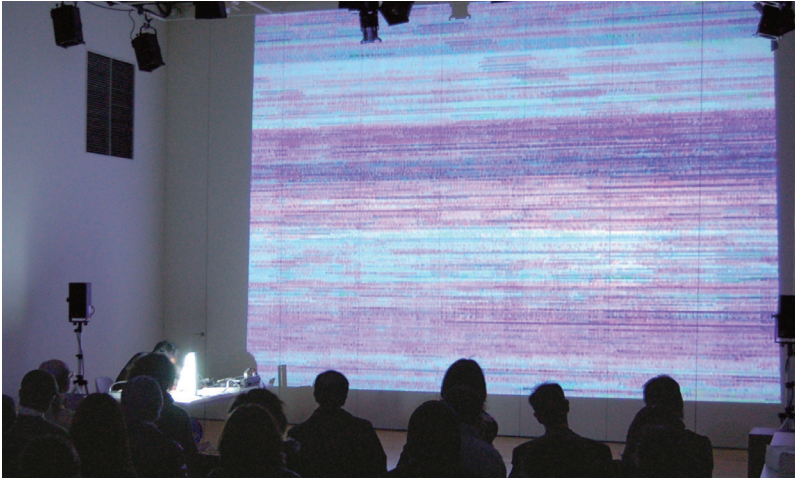
むき出しになった基盤の上でコードを操作すると、爆音とともに、出力される映像にもノイズが走る。

コンピュータの基盤をむき出しにして



■分解され、基盤がむき出しになったコンピュータを操作して演奏する水本さん

■壁が震えるような爆音が鳴るとともに、OSやソフトウェアの画面が「コンピュータの断末魔」のように、ノイズまみれになる



壊れるギリギリのところで演奏するという行為、即興でなくスコアがあるということ、音響の美しさとは何かということ、演奏する音の必然性、爆音を使うことの意味、Max/MSP や SuperCollider などのソフトウェアを使うこと、これまで発表された「コンピュータを使った音楽作品」との類似点と相違点、といった点に話が及んだ。

「コンピュータが正しい状態で音を発して音楽を作るという理解を超えている。これがコンピュータ音楽なんだと言ったら、他のものはすべてシミュレーションになってしまう、そんなわけのわからなさを感じた」(三輪)、「水本さんの作品は、これまでメディアアート作品がバッ

クグラウンドで利用してきた、Max/MSP や SuperCollider を全面に出してきた、技術批評のようなところがよかったと思う」(畠中)。



■左から佐近田さん(弟)、畠中さん、三輪さん(兄)

twitter 音楽

松本祐一

「いわゆる『メディアアート』というものには僕は懐疑的であって、何がメディアアートか、さらに、よいメディアアート作品というものはどんなものかということもあいまいである。今回は、メディアアートという言葉の使われ方に違和感を持つ人による企画と思って審査員を引き受けた」と佐々木さん。

メディアテクノロジーの発達と関連する音楽作品やシーンの変化について、90年代後半までは、テクノロジーの進化がそのまま表現となり、それが00年代以降は出尽くしてしまい、アレンジの時代に入っているのではと指摘。「テクノロジーでできるこ

とが出揃ってきて、違う考えかたができないと新しい表現をするのは難しいのではないか」（佐々木）。

松本祐一さんによる入選作『twitter 音楽』は、テキストの品詞を分解して、その種類を音程に、単語の長さを音符の長さとしてメロディを作る前作『アンケート・アート』で使った手法を、twitterのつぶやきに応用して構成したものだ。ハッシュタグを使ってつぶやいた6人分のテキストを使って音楽が作られる。音程や音色もハッシュタグで変更できる。

アドバイザーの吉岡さんは、Ustream中継+Twitterでトークに参加した。

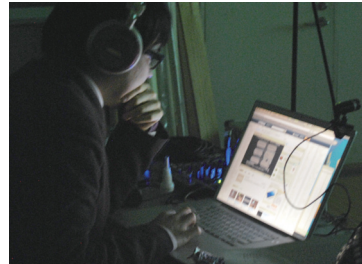


■上演前にトークを行う佐近田さん、佐々木さん、三輪さん(左から)

今回の応募作品は、さまざまなタイプの作品があったが、それぞれ狙いがはっきりしていて、「メディアアートと音楽」というテーマについてよく考えられたものばかりで良かった、また、松本作品は審査の際の作品説明ビデオが特に秀逸だったと佐々木さん。松本さんの前作「アンケート・アート」は政治的な問題を扱う、メッセージ性の強い作品だったため、同じシステムをベースにしたこの作品には、そのコンセプトへの質問が会場からも多くあった。

「プレイベントのトークを見て、作品を応募しようと思った。自分には『エン

ターティメント』というものへのあこがれがある。前作の政治性やメッセージ性よりも、今回は twitter の持つリアルタイム性と参加性を重視し、楽しんでもらえる作品を目指した」(松本)。



■ Ustreamの画面を見ながら演奏をコントロールする



■ twitterにアクセスした6人分のテキストが品詞分解され、音楽に変換される

ワラウドン

ワラビモチ愛好会+山路製めん

この回のトークは、メディアアート、メディアテクノロジーと芸術についての問題が中心となった。「メディアアートというものは、従来の芸術のジャンルを統合したり関係づけたりするプラットフォームではなく、芸術の一ジャンルとしてあるのだと思う。しかし、ジャンルが細分化していけばいくほど、そのジャンルの表現はひとつに収束してしまう。メディアアートはジャンルにこだわらず、表現をどこに着地させるかということが重要なのではないか」（榎木）

トークに続き、入選作品『ワラウドン』の上演が行われた。ワラビモチ愛好会の

PHIRIP さんが、パフォーマンスと作品説明のプレゼンをしながらわらび餅をつくり、山路製めんの山路智恵子さんがうどんを打って茹で上げる。

パフォーマンスは、ボウルを鳴らしながら山路さんがゆっくり入場するところ



■ Macを使ってパフォーマンスしながらわらびもちを作るPHIRIPさん(左)とうどんを打つ山路さん(右)

■フォルマント兄弟、榎木さん、PHIRIPさんでトークを行う間も、山路さんはうどんを作り続ける



からスタート。PHIRIPさんの絶叫や、PHIRIPさんがわらび餅をまぜる動作をセンサーで取得し、壁に投影された「わらび餅の神様」がカウントするなどの、いくつかの細かいパフォーマンスが続く。山路さんは淡々とうどんをこね、打ち、茹であげていく。

小麦粉やきなこ、うどんのかりんとうを作った揚げ油の匂いが漂い、審査員らだけでなく来場者もわらび餅とうどんを食べながらのトークとなった。

前後の脈絡のあまりないPHIRIPさんのパフォーマンスが、機材の故障を間に挟みつつ、その独特の間を保ちながら、いい意味でのグダグダな感じのなか行われた。「こんなだめなものを見たのは久しぶりで、新鮮だった」（榎木）「いつもだめなんです、今回はいつもに輪をかけてひどかったです」（PHIRIP）。

この作品はいったいどういうものなのか？ということを観客も含めみんなで一

緒に考えるような後半のトークとなった。

「これはメディアアートというよりも、空間と時間軸とプロセスを共有するアート作品、と考えられるのでは」と榎木さんが締めくくった。

■左から三輪さん、佐近田さん、PHIRIPさん、榎木さん、山路さん、吉岡さん



ICC 『みえないちから』展関連イベント

シンポジウム「メディア・アートにおける音楽とはなにか」

このテキストは、2011年2月25日[金] ICC 4階 特設会場にて行われたシンポジウムの内容を要約したものです。

出演 / 三輪眞弘さん、吉岡洋さん、佐々木敦さん、畠中実さん

三輪： 今回は『お化け屋敷』と『プレゼンテーション道場』の二つについて集まっていたかと思いますが、まずは作品について話したいと思います。

フォルマント兄弟は美術から音楽、メディアアート、西洋から輸入された芸術という概念から日本の芸能のようなものまで境界を越えて取り戻さなければと意気込んでいたのですが、4ヶ月も耐えうる展覧会の作品を作るということに非常に悩み、最後にたどりついた苦肉の策というのが今回の作品です。新しいようで非常に古いこのお化け屋敷というものを表現の一つの形式とぼくらは考えて、読解したり鑑賞するものではない、装置の体験という表現ができないかと計画したわけです。そもそも兄弟がメディアアートというものに深くかかわることになったのは、二人とも若いときにあこがれて目指した「音楽」のためでした。しかし現代社会において、その音楽のありかたや意味を考えていけばいくほど、その問題の核心は音楽の知識とか歴史といったものとは違うある深い疑問、現代における装置を使った表現一般へつながっていきます。

わたしたちがメディア装置に接する際に漠然と抱く不安とか不気味さなどがあると思うのですが、それがどこから来るのかという点に兄弟は興味を持っています。その視点なしには一応永遠に供給されることになっている電力の供給と科学芸術の進化を前提に、視聴覚装置というものと無邪気に戯れて行く以外に可能性が僕らには見えないからです。

そして、もう一つ個人的な理由もあります。それが兄弟が普段大学で若者と接しているということ、若者は普段、ビデオやアニメーションやコンピュータ音楽やデザインやプログラムなど考えられるかぎりの装置を使った表現に挑戦しているわけです。そういう若者たちの横で教師として教える立場の大人というのはどういふ存在なのかを考えないわけにはいかない。

現在の状況はまちまちですが、芸術における古典は忘れ去られ、規範は崩壊したかのように見えます。だとすると、教師が若者の作品をどうやって評価できるのだろうか。その場限りの面白さや、ネット上の評価やどれだけ売れたかそういう物差ししかないのかと考えざるを得ないわけですが、大人としてそれだけで人間が作ったものを評価してはいけないと考えています。ではそうではない物差しとはなんなのか、ということを兄弟で話し合ってきました。その話し合ってきたものがこれからお話しするプレゼンテーション道場となります。

プレゼンテーション道場には、「メディアアートにおける“音楽”の現在」というサブタイトルをつけました。音楽とはどういふものなのか、コンピュータ音楽はメディアアートなのか、メディアアート全般を装置を使ったものとしてとらえてもいいのか、というような僕らもはっきりとは言えない疑問がある。これをテーマとして若者に公募を募り、それを選ぶ過程で考えていこうと思いました。

このプロジェクトの重要な点は、兄弟は応募作品を選考せず、三名の選考委員が選んだ作品に対してディスカッションするという点です。その三方は畠中さん、佐々木さん、今日はみえさん

が榎木さんです。それから兄弟の悩みを相談している吉岡さんにアドバイザーとして関わっていただいています。

公募を開始した際に、非常にハードルが高いですね、と言われたのですが、事実そのようで、募集期間が短かったこともあります。14 作品くらいしか応募がありませんでした。うーんと思いましたが、ひとつひとつをみたところ、さすがにハードルの高い公募に応募してくれた若者たちは非常にレベルが高かったわけで、どれが選ばれても不思議ではないと思われました。それで実際に三作品が選ばれ三つのイベントが行われました。

(松本祐一『twitter 音楽』上映)

佐々木： それぞれの審査員が応募作品を見て、ひとり一つ選ぶということだったんですが、結果的にかぶらなかった。僕はいくつかこれはというものを選んでいて、最初この作品ではないものを選ぶと思っていたんですが、その日の夜に三輪さんにメールしてやっぱりこっちにしたという経緯がありました。以前 BankArt のコンペで選んだものが『アンケート・アート』で、今回まったくそのことに気づかずにこれを選んでいて、松本さんがやっていることが結構好きなんだなとわかりました。メディアアートとは何か、メディアとアートと音楽とは何かというキーワードの意味するところ、松本さんの作品はこういった問題意識の次元というよりも、わりと素朴によくできていて、まったく興味が無い人がみても訴求力がある、簡単に言うとおっぱいな印象の作品と思いました。

(水本賢興『Potential of a computer as an instrument』上映)

畠中： ノートパソコンを分解して、その基盤から直接電流を取り出して演奏するという、ハッキング、ペンディングの手法によるパフォーマンスでした。これはパソコン自体を演奏しているという感じで、Max/MSP などのプログラムは走ってるんですが、それをコントロールするのに中の配線をいじって音色などを変化させる。コンピュータの内側と外側がひっくりかえってしまったような。

なんでこの作品を選んだかと言うと、「装置を使った」表現ということに直球で挑んでいる。装置自体を問題にしているところで、こういった手法自体が、例えば先行する例で言うとニコラス・コリンズのような人を思い出させるんですが、そういう人たちを知ってか知らずか、その延長として展開されているように思いました。今回の応募者の中に見られるいくつかの傾向の一つを代表するものとして選ばせていただいたわけです。

(ワラビモチ愛好会+山路製めん『ワラウドン』上映)

佐々木： 料理が演奏になっているんですね。やっているところを見ると間違いなくこれが一番面白そうに見える(笑)。この人たちがすごいのは、こういうことをやるための対象としてワラビモチを選んではいけないわけじゃなくて、ワラビモチを広めることの方が上位にあるんですね、ワラビモチの活動の一環としてこれがあるみたいな(笑)。

吉岡： ぼくはアドバイザーという関わりで選考には関わっていないのですが、今日は榎木さんがいないので代わりに、PHIP という人はワラビモチを伝道することが最終目標で、パフォーマンスとかアートというのはそのための手段にすぎない。今回はうどんを作る山路製めんという人と出会って二人でやる

うということになって、テーマ上、ボウルにマイクつけたりセンサーつけたりそういうことでサウンドらしきものを作ったんですが、それはまあ、どうでもいいところがあるんですね。スタジオで実際に料理をつくって審査員とかお客さんに食べさせるといことがこの作品の肝です。例えばクリット・ティラバーニャという料理を作ってふるまう作家がいるんですが、彼女たちは名前も知らない。現代美術的に料理を意識的にやっているというわけではないんですね。

三輪： さっきの作品が選ばれてもおかしくないと言ったんですが、この作品だけ選ばれないだろうって思っていました。

佐々木： 決してネガティブな意味ではないですよ？審査のときにも三輪さんがおっしゃってましたが、みごと榎木さんの心を打ったわけですね。

吉岡： これだけは選ばれないだろうなと兄弟が思っていたということは、榎木さんがこれを選んだ大きな理由の一つだと思います。それと、この作品の重要な点は、「結構おいしい」といことなんですね。

佐々木： それは重要ですね、味がひどいもんだったらどうしたらいいかわかんない。
パフォーマンスを見ると、これがいちばん面白そうな感じがします。僕の選んだ『twitter 音楽』はtwitter 上、つまりネット上で起こることです。でも今回はプレゼンテーションの場があって、そこでtwitter の画面を出してやるんだけど、その場で起きていることとしてはインパクトが弱い。でもその場性のインパクトとメディアアートのもつインパクトというのはパラレルな関係にあると思うんですよ。ワラビモチのようなものは面白し大好きですけど、多分この人たちが選ばれないと三輪さんたちが思ったということは、そういうことと関係があるんじゃないかなと思いました。メディアアートではないじゃね？と。

吉岡： メディアアートではないんだけど、そのことによってメディアアートに対する批評的距離を保つことができる。三つの選ばれた作品を並べると、ワラビモチ以外の二つの作品は基本的にやっぱりコンセプチュアルですね、つまり『twitter 音楽』は「メディアアートにおける音楽」という要素の中で言うと、音楽の部分はすでにできあがっているんですね。それはアンケートであれなんであれ、文字があればできる、それをtwitter にしただけで。佐々木さんの会はどうしても行けなくて、Ust で見てtwitter で参加しましたが、あとから現地で参加した人に聞いたら、遠隔地からやる方が面白いと言われました。自分がtweet したものが、現場でプロジェクションした画面に流れて「あ、でたでた」とかいつてうれしくなる。これは何かと言うと、メディアアートの部分で音楽の部分ではないんですよ。水本くんのもの、パフォーマンスとしては身体にびんびん響いてくるものなんですけど、畠中さんが言われた通り、機械の中から直接電流を取り出してやっていて、音響そのものだけでなくその仕組みを知ってないといけなわけで、自分の血でベイントしているようなものなんです。でもこれはやはりメディアアートの方であって、コンセプチュアルな部分なんですね。

佐々木： 今回の応募の中で音楽に重点があったものは結構ありましたよね。Speech シンセですごい長い物語を読み上げてきたものは面白かったので候補にしました。

音楽的な部分に振れるとメディアアートの部分が薄れてしまって、意外とメディアアートと音楽との組み合わせは難題だったのかもしれないと思います。どっちかがあるレベルに達しているもの

が評価を得ていて、両方がバランスよいものはなかなか難しいのではないかなという気がしました。

畠中： 「お化け屋敷」のテーマとつなげてみると、僕の選んだ水本くんとワラビモチはパフォーマンスで演奏という概念が確実に入っていますが、松本くんの『twitter 音楽』はいわば音楽の亡霊みたいなもので、彼の作家性というものはアルゴリズムなどに投影されているかもしれないんだけど、それはある程度作ってしまったら放棄してしまうもの。いわゆる演奏というものも付随しないし、そういう意味では非常にテーマと合致していると思いますね。

佐々木： 「メディアとアートと音楽」といったときに、メディアというものをどんなふうにとらえるかということポイントだと思うんですね、例えば、ライブの音楽が録音されCDになったとして、ライブを体験した人もしてない人も何を想定しているかと言うと、もっと上に何かイデアルなものが想定されていて、どこかにリアライズされたものがあるわけじゃないと思うんですよ。ということはメディアとしての音楽も、テクノロジーの新旧ということとは別に、イデアルな観念があるんだけど、それが現実的な現象として具現化するポイントとしてそれはCDであったり、ライブであったり、スピーカーであったりする。そういったものをパラメータに入れて作るということ、現実的な条件づけというものをフィードバックして作曲する、ものを表現するなら、それは全部メディアだと思うわけです。

だからメディアアートとしての音楽というのはなかなか難しいと思う。われわれが過ぎ去ってしまったものを体験するにはなんらかの仕組み、テクノロジーが必要で、それを幽霊だと思っちゃう人もいれば、そういうことを機械的に再現してしまおうとする人もいて、と言っているのがフォルマント兄弟の作品で、他の人がいろいろとテクノロジーを使って作品を作っているのを、フォルマントの作品はそういう足下をいちど立ち返ってみようとしている、それがすごく面白かった。

畠中： 今回、三輪さんに展覧会のテーマを送ったら、シナリオのようなものが送られてきて、これはすごいと思い、展覧会の文章を書き換えました。展示されている作品がこういうことでしょとネタばらしされているような、自己言及している作品です。

さて、テーマの「メディアアートにおける音楽」と「音楽」とは同じものなのか、それとも違うものなのでしょうか。

佐々木： どんな音楽でも「メディアアートとしてのあり方」というのはありえると思うんですね、例えばクラシックのあるいはジャズの名曲を、CDなどのメディアで聞いたりライブで聞いたりしますが、その曲は同じものであるという意識があるから、今日のはいいねとかいう話になります。ある音楽(曲)のもった同一性といったものが保たれている。メディアやライブといったリアライズされる現実的な条件があって、それを掘って行くとメディアアートの的になってくるんじゃないかなと思うんですよ。

三輪： 例えばクラシック音楽のCDを買って、この人の演奏作品すごいと思う。それが成立しているのはクラシック音楽という分野があって、多くは生の演奏があって、そういう前提で成立しているということですよ、それがない電子音楽なんかは、現実に担保する場所がないわけだから、浮いてしまいますよね。

佐々木： それもそうなんですが、もっと素朴なこと、例えば電子音楽であったとしても、作曲家が作曲してなくても何か演算させてこんな音ができましたよとするじゃないですか、そういったものがCDになっ

たとする、そのCDが普通のCDであるのとスーパーオーディオCDであるのは違うことなのですが、もともと録音されているものは同じ曲ということになるわけですね。そのCDのオーディオのスペックということだけでも、体験としては違ってくるで、その差異を生んでいるというのがメディアアートだと思うんですよ。そう考えると、結構なんでもメディアアートになっちゃうような気がするんですね。

三輪： アナログテレビが地デジになってクオリティから何からまったく変わった、それがもう、ということですね。

佐々木： 一つの例としてはそういうようなことがあると思います。なのでどんなものでもメディアアートとしての提示の仕方はあると思うんですよ。だからメディアアートになりうる音楽となりうる音楽がないのではないかという。

吉岡： 僕の友人の音楽学者で岡田昭夫さんという先生がいて、彼と昔しゃべったときに、あんまり演奏認めてないピアニストのCDを買ってきて、このCDはいいとこばかり継ぎ合わせてあるので、これはけっこういいと思うんですよ。でもこれは現実のどの演奏にも対応していないものなんですよ。でも演奏者もだれもこれがメディアアートだとは思っていないんだけど、僕はこれはメディアアートなんじゃないの、と思った。今回「メディアアートにおける音楽」を考えるにあたってフォルマント兄弟のお悩み相談のコーナーがあって、メディアアートにおける「音楽」というのは「美術」とか「文学」などと置き換えるとか変な感じがするんですよ。「音楽」がいちばんしっくりくると思うんですよ。

18世紀に鍵盤楽器が出てきたときに作曲家は演奏家の身体を機械のように動かそうと考えたわけですね、機械論の時代ですから。ピアニストになるということはある種機械の体を獲得することと関係があって、僕らの言うデジタルメディアとは違う文脈だけど、根本にある欲望はけっこうつながっているような気がします。たとえばメディアアートにおける文学といったメディア環境があることによって文学がどう変わっているかということに取れるから、音楽についても同じように考えるのが僕はしっくりきました。つまり西洋音楽の規範が成立したこの何世紀かの枠組みを外してしまっ、それ以前の古代の音楽の考え方までさかのぼってメディア環境が音楽にどう影響しているかを考える。演奏が最終的な表現形態ではないから、音楽を歴史的に広いところまで開け放つことを、メディア環境が迫っていると。

三輪： いろいろそうなる装置を使っていろいろとまいが関係ないということになるんですかね。

佐々木： メディアアートを考えときに、メディアのことと、何かがアートと呼ばれることは別の問題ですよ。下手なピアニストの曲を編集したらけっこう良くなったということを知って、パフュームみたいなものは人間の声をロボットみたいにしてるんですよ。それが受けたわけですが、それだけじゃなくてR&Bとかヒップホップとかそういうもので、人の声を機械のように変えるということが流行っていて、そういう感覚がフューチャーみたいに感じたりする。でも本当はそんな加工したものとわかるものより加工したのがわからないくらいの方が技術的に進んでいるわけですよ。

例えばJ-POPなんかでも歌がうまくないシンガーなんかはレコーディングの後で丁寧にいじったりしてるわけですよ。それは加工の痕跡が残らないようにやっていて、聞いている人はこの人超歌うまいとかそんなこと言ってますが、実は生声ではなくて、加工されたものなんです、それについて私たちはフューチャーとは思わない。加工のあとがはっきり残ってる方をそう思う。メディアアートな

んかもそうですが、CG とか 3D が進んでくるとまんなまになっちゃったら、まんまじゃん。

映画で CG ですごくいいことができますよ、といってるけど、例えば三輪さんが（この作品で）CG ホログラフィだったとしたら、うわ、すごいと思うかもしれないけど、それをする必要がわかんなくなっちゃいますよね、いれればいいんだから。

現実に近いっていう現実になることがゴールだったら、いらない。完全に現実化が完成されていなくて、何か足りないのか、ちょっと変なことになっているのかということにひっかかるわけで、パフュームなんかは受けているわけですが、ほんとは浜崎あゆみの方がぜんぜん機械なわけですよ。まあどっちも機械だけ。ということを思いました。

吉岡： ロボットの人が言う「不気味の谷」という話があるじゃないですか、人間に似てきてある線を越えると急に不気味に思えてきて、完全に区別がつかなくなるともうわからない。80 年代に「マックスヘッドルーム」というサイバードラマがあったんですが、あの時代には精密な CG を作れなかったので、実写で人間の顔がいかにも CG みたいに動くように特撮して、それが面白かったんですね、今 CG で同じものを作ったらたぶん面白くないと思うんだよね。

畠中： 榎木さんも『テクノデリック』という本で言っていたと思いますが、クラフトワークがアナログシンセを使ってある意味レトロなテクノであるところに踏みとどまることによって「テクノ」を体現している、というように、まさに本物といっしょになっちゃうと区別がつかなくなる。

その意味で、クラフトワークやパフュームのような方向性は、生身の人間が人間によって演奏される「音楽」に対して「音楽のようなもの」としかいえないようなものを作るということなのかもしれない。今回の三作品についても同じことがいえると思うんですが、音楽のようだけとテクノロジーを介さなければ生まれて来なかっただろう、というものは「メディアアートにおける音楽」という考えもできるわけですね。

吉岡： テクノロジー的なものが身体に入ってきて生身の身体と区別がなくなったら、もうそれはメディア的なものではないわけですよね、感じ方としては。例えば、たぶん 19 世紀の人は熟練したピアニストの身体をメディアアートのパフォーマンスとして見てたと思うんですよ。合理化された指の動きやメソッドといった生身の体に侵入するテクノロジーをみる、そういった感覚というのは僕らがテクノミュージックに感じているものと連続していると思う。

最後に幽霊の話になるんですが、この展示会は全体にオカルトな雰囲気があるんだけど、『フォルマント兄弟のお化け屋敷』に入ると、ちょっとそれがずらされるような、異なったかたちで語られていて、単なるオカルトのリヴファイバルじゃなくて、かなり難しいこと言ってますよね。

畠中： 展示会自体オカルトを標榜してるわけじゃないんですけど。昔の人はわかりませんが、機械によってふりまわされているという状態を、今の人はそこに何か仕掛けがあるとは思うけどオカルトだとは感じないですね。それを見せたかった。機械を使ったオカルトだと思われるけど困るんですが、そうじゃなくて、たとえばメディアアートの観客であれば、どんなに不思議なことがあっても絶対に「仕掛けがあるんでしょ」と見てしまうわけで、それは逃れられない。

吉岡： 現代の合理的な思考をするというのは、我々がそういうふうに教育されているという点で、オカルトはある種排除された世界、魅力があるようにされているけど、兄弟の作品を見て思ったのは、おそ

らく僕らは超常現象の経験とメディアテクノロジーによる経験とは、頭ではぜんぜん違うものだと思ってるけど、身体レベルではよく似てると思うんですよ。お化けとメディアは同じじゃないかと。遠隔性、ヴァーチャル、透過性、継承する性質とか（末代までたったり）、それからデジタルであるというも数を数えたりというもよく怪談で出てくるし、没入感、オブセッションのような内部を置き換えてしまうような感覚とか、そういうこと考えていくといわゆる世俗的なオカルトというのは、今は合理的な世界ですが、どこか扉を開けるとあなたの知らない世界となる。だけど、もう少し根本的に考えると、メディア環境に取り囲まれている我々は、もう既に霊界にいらって考えた方がすっきりするな。なので幽霊なのは僕らだと。

三輪： フォルマント兄弟のキーワードとして、映像やスピーカから聞こえることをすべて「あの世」と呼ぶことにしたんです。つまりコンピュータのキーボード打っている身体はこの世にいたんだとしたら、あっちはやっぱりあの世でしょ、ということ。あの世を見てもらうと思うと整理がつくんですよ。

佐々木： お化け屋敷の最後に取り憑かれるという話があるんですよ。メディアとかコンピュータとか、我々は普段取り憑かれているということを忘却しているわけで、それを気づかせるような瞬間があると、不気味な感じがしたり、神秘を感じたり。理由がなかったらオカルトになるけど、理由があることによって物語が作られて理解ができる。そういう意味では幽霊、お化け屋敷というメタファーは正しいと思います。

吉岡： お化け屋敷って中に入ってただキヤーキヤー言うだけじゃなく、ある種の異界に入ってもう一回出てくる死と再生のような、入った後と違う自分になっているような。最後にあるのは、そのためのお守りとか、お札のようなものですよ。三輪さんたちは取り憑かれるのはよくないと思ってるところありますか。

三輪： 取り憑かれている以上、健康に取り憑かれようよ、というのはあります。

佐々木： 三輪さんはコンピュータ音楽の活動をしてきて、今こういうことをしているというのが興味深いのですが、さっきのあの世のこと言いましたが、あの世はあの世としてこの世でも少しやれることやってもいいんじゃないの、ということですよ。

三輪： だけあの世がこの世にとけ込んでいて、あの世なしには生きて行けない、あの世前提として生きている世界を見ているという、そういう見方もあると思うんですね。

畠中： ドイツでコンピュータ音楽をやったときも、あの世に思いをはせてたということでしょうか。

三輪： その頃は若かったんで、日々刷新される新しい表現に挑戦するというまっとうな姿勢でした。スピーカに関しては、これを使ったらなんでもありになっちゃうということで用心深かったです。僕の作品でラジカセなんか使うんですけども、いわゆるニュートラルなスピーカシステムが自分の作品にはそぐわない、そういう方向性がありましたね。

佐々木： 反オカルト主義者ですよ。逆シミュレーション音楽もそういうことですよ、テクノロジーの仕

掛けがあることに対して、三輪さんは批判的なのかなと思うんです。

三輪： メディアテクノロジーを使っちゃくと、人間側の魔法が機械の魔法に代替されてしまうという、それは逆効果というか、人間の魔法こそ見てみたいものなのに、それを助ける関係になりがちだと思うんです。

畠中： 三輪さんの作品の中に「ありえたかもしれない音楽」というのがありますね。よっぽど人間進化しないと弾けないような譜面がある作品で、いつか弾けるようになったときにようやく音楽になるという。

三輪： 決して人間には弾けないということじゃなく、子供のときからやればできるようになるんですよ。ピアニストになるぐらいの訓練をすればできると思います。

佐々木： 絶対できないというわけではないんですね。人間機械論みたいな話で、コンロン・ナンカロウという方がいたんですが、プレイヤーピアノのための曲は、普通のピアニストの運指ではできない動きが必要なんですが、ある時期からそれを人間が弾くということをやるのが増えてきたんですね。人間もけっこういけるよ、みたいな。テクノミュージックというのはまさにテクノロジーミュージックなんですけど、人間の代わりに機械が演奏するものを大きくテクノと呼んで、人間には弾けないものを含んでいる。そこを作曲家なり、音楽家なり、アーティストなりが自分のクリエイティビティに取り込むことによって、寄与したと思うんですよ。でも三輪さんはそのことに対して懐疑的ということなんです。そういった時代の人と三輪さんは世代が変わらないのに、ほぼ真っ向から否定しているという感じがして、そこが非常に面白いし、逆シミュレーション音楽でアルスのデジタルミュージックで賞を取っているけど、アナログじゃないの（笑）と。

三輪： 身体のことと言うと、作品『あたりさま』は簡単には演奏できません。でも小学生を8人、二年も鍛えれば演奏できるようになるはず。それで方法マシンというグループを結成してみました。

吉岡： 方法マシンのメンバーは実際は大人ですが、三輪さんは、小学生を特別な施設に入れて修行させるというんですよ。それは虐待じゃないかとみんな言うんですが、これはクラシックの音楽では普通で、ピアノとかバイオリンとか、ものすごいスパルタ教育をしてやっていることで、制度化されて気づかないだけなんです。

三輪： 作曲する方としては、楽譜を使う、五線譜を使うといった代え難いところがあって、ピアノを使えば人間業ではない難しい曲を弾く人がいる、ただしひとたび違う記号を使う、例えば創作楽器などならゼロになるわけですよね。改めて、文化というものが身体というものを継承することで支えられているんだなと思い、違う文化をつくるしかないと思いつめて、身体習熟ゼロからやってみようという試みだったんです。

吉岡さんは、メディア環境というもので考えるべきだと言ったのですが、僕は、コンピュータでシミュレーションして確認した上で人間に演奏してもらうのは、スピーカーもコンピュータもないきわめて素朴なものなんだけど、コンピュータが前提になっているということがメディアアートにおける音楽なのかと思いました。

審査員プロフィール

島中実 【はたなか・みのる】

1968年生まれ。NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] 主任学芸員。1996年の開館準備よりICCに携わって14年、展覧会のほか上映、コンサートなど企画多数。主な企画展は『サウンド・アート』(2000年)、『サウンディング・スペース』(2003年)、『サイレント・ダイアログ』(2007年)、『可能世界空間論』『みえないちから』(2010年)など。



佐々木敦 【ささき・あつし】

1964年生まれ。批評家。HEADZ主宰。雑誌エクスポ/ヒアホン編集発行人。早稲田大学、武蔵野美術大学非常勤講師。著書として『批評とは何か?』『文学拡張マニュアル』『ニッポンの思想』(H) EAR ーポストサイレンスの諸相』『ex-music』『テクノイズ・マテリアリズム』など多数。



榎木野衣 【さわらぎ・のい】

1962年生まれ。美術評論家。90年代初頭に東京を拠点に批評活動をはじめ。おもな著作に『シミュレーションイズム』(ちくま学芸文庫)、『日本・現代・美術』(新潮社)、『戦争と万博』(美術出版社)ほか。近刊に『反アート入門』(幻冬舎)。2007-08年に掛けロンドン芸術大学客員研究員としてロンドンに滞在。現在、多摩美術大学美術学部教授。同大学芸術人類学研究所所員。昨秋より大型新連載「後美術論」(『美術手帖』)を開始。



受賞者プロフィール

水本賢興 【みずもと・けんこう】

1986年生まれ。2006年からコンピュータの改造を用いた作品制作を始める。2007年より友人と[b] Laptop Orchestra(<http://bbbbbb.org/>) を結成し、サウンドパフォーマンスを行う。
<http://kenko.web6.jp/>



松本祐一 【まつもと・ゆういち】

1975年生まれ。茨城大学工学部卒業。電源制御機器開発会社の研究員を経て、IAMASに入学。コンピュータ音楽等を学ぶ。作曲を早川和子、三輪真弘に師事。アンケートを行い、その回答の文章から音楽を作るアンケート・アートを中心に、アーティストのサポートや、数多くの映像作品に楽曲を提供。



PHIRIP 【フィリップ】

1997年よりワラビモチ愛好会発足。同時に音楽活動もしている。

山路知恵子 【やまじ・ちえこ】

2001年よりyumboに参加。打楽器を演奏する。2009年よりソロ演奏をはじめ。2010年より山路製めん発足。お赤飯を炊くようなきもちでいつもドラムとうどんを打っている。



平成22年度文化庁メディア芸術人材育成支援事業

メディアアートにおける“音楽”の現在 フォルマント兄弟のプレゼンテーション道場

企画 フォルマント兄弟、情報科学芸術大学院大学 産業文化研究センター (IAMAS RCIC)

企画運営 IAMAS RCIC、小林桂子(ELEFUNTONE)

主催 IAMAS

支援 文化庁

協力 NTT InterCommunication Center、ATカフェ

塚本美奈、岡本ゆかり、難波田隆雄(IAMAS RCIC)、高橋悠、松本和史、松本祐一

編集・デザイン 小林桂子、河村陽介

発行 IAMAS RCIC

岐阜県大垣市領家町3-95 0584-75-6600 <http://www.iamas.ac.jp>

印刷 サンメッセ株式会社

2011年3月発行(冊子版)

2011年4月発行(PDF版)



岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー
情報科学芸術大学院大学



平成22年度文化庁メディア芸術人材育成支援事業

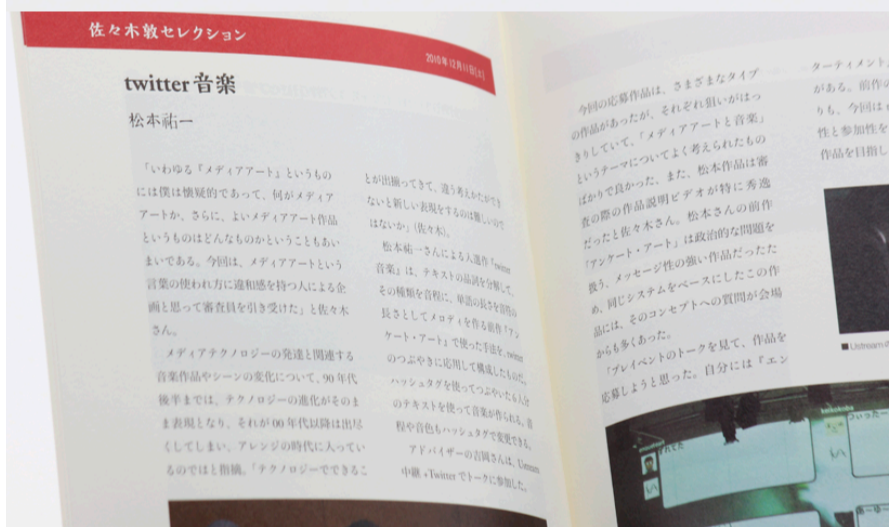


 IAMAS

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー
情報科学芸術大学院大学

 文化庁

平成22年度文化庁メディア芸術人材育成支援事業
メディアアートにおける“音楽”の現在



文化庁の人材育成事業として企画されたプレゼンテーション道場の記録です。3名の審査員のコメントや3組の受賞者の作品についての解説が収録されています。赤と白を基調としたシンプルなデザインに仕上がっています。

This is a record of the Presentation Dojo planned as a personnel-training project by the Agency for Cultural Affairs. The comments of 3 judges and explanations on the works of 3 winning teams are recorded in it. It is produced with a simple red and white themed design.

形態 A5板
 サイズ 147mm×210mm
 コンテンツ プレゼンテーション道場とは何だったのか？
 スケジュール、プレゼンテーション道場の開催、
 シンポジウム「メディアアートにおける音楽とは
 なにか」、審査員プロフィール、受賞者プロ
 フィール

Form A5 Size
 Size 147mm×210mm
 Contents What was PresentationDojo?
 Schedule
 A holding of Presentation Dojo
 Symposium "What is music on Media Art?"
 Profile of judge
 Profile of award winner

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMAS BOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMAS BOOKS and turned into digital books.

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
- ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

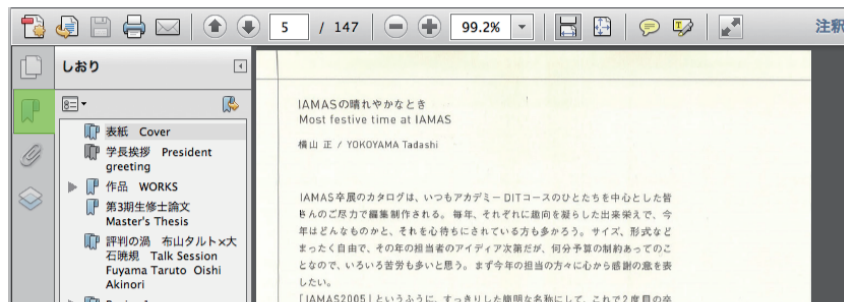
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ Adobe Readerの場合
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
- ・ Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。

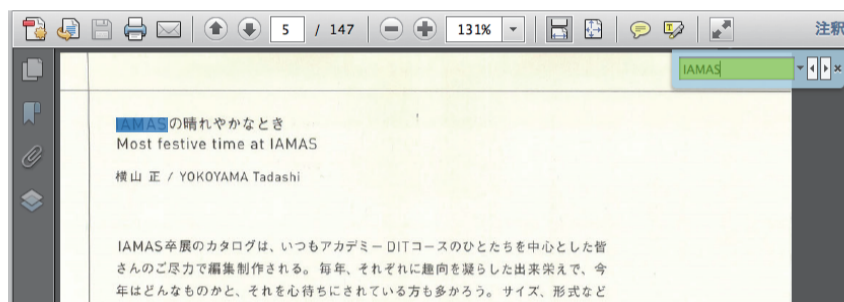
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.

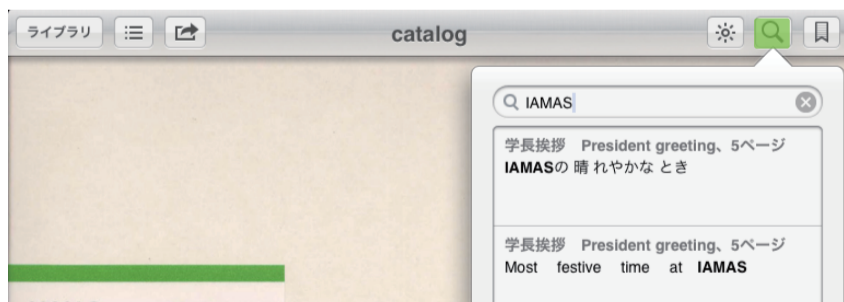


②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

フォルマント兄弟のプレゼンテーション道場
Formant Brother's Presentation Dojo

発行日
Issue 2012年1月再編
January, 2012

編集
Editor 鈴木光
SUZUKI Hikaru

撮影
Photography 萩原健一
HAGIHARA Kenichi

制作協力
Special Thanks 河村陽介
KAWAMURA Yosuke

監修
Supervisor 前田真二郎 瀬川晃
MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira

発行
Publisher IAMAS 情報科学芸術大学院大学
IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS
503-0014
岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ruoke-cho, Ogaki
Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp

CopyRight IAMAS 2011