情報科学芸術大学院大学紀要

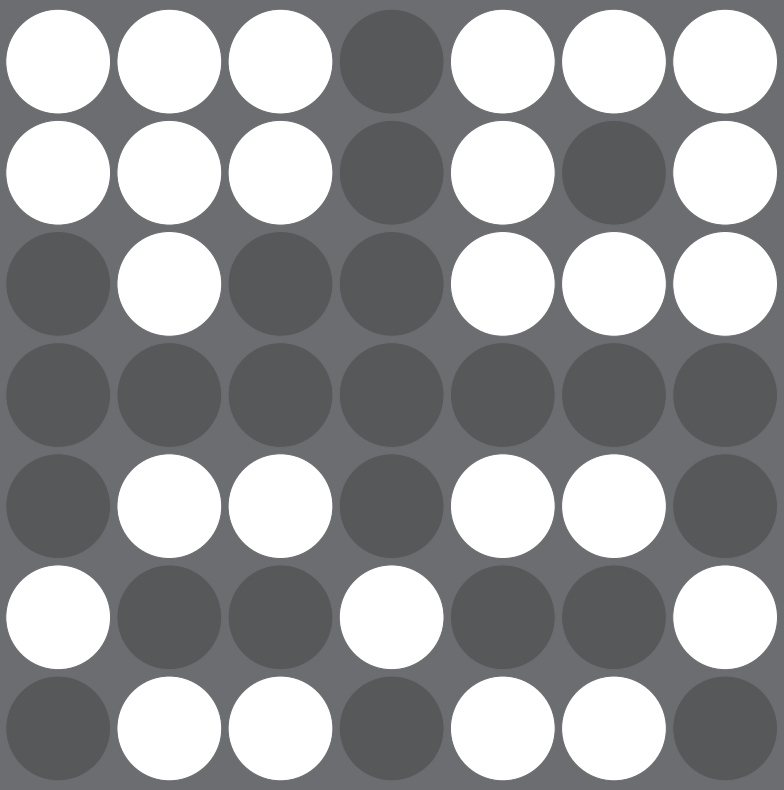


第9巻・2017年

Journal | Institute of Advanced Media Arts and Sciences

Vol.9, 2017

情報科学芸術大学院大学 紀要



篠原資明「〒0∞」～藤幡正樹《Light on the Net》のために（2017年）

第9巻・2017年

Journal | Institute of Advanced Media Arts and Sciences

Vol.9, 2017



ソフトピアジャパンセンタービル1階に設置されていた藤幡正樹《Light on the Net》（1996年）。
扉には、岐阜おおがきビエンナーレで発表された、篠原資明「〒0∞」～藤幡正樹《Light on the Net》のために（2017年）。

情報科学芸術大学院大学紀要第9巻について

2017年度の紀要の特集は、メディア・アートに関わる展覧会「岐阜おおがきビエンナーレ2017 新しい時代　メディア・アート研究事始め」（2017年12月19～24日、IAMAS）と「前林明次　場所をつくる旅」（2017年7月22日～8月20日、岐阜県美術館）を主題としました。

「岐阜おおがきビエンナーレ2017」は、伊村靖子と松井茂がディレクターを務め、メディア・アートの研究手法を探る意味で、久保田晃弘、藤幡正樹、三輪眞弘を研究対象と位置付け、会期中連続で、シンポジウムを実施、その他に資料展示をしました。本紀要では、研究発表とディスカッションを中心にプログラムした、5日間のシンポジウムを採録。採録に際して、当日の発表をもとに、ライブ感をのこしつつ、研究ノートとして再編集しました。掲載順に、石谷治寛、三輪健仁、赤羽亨、松隈洋、渡部葉子、永田康祐、市川創太、松川昌平、有馬純寿、岡部真一郎、北野圭介、飯田豊、喜多千草、篠原資明の各氏が寄稿しています。ディスカッションにおいても、フロアからの活発な議論も収録。多岐にわたる、メディア表現研究の最前線をご覧いただければ幸いです。

「前林明次　場所をつくる旅」は、同展をひとつの問題提起と位置付け、作家自らを交え、これに応答する試みとして、展覧会終了後、畠中実氏（ICC主任学芸員）、長谷川新氏（インディペンデント・キュレーター）を招き、サウンド・アート、あるいはメディア・アートと呼ばれる分野の想像力、社会との接点をめぐり議論しました。この他に、作家に寄せられた感想文を資料として採録しています。

研究ノートでは、「1960～70年代に見られる芸術表現の研究拠点形成と資料アーカイブの構築」（科研費15K02129、研究代表者：伊村靖子）のワークショップから、分担研究者、鈴木勝雄氏（東京国立近代美術館）、話題提供を依頼した成相肇氏（東京ステーションギャラリー）が寄稿しました。

情報科学芸術大学院大学 准教授　松井 茂

特集：
岐阜おおがきビエンナーレ2017
新しい時代 メディア・アート研究事始め
久保田晃弘、藤幡正樹、三輪眞弘

ビエンナーレ概要 …… 6

再演、再制作、再展示
歴史と踊る ——再演の想像力をめぐる3つのケース　石谷治寛 …… 12
「展覧会の再演」について　三輪健仁 …… 26
「再演、再制作、再展示」
—ArtDKT Viewerによる三輪眞弘作品の再制作に関するミーティングの記録映像
—時空間3Dスキャニングシステムによる《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と人の当番のために—の記録
赤羽亨 …… 35
ディスカッション …… 44

資料の読み書きと教育
建築資料が育む建築教育と文化の創造をめぐって——村野藤吾の建築資料があることの意味　松隈洋 …… 52
アーカイヴと展覧会／出来事から出来事へ——何が行われたのか、そしてそれをどう見るのか　渡部葉子 …… 64
《pH》再演のためのアーカイブ　石谷治寛 …… 76
ディスカッション …… 84

久保田晃弘：コードを記述し、実行し、保存する
コードを記述し、実行し、保存する　久保田晃弘 …… 92
内観的コードと実行芸術　久保田晃弘 …… 96
ポストメディアのポストメディウム的状況＝条件におけるコード実行的価値　永田康祐 …… 100
エンジニアリングとしてのデザイン　市川創太 …… 112
植物を育てるように建築を育てる　松川昌平 …… 119
ディスカッション …… 125

三輪眞弘《夢のガラクタ市》2つの再演をめぐって
エレクトロニクスを伴う音楽作品の諸問題　有馬純寿 …… 136
音楽学から「エミュレーション」を考える　岡部真一郎 …… 140
ポストモダン以降、メディア技術の可能性を考える　北野圭介 …… 145
ディスカッション …… 148

藤幡正樹《Light on the Net》を解読する
《Light on the Net》について　藤幡正樹 …… 156
メディア・イベントの可能態 ——藤幡正樹《Light on the Net》を解読する　飯田豊 …… 160
思索するアーティスト藤幡正樹をめぐって　喜多千草 …… 165
メディア・アートの交通論 ——《Light on the Net》をめぐって　篠原資明 …… 170
ディスカッション …… 175

特集：
前林明次 場所をつくる旅

『場所をつくる旅』について　前林明次 …… 186
対談：閉じたループの外へ　前林明次×畠中実 …… 191
座談会：『場所を作る旅』再論　長谷川新×伊村靖子×前林明次 …… 199
参考：旅と場所、あるいは「無理」と「合成」　佐原浩一郎 …… 205

研究ノート：1960～70年代に見られる芸術表現の研究拠点形成と資料アーカイブの構築
1960～70年代に見られる芸術表現の研究拠点形成と資料アーカイブの構築　伊村靖子 …… 210
「精神生理学研究所」というオルタナティブ・スペース　鈴木勝雄 …… 213
乾いた描画に輸血せよ——60年代から70年代におけるコピー機とアーティスト　成相肇 …… 225

評論
落語の身体論(7)『牡丹燈籠』、あるいは圓朝という身体【承前】　小林昌廣 …… 232

Special Issue:
Ogaki Biennale 2017
The New Era Beginning of Media, Art and Performance Studies

About the Biennale 6

Replay, Reconstruction and Re-enactment of Exhibition in Contemporary Art
- Dance with Historie(s): Three cases of Imagination of Re-enactment ISHITANI Haruhiro 12
- Replay of Exhibition MIWA Kenjin 26
- Replay, Reconstruction and Re-enactment of Exhibitions in Contemporary Art "ArtDKT Viewer" - Multiangle video-proceedings of a discussion for Re-enacting Masahiro Miwa' s works: "Spatio-temporal 3D scanning system" - Archiving of a performance work, " Our favorite buns at school lunch for an onlooker and 6 pupils on duty". AKABANE Kyo 35
- Discussion 44

Object based Studies and Educations
- Architectural Education and Cultural Creation through the MURANO Togo Archives MATSUKUMA Hiroshi 52
- From Event to Event: Archive and Exhibition WATANABE Yohko 64
- Archives for Reenactment of dumb type's *pH* (1990-) ISHITANI Haruhiro 76
- Discussion 84

KUBOTA Akihiro: Writing, Excuting, and Recording Code
- Writing, Excuting, and Recording Code KUBOTA Akihiro 92
- Introspective Code and Executable Art KUBOTA Akihiro 96
- Execution-Value of Code in the Age of the Post Medium Condition of Postmedia NAGATA Kosuke 100
- Design as Engineering ICHIKAWA Sota 112
- Growing Architecture Like Plants MATSUKAWA Shohei 119
- Discussion 125

Two Performances of Masahiro Miwa's "Trödelmalkt der Träume-Vorspiel und Lied-"
- Problems of Music Works with Electronics ARIMA Sumihisa 136
- The Potential of Emulation in Musicology OKABE Shinichiro 140
- After Post-modern, Think about Possibility of Media Technology KITANO Keisuke 145
- Discussion 148

FUJIHATA Masaki: Decoding "Light on the Net"
- About "Light on the Net" FUJIHATA Masaki 156
- The Possible Form of "Media Event ": Decoding of《Light on the Net》 IIDA Yutaka 160
- Masaki Fujihata, a Seeker of the Potential of Computer as a Medium KITA Chigusa 165
- Communicational Logic of Media Art SHINOHARA Motoaki 170
- Discussion 175

Special Issue:
MAEBAYASHI Akitsugu: THE JOURNEY TO MAKE A PLACE
- About "THE JOURNEY TO MAKE A PLACE" MAEBAYASHI Akitsugu 186
- Dialogue: Out of the Closed Circle HATANAKA Minoru and MAEBAYASHI Akitsugu 191
- Discussion: Revisitation "THE JOURNEY TO MAKE A PLACE" HASEGAWA Arata, IMURA Yasuko and MAEBAYASHI Akitsugu 199
- Reference: Journey and Place, or "Unreasonableness" and "Synthesis" SAHARA Koichiro 205

Research: Formation of Research H ub and Archiving Materials for Art Study in 1960s-70s
- Formation of Research H ub and Archiving Materials for Art Study in 1960s-70s IMURA Yasuko 210
- *Seishin Seirigaku Kenkyujo* (Psychophysiology Research I nstitute) as Alternative Space SUZUKI Katsuo 213
- Conflict and Coalition with Xerography: the Relationship between Copy Machines and Artists in the 1960s and 1970s NARIAI Hajime 225

Critique
- Somatics of Rakugo(7) "Botandouro" or Corps called as Encho KOBAYASHI Masahiro 232



特集

岐阜おおがきビエンナーレ2017
新しい時代　メディア・アート研究事始め
久保田晃弘、藤幡正樹、三輪眞弘

会期：2017年12月19日（火）――24日（日）
11:00――19:00　＊22、23日は20:00まで

会場：IAMAS附属図書館（ワークショップ24 1F）
ギャラリー1・2、シアター（ソフトピアジャパンセンタービル 3F）、
セミナーホール（同1F）

主催：情報科学芸術大学院大学［IAMAS］、大垣市

会場構成　西澤徹夫建築事務所
広報、資料収集、フライヤー・デザイン、web
コ本や honkbooks、田岡美沙子、早川翔人
スタッフ　赤羽亨、池田泰教、伊村靖子、大石桂誉、金山智子、杉山雄哉、
冨田太基、古澤龍、前田真二郎、松井茂、山田晃嗣、山田聡
協　力　川嶋岳史、菊池周二、HDII高精細映像技術を用いた表現研究
プロジェクト、IAMAS図書館・アーカイブ・プロジェクト



開催趣旨：

情報科学芸術大学院大学［IAMAS］は、2016年度に開学20周年を迎えました。第7回目となる今回のビエンナーレは、本学と軌を一に展開してきたメディア・アートを、性格の異なる3人の作家、藤幡正樹、三輪眞弘、久保田晃弘の活動からひもときます。美術、音楽、工学を背景に、コンピュータと人間の関わり方を表現として、その時々に見出された、多様な「新しい時代」を、シンポジウムと資料展示から検証します。

メディア・アートが追及してきたコンピュータと人間の関わり方は、現在では、日常生活の深部と接地しています。しかしながら、メディア・アートが培った表現や設計に関わる行為遂行的（パフォーマティヴ）な思想は、一過性の現象として見過ごされがちです。こうした言説の再配置を目的としたメディア・アートに関する議論の生成を、いま「新しい時代」と位置付け、岐阜おおがきビエンナーレ2017を開催します。

「新しい時代」とはなにか？　　伊村靖子（ディレクター／IAMAS講師）

過去が再び現れるのは、それが隠れたひとつの現在だからです。

今回のビエンナーレでは、資料展示、コンサートを通じて過去と対峙することを、「メディア・アート」についての議論の端緒としたいと考えています。

メディア意識を背景とした芸術作品は、発表当初、作家と鑑賞者を結びつけていた環境が失われることで、メディア論として機能したはずの批評性が見えづらくなります。その結果、メディア技術がもたらした表現における構造的変化が持つ批評性や観衆論は後退し、領域横断的な言説は、個別の領域の些末な出来事へと分断・分散されたまま、忘れ去られてきました。

しかしながら、ここで問題にしたいのは、こうした忘却ではなく、過去を召喚する行為の側にあります。一過性の行為に賭ける態度を「新しい時代」と標榜すること自体は、ポストモダンの焼き直しを思わせるかもしれません。とはいえこうした地点に立つことからしかメディア・アートの問い直しを始めることは困難でしょう。

表現としてメディアを選択する行為の背後にあった思想とは何だったのか？　また、その現在性について、みなさんと一緒に議論する機会を持ちたいと思います。

メディア・アートのエラボレーション　　松井茂（ディレクター／IAMAS准教授）

20世紀初頭から、有史以来の速度を得たメディア技術の進展は、同時代としての「現代」を、瞬間的に歴史の側へと押し流し、これに追随して更新する社会制度は、常に賞味期限切れの「新しい時代」を現在としてきました。今回のビエンナーレに寄せて換言すれば、「メディア・アート」という言葉も、この20年間で一般化したと同時に、陳腐化しています。とは言え、私はここで悲嘆に暮れるつもりはありません。陳腐化した現象の蓄積が、従来の歴史をより陳腐な現在として膠着させてゆく状況に対して、異議申し立てをしたいと考えているのです。

つまり、私が主張したいことは、単なる記録や保存という行為が思考の放棄であり、その都度毎の「新しい時代」の記録や保存は、自らの動体視力の「精錬＝エラボレーション」として、生存のために活用されるべき「術＝アート」でなければならないということです。「行為遂行的＝パフォーマティヴ」な思想を批評点として扱うべく、メディア・アートに着目し、作品展示ではなく選別した資料展示を、「精錬＝エラボレーション」のためのシンポジウムを、ビエンナーレ自体を実践の場として構想しました。実空間としての大垣のみならず、SNSや中継を通じて、私たちの企みにぜひ参画してください。

シンポジウムプログラム

◎アーティスト・トーク
セミナーホール（ソフトピアジャパンセンタービル1F）
12月19日（火）18～20時
「新しい時代」
登壇者：久保田晃弘、藤幡正樹、三輪眞弘
モデレータ：伊村靖子、松井茂

◎シンポジウム
ギャラリー1（ソフトピアジャパンセンタービル3F）
12月20日（水）15～18時
「再演、再制作、再展示」
登壇者：石谷治寛、三輪健仁、赤羽亨
モデレータ：伊村靖子

12月21日（木）15～18時
「資料の読み書きと教育」
登壇者：松隈洋、渡部葉子、石谷治寛
モデレータ：伊村靖子

12月22日（金）15～18時
「久保田晃弘：コードを記述し、実行し、保存する」
登壇者：永田康祐、市川創太、松川昌平
モデレータ：松井茂

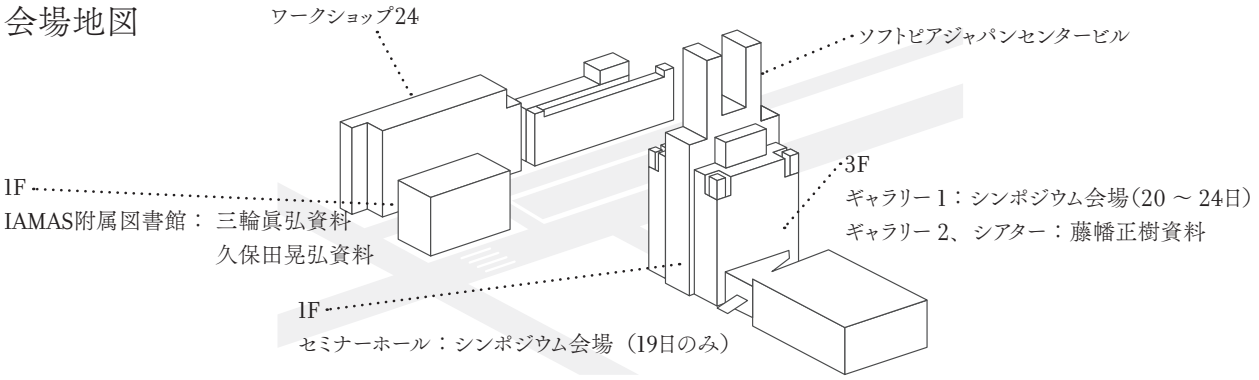
12月23日（土）15～18時
「三輪眞弘《夢のガラクタ市》2つの再演をめぐって」
演奏：篠崎史子（ハープ）、有馬純寿（エレクトロニクス）
登壇者：有馬純寿、岡部真一郎、北野圭介
モデレータ：松井茂

12月24日（日）15～18時
「藤幡正樹《Light on the Net》を解読する」
登壇者：飯田豊、喜多千草、篠原資明
モデレータ：松井茂



アーティスト・トーク「新しい時代」2017年12月19日

会場地図



資料展示と上映

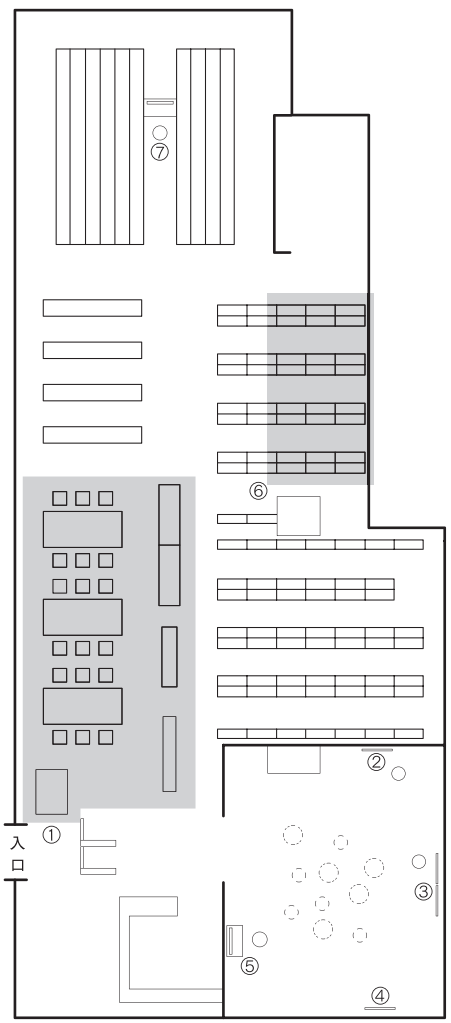
三輪眞弘資料
IAMAS附属図書館（ワークショップ24 1F）

①「三輪眞弘資料」
メゾソプラノとコンピューター制御による自動ピアノのための《赤ずきんちゃん伴奏器》（1988年）、《夢のガラクタ市　前奏曲とリート》（1990年）、2台のピアノと1人のピアニストのための《東の唄》（1992年）、《言葉の影、またはアレルヤーAのテクストによる》（1998年）のコンサートに関するパンフレット、チラシ、掲載記事（新聞、雑誌）、手紙、葉書、手稿等（1988～2017年）＊詳細は4～8頁の目録参照。
②ArtDKT Viewerによる三輪眞弘作品の再制作に関するミーティングの記録映像（2016年）
③時空間3Dスキャニングシステムによる三輪眞弘《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために（2013年）再演の記録（2017年）
④メゾソプラノとコンピューター制御による自動ピアノのための《赤ずきんちゃん伴奏器》（1988年）再演時の映像記録（2016年）
⑤「三輪眞弘資料」
コンサートに関するパンフレット、チラシ、掲載記事（新聞、雑誌）、手紙、葉書、手稿等に関するアーカイブシステムAtoMによる記述およびデジタル資料閲覧。

久保田晃弘資料
IAMAS附属図書館（ワークショップ24 1F）

⑥「内観的コードと実行芸術（Introspective Code and Executable Art）」
・心をもつ言語 Language with the Mind（2017年）
・生成雲の詩学 Poetics of Generated Cloud（2017年）
・コードの中の細断処理 Sporking Shreds in Chords（2006年～2017年）
⑦「久保田晃弘資料」
音響合成用プログラミング言語SuperColliderによるライヴ・コーディングに関するコード、音源、記録写真、記録映像（2005～2009年）に関するアーカイブシステムAtoMによる記述およびファイル共有の提案（実行可能なコードを含む電子データを対象としたアーカイブの試み）。

IAMAS附属図書館



藤幡正樹資料
ギャラリー2（ソフトピアジャパンセンタービル3F）

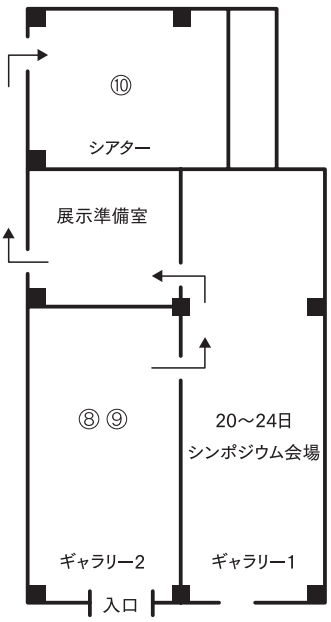
⑧《Light on the Net》（1996年）に関する資料
- 筐体
- 制作時のノート（1996年）
- 慶應義塾大学：藤幡正樹、川嶋岳史、祐川良子、岩田正樹、久保祐也、財団法人ソフトピアジャパン：石田亨、樋口亘「コンピュータネットワークにより始まる未来のメディア空間に関する研究」（『ソフトピアジャパン共同研究報告書』vol.1、1997年3月）
- 祐川良子「インターネットメディアにおける美術作品の試みと考察」（1997年）

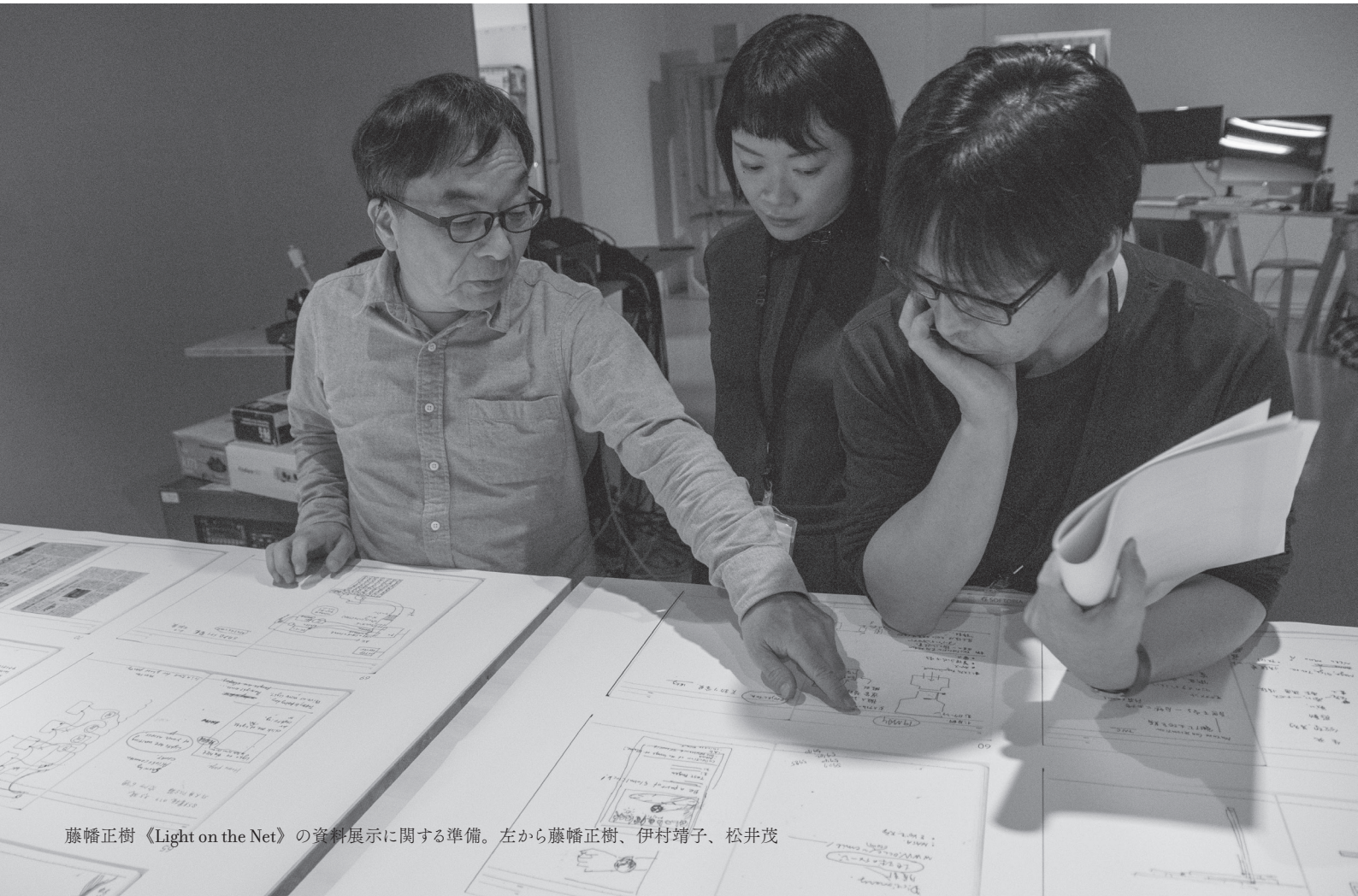
⑨書籍『アートとコンピュータ 新しい美術の射程』（慶應義塾大学出版会、1999年）初出誌

シアター（ソフトピアジャパンセンタービル3F）

⑩テレビ番組『デザインギャラリー形と幻想』（NHK-BS2、1989年）
「First Night 椅子へのまなざし」（1989年7月15日放送）
「Second Night 眼玉は迷宮をめざす」（1989年7月16日放送）
「Last Night 都市・未完の欲望」（1989年7月17日放送）
上映時間：90分。各30分を連続で上映します。
19日――――11:30～13:00、13:20～14:50、15:10～16:30
20、21日、24日―11:30～13:00、13:20～14:50
22、23日――――11:30～13:00、13:20～14:50、18:30～20:00

ソフトピアジャパンセンタービル3F





藤幡正樹《Light on the Net》の資料展示に関する準備。左から藤幡正樹、伊村靖子、松井茂

Symposium: December 20, 2017

再演、再制作、再展示

Replay, Reconstruction and Re-enactment of Exhibition in Contemporary Art

登壇者：
石谷 治寛（芸術史／京都市立芸術大学芸術資源研究センター研究員）
三輪 健仁（芸術学／東京国立近代美術館主任研究員）
赤羽 亨（メディア表現／IAMAS准教授）
モデレータ：伊村 靖子

テーマ

近年、現代芸術の再演、再制作、再展示が注目されています。その理由のひとつに、行為遂行的（パフォーマティヴ）な価値や特定の技術環境を背景とする作品が生まれ、発表当初の意図を考慮した再現が困難になるケースが増えてきたことが挙げられます。こうした関心は、メディア・アートの基礎研究と無縁ではありません。作品のアイデンティティを問い直すための手法として展覧会や研究の事例を挙げながら、作品の保存、記録、記述のあり方について議論します。



シンポジウム「再演・再制作・再展示」（2017年12月20日）の会場

研究ノート

歴史と踊る ——再演の想像力をめぐる3つのケース

Dance with Historie（s）: Three cases of Imagination of Re-enactment

石谷 治寛（芸術史／京都市立芸術大学芸術資源研究センター研究員）
ISHITANI Haruhiro（Archival Research Center, Kyoto City University of Arts）

美術家はどのようにして再演を創作の手段にしてきたか。キュレーターの立場からすれば、再演や再展示はオリジナルの状態をできる限り忠実に再現することが重要視される。それに対して、再演をコンセプチュアルな方法として捉える美術家も数多い。そうした美術家はむしろ作品とされているもののオリジナリティを成り立たせている歴史的文脈を問い直し、聖典や傑作とされる作品のあり方を解体することを目指す。それゆえ再演を通した再解釈の方法のなかにこそ、美術家の批評的な戦略や創造性が発揮されていると見なされる。

美術史は一方で、傑作とされる聖典の解釈や評価を通して、美術の歴史という大きな物語のなかへと作品の豊かさを登記していく作業と一般的には見なされているが、他方でT・J・クラークやリンダ・ノックリンをはじめとした社会史の層で美術活動を相対的に捉え直していく美術史の立場は、むしろ美術館を中心とした保管的な活動の外へと美術作品をとりまく歴史の可能性を解き放ち、階級闘争や女性史の領域、さらには産業史やメディア文化史やアカデミー教育制度史などと、リアリズムや印象派以後の美術運動を接続させてきた[1]。美術の歴史ではなく、むしろ美術を通した歴史こそを、美術史家は再構築してきたのだ。そうした1970年代以降の新しい美術史の研究動向は同時代の美術家の創作を活気づけてきた。美術家と美術史家は、歴史を媒介にしながらお互いを参照し合い、いわばダンスを踊っているのである。この1970年代には、拡張映画やクローズド・サーキットのビデオアートが興隆していたことも思い起こそう。そこでは、技術を媒介に、カメラと受像機がお互いを鏡のように反映しながら閉じた回路を形成し、技術媒体の特殊性が際立たされ、無限回廊のイメージが生み出された。あるいは現実とメディアに媒介されたイメージとが重ね合わせられ、そのずれが無限に戯れられた。しかしその無限に思われた反射や像の重なりは、歴史という長い時間を通して捉え直すならば、実際は特殊な技術条件に依拠した一時的でナルシスティックな幻影に過ぎなかったことも明らかである。

本稿では、欧米の3人の美術家による再演の方法について考察するが、3人の作家の方法は、かならずしもコンピュータなどのニューメディアを用いたメディア・アートの範疇に属しているとは言えないかもしれない。それでも、それぞれの美術家が再演やそれに基づく映像を制作・展示する仕方には、1970年代前後の拡張映画やクローズド・サーキットのビデオアートなども念頭に置かれた独特のアプローチが見られる。しかし、それらは、即時的なテクノロジーの問題よりも、より長い時間的尺度をもった歴史の問題としてアプローチされることに特徴がある。彼らは美術史の聖典の再解釈や引用をも超えて、広い意味での歴史に踏み込む調査を通して再演を試みる点で、1970年代以降のニュー・アート・ヒストリーの動向にも並行している。その先駆的なキューレトリアルなアプローチも、美術館学芸員のそれというよりも、美術史家ないし文化史家に近い。ただし美術家による再演は、過去の歴史の再現よりも、再現できない欠落を想像力で補って創作されるため、見かけ上は偽史にならざるを得ない。それでもその偽史には、社会のもつ幻想を明るみに出す点で、歴史的な態度が含まれている。ここで扱う3人の美術家は、写真家シンディ・シャーマンに先駆けて女性のステレオタイプを演じたエレノア・アンティン、自伝的・歴史的な外傷記憶を通して近代以降のアメリカ文化全体の再演という壮大な試みを構想したマイク・ケリー、啓蒙主義の時代の絵画をアフリカン・プリントのジャワ更紗の布地で再現することを通して、文

1　拙著を参照。『幻視とレアリスム：クールベからピサロへ　フランス近代絵画の再考』人文書院、二〇一一年。

化の境界を超えた歴史を再演するインカ・ショニバレである。

1　遊び場としての歴史――エレノア・アンティン

2011年10月から2012年3月にかけてロサンゼルスでは、「パシフィック・スタンダード・タイム（PST）」というイベントが行われた。このイベントは、ゲッティ財団がスポンサーとなって、北米西海岸の数十にもおよぶ美術館やギャラリーが、戦後から1980年代までの地元の現代美術を一斉に回顧するものであった（ちなみに2017年からは、PSTの続編としてラテン系のアーティストの活動に焦点をあてた、「LA/LA」が行われている）[2]。そのなかの「パフォーマンスとパブリックアート・フェスティバル」では、ジュディ・シカゴやスザンヌ・レイシーなどによる過去の一時的なインスタレーションやパフォーマンスを再演する試みも行われ、著者は2012年の1月末に西海岸を訪れた際に、ハマー美術館のビリー・ワイルダー劇場で、エレノア・アンティンの1979年のパフォーマンス『革命の前に』を観ることができた。このパフォーマンスの初演は、ニューヨークの「ザ・キッチン」という、拡張映画やマルチメディアを用いたパフォーマンスが行われていたアート・スペースでなされた。初演版では、アンティンはエレノア・アンティノーヴァという黒人のバレリーナの登場人物になりきって自演していたが、再演版では、アフリカ系アメリカ人の女優（クエンティン・タランティーノの『ジャンゴ』にも出演している）が演じるように改変され、アンティン自身は客席から語り部として登場した（fig.1, fig.2）。劇場には、等身大の人物パネルが置かれ、役者がその後ろで腹話術のように台詞を語るスタイルの演劇となっている。これは、北米でのかつての政治参加のための実験演劇のスタイルを彷彿させるものだとされる[3]。後に述べるように、アンティンの創作は再演を主題にしているが、彼女の作品の現代的な再演によって、再演の意味が二重、三重にも屈折していくところが、本公演の醍醐味だったといえる。アンティンのような美術家がニューヨークから西海岸へと移住するなかで再演を主題にしてきたことは、北米の演劇史や映画産業といった文化環境とも切り離せないだろう[4]。

エレノア・アンティンがバレリーナを主題としたのは、1973年からである[5]。《幕のなかの捕獲:コレオグラフィーⅠ中央舞台》では、黒い背景の上に白いドレスを着たバレリーナの姿が少しずつ姿勢を変えて撮影され、あたかもエドワード・マイブリッジの連続写真のようである（fig.3）。マイブリッジの連続写真は、映画の発明の前史として言及されるもので、黒字に白い格子を背景として、連続写真が撮影されるが、その動きがなめらかに撮影されるためには、逆に身体の動きは一定した歩幅の動きや

2　パシフィック・スタンダード・タイムのアーカイブは次。http://www.pacificstandardtime.org/past/artinla/index.html（最終閲覧2018年2月20日）

3　俳優ウォーレン・ベイティが監督した『レッズ』（1981年）は、1917年のロシア革命のルポタージュをまとめたジャーナリスト、ジョン・リードの半生を描いた映画で、作家連盟の活動だけでなく初期の北米でのプロレタリア演劇の場面も描かれている。赤狩り以前の映画・演劇人とのつながりは深く、北米の共産党とともに文化運動も展開した。アート批評誌『オクトーバー』は1976年に設立された。「オクトーバー」という名前は10月革命に因んでおり、エイゼンシュテインやジガ・ヴェルトフなどのアヴァンギャルド運動の影響が色濃く感じられるが、北米の文化運動の歴史の見直しが、1970年代以降にどのように展開し、美術家や映画作家がそれにどのように反応していたかはより注意深い検討が必要だろう。

4　余談になるが、アーカイブや美術館による映像の保存という話題に関連して、ちょうどLAへの午後からのフライトの前に大阪の映画館で『J・エドガー』を観たことからも広がる話題に触れておきたい。1）2011年11月にレオナルド・ディカプリオのコーディネートで、映画監督クリント・イーストウッドと美術家ジョン・バルデッサリに、美術館LACMAで名誉賞を授与する最初のガラが行われた。1960年代以降に活躍したコンセプチュアル・アーティストと映画俳優・監督を称えるガラで集められた寄付金をもとに、美術館によるフィルムの保存の資金の充実が図られた。2）『J・エドガー』では、アーカイブと記憶の問題が犯罪捜査の歴史とFBI長官エドガー・フーバーの女装癖も含む精神生活に焦点をあてながら重層的に描かれている。この作品もフーバーによる複数の自伝や伝記に依拠した再演だといえるが、その典拠となるフーバーのイメージには誇張や意図的な事実の改変や映画を用いた宣伝工作が含まれていることが劇中明らかにされる。他方で、指紋の収集や物的証拠の照合や盗聴という近代犯罪調査法の確立者という、事実性に関するまったく矛盾したフーバーの姿勢が映画の主題になっている。とりわけ象徴的なシーンはエドガーが図書館で結婚を申し込み断られるシーンで、ファミリー・メロドラマを演じることの失敗の経験が、エドガーによる混乱したアイデンティティの原因だというドラマツルギーで描かれる。彼の母子関係をめぐるコンプレックスは映画『サイコ』すら連想させる。映画の最後、エドガーの死の床にはいくつかの芸術作品で飾られているのに対し、機密資料の一部はシュレッダーにかけられる。エドガーは若い秘書との関係を通した、事実の崇拝者から美の崇拝者への移行が暗示されているかのようだ。3）出演しているアーミー・ハマーは、ハマー美術館の創設者アーマンド・ハマーを曽祖父にもつ。アームとハンマーという名前に示唆されているように、ニューヨーク生まれだが、ロシア帝国生まれの移民の両親を持ち、父は合衆国共産党の創設者だった。ハマーはソヴィエト連邦との市民外交を務め石油の取引を通して財を築き、共和党の熱心なサポーターとなり、アート・コレクションを公開する美術館を開設した。徹底した赤狩りを推進したFBI長官の忠臣をその子孫が演じていることは皮肉なめぐりあわせと言える。イーストウッドの映画における再演のアプローチもまた、重層的な戦略であることに注意したい。

5　アンティンの創作の歩みとインタビューについては次を参照。Haward N.Fox, *Eleanor Antin*, Los Angeles County Museum of Art, 1999.



fig.1　Eleanor Antin, *Before the Revolution*, 1979, performance, Hammer Museum, Los Angeles, 2012, photo: Omar Gaieck, http://artjournal.collegeart.org/?p=2887



fig.2　Eleanor Antin, *Before the Revolution*, 1979, http://ustheater.blogspot.jp/2012/03/on-credit-by-douglas-messerli-on.html

真っ直ぐとした姿勢に統制されなければならない（fig.4）。これは現在モーション・キャプチャーを通して立体的に身体の動きを撮影する前のキャリブレーションの段階でモデルがT字のポーズをつくる時の感覚にも似ている。カメラに向けて、身体がある種の拘束感とともに差し出されるのである。形式的に理想化されたバレリーナのイメージに対して、アンティンが演じる不器用ななまの身体には、不格好さが曝け出される。そこにこ

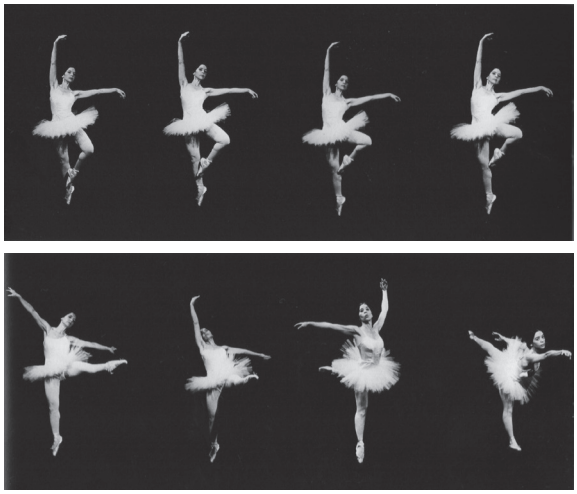


fig.3　Eleanor Antin, *Caught in the Act, Choreography I-Center Stage(Short Tutu)*, 1973, eight black-and white photographs, mounted on board, each 17.8 x 12.1 cm



fig.4　Eadweard J. Muybridge, *Woman Dancing (Fancy)*: Plate 187 from Animal Locomotion (1887) 1884-86, Collotype, 18.4 x 42.5 cm, Gift of Mrs. Jane K. Murray, Museum of Modern Art, New York, https://www.moma.org/collection/works/44243

そアンティンによる連続写真のパロディの狙いがある。同じ頃に制作された《彫刻術（Carving）：伝統的な彫刻》（1972）では、白い扉の前に、アルカイック期のギリシャ彫刻のような正面性で立つ裸のアンティンが捉えられている（fig. 5）。この作品は、7月15日から8月21日までの36日間、毎朝4方向から撮影した写真を並べた計148枚の写真で構成される。撮影期間のあいだアンティンは食事を控え目にとった。作品からは、理想的な彫刻が鋳造されるために、文字通り肉が切り取られる（carving）かのように、モデルが痩せていく姿を観ることができる。理想化された形式性と生身で演じられる肉体との視差を通して、身体に課せられる鋳型のもつ拘束感や規律訓育を暴露する1970年代前後の現代美術の試みとしては、ギリシャ彫刻のコントラポストの姿勢を保ちながら幾何学上を歩くブルース・ナウマンの《四角い縁を誇張された

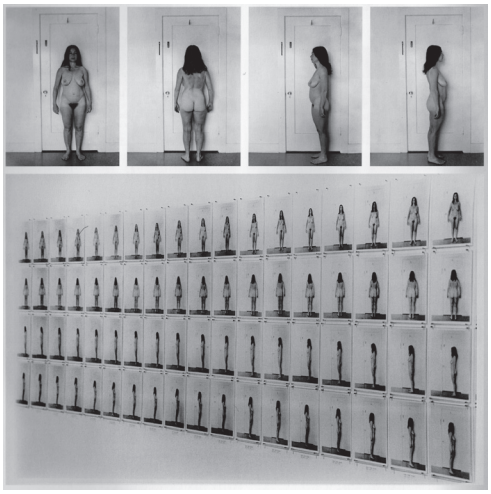


fig.5　Eleanor Antin, *Carving: A Traditional Sculpture*, 1972, and details, 148 gelatin silver prints and text panel. Each photograph: 17.7 x 12.7 cm



fig.6　Bruce Nauman, *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square*, 1968. 16mm film transferred to video (black and white, silent), 10 min, https://www.moma.org/learn/moma_learning/bruce-nauman-walking-in-an-exaggerated-manner-around-the-perimeter-of-a-square-1967-68

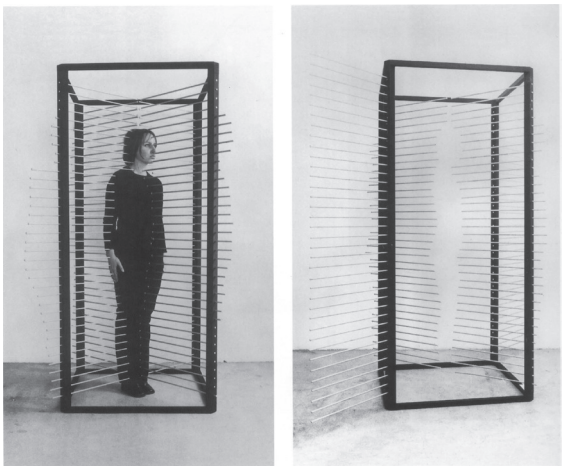


fig.7　Rebecca Horn, *Measure Box*, 1970



fig.8　Eleanor Antin, *Caught in the Act, Backstage Moment-Torn Ribbon*, 1973, two black-and white photographs, mounted on board, each 17.8 x 12.1 cm

やり方で歩く》(1968年, fig.6) や、立方体に交差して等間隔に差し込まれた棒を用いて、全身のボリュームを計測できるレベッカ・ホルンの装置《計測箱》(1970年, fig.7) があり、こうしたアイデアは同時代のコンセプチュアル・アートやフェミニズム・アートの特徴であった[6]。それら高級芸術のスタイルに対して、ありふれたバレリーナのイメージや日常的な行為にまで美的価値が引き下げられるところに、アンティンのユーモラスな作品の特徴がある。また《幕のなかの捕獲: 舞台裏の瞬間》では、バレリーナは舞台裏の姿で捉えられる (fig. 8)。これはマイブリッジと同時代人の印象派画家エドガー・ドガの表現を思わせるものである (fig. 9)。ドガの再展示や再

6　エレノア・アンティンも含めて、1970年代のフェミニスト・アートについては次の画期的な展覧会カタログを参照。*WACK!: Art and the Feminist Revolution*, Cornelia Butler (Ed.), Lisa Gabrielle Mark (Ed.), the MIT Press, 2007.



fig.9　Edgar Degas, *Dancers in the Wings*, c. 1876-79, Pastel, gouache, distemper and essence mounted on paper, mounted on board, Norton Simon Art Foundation, M.1977.06.P, Photo: Haruhiro Ishitani

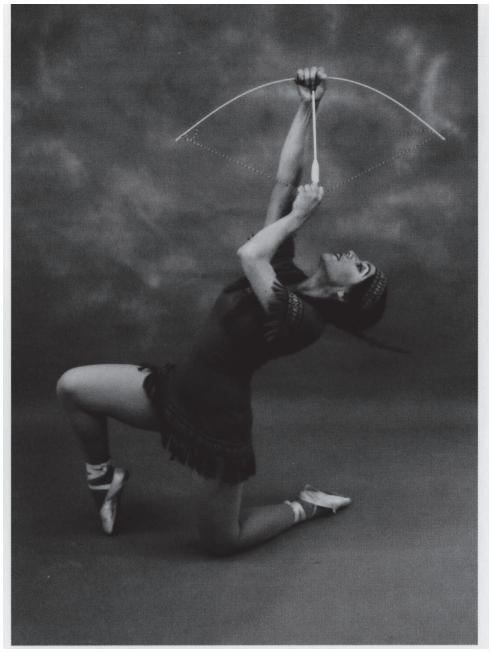


fig.10　Eleanor Antin, *Pocahontas* (from R*ecollections of My Life with Diaghilev*), 1976-77, Gelatin silver print, 17.9 x 11.6 cm

演を通して舞台裏という主題に注目するのは、作品の展示写真を通して芸術オブジェの日常的な受容のあり方を提示するルイーズ・ローラーや、ドガのイメージを現代のバレリーナの姿に置き換えて彫刻にするライアン・ガンダーにもつながる。

アンティンは映像メディアの批評をともなうコンセプチュアル写真の試みを発展させて、アンティノーヴァという独自のキャラクターを創造し、架空のアイデンティティとして黒人のダンサーとして振る舞い、ステージド・フォトグラフィのセルフ・ポートレート写真を制作した。アンティノーヴァは、20世紀初頭のバレエ・リュスのダンサーという設定で、その時代のダンサーのプロマイドを擬態しながら、アンティノーヴァが演じた舞台写真という想定の写真が創り上げられた[7]。たとえば、アンティノーヴァはバレエ・リュスの公式の演目として知られる『ジゼル』や『眠れる森の美女』や『クレオパトラ』などのほかに、先述した『革命の前に』や『ポカホンタス』を演じたとされる（fig. 10）[8]。これらの写真で参照されているのは、モダンバレエの歴史だけでなく、ミンストレル・ショーやボードヴィルなど、19世紀から20世紀初頭にかけての舞台形式の伝統を思わせるものも含まれている。人種的イメージに注目するならば、現代の観点からすれば文化的横領（cultural appropriation）として批判される恐れもあるが、黒人ダンサーのアンティノーヴァというバレリーナが、ネイティブ・アメリカンの伝説的形象を再演することを通して、モダンバレエや映画の起原のなかの幻想の領域が明確にされる。

アンティノーヴァはバレエ・リュスにまつわるテクストや歴史についての考察を深めながら、当時の様式を模倣することによって、架空のバレリーナに肉付けしていく[9]。《ディアギレフとの生涯についての回想録（1919-1929）》（1976-77年）では、アンティノーヴァをヒロインとした二次創作を行い、ドローイングも描いた（fig. 11, 12）。さらに1981年10月にはアンティノーヴァの扮

7　バレエ・リュスに関する展覧会は日本でも数多く行われている。たとえば国立新美術館では衣装に注目した展覧会『魅惑のコスチューム：バレエ・リュス』が行われた（2014年）。また初期モダニスムの女性ダンサーに焦点を当てた最近の展覧会カタログとしては次も参照。*Feminine Futures: Performance, Dance, War, Politics And Eroticism*, Adrien Sina(ed.), 2012.

8　以下に一部のテクストと写真が再録されている。Bettie-Sue Hertz, *Eleanor Antin, Historical Takes*, Prestel, 2008.

9　ミンストレル・ショーを扱った映画作品としてはスパイク・リー『Bamboozled』（2000年、日本未公開）を参照。

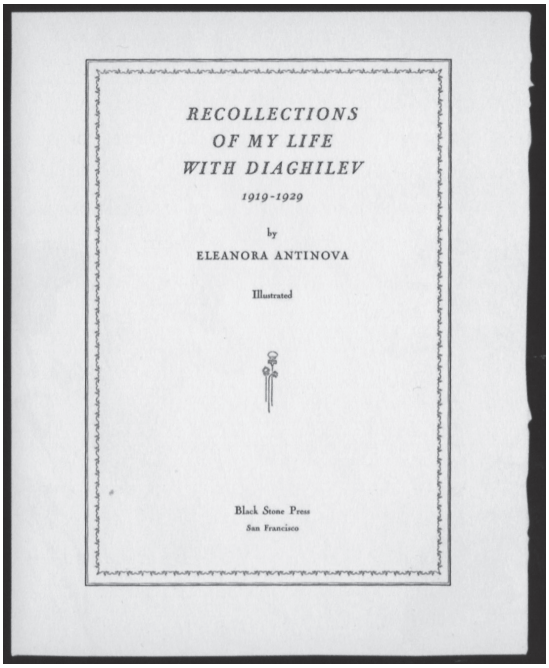


fig.11　From *Recollections of My Life with Diaghilev*, 35.6 x 27.9 cm



fig.12　Antinova's costume drawings, (from *Recollections of My Life with Diaghilev*), watercolors on paper, 35.6 x 27.9 cm

装のまま3週間生活して、偏見や人種差別を経験した(fig. 13)。1987年には晩年に抑鬱を患っていた時期のアンティノーヴァが出演した6つの短編フィルムのフーテージが発見されたとする《モダンアートのアーカイブ: ドキュメンタリーリー・フィクション》(1987年) を発表する[10]。これはアンティノーヴァの私的な恋愛生活が断片的に捉えられたたもので、詩人との愛、エキゾティックなペアダンスやフラメンコ、表現主義、舞台裏の恋、ロング・アイランドでパトロンに撮影されたとする古典的な舞踊、『閉じたドア』と題された主演映画の一場面の断片 (共演者の映像しか残っていない) などが、それぞれ初期映画や無声映画のスタイルのクリシェとして再現されている。アンティノーヴァによる典型的な芸術家像の再演を通して、近代のイメージがパロディ化されると同時に葬り去られる。作中のなかのドイツの監督によって撮影されたとする表現主義的な小品では、男が、ダンサーの影に恋するが、無関心な女への怒りで、影のダンサーを銃殺してしまう (fig. 14)。ここに見られる理想への恋とその埋葬は、アンティンの創作の核心を要約している。このように創作された歴史を通して一連の



fig.13　Eleanora Antinova in New York City, October, 1981, Cited in *Eleanor Antin*, Los Angeles County Museum of Art, 1999, pp. 118-119

アーカイブを構成するのが、アンティンの創作活動の特徴であり、これはモダンアートの幻想のアーカイブと言えるものになるだろう。

先に述べたアンティノーヴァがマリー・アントワネット役を演じた『革命の前に』の創作プロセスについて、アンティンは「歴史の本を読み漁り、数年を経て、つな

10 https://www.youtube.com/watch?v=pHKNpdIELmU （最終閲覧2018年2月20日）



fig.14　Eleanor Antin, *From the Archives of Modern Art*, 1987, Videotape (Black-and-white, with music sound track, twenty-four minutes), Courtesy Milestone Film and Video, New York

がりが生まれた」と言う[11]。アンティンにとって歴史とは「ある種の戦場とは言わないにしても、ある種の遊び場で、いわば私にとってまわりのものをそこに投げ込む劇場、あるいはルールの無いチェス版のようなもの」であり、「ゲームが終わるまで演じる」と述べている。アンティンにとって歴史の再演とは、遊びであり、その想像力の領域は、現実の役割や階級から逃れる方法でもあるが、終幕やゲームの終わりが訪れるもするものである。アンティンは18世紀や19世紀の女性たちがロマンティックな小説を書いた伝統に依拠しながら（ブロンテ姉妹やヴァージニア・ウルフを想起しよう）、「想像力を働かせて日常を過ごすのが好き」だと語る。他方で、アンティンは自分が創作物の登場人物のようになりたいとは信じていないとも付け加えており、その二次創作はアイロニカルな身振りに根ざしている。そのアイロニーは、自らのアイデンティや母親との関係といった自伝的記憶に結びついた両義性である。アンティンの母はポーランドのイディッシュ劇場で女優をしていたコミュニストであり、母は、革命はロシアから来ると信じていて、ロシア芸術に対する憧れがあった、とアンティンは語る。すなわち「アンティノーヴァは私の家族であり、幼年期であり、東欧の出自であり、バレエや高級文化に対する子供っぽい情熱」なのである[12]。アンティンにとってアンティノーヴァは、母の理想と芸術家としての自らのアイデンティティとのギャップを示すものでもある。アンティンは母の幻想に歴史と向き合いながら再演を試みることで、パフォーマンス、写真、日記、素描、映画といったジャンルを横断した新しい資料体やアーカイブを生成させる。そこでは、ドキュメンタリーとフィクション、舞台の表と裏、形式と現実、歴史的記録と自伝的記憶、再演と生とが絶えず反転し、18世紀末と20世紀初頭、母が生きた戦後、現在の1970年代という複数の歴史的な時間が混合された錯時性（アナクロニー）が生じる。

実際に、当時のニューヨークではバレエ・リュスのダンサーの多くと会ったことがあるというギャラリストが実存し、アンティノーヴァはそうした芸術愛好家に支えられもしたという。過去を参照しながら架空の再演を行うアーティストの身振りは、世代を超えて記憶が継承される媒介にもなっただろう。1970年代のニューヨークのコンテンポラリー・アートの状況を思い起こせば、ジャドソン教会ダンス・シアターを出自とするロバート・モリスやイボンヌ・レイナー、トリシャ・ブラウンらがミニマリズムの造形運動と結びつく新しいパフォーマンスの実践を展開していた[13]。先述したアンティンによる1970年代のコンセプチュルな写真には、ミニマリストの美学とバレエ・リュスのモダニズムの両方に対する反撥と愛着の両義性が色濃く現れている。ニューヨークで育ってサンディエゴという西海岸に移住したアンティンは、モダンアートの美学を、独特な距離感をもって捉え直し、再演のもつパロディ的な身振りを通して、その神話を脱魔術化し世俗化したのである。

11　*Eleanor Antin, op. cit.*, 1999, pp. 210-212.
12　*Ibid.*, p. 214.
13　トリシャ・ブラウンらの活動は近年さまざまな場所で回顧されており、展覧会も多く行われている。ジャドソン教会派だけでなくリジア・クラークやマイク・ケリーなども含むより広い動向について1960年代以降の現代アートのパフォーマンスを概観した著作としては次が手頃である。*Move. Choreographing You: Art and Dance Since the 1960s*, The Mit Press, 2011.

2　歴史の忘却に忍び込む悪魔――マイク・ケリー

デトロイト出身のマイク・ケリーによる再演を用いた作品制作の方法は、アンティンのスタイルを引き継いでいる[14]。すでにマイク・ケリーの《エデュケーショナル・コンプレックス》については拙論があるので、ここでは簡潔にケリーの再演の方法について述べたい[15]。マイク・ケリーはデトロイト出身で、ミシガン大学アナーバー校を卒業後に、カリフォルニア芸術大学大学院でコンセプチュル・アートを学んだ。彼が、自伝的記憶の再現に取り組みはじめるのは1990年代からである。《エデュケーショナル・コンプレックス》では、自分の生家から通っていた幼稚園、小学校、高校、大学まで、建築物の縮尺模型を制作し、自分の生まれ育った環境を振り返っている（fig. 15）[16]。ケリーはアートセラピーの手法を用いて、自らの記憶を辿りながら、建築模型を再現していく。しかし、再現された模型には記憶間違いも含まれてしまう。自伝的記憶にもとづくが忘却や欠落をともなって再現されて、歪みをもった環境が一つの場所に集められることで、奇妙な複合施設の模型が現れる。その複合施設の入り口もまたケリーの住むロサンゼルスのヴァナキュラーな風景や地元の学校に見られるサークルの看板に基づいて再制作された絵画で構成される（fig. 16, 17）。この看板は自伝的記憶を通したアーカイブを、記号化されたシンボルで要約するものになっている。

教育施設の内部は、いじめの暴力や抑圧された性の問題など、トラウマの温床でもある。1980年代末から

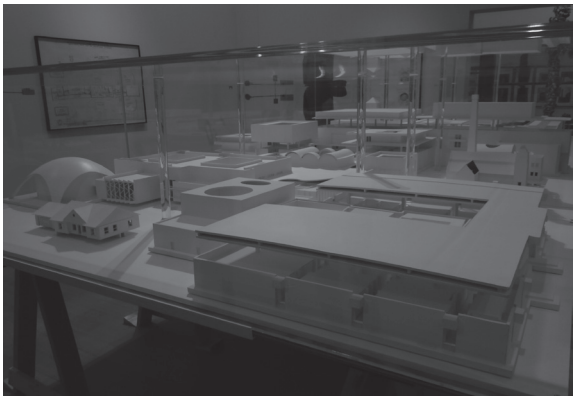


fig. 15　Mike Kelley, *Educational Complex*, 1995, detail, photo: Haruhiro Ishitani

1990年代にかけてトラウマをめぐる言説は数を増していた。そこではトラウマの被害者は、解離によって記憶を思い出すことができなかったり、忘却された記憶にはセラピーのプロセスによる催眠的な暗示によって虚偽記憶が植え付けられたりといった話題が論争になっていた。ケリーは「抑圧記憶」と「虚偽記憶症候群」など当時の概念を意識的に応用しながら、学生生活をパフォーマンス映像によって再現する。《デイ・イズ・ダーン》のシリーズでは、高校生の卒業アルバムやローカル紙に掲載されたハロウィンやお祭りのために仮装した人々の写真をファウンド・フォトとして用い、それを自分の体験とも重ね合わせながら選び出し、写真の前後のイメージをミュージカルとして再演した[17]。ファウンド・フォトグ

14　ケリーは1970年代のロック・グループ、ジョン・ウォーターズの映画、アンディ・ウォーホル、グラム・ロックなどカウンターカルチャーの中に見られる、ジェンダー・アイデンティティの侵犯やキャンプな美学を指摘している。グラマーやジェンダーの問題に関わる性的役割の変化が1970年代の女性美術家の活動にも現れることを指摘し、エレノア・アンティンやジュディ・シカゴのフェミニスト・ワークショップの活動を位置づけて、ケリーは次のように論じる。「このように女性の美術家たちは集団的に、過去に可能だったよりもより批評的で政治的に意識的な環境のなかで、さまざまな女性のステレオタイプとの関係性を集団的に探求したのだった。彼女らのパフォーマンスは、女性のステレオタイプを揺るがす探求として、チアリーダーや花嫁やウェイトレスやミスコンの女王、ドラァグ・クィーンといったステレオタイプを用いた」。マイク・ケリーのドラァグや仮装を大衆文化の中に参照する方法は、ここに読まれるようなアメリカの文化芸術に関する歴史意識に根ざしていることは明らかである。パシフィック・スタンダード・タイムでは、ジュディ・シカゴらによるフェミニスト・ワークショップの歴史に関する展示も行われた。Mike Kelley, "Cross-Gender/Cross-Genre(1999)", *Foul Perfection: Essays and Criticism*, John C. Welchman(ed.), The Mit Press, 2003; *The Woman's Building and Feminist Art Education 1973-1991: A Pictorial Herstory*, Otis College of Art and Design(ed.), CreateSpace Independent Publishing Platform, 2011.

15　石谷治寛「アートとセラピーの書きかえられた記憶――マイク・ケリー《エデュケーショナル・コンプレックス》と偽りの記憶症候群」、甲南大学人間科学研究所紀要、二〇一二年。

16　《エデュケーショナル・コンプレックス》に焦点を絞った回顧展は次。*Mike Kelley: Educational Complex Onwards 1995-2008*, JPR, 2010. また作品に関する論考がある。John Miller, *Mike Kelley: Educational Complex*, Afterall Books, 2015.

17　「デイ・イズ・ダーン」シリーズについては、2006年にインスタレーション・映像・静止画が歌詞の再録がなされたCD付き書籍とDVDが発売された。スーパーマンの漫画本に描かれた彼の故郷の惑星カンドールを、カット毎に異なる漫画の描写に忠実に立体で再現するプロジェクトのなかで、EAPR#34, 35が制作された。Mike Kelley, *Exploded Fortress of Solitude*, Gagosian/Rizzoli, 2011. 日本では2008年の横浜トリエンナーレで一部が紹介されたほか、2016年にはイメージ・フォーラムでDVD版の上映がなされている。2018年にはワタリウム美術館で「デイ・イズ・ダーン」をテーマにした展覧会が行われているが、映像にはインスタレーション版ではなく、DVDバージョンが用いられ、一部を除いて、舞台セットや衣装も合わせて展示するインスタレーション版とは異なっていたことが気になる。ただし、日本人に向けて作品の全貌が理解できるようにするという意味では、意義のある展覧会だと思う。

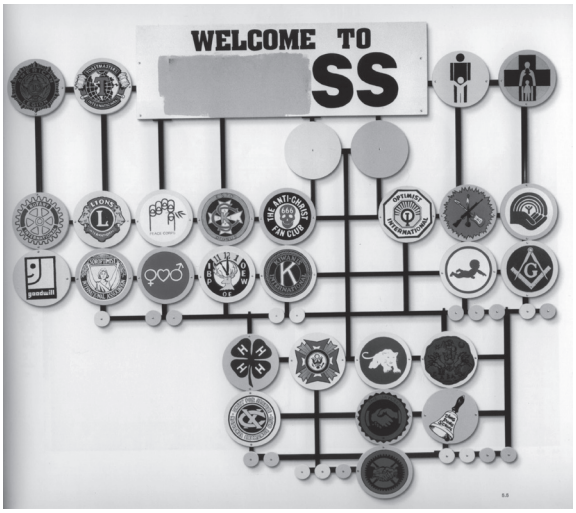


fig.16　Mike Kelly, *Entry Way (Genealogical Chart)*, 1995, Acrylic on wood with steel frame, 257.8 x 292 x 7.6 cm

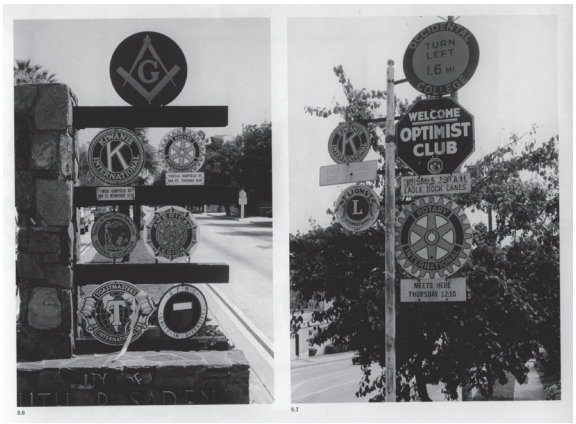


fig.17　Mike Kelly, *City entry sign, 1995*, South Pasadena, California, Eagle Rock, California

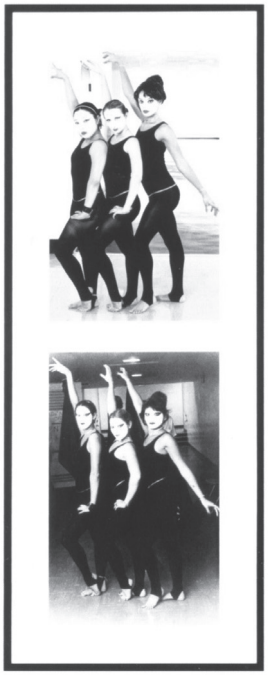


fig.18　Mike Kelly, *Extracurricular Activity Projective Reconstruction (EAPR)#2:Train Dance*, 2004-5, Chromogenic print and black and white Piezo print on rag paper, 186.4 x 72.4 cm

ラフィの白黒写真と、それを再演して撮影されたカラー写真が並べられる。これらは「課外活動の投影法による再構成（EAPR）」と名付けられてシリーズ化される。ケリーは振り付け、音楽だけでなく、詩も書いており、全体は一種のミュージカル映画として構成される。

それぞれの特徴を考えるならば、たとえば「EAPR#2 トレイン・ダンス」では3人の女性が顔を白塗りにして電車ごっこをしながら、蛇行して学校の廊下を進んでいく（fig. 18）。先頭にはアジア系の女性、中にはヨーロッパ系の女性、後ろにはアフリカ系の女性が並んでいる。このイメージの人種構成から連想するなら、北米の近代化のプロセスで蒸気機関車という交通インフラが西部開拓時代に担った意味に思い当たる（近代メディアの発展は交通・通信インフラと兵站術とそれらの資本主義的統合モデルに結びついている）。アジア系の女性の姿には、西部開拓時代には鉄道敷設の労働力として中国から大量の移民が導入されたことを思わざるをえない。またここでは熱機関というモダニズムの基本的な原則（ターナーやモネが描いた）が、歌詞によって表されるが、それは電車ごっこという子ども時代への退行の感覚を通してなされる。シリーズ全体は《デイ・イズ・ダーン》というタイトルが名付けられ、ガゴシアン・ギャラリーや美術館などで展示される時には、EAPR毎にひとつのスクリーンを有し、再演で使われた衣装、小道具、舞台セットを組み合わせたインスタレーションとして展示された（fig. 19）。

EAPRシリーズの素材となる写真には、バンパイアや魔女やハロウィンの仮装が含まれているが、そこにアメリカ大衆文化の記憶が現れてくる（fig. 20, 21）。独身女性の集いを思わせる場面「EAPR#10集団ポートレート」では、それぞれの女性たちはロマン主義的な詩を一節ずつ読み上げる。教室で周縁化された女性の姿が魔女の仮



fig.19　Mike Kelly, Installation, from *Extracurricular Activity Projective Reconstruction (EAPR)#28:Nativity Play*, 2004 - 5, photo: Haruhiro Ishitani

装で表象されている様子は、1970年代のフェミニズムやエコロジー運動と結びついた、新しい魔女術の復興や魔女に関する歴史研究の流行に結びついているように思われる。それぞれのキャラクターは、ケリーが過ごした時代の学生のステレオタイプ化された類型や学生間のヒエラルキーの一覧表として理解できる。

《デイ・イズ・ダーン》の一部は、2009年にライブ・パフォーマンスとして再演された。ジャドソン教会で再演された『ジャドソン教会ホースダンス』では、《デイ・イズ・ダーン》の締めくくりとなる「ホースダンス」（EAPR#32）に、新しく《EAPR#33》が加えられた（fig. 22, 23）[18]。とりわけ「ホースダンス」は、《デイ・イズ・ダーン》の後半、キリストの聖史劇を模した一連の場面のなかで、ヨセフとマリアの結婚と契を象徴するものとして儀式化されているが、再演版である『ジャドソン教会ホースダンス』では改変が加えられ、ヨセフは不在である。その代わり、青年たちが脚立に登ってトランペットを吹くシーンが挿入される。これはキリスト教の図像学を念頭におけば「天使の梯子」を思わせるものになっている。名前から大天使ミカエルも連想されるマイク・ケリー自身は、学校の用務員に道化の雰囲気を加えた姿で現れ、体育コーチの笛を吹き、ノイズ音楽を演奏し、場を盛り上げる。学校の用務員という形象は、ケリー自身の父の姿に由来してもいるだろう。ケリーは1993年のホイットニー美術館での最初の大規模な個展『カトリック趣味』のカタログ表紙でも、学校の用務員として清掃



fig.20　Mike Kelly, *Extracurricular Activity Projective Reconstruction (EAPR)#10:Group Portrait*, 2004 - 5, Chromogenic print and black and white Piezo print on rag paper, 186.6 x 95.2 cm



fig.21　Mike Kelly, Installation, from *Extracurricular Activity Projective Reconstruction (EAPR)#10*, 2004 - 5

18　*Mike Kelley: Catholic Tastes*, Elizabeth Sussman (ed.), Whitney Museum of American Art, 1993.



fig.22　Mike Kelly, Excerpt from Video *Day is Done, Extracurricular Activity Projective Reconstruction (EAPR)#32: Horse Danse of the False Virgin*, 2006

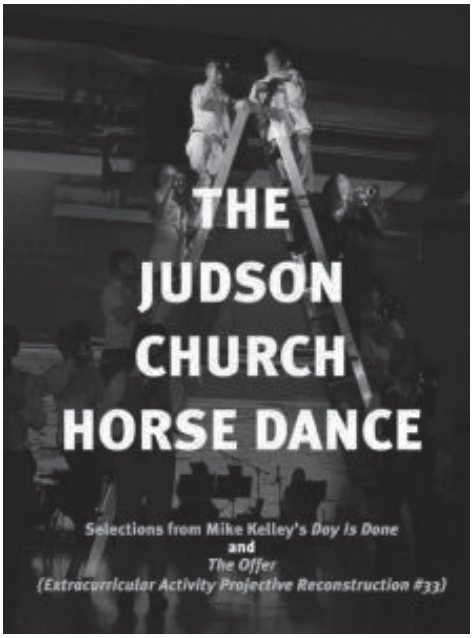


fig.23　Mike Kelley, *Judson Church Horse Dance*, DVD, 70 minutes, ArtPix, 2011



fig.24　Harry B. Harry Lachmanm, *Parade*, Diaghilev Ballets Russes, 1917, Glass photographic negative, Victoria and Albert Museum, S.5417-2009

夫の姿に扮した写真を用いており、その形象が再び用いられていると考えられる。ここで劇中のヨセフという幼子イエスの養父の不在が、ケリーが実の父の姿を再演することで置き換えられていると考えられる。また「ホースダンス」は、パブロ・ピカソがバレエ・リュスとともに第一次世界大戦中の1917年に上演した『パラード』でも用いられた出し物にも由来するだろう（fig. 24）[19]。「ジャドソン教会」は先述したようにトリシャ・ブラウンらが行ったコンテンポラリー・ダンスの舞台でもあり、ケリーの『ジャドソン教会ホースダンス』は、聖史劇、バレエ・リュスからはじまるモダンダンスの歴史、自らの自伝を基にした作品が、パフォーマンス施設として使われるようになった教会の歴史を通して、一時間ほどの音楽パフォーマンスとして圧縮されて再演されたのである。

マイク・ケリーは仮装パーティーというオリジナルを欠いたパフォーマンス写真の再演を、自伝的記憶をもとに記憶間違いや記憶喪失を含むかたちで行い、その欠落は、大衆文化の形象とコンテンポラリー・アートの歴史によって置きかえられ、埋め合わせられ、捏造されていく。そうした誇張された表現のなかに、アメリカの芸術文化やサブカルチャーが抱えている社会的・心理的コンプレックスや歪みが露わになる。先に述べたように1980年代から90年代に興隆した「虚偽記憶症候群」をめぐる心理学上の論争では、性的虐待を受けた幼児の抑圧され

19　ピカソは《パラード》を題材にした巨大は絵画を制作しており、1914年からはじまる第一次世界大戦のあいだの欧州の美術を1917年という切り口で見直すポンピドゥー・センター・メスで行われた『1917年』展の目玉となった。Claire Garnier, Laurent Le Bon, *1917*, Centre Pompidou-Metz, 2012.

た記憶が、セラピーの過程で記憶が回復する時、悪魔儀式を受けたという証言が多くなされたのだが、後にその虚偽性が問題視された（セラピーで記憶が不随意に活性化されることをエナクトメントと言い、再演として行動化される）。ケリーが仮装する人々の現実の写真から引用する悪魔や怪物のイメージは、忘却が置き換えられた虚偽記憶の象徴でもあり、再演することの失敗の証左である[20]。しかしながら、再演の失敗を通してこそ、アメリカ文化に特徴的な社会心理的な抑圧や歪みの構造とその歴史性が浮き彫りにされる。

3　制度とともに再構築される歴史――インカ・ショニバレ

最後にロンドンで生まれナイジェリアで育ったインカ・ショニバレによる再演の問題について述べたい。ショニバレも18世紀や19世紀のロココ時代や近代ヨーロッパを代表する絵画や文学の再展示や再演を作風としており、バレエも題材にしている。ショニバレの作品では、古典的な絵画は、アフリカ柄の布地（ジャワ更紗）で仕立て直された当時の衣装を着たマネキンの姿で再展示され、同類の衣服を着た人物たちが、仮面舞踏会やオペラやバレエを演じた映像も制作される（fig. 25）。《オディールとオデット》（2005, fig. 26）は『白鳥の湖』の一場面のリハーサルが、観客不在の劇場の舞台上で演じられる映像作品である[21]。通常オディール（黒鳥）とオデット（白鳥）は一人二役で演じられ、黒と白の衣装の違いが両者の正反対の性格を明確にするが、ショニバレは鏡に見立てられた額縁に向き合うように、黒い肌のバレリーナと白い肌のバレリーナをピンクのドレスを着せて演じさせ、二人は鏡の反映のように向き合って踊る。これはリハーサル場面であるが音楽はなく、ダンサーの息遣いやトウシューズが擦れる音が舞台上に響く。カメラのポジションは、黒人側と白人側を行き来し、ダンサーへの光のあたり具合と額縁との距離感によって、二人の肌の明るさのトーンが変化し、一人からもう一人を主観的に捉えるカメラのポジションが切り替わる度に、鑑賞者がその肌のグラデーションや影と光を錯誤するような映像のつなぎがなされている。ショニバレは近代の古典



fig. 25　Yinka Shonibare, MBE, *Girl Ballerina*, 2007,
Mannequin, Dutch wax printed cotton, gun, 119 x 47 x 52 cm



fig. 26　Yinka Shonibare, MBE, *Odile and Odette I*, 2005 - 2006,
Edition of 5, C-Type photographs, 161 x 124 cm

20 デヴィッド・フィンチャー『ベンジャミン・バトン 数奇な人生』（2008年）では、男は老年から幼年へと若返る病を抱えているが、その幼馴染の男女の人生のすれ違いと恋が描かれる。語り部であるデイジーはニューオリンズからニューヨークに出てバレエダンサーを目指し、ダンサー時代に年上の男との関係をもつが、交通事故でダンサーの夢が絶たれてしまう。デイジーのトラウマや失敗の記憶や性的な幻想が置き換えられ、ひとりの若返る男との恋愛という倒錯的な空想で表されていると理解できるだろう。

21 https://www.youtube.com/watch?v=YLmS3ruy5LA （最終閲覧2018年2月20日）



fig.27　From *Looking Up…*, Monaco National Musée Nouveau, 2010, p. 38 photo: Mauro Magliani & Barbara Piovan, 2010

的なバレエの再演を通して、西欧文化とアフリカとの心理的・歴史的な政治的なつながりをお互いがお互いを鏡像として反映しあい、同調するものとして表す。ショニバレは、本作をロンドンのロイヤル・オペラ・バレエ団の委託で制作した（バレエ・リュスは1911年のロンドン公演の時に『白鳥の湖』を同劇場で初演した）。踊り子のうち、二人のうち一人はロイヤル・バレエに所属するダンサーで、劇団には黒人ダンサーは所属していないので、もう一人はインディペンデントのダンサーが演じている。

ショニバレは、奴隷貿易との歴史とも切り離すことができない西洋の美術館のコレクションを再展示しながら、その簒奪も含めた歴史を再考するキューレトリアルな試みも数多く行っているが、モナコ新国立美術館で2011年に行われた展覧会「Looking Up」では、ショニバレの作品の展示に組み合わせて、コレクションの一部が修復され再展示された[22]。これは、ショニバレと美術館との共同のあり方が明解なかたちで実現した例のひとつである。この展覧会では、19世紀から20世紀初頭にかけてバレエやオペラなど劇場の舞台装置のためのマケットをコレクションとして収蔵しており、それらはショニバレの衣服の再制作を通した近代初期の文化と歴史を見直す方法と響きあう。たとえば、左の壁面にはショニバレの《仮面舞踏会》(2004年)の写真スチールに対し、右壁面には、19世紀の男性の人物ポートレートのドローイングが並べられ、中央奥の劇場のマケットを観客に視線が集まるように、男女のトルソの彫刻が並べられている（fig. 27)。他方で、海の交易とその破綻の歴史を象徴する「メデューズ号」(19世紀初頭に画家テオドール・ジェリコーがその難破を描いた）のショニバレによる再現に呼応して、ポルトガルのヴィスコ・ダ・ガマによる新大陸探索を主題としたジャコモ・マイアーベーアのオペラ『アフリカの女』(1865年にパリで初演）のマケットが修復され展示された（fig. 28, 29）[23]。

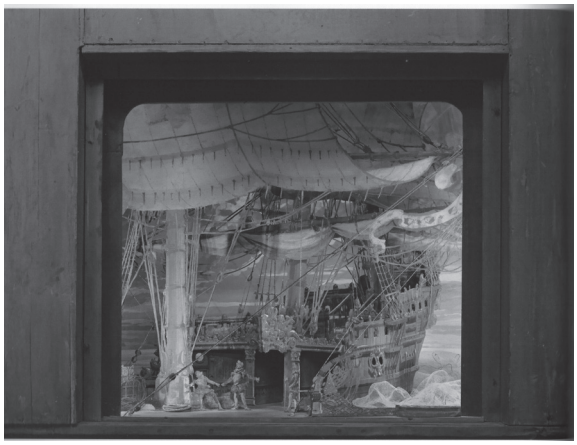


fig.28　Alphonse Visconti, *L'africane, Act III*, "Sur le navire amiral de Don Pedro", 1905, Set-design model, gouache on cut-out paper, wood, linen thread and netting, 96x90x71cm, Archives SBM, permanent deposit at NMNM, From *Looking Up…*, Monaco National Musée Nouveau, 2010, p. 102



fig.29　From *Looking Up…*, Monaco National Musée Nouveau, 2010, p. 111, photo: Philippe Jusforgues, 2010

ショニバレの例に顕著なように、歴史を再解釈しながら、再制作や再演したアーティストの作品にあわせて、過去の資料が再展示されるという動きが現代の美術館では著しい。現代の美術家の歴史を再構築する試みを通して、収蔵品の意味自体が見直される。こうした再想像と

22 Yinka Shonibare MBE, *Looking Up…*, Monaco National Musée Nouveau, 2010.
23 ショニバレの《メデューズ号》の意義については拙論で考察した。石谷治寛「理性の眠りは怪物を生みだすか？インカ・ショニバレの船と布地」『表象05』, 月曜社, 2011年, pp.158-178.

言える行為によって、美術館の修復・保存の活動サイクルが活気づけられ、舞台装置のアーカイブが再整備されていく。これは過去のインスタレーションの再展示の取り組みとは異なるが、現代芸術家による歴史の再演を通して、資料や副次的な制作物と考えられていた素材に新しい見方が加えられ、再生され再展示されていくのである。

結語――現在の想起文脈

本稿では、広い意味での再演を、創造の方法として用いる現代の美術家の三つケースについて論じた。再演を通して、ジャンルやメディア間の横断、表舞台と裏舞台、作品の歴史的価値とアーティスト自身の生やアイデンティティが、入れ子状になり反転していく。美術館が保証する美的質や価値を主張するよりも、むしろ美術家は、歴史的文脈の再構築を通して、美術という枠組みや制度を刷新する役割を演じるのである。欠落や反復にともない、歴史の捏造や書き換が起きる危険性はもちろんあるが、同時に、偽史も辞さないかたちで、社会的・心理的幻想を直視し、その現代的な文脈を明らかにすることによって、歴史認識が鍛え上げられる。インカ・ショニバレの試みでも見たとおり、再現/再演/再展示のサイクルを通して、資料の再生だけでなく、美術館の制度自体が、将来的に再構築される可能性にもつながっている。

児童心理を研究したダニエル・スターンは、現在の瞬間という概念を提示しながら、記憶についてこう述べている。

> 記憶とは、初版がオリジナルの形のまま保存されていて、それらのうちの一つが呼び起こされ、正確に再生された記憶として現在へと入り込む――というような、体験の図書館とはみなされていない。そうではなくて、記憶は、体験の断片のコレクションであるとみなされている。これらは、以下のような方法で、全体的記憶体験へと変化する。すなわち、出来事と体験は、現在の時間において進行するが、それらは文脈（現在の想起文脈）として作用する。そしてその文脈は、多くの断片の中から必要なものを選択し、集め、組織して、ひとまとまりの記憶を形作る。現在の想起文脈とは、この現在の瞬間の中に在る心の舞台に、いままさに乗っているすべてのものを指している。これは、匂い、音、メロディ、言葉、表情、光の質、内的感情状態、身体感覚、思考などを含む。[…] このような現在進行中の体験は、過去からの断片を選択したり集めたりする引き金として作用する。[…] そう、私たちは固定された歴史的過去を想起しているわけではないのだ。私たちは、現在を「想起する」ことしかできないのである[24]。

現代の心理学は、記憶について、かつての精神分析学が想定したようには、図書館に「初版がオリジナルの形のまま保存されている」とは考えない。むしろ記憶とは、「断片のコレクション」であり、現在の想起文脈を引き金として、必要なものが選択され集合される働きだと考えられるようになっている。図書館とも類することのできる古典的な意味での美術館の役割として、オリジナルを残すことは至上命題であることは理解できる。しかしながら、現代心理学における人間の記憶の働きからすれば、そうした試みは人間的な本性には反している。エレノア・アンティンが連続写真を用いて暴き出そうとしたのは、美術とメディアの歴史のなかで繰り返される、記録と再演をめぐる不自然さだったはずだ。現在の瞬間から歴史に向かう想像力を鍛え上げ、それと戯れ踊る自由な美術家の生のあり方に、むしろ美術史家は共感する。

---

24 ダニエル・N・スターン『プレゼントモーメント 精神療法と日常生活における現在の瞬間』奥寺崇、津島豊美訳、岩崎学術出版社、2007年, pp. 207-209。

研究ノート

「展覧会の再演」について
Replay of Exhibition

三輪 健仁（芸術学／東京国立近代美術館主任研究員）
MIWA Kenjin（The National Museum of Modern Art, Tokyo）

「Re: play」展（2015年）と「映像表現'72」展（1972年）

2015年、東京国立近代美術館で「Re: play 1972/2015 ―『映像表現'72』展、再演」（以下「Re: play」展）を開催した。この展示の企画意図や展示の概略を紹介する[1]。

1972年に京都市美術館で「第5回現代の造形〈映像表現'72〉―もの・場・時間・空間―Equivalent Cinema」展（以下「映像表現'72」）が開催された（図1）。20代から30代の若手を中心とした16名が出品し、1970年代以降、日本の美術シーンを牽引していくこととなる重要な作家が多く含まれていた（石原薫、今井祝雄、植松奎二、植村義夫、柏原えつとむ、河口龍夫、庄司達、長澤英俊、野村仁、彦坂尚嘉、松本正司、宮川憲明、村岡三郎、山中信夫、山本圭吾、米津茂英）。1960年代後半から70年代半ばにかけて、造形作家たちがフィルムやヴィデオといった映像を用いた表現に集中的に取り組むのは世界的な動向であるが、「映像表現'72」展は、美術館を舞台に、複数の作家がインスタレーション形式で映像を（上映でなく）展示した点において、世界的に見ても先駆的な試みであった。

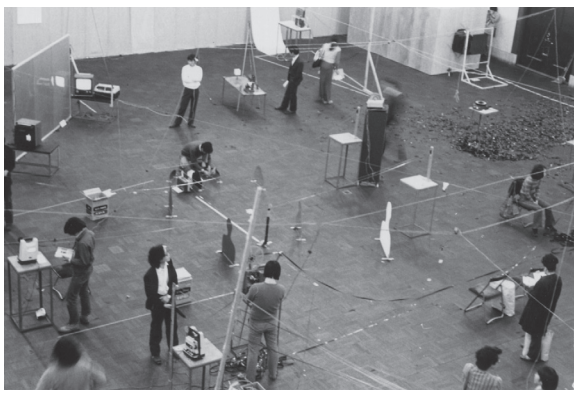


図1 「映像表現'72」展会場風景（撮影：松本正司）

「Re: play」展は、40年以上前に京都で開催されたこの「映像表現'72」展を東京に移し、会場の構成も含めてまるごともう一度と立ち上げようとした展覧会、いわば「展覧会の展覧会」である。「Re: play」展がもくろんだのは、「展覧会」を一回性に条件付けられた「上演（play）」と捉え、「出来事」、「状態」、「行為」（いずれも物理的に保存され得ない一過性のもので、また、70年前後の美術全般において特徴的な要素である）を「再び立ち上げる＝再演する」ことであった。

企画のきっかけ

「Re: play」展の企画発案にはいくつかのきっかけがあった。この展示の存在を私が最初に知ったのは、映像評論家の西村智弘による「日本実験映像史30　現代美術としての映像表現」（『あいだ』119号）に挿図として掲載されていた、一枚の会場風景写真によってであった（図2）。仕切りのない薄暗がりの会場内、中空にはフィルムや配線のためのケーブルが蜘蛛の巣のように張り巡らされている。映写機、ヴィデオデッキ、スライドプロジェクターといった機材が混沌とした状態で並び、そこかしこの壁やモニターに映像が投影されている。挿図はモノクロの粗い画像であったが、これまで目にしたことのない、不思議な展示空間がそこには記録されていた。個々の映像がどのような内容か分からないまま、その空間の在りようが、きわめて刺激的なものとして記憶に残った。

この写真との出会いと同じ頃、東京国立近代美術館・京都国立近代美術館が協働し、1970年前後に制作された

1　この展示の詳細については、以下を参照。『Re: play 1972/2015 |「映像表現'72」展、再演』Vol.01, 02, 03（東京国立近代美術館、2015-2016年）



ムというメディアを通して、われわれと現代とのかかわりそのものを客体化し、捉えるべき時代の映像をお伺しよう」とあった*2。

「第5回現代の造形（映像表現'72）もの。場、時間、空間―Equivalent Cinema」（第5回現代の造形（映像表現'72）は、「映像表現」のなかでもとくに注目を集めた展覧会である。企画委員を松本、粟津、河口、福岡道雄が務め、長沢英俊、山中信夫、彦坂尚嘉ら16人の作家が出品した。タイトルの「Equivalent Cinema」とは、「映画における時間と空間」と「観客における時間と空間」、そして時間と空間を等価（equivalent）なものとして捉えるという企画コンセプトに基づく*3。ここには、それまでの二項的関係の映画と同じ上映形態をとったことに対する反省があり、広い会場におのおのが展示を行うインスタレーション的な形式が採用された。

たとえば松江つとむは、「足を洗いましょう」「足まで洗いましょう」などと書かれた六枚の白紙に、実際に風呂場で足を洗っている映像を投影した。米津茂男は、一枚の板の表と裏を撮影し、一枚のスクリーンの表と裏に二台の映写機で投影して実物を再現してみせた。植松奎二は、観に映った映像を撮影し、それを同じ観に投影して反射させた。今井祝雄は、テレビ局で放映された16ミリフィルムの海外を示に敷き詰め、ランダムにスライド・プロジェクターにかけるというパフォーマンスを行っている。

「第6回現代の造形（映像表現'73）写真・フィルム・ビデオ」（第6回現代の造形）は、前年と同観に会場を広く使った展示であった。「ビデオひろば」の中谷芙二子や山本圭吾も参加しているが、写真を出品した美術家も多かった。「第7回現代の造形（映像表現'74）FILM・CINEMA・VIDEO」（アート・コア）は、フィルム、シネマ、ビデオと部門別に分け、5週間にわたって延べ70人の作家が上映を行った。渡辺哲也、斎藤智、真保恵文、菅木志雄、和田守弘らが新たに加わり、中谷、山本、小林はくどう、山口勝弘ら「ビデオひろば」のメンバーも加わっている。ただし、美術家が大半

「映像表現'72」の会場風景

あいだ119-21

図2　西村智弘「日本実験映像史30　現代美術としての映像表現」『あいだ』119号、21頁

造形作家たちによる映像の所在調査が行われていた（2008年~2011年）。この調査を通して、作家や遺族の手元に残されていたフィルムやヴィデオがデジタル化されたが、それらのなかに「映像表現'72」展の出品作がいくつか含まれていることが判明した。「映像表現'72」展の展示は、仕切りのない広い空間に、同時に複数の作品が併存し、また映像（の内容）だけでなく、像が投影されるスクリーン、投影する映写機、その間の空間、まわりの作品との関係といった、空間全体を作品と捉えるインスタレーション的な作品が多いことが特徴であった。であるならば、「映像表現'72」展の全容を検証するには、映画館のようなシアターで順番に映像を上映するのでなく、会場構成を含めて展覧会全体をまるごともう一度立ち上げる必要があるのではないか、という考えに至った。

「再演」のためのコンテンツとコンテナー

以上のようなモチベーションのもと企画された「Re: play」展であるが、40数年の時を経た展覧会の「再演」を試みることで顕在化した、興味深い問題（あるいは困難）をいくつか紹介する。

ひとつは作品の素材、媒体に関わる問題である。「映像表現'72」展に出品された作品は、主に8ミリフィルム、16ミリフィルム、スライド、ヴィデオであった。映像の内容だけが問題になるわけではない「再演」においては、作品の媒体や機材も限りなく当時と同じものでなければならない。しかし2015年において、もはや過去のメディアとなりつつあったこれらの作品を再生するための機材の調達や、複製手段の確保はきわめて困難であった。「映像表現'72」展では、6日間の会期中、映像はエンドレスで展示された。しかしたとえば8ミリフィルムを毎日8時間エンドレスで上映してみると、フィルムは2、3日のうちに切れたり、焼けたりしてしまう。オリジナルのフィルムが残っていることが「Re: play」展開催の前提になったとはいえ、そもそもネガのない8ミリフィルムの場合、唯一無二のオリジナルを展示に使うわけにはいかない。そして残念ながら現在、8ミリフィルムの複製を行うラボはすでに日本に存在しない。そこで取られた方法は以下のような手探りかつアナログな手法であった。まずオリジナルのフィルムをデジタル化し、映像を高解像度のPCモニターに映す。次に、その映像をコマ送りしながら、モニターの手前にデッドストックのフィルムが装填された8ミリカメラを設置し、コマ撮りしていく（図3）。そして、このように撮影されたフィルムを自家現像し、作品ごとにいくつかコピーを作成した。さらに「Re: play」展は会期が2ヶ月に及んだため、8ミリフィルムだけで上映するにはコピーの数が足りず、最終的には、フィルムによる展示とデジタルデータによる展示を併用するかたちをとった（図4）。

もうひとつは空間に関わる問題である。「映像表現'72」展が行われた京都市美術館の大陳列室は、2015年には1972年当時とほぼ同じ状態で残っており、また「映像表現'72」展のカタログ、関係者たちが残した準備過程の資料などには、会場の使われ方や作品の配置を大まかに示す情報が残されていた（図5）。これらの情報に加え、出品作家の一人でオーガナイザーとしての役割を担った松本正司が撮影していた数多くの記録写真が、展示空間の詳細を検証する重要な素材となった。出品作家からの聞き取り、1972年の記録写真と2015年に同じ構図で撮影した写真との比較（図6、7）、大陳列室の実測などの作業を通して、残された情報を総合し、機器の機構や、各映像の投影サイズ、機材の設置位置、什器サイズなどの出来る限り正確な割り出しを試みた（図8）。

以上のようにして準備されたコンテンツ（作品）とコンテナー（会場）をもって、展覧会の再演は行われた。京都市美術館の会場を東京国立近代美術館の会場のなかに立ち上げること、この異なる二つの空間の重ね合わせは、「再演」展におけるクライマックスともいえる重要

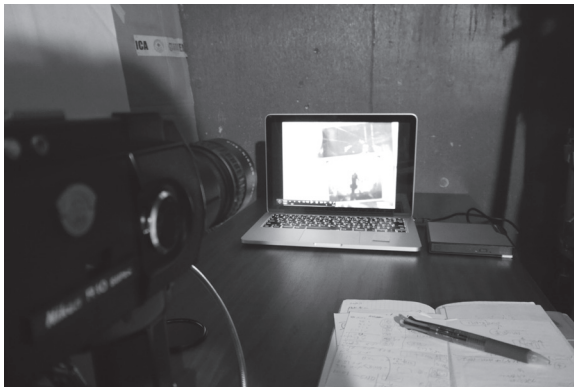


図3　「Re: play」展での8ミリフィルム複製作業（撮影：石川亮）



図4　「Re: play」展での植松奎二《Earth Point Project - Mirror》の展示（撮影：木奥恵三）

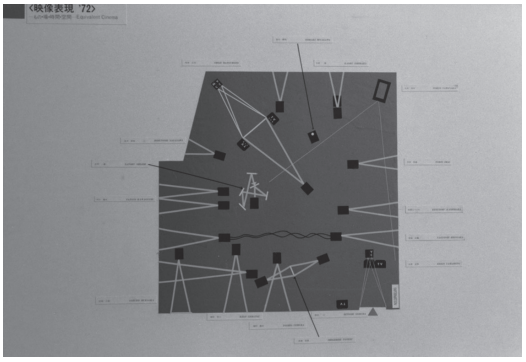


図5　「映像表現 '72」展会場に掲出されていた作品配置図（撮影：松本正司）



図6　「映像表現 '72」展会場風景（撮影：松本正司）



図7　2015年の京都市美術館大陳列室



図8　「映像表現 '72」展での今井祝雄、柏原えつとむ作品の投影サイズ割り出し（作成：西澤徹夫）

なポイントであった。東京の会場は、京都の会場よりも一回り大きなスペースであり（天井高は京都のほうが圧倒的に高い）、その中央に京都の会場を入れ子状に配置すると、周囲に回廊状のスペースができる（図9）。中央に「映像表現 '72」展が仮構され、外側の回廊状スペースには、「映像表現 '72」展にまつわる当時の資料（印刷

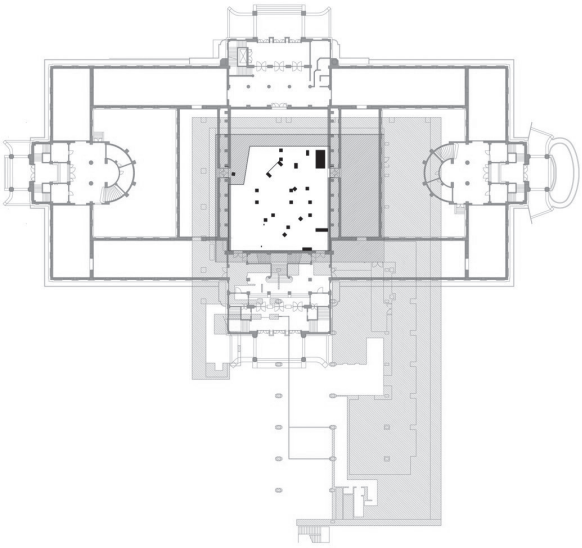


図9　京都市美術館と東京国立近代美術館の平面図の重ね合わせ（作成：西澤徹夫）



図10　「Re: play」展会場風景（撮影：木奥恵三）



図11　「Re: play」展会場風景（撮影：木奥恵三）

物や出品作家の他の映像作品、2015年に撮影した現存する出品作家のインタビュー映像など）が展示された（図10、11）。

「再現展」

ここで2010年前後に立て続けに開催された、いくつかの「過去の展覧会をテーマにした展覧会」について触れておく。これらは「Re: play」展の企画に間接的ながら影響を与えたものである。「Re: play」展では、「再演」という語を用いて「再現」とは差異化したが、ここではこの種の展覧会を便宜的に「再現展」と呼ぶ。その典型は、2013年にヴェネツィアのプラダ財団で、ジェルマーノ・チェラント企画により開催された「When Attitudes Become Form: Bern 1969/Venice 2013（態度が形になるとき：ベルン1969/ヴェネツィア2013）」展（以下、「ヴェネツィア版」）である（図12）[2]。これは、1969年にクンストハレ・ベルンで、ハラルド・ゼーマン企画により開催された展覧会「Live in Your Head: When Attitudes Become Form (Works–Concepts–Processes–Situations–Information)（態度が形になるとき　作品―概念

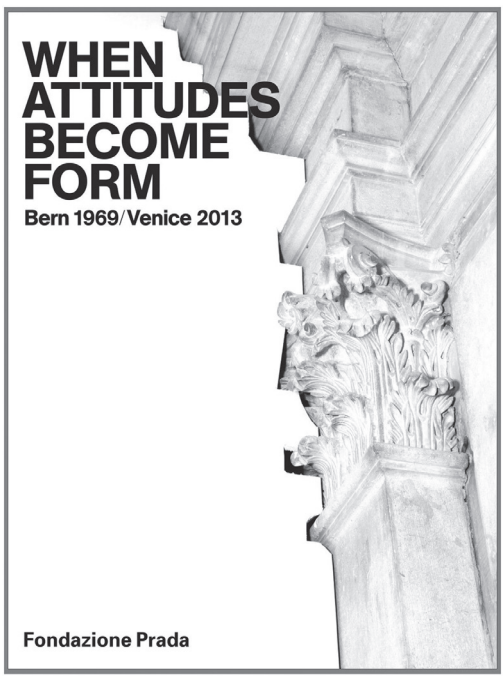


図12　「When Attitudes Become Form: Bern 1969/Venice 2013」展図録表紙

2　この展示の詳細については、以下を参照。*When Attitudes Become Form: Bern 1969/Venice 2013*（Fondazione Prada，2013）.

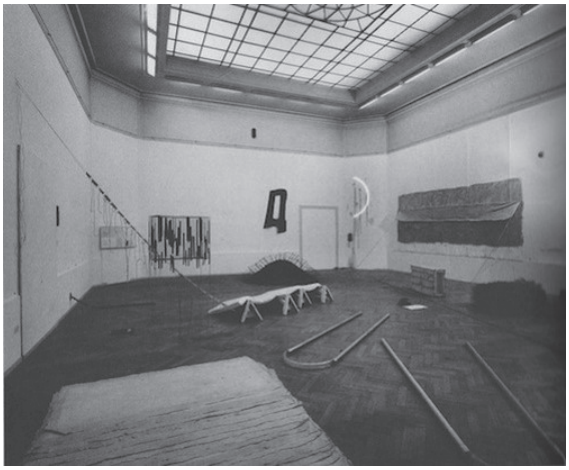


図13　「When Attitudes Become Form」展会場風景



図14　「When Attitudes Become Form: Bern 1969/Venice 2013」展会場風景



図15　「When Attitudes Become Form: Bern 1969/Venice 2013」展会場風景

―過程―状況―情報)」(以下、「ベルン版」)(図13)を、2013年のヴェネツィアで展覧会まるごと再現(remake, reconstruction)するという試みであった。膨大なリサーチに基づき、「ベルン版」会場の空間、作品配置の詳細などが割り出され、多くの実作品が再び集められて「ベルン版」が再現された労作である。ここで注目すべきは、ヴェネツィアのプラダ財団の空間は、2011年にリノベーションされた18世紀の建物であり、そのなかに再現されたクンストハレ・ベルンの空間は、2013年に仮設された1969年時点の20世紀初頭の建物であるという時間、空間の錯綜である。そこに重ね合わされたのは二つの時間、空間(1969年と2013年)だけではなく、何重にも時間、空間が接合していたのだ。そして興味深いことに、この展示では既存の壁面(プラダ財団の空間)と仮設の壁面(クンストハレ・ベルンの空間)の接合部が、しばしばあからさまに露出させられていた(図14、15)。2013年に、1969年と限りなく同じ展覧会を再び立ち上げようとする試みにおいて、この接合部は、「同じ」ではなく、その「差」をあらわにする。時間的・空間的な距離の強引な重ね合わせという、その入れ子状の操作を、(「ベルン版」にはなかった)「ヴェネツィア版」のコンセプトとして提示していたのだ。

もうひとつ興味深いのは、1969年の展示を2013年に再現しようとすると、空間だけでなく、そこに置かれるべき作品がすでに失われているという状況が生じる点である。「ヴェネツィア版」においてそのような欠損は、「ベルン版」で作品が展示されていた場所の床に、(事件現場で遺体が置かれていた場所を示す白線を想起させる)白の破線を配置するというかたちで「展示」された(図16)。作品単位でなく、展覧会単位での再現というアプローチをとるこのような展覧会においては、必然的に欠損もまた「展示」されるという事態が生じるのだ。

2014年にニューヨークのジューイッシュ・ミュージアムで開催された「Other Primary Structures」展(以下、「2014年版」)も、「ヴェネツィア版」同様、過去の展示を素材にし、個々の作品単位でなく、展覧会をひとつの

3　この展示の詳細については、以下を参照。*Other Primary Structures*(Jewish Museum, 2014).

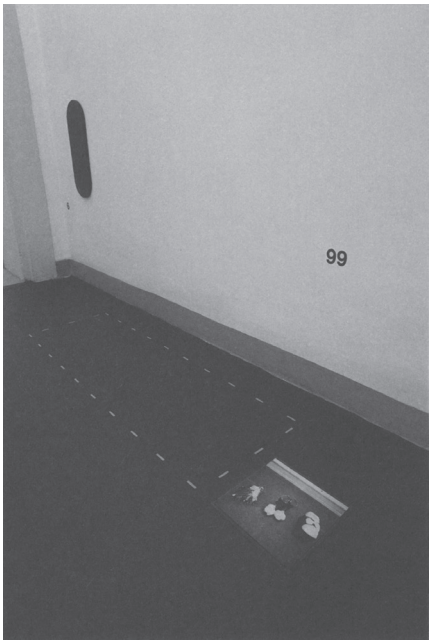


図16 「When Attitudes Become Form: Bern 1969/Venice 2013」展会場風景



図17 「Other Primary Structures」展会場風景

単位として扱った展覧会である（図17）[3]。この展示で参照されたのは、1966年に同地で開催された「Primary Structures: Younger American and British Sculptors」展（以下、「1966年版」）である（ただし建物は1993年に改築されているため「1966年版」とは異なっている）（図18）。「ヴェネツィア版」と異なる点は、端的に、「2014年版」のタイトルに追加された「Other（別の、他の）」という語にあらわれている。「2014年版」では、「1966年版」に展示された作品の「実物」は一切展示されない。その代わりに、「1966年版」と同時代に制作された別の作家による、別の作品が展示された。「1966年版」はそ

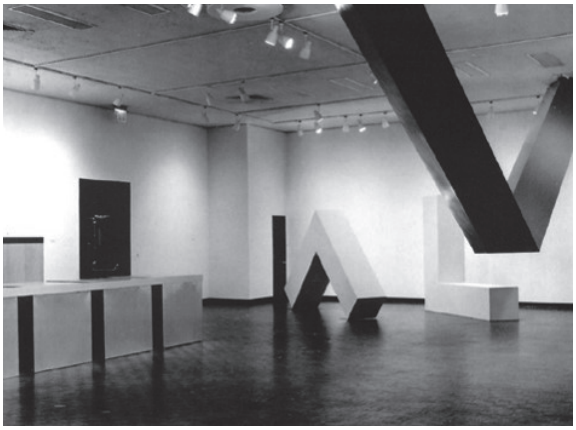


図18 「Primary Structures」展会場風景

のサブタイトルにあるとおり、イギリスとアメリカの彫刻家のみを扱った展示であった。対して「2014年版」の会場に並んだ「別の」作品とは、主にイギリス、アメリカ以外の彫刻家による、かつ「1966年版」に出品されていてもおかしくない、類似の傾向を示す作品であった。そして「1966年版」の会場写真が大きく引き伸ばされたパネルが壁面の前に建てられ、実作とともに「展示」された。「ヴェネツィア版」と類似の枠組みで組織されながら、この「2014年版」の展示が提示しようとしたのは、「1966年版」に対する批判的な軌道修正、読み替えであり、「同じ」ではなく、「別の」可能性であった。

「再現展」をめぐる「同じ」と「差」

このようにして見てみると、「ヴェネツィア版」にせよ、「2014年版」にせよ、過去に行われた或る展覧会を展覧会として「再現」する場合、問題化されるのはオリジナルの展覧会と新たな展覧会との差であることが分かる。オリジナルと新しく付されるものとの間に不可避的に生じる差異に対してどのようなスタンスを取るかが、この種の「再現展」の動機となり、またその評価のポイントともなるだろう。

一方で、美術館という場所で、このような「差」を問題化する「再現展」を行うことは、アンビバレントな状況を生むことになるように思われる。それは、この試みが必然的に、美術におけるオリジナリティ（の唯一性）の問題に触れ得るためである。絵画、彫刻といった作品単位での再現、つまり「再制作」を考えてみよう。美術館での再制作された作品の収蔵は、現在それほど珍しいことではない。どのような再制作であれば収蔵に値する

か、つまり再制作の価値や意義の判断基準がどこにあるかを考えると、それは技法的にも素材的にも、どれだけオリジナルと「同じ」ものであるか、その一点に収斂される。たとえば、或る作品を作家本人が40年後に再制作する場合に、再制作時の問題意識を加えたり、当時よりも良い素材が開発されたのでそれを使用したりすることは、収蔵という点から考えると否定されねばならない。オリジナルと再制作されたものの間の「差」は、限りなくゼロであるのが望ましいだろう。対して過去の展覧会をテーマにした「再現展」においては、上記したようにしばしば両者の差をどのように露出できるか、その差異化の作業こそ展覧会の主要なコンセプトとなる。展示(再現展)と収蔵(再制作)という美術館を駆動させる両輪の営みにおいて、オリジナルと再び作られたものとの関係性の捉え方が逆転してしまう状況を、矛盾なく調停させることは簡単ではない。

もう一つのアンビバレントな状況は、「再現展」を行う際の企画者のスタンスに関わるものである。オリジナルの展覧会にどこまで近づけられるか、それとは逆に、オリジナルとの差をどれだけ鮮やかに示せるか、という想定される二つのスタンスは、どちらに振れても批判の対象となる(先述した三つの再現展についても、しばしば批判はこの点に関わるものであった)。オリジナルに迫っていった結果、限りなく両者が一致すると、では、なぜ今、数十年前の展覧会を再度行うのか、そこに今、どういった新しさがあるのか、という疑問が呈される。逆に、二つの展示の差がコンセプトとして強調されればされるほど、(たとえば過去の権威ある展覧会を恣意的に利用した)企画者のエゴイズムとして批判される。おそらくはこの批判は、キュレーターはアーティストではない(あるいは、あるべきでない)という前提から発せられているが、ここには、作品や表現、あるいは展覧会の主体はどこにあるのか、という美術をめぐるもうひとつ別のオリジナリティが関与しているだろう。

「再現展」がはらむ、このようないくつかの問題設定に対して「Re: play」展で取られたスタンスは、基本的には、オリジナルにどこまで近づけるのかという作業を、そこに恣意性を極力挟まず厳密にやるというものであった。当然ながら、会場、時代が異なることが前提としてある時点で、両者の完全な一致が不可能であることは自明である。しかし、両者を一致させようとする作業をぎりぎりまで進めた結果、事後的に、そして半ば自動的に現れてくる差異、それがおそらくは「映像表現'72」展でなく「Re: play」展の意義となるのではないか、以上が、「Re: play」展が提示した暫定的な回答であった。

三つの事例

「再現」や「再制作」といった問題をより広い視点から検討するため、最後に三つの事例を紹介する。

事例1　収蔵における再制作

《ヴァギナのシーツ(二番目のプレゼント)》(1961年)(図19)、《患者の予言(ガラスの卵)》(1962年)(図20)、これら2点は、赤瀬川原平が1960年代に「読売アンデパンダン」に出品した作品である。いずれもオリジナルはすでに失われ、1995年に名古屋市美術館で開かれた「赤瀬川原平の冒険ー脳内リゾート開発大作戦」展に際して、作家本人の監修のもと再制作された。2017年、再制作されたこれら2作品を東京国立近代美術館で収蔵した。先述したように、美術館、特に公的な機関では、「再制作」の価値をどう認めるか、収蔵の基準を明確に定義づけ、説明可能とすることが求められる。税金を使い購入するという意味での説明責任に加え、「オリジナルではないもの」の価値づけが美術館の活動や美術史の形成へ与える影響などを踏まえた上で、このような定義づけがどのようにして可能となるのか、さらなる議論が必要とされるだろう。

たとえば《ヴァギナのシーツ(二番目のプレゼント)》



図19　赤瀬川原平《ヴァギナのシーツ(二番目のプレゼント)》1961／1994年　東京国立近代美術館蔵

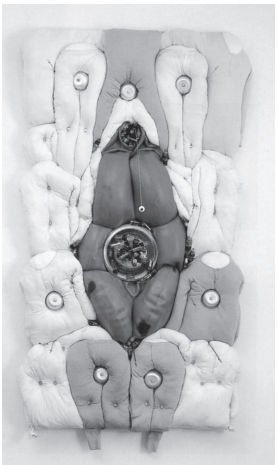


図20　赤瀬川原平《患者の予言(ガラスの卵)》1962／1994年　東京国立近代美術館蔵

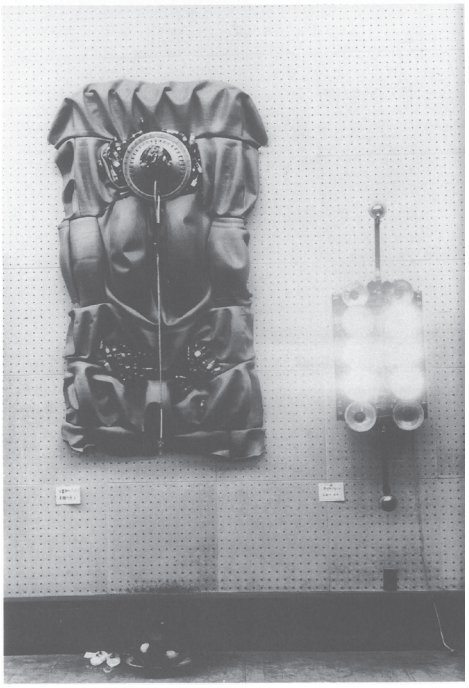


図21　「第13回読売アンデパンダン」展での《ヴァギナのシーツ（二番目のプレゼント）》展示風景

は、原作では作品中央のピペットから、床に置かれたトースター（五寸釘がたくさん詰められていた）に硫酸を点滴のように垂らす仕組みとなっていたが、再制作では危険なためこの仕組みは省かれている（図21）。

事例2「よみがえるオオカミ
飯舘村山津見神社・復元天井絵展」

福島県・飯舘村の山津見神社拝殿（1904年建造）の天井には、地域の「オオカミ信仰」を反映した242枚の狼を描いた天井絵があった。東日本大震災による全村避難後の2013年、この拝殿は火災で焼失したが、その直前に和歌山大学の研究者が天井絵をすべて撮影していた。この写真をもとに、東京藝術大学保存修復日本画研究室の荒井経氏が中心となり復元した天井絵をお披露目する展覧会「よみがえるオオカミ　飯舘村山津見神社・復元天井絵展」が、2016年に福島県立美術館で開催された。ここで興味深いのは、焼失前の天井絵の写真と、復元された天井絵を比較してみると、それが物理的に同一でないというレベルにおいてのみならず、イメージのレベルでも、必ずしも「うりふたつ」ではないという点である（図22、23）。その理由は、荒井氏が図録に記した以下の言葉から推察される。「今回、100年後に継承するために描くオオカミ絵は複製ではなく、新たな原本となるものである。従って、再現模写の手法は適当でない。そこで考え得たのが『臨模」という手法であった。［中略］寸分違わぬ図像の正確さが重視される再現模写よりも、筆遣いという“行為”の継承に適した方法である」[4]。荒井氏は、「信仰の中でオオカミ絵を描く“行為”を文化として継承しようという考え方」とも記している（実際に、この天井絵は展覧会後、再建された拝殿に設置された）。

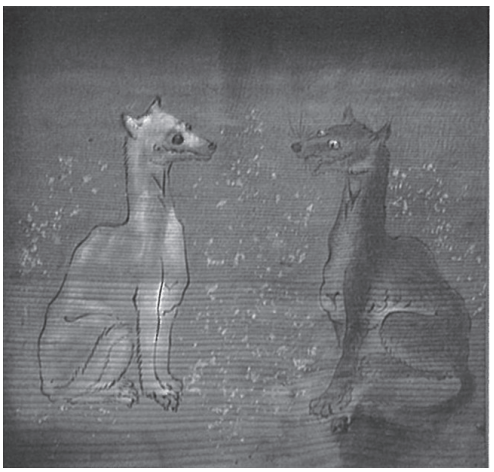


図22　「旧天井絵」



図23　「復元天井絵」

「物理的同一性」や「機械的な正確さ」という観点から見るならば、この復元は、後世の恣意的な解釈（悪し

4　荒井経「オオカミ絵の復元から継承へ」『よみがえるオオカミ　飯舘村山津見神社・復元天井絵展』（福島県立美術館、2016年）、11頁。

き「表現」?）に歪められた「正しい」記録ではないもの、「同じ」ではないものとされるかもしれない。しかし、ここで目指された「同じ」を根拠付けるのは、「臨模」という手段、あるいは「信仰」という営みに現れているような「行為（の継承）」であり、そこであらわになるのは、（あらゆる）「記録」は、そもそも可変的・可逆的なものであり、そしてアクチュアルに「機能」する可能性を有したものである、ということではないか。過去の何物か、何事かを再び立ち上げることは、物質でなく、行為を起点にすることによって確保されるかもしれない、という考えは示唆に富む。

事例3「素心伝心　クローン文化財 失われた刻の再生」展

2017年に東京藝術大学大学美術館で「素心伝心　クローン文化財　失われた刻の再生」展が開催された（図24）。サブタイトルにある「クローン文化財」とは、「劣化が進行しつつある或いは永遠に失われてしまった文化財の本来の姿を現代に甦らせ、未来に継承していくための試み」（展覧会Webサイトより）として東京藝術大学が開発した、文化財を復元する特許技術に基づくものである。クローン文化財の制作過程やその意義は、たとえば以下のように説明されている。「単なるコピーなどとは完全に一線を画すもので、文化財の素材や形状・技法の研究・科学分析から入り、3Dプリンタなどで再現できるところは再現し、細かい部分は美術生が色や質感を、デジタル技術とアナログ技術を組み合わせながら、文化的背景など、芸術のDNAに至るまで完全に再現します。さらに、例えば壁画や彫刻などは長い年月により欠損していたり、薄れてしまっている部分がありますが、そういった部分も資料などをもとに、オリジナルに忠実に再現されます。ある意味、現存する文化財を超える部分もあると言います」[5]。



図24　「素心伝心」展での法隆寺釈迦三尊像の再現

唯一無二の（と一般的には考えられる）文化財は、それがひとたび失われてしまえば、寸分違わぬものを復元することはできないはずである。そのような対象を、現実に再び立ち上げようとする関心や探究は、「現存する文化財を超える」という言葉から感じられる、いわばゾンビやフランケンシュタインの怪物の創造にも近い狂気的欲望と紙一重である。それは「再現展」とて同じことであろう。オリジナルと再現されたものとにおける同一性や差異の意味を考える上で、興味深い事例である。

5　https://future-lab.tokyo/jp/news/385（2018年2月20日閲覧）
展示の詳細については、以下を参照。『素心伝心　クローン文化財失われた刻の再生　シルクロード特別企画展』（東京藝術大学シルクロード特別企画展実行委員会、2017年）

研究ノート

「再演、再制作、再展示」

―ArtDKT Viewerによる三輪眞弘作品の再制作に関するミーティングの記録映像 ―時空間3Dスキャニングシステムによる 《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために―の記録

Replay, Reconstruction and Re-enactment of Exhibitions in Contemporary Art
"ArtDKT Viewer" - Multiangle video-proceedings of a discussion for Re-enacting Masahiro Miwa's works: "Spatio-temporal 3D scanning system" - Archiving of a performance work, " Our favorite buns at school lunch for an onlooker and 6 pupils on duty".

赤羽 亨（メディア表現／IAMAS准教授）
AKABANE Kyo（IAMAS）

本稿では、近年取組んでいる「多視点カメラによるアーカイブ」と「インタラクションの時空間アーカイブ」の研究活動と、それに関連する、今回のビエンナーレの展示について述べる。今回のビエンナーレでは「ArtDKT Viewerによる三輪眞弘作品の再制作に関するミーティングの記録映像」[1]、「時空間3Dスキャニングシステムによる三輪眞弘《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために-の記録」[2]の2つの展示を行った。

1.「多視点カメラによるアーカイブ」

フィジカルコンピューティングなどの要素を取り入れたワークショップ形式の授業を実施する機会が増えていっていた2013年に、文化庁からの助成を受け「メディア芸術表現基礎ワークショップ」[3]という全6回のワークショップシリーズを開催することになった。それまでのワークショップ実施時にも振り返りのための映像記録を行っていたが、大抵はワークショップの全体を1画面に収めたものであった。一方、このワークショップシリーズでは、複数台のビデオカメラを用い、多面的な視点からワークショップを録画するアーカイブ手法の開発を試みた。回数を重ねるにつれ、撮影した複数の映像をどのように活用していくのかという「閲覧方法」の開発の必要性が顕在化し、多視点からの映像を閲覧するためのビューワーソフトウェア「Workshop Archive Viewer」（図1）を開発するにいたった。

Workshop Archive ViewerからArtDKT Viewerへ

Workshop Archive Viewerは、ワークショップ中のテーブルトップの映像を閲覧するソフトウェアで、再生時の4つの映像の配置を、録画時の実際のテーブルの配置に合わせることができる。また、ズーム表示させることによって、机の上で何を行っているかの詳細を確認できる。このビューワーソフトウェアをベースに今回の展示に使用した「ArtDKT Viewer」（図2）へと発展させ、ワークショップ映像に限らない、より広い用途への利用を視野にいれた開発に取り組んできた。

ArtDKT Viewer

ArtDKT Viewerの主な機能は以下となる。

- 4画面表示
- 再生の同期

---

1 「ArtDKT Viewerによる三輪眞弘作品の再制作に関するミーティングの記録映像（2016年）【168分】」
記録日時：2016年7月26日
場所：情報科学芸術大学院大学[IAMAS]
参加者：三輪眞弘、松井茂、伊村靖子、松本祐一

2 「時空間3Dスキャニングシステムによる三輪眞弘《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために―の記録（2017年）【7分】」
科研費研究「3Dスキャニング技術を用いたインタラクティブアートの時空間アーカイブ」／技術協力：田中翔吾、八嶋有司

3 メディア表現基礎ワークショップex-Workshop（最終閲覧日：2018年2月20日）http://g-i-f.jp/exws/

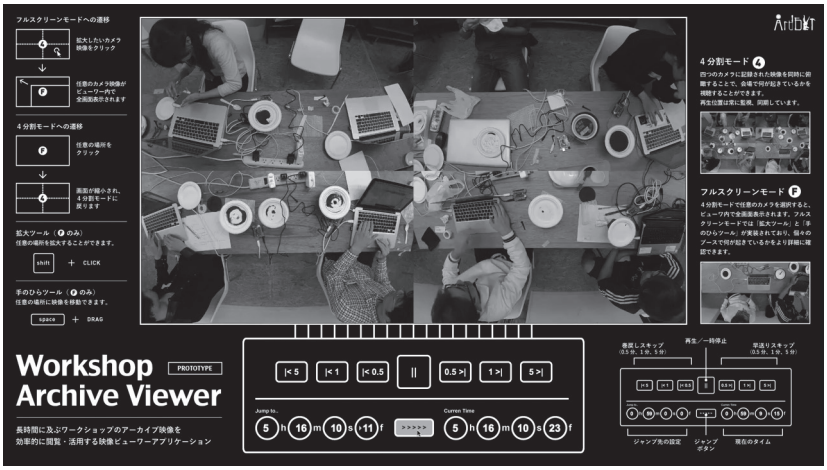


図1　Workshop Archive Viewerの画面

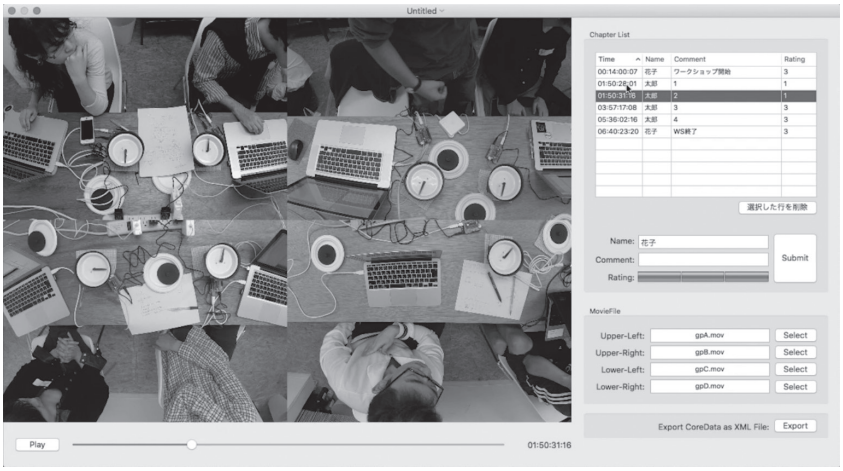


図2　ArtDKT Viewerの画面

・映像の拡大機能
・音声の再生
・アノテーション（タグ付け）機能

4画面表示

このソフトウェアでは、4つの違った視点から撮影された映像を同時に扱うことができる。同時刻に撮影した4つの映像を、同時に閲覧可能にするため、画面を4つのエリアに区分し、各エリアにはそれぞれに対応したカメラで記録した映像を表示する。基本的な映像コントロールは、一般的な動画再生アプリケーションと同様に、再生と停止はボタン操作によって行う。また、下部に設置されたシークバーは、直感的に再生時間を捉えるためのインジケーターとしてだけではなく、任意の時間へのジャンプするためのインターフェースとしても機能している。

再生の同期

4つの映像はArtDKT Viewerが生成するタイムコードに従って同期再生される。複数の映像を同時に視聴することは、他の映像再生アプリケーションでも可能であるが、動画編集用ソフトウェアを除き、1frame単位で同期された状態での視聴は困難であった。本ソフトウェアでは、再生、停止、早送り、巻き戻しは、表示している全ての映像に対して行われるため、4つの映像の時間的な整合性はいつでも担保される。

映像の拡大機能

起動時には、4分割された映像が再生されるが（4画面モード）、任意の映像をクリックすると、その映像が拡大され再生領域全面に表示される（1画面モード）。このモードの切り替えは、停止中のみならず、再生中にも行えるため、閲覧しながらカメラを切り替えることが可能である。

音声の再生

音声の再生は、4つの映像のうち1つが選択されて再生される。ソフトウェア起動時は、左上に読み込んだ映像の音声が再生されるが、映像を拡大表示にすることによって、選択された映像の音声へと切り替えることもできる。4画面表示時には最後に拡大表示した映像の音声が再生される。

アノテーション（タグ付け）機能

本ソフトウェアにはアノテーション機能が実装されている。これによって、分厚い百科事典の気になるページに付箋をはるように、気になった再生位置や再生画面にアノテーションを付け、いつでもそこにアクセスすることができる。これによって、閲覧者独自の情報を映像と関連付けて記録することが可能となる。撮影された映像からアイデアや価値を見いだすためには、それらにいかなる情報が含まれているかを知り、いかにしてそれらにアクセスできるかが要点となる。今回の展示はこの機能をベースに、予め付与されたアノテーションを手がかりにして、収録されたミーティングを閲覧することができるものになっている。

ArtDKT Viewer使用例

当初はワークショップのアーカイブシステムとして構想され開発されたが、現在までにワークショップ映像のみならず、より広い用途を想定した実践的な研究を行っている。以下に実際に「ArtDKT Viewer」を用いた5つの実例について記す。

- ワークショップの記録
- キックボクシング審判の採点時の振舞いについての調査
- ミーティング記録
- インタラクティブシステムのデザイン過程での利用
- フィールドワークで記録した映像を元にした、ビデオエスノグラフィーでの利用

これらの実例からArtDKT Viewerの特徴についてまとめる。

ワークショップの記録

実際のワークショップ中の参加者を捉えるために、天井から下向きにビデオカメラを4つ配置し、作業中のテーブルトップを撮影したもの。再生時の4つの映像の配置を、撮影時の実際のテーブルの配置に合わせることによって、時間的整合性のみならず、空間的な整合性を取った上でワークショップの振り返りが可能になる。（図3）

キックボクシング審判採点時の振る舞いに関する調査

キックボクシングの電子採点システムのデザインの過程で、ArtDKT Viewerを利用した。リングでの試合内容を捉えるカメラ1台とリングサイドの審判3人の手元を捉えるカメラで撮影した映像を同期再生して調査を行った。

実際の試合の映像と、その試合で行われている審判の採点を合わせて記録することにより、各審判による採点タイミングの差異や、採点前のメモの活用など、聞き取り調査では聴取することの難しい事象を確認することができた。その後、手書きを置き換えるための電子採点システムを試作し、手書きの時と同様に実際の試合においても審判の行動調査を行った。（図4）

ミーティングの記録

2016年度に行った三輪眞弘氏の過去作品の再演のプロジェクトにおいて、その始動時に行われた作曲者、プログラマ、企画者（2名）の4人で行われたミーティングを撮影した。左側の上下2つに天井からの映像を配置し、右側には、全体の俯瞰画面と、ミーティング時に用いられたPCのスクリーンを収録した映像を配置した。これによって、会話と合わせ、その時に示されたプログラム画面と、その操作の状況も同時に閲覧することができる。また、トピックごとに、アノテーションを付けることによって、ミーティングに参加していないメンバーとの情報共有を可能にした。（図5）

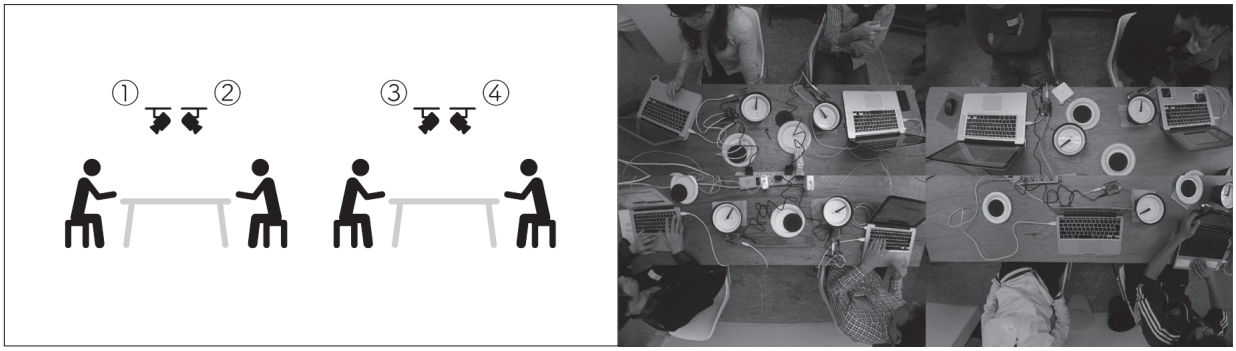


図3　ワークショップでの利用（左：カメラ設置図・右：ビューワーでの表示）

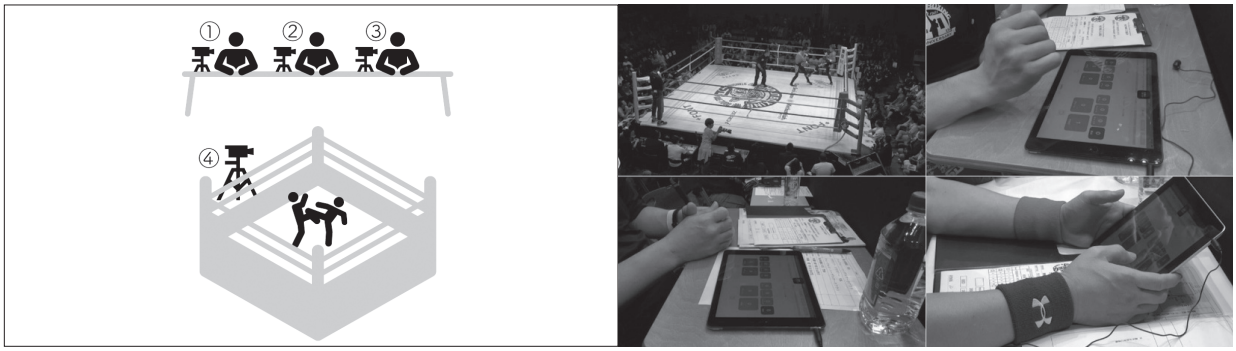


図4　キックボクシング審判採点時の振る舞いに関する調査での利用（左：カメラ設置図・右：ビューワーでの表示）



図5　ミーティングの記録での利用（左：カメラ設置図・右：ビューワーでの表示）

インタラクティブシステムのデザイン過程での利用

高機能腕時計の複雑な操作のインタラクティブ・インストラクションシステムのデザインの過程で、ユーザーの操作と画面表示のフローをデザインし、その検証のために本システムを利用した。実際の腕時計と、液晶ディスプレイで構成されたキオスク型のシステムを想定し、テーブルトップに置かれた時計を捉えた映像と、PCにつながった液晶ディスプレイの画面、またそれら2つを含むユーザーの動作を捉えた映像の合計3つを撮影し使用した。（図6）

このシステムを、デザイン初期段階から導入し、ロールプレイ中に見つかった問題を口述で映像とともに残していくことによって、作業を中断することなく、問題点を記録することが可能になった。収集した問題点は、アノテーションを付してまとめ、他のデザイナーやプログラマと問題点を共有しながら、システムの開発を進めた。



図6　インタラクティブシステムのデザイン過程での利用（左：カメラ設置図・右：ビューワーでの表示）

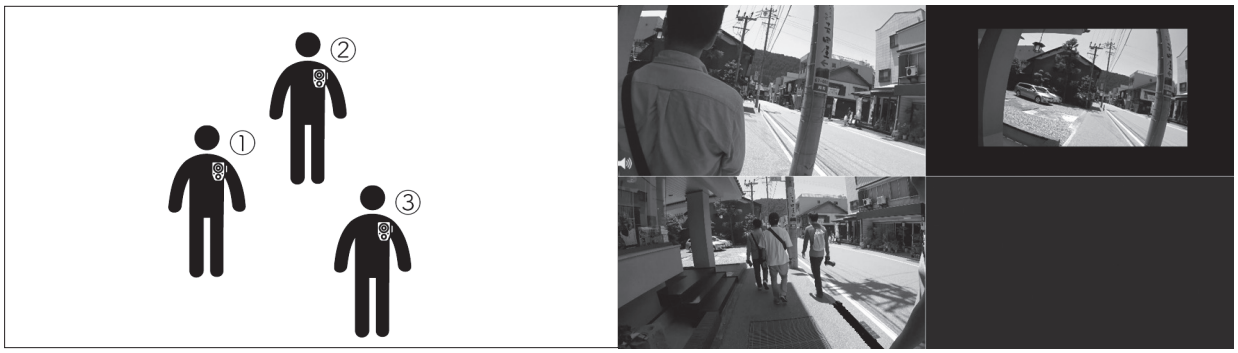


図7　フィールドワークでの利用（左：カメラ設置図・右：ビューワーでの表示）

フィールドワークで記録した映像を元にした
ビデオエスノグラフィー

2017年度に行ったIAMASとSONYとの共同研究の一貫で、岐阜県大垣市内と郡上八幡において、アクションカムをつけたフィールドワークを行った。数グループに分かれてのフィールドワークだったため、後日それぞれのムービーファイルをArtDKT Viewer上に読み込んで、1人称カメラによるマルチアングル映像を用いたエスノグラフィーを行った。（図7）

「ArtDKT Viewerによる三輪眞弘作品の再制作に関する
ミーティングの記録映像」

今回のビエンナーレでは、「ArtDKT Viewerによる三輪眞弘作品の再制作に関するミーティングの記録映像」として、このソフトウェアを利用した展示を行っている。昨年度行った三輪眞弘氏の過去作品の再演のプロジェクトにおいて、その始動時に行われた作曲者、プログラマ、企画者（2名）の4人で行われたミーティングを撮影した映像をArtDKT Viewerで閲覧するものである。（図8）

MacBook Pro上でArtDKT Viewerを動作させて収録した映像を再生している。鑑賞者の前に置かれたiPad Pro上にはアノテーションが表示されており、それぞれのアノテーションを選択すると、それに対応した位置（時間）に再生ヘッドが移動し映像が再生される。ミーティング全体では168分と長時間のムービーファイルであるが、このようにアノテーションを手がかりにすることによって、ミーティング中に行われた判断の分岐や、決定のプロセスを振り返ることが可能になる。本展示においてもこの特性を最大限に活かし、展示鑑賞という比較的短時間での閲覧であっても、実際のミーティングで行われた内容の要点を掴みやすくする情報提示を目指した。また同時に、ArtDKT Viewerでの閲覧体験を通して、その基本的機能や、実際に使用した場合の有用性などを体感的に理解してもらうことも狙っている。

将来的には、このソフトウェアを用いて、複数の人々が1つの映像資料を閲覧し、何を見出したかをアノテーションとして共有できる環境を構築することによって、これまでとは異なった映像資料の活かし方を提案していきたいと考えている。



図8 「ArtDKT Viewerによる三輪眞弘作品の再制作に関するミーティングの記録映像」展示風景

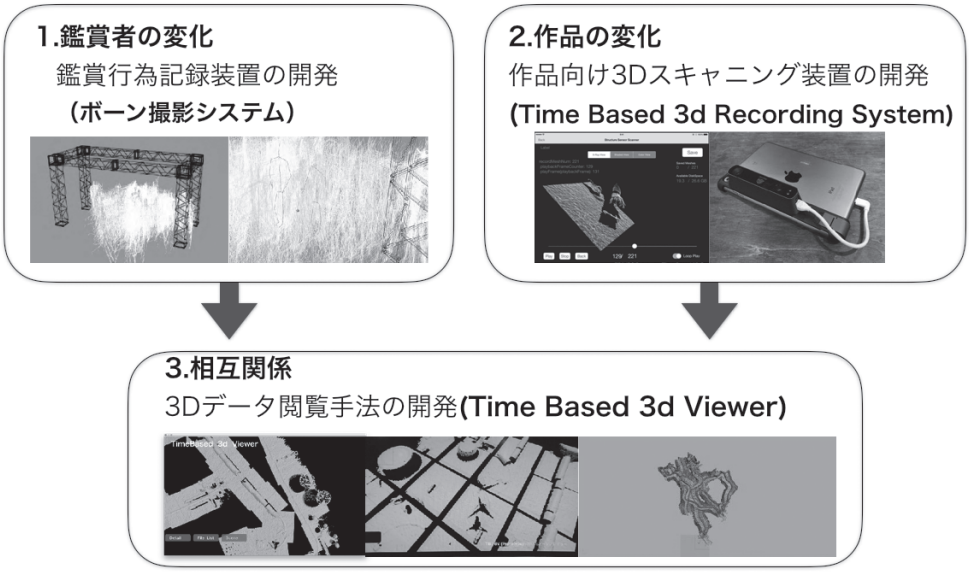


図9 「インタラクションの時空間アーカイブ」研究に関する3つの方向性

2.「**インタラクションの時空間アーカイブ**」

この研究は、科研費研究「3D スキャニング技術を用いたインタラクティブアートの時空間アーカイブ」(15K12841) をベースにしている。時間的変化をスキャニングできる3Dスキャナを用いたシステムを開発し、インタラクティブアートにおける、鑑賞者と作品、その相互の変化の関係を時間軸を持った3Dデータとして記録し、最終的には取得したデータの活用まで含めたアーカイブ手法の開発を目指すものである。

研究は3つの方向で進めている。(図9)

1. 鑑賞者の変化　鑑賞行為記録装置の開発
2. 作品の変化　作品向け3Dスキャニング装置の開発
3. 相互関係　3Dデータ閲覧手法の開発

今回のビエンナーレでは、この中の「鑑賞者の変化」の研究成果を用いた展示を行っている。

鑑賞者の変化の記録

鑑賞行為記録装置（鑑賞者ボーン撮影システム）を用いて、空間的に展開されるインスタレーション作品や、インタラクティブアート作品における鑑賞者の空間的な振る舞いを、Kinectによってスケルトントラッキングし、3Dボーンデータとして記録する。作品自身ではな

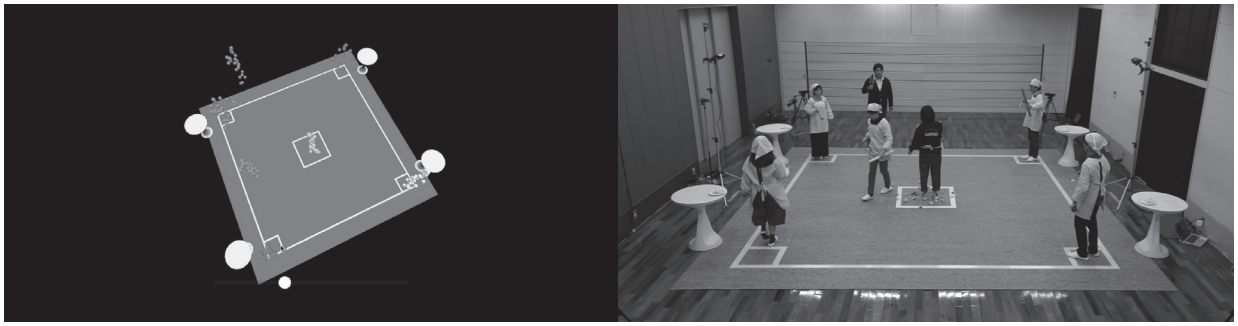


図10 「時空間3Dスキャニングシステムによる三輪眞弘《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために―の記録」展示映像（左：リアルタイムに生成された3DCG、右：固定カメラで撮影したムービー映像）

く、作品がどの様に見られたかに焦点をあてた、広い意味での作品と鑑賞者のインタラクションを記録する試みといえる。開発当初は、Kinect1台のみで運用していたが、より広範なエリアを対象に鑑賞者の動きを記録するため、複数台のKinectを用いたシステムの構築を目指し、開発と撮影実験を繰り返してきた。

「時空間3Dスキャニングシステムによる三輪眞弘《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために―の記録」

今回のビエンナーレでは、「時空間3Dスキャニングシステムによる三輪眞弘《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために―の記録」として、このシステムを用いて撮影した3Dデータを用いた展示を行っている。

本研究で開発したシステムは、鑑賞者の鑑賞行為の撮影を記録するためのものであるため、本来的にはパフォーマンス作品の演者の動きを捉えることを目的としていない。しかしながら、複数台Kinectによる撮影エリアの拡大や、複数人の鑑賞者（この撮影の場合は演者）の同時撮影という共通の観点が見い出せたため、鑑賞者ボーン撮影システムの撮影実験として、パフォーマンス作品「《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と人の当番のために」の撮影を行った。

この作品は、およそ8分の長さの作品で、7人の演者が出演する。5m x 5mのフィールド内で演算結果としての移動を伴いながら演奏する5人の「当番」と、中央のエリアで演奏を行う「交換番」、その外側に1人の「傍観者」が、それぞれの決められたルールに従って協調的な演奏を行うものである。

液晶ディスプレイ2台を並べて設置し、左側には3Dデータをもとに、リアルタイムに生成（レンダリング）された3DCG映像を表示している、右側には固定カメラで撮影したムービー映像を表示している。（図10）2つの映像は独自に開発されたMac Pro上で動作するビューワーソフトウェア「タイムベーストデータビューワー」によって時間的に同期を保って表示されている。また、音声についても別途録音したものを使用しており、こちらも映像と同様に、ソフトウェア上で時間的に同期されて再生されている。3DCG映像は自動的に視点を切り替えながら生成されるが、鑑賞者がトラックボールを使ってリアルタイムに視点を変えることも可能である。（図11）

タイムベーストデータビューワーの基本機能

本ソフトウェアで扱うデータは、5台分のタイムスタンプを含む3Dボーン・シーケンシャルデータ（JSON形式）、固定カメラで撮影したムービー映像ファイル、録音音声ファイル、また3D CADで作成した会場の3Dデータで構成される。再生はボーンデータ・映像・音声データを時間的に同期した状態で行われる。ボーンデータの再生は、記録されたタイムスタンプとPC（Mac Pro）のタイマー時刻を比較して行っている。そのため時間的な精度はPCのタイマー精度に依存している。映像や音声は、再生/停止/ループ処理や時間操作をしたタイミングで再生時刻へのシーク処理を行い、再生時間を同期させている。映像・音声は相対的な再生位置をミリセコンド（ms）単位で調整することができる。

ボーンデータの統合

撮影範囲が一部重なる複数台のKinectのボーンデータを同時に表示すると、同一人物が複数のボーンデータと



図11 「時空間3Dスキャニングシステムによる三輪眞弘《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために-の記録」展示風景

して重なって表示されることがあり、この場合実際の演者の数以上にデータ上の人物が表示されてしまう。この問題を解決するため、本ソフトウェアでは、重なった同一人物を、1つのデータに統合するリアルタイム自動処理を実装している。異なるボーンデータの関節点同士が一定以下の距離の場合に、同一人物と判定する処理を行うことによってこの機能を実現している。実際のフィルター適応にあたっては、しきい値の微調整を逐次行っている。

ボーンデータの補正

今回記録したボーンデータでは、足先の向きなど認識されづらい部位が乱れること（足先がフレームごとにランダムな方向を向くなど）が一部で発生した。人体の稼働領域などの条件を踏まえ、演者が一定以上の速度で移動している場合に、足の関節の向きを進行方向に向ける自動的な補正処理を実装した。

ノイズ除去

演者がKinectの認識範囲を外れた後などに、人体の形状をなさない異常なボーンデータがしばらく記録されることがあった。これをノイズと判定して、リアルタイムに自動的に除去する処理を実装した。今回は以下の条件にあてはまるものをノイズデータとして判定し除去する処理を行った。

- 間節間の距離が一定以上（長すぎる）の場合
- 演者の頭の位置がある高さより低い場合、または足の位置がある高さよりも高い場合

前者は一般的な条件であり、後者は今回の作品の上演中には存在しないパターンを利用した、この作品に特化した判定条件となっているといえる。

ボーンデータの編集

ボーンデータを手作業で編集して任意に修正可能な機能を実装した。また撮影時のデータは、データの記録タイミングがそれぞれ異なり、その編集を直接行うことはプログラムと編集作業において煩雑なため、一定の時間間隔（今回は30fps）でサンプリングしたデータを独自の形式で保存し、データを扱いやすくしている。

編集機能には大きく以下の2つがある。

- フレーム編集機能
- 間節点編集機能

フレーム編集はボーンデータを1フレーム単位で編集する機能で、人物の表示/非表示や、前後のフレームからのコピー&ペーストができる。主に欠損したデータの修正で使われた。関節点編集はボーンデータの座標を関節点単位で修正する機能で、人体の一部形状が崩れた場合の修正に使われたが、作業量が膨大になるため今回の利用個所は一部に限られている。

展示の狙い

初期の3DCG映像と、今回展示で出力した3DCG映像画像は同じデータを元に生成されているものであるが、見比べるとその違いは思いのほか大きい。（図12）また、タイムベーストデータビューワー上での再生時も、記録

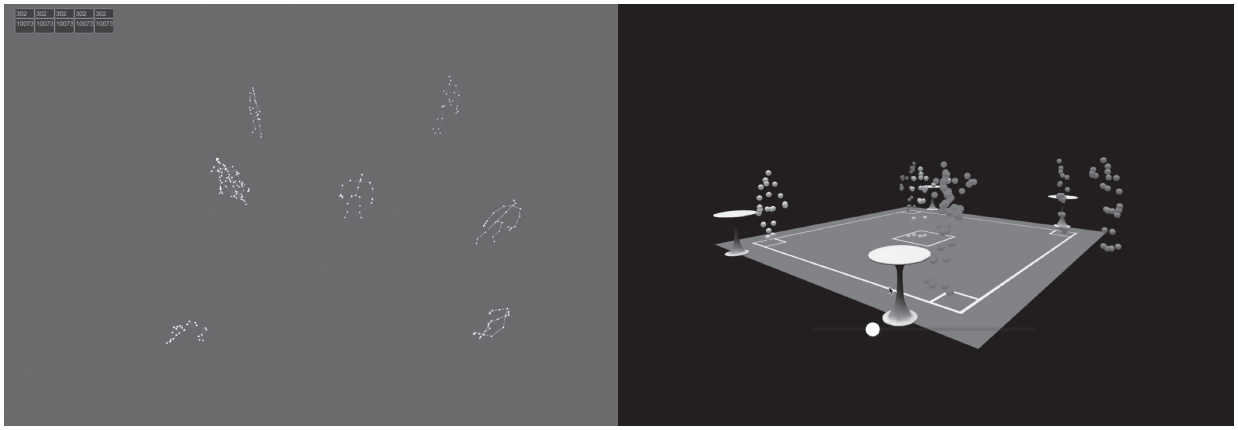


図12　同一データを元に生成されたレンダリング画像比較（左：開発初期段階のもの、右：展示に使用された最終形）

されたデータ自体の改変を行っているわけではなく、あくまでデータを独自のフィルター（解釈）を通して再生しているに過ぎない。この点は、元データを編集して固定化した映像として共有される一般的な映像データとは大きく異なる点といえる。また、閲覧しながら自由に視点を変えることができる点も、一般的な映像データの閲覧とは大きく異なる点である。

今回の展示では、リアルタイムで生成される3DCG映像と、固定カメラで撮影したムービー映像の2つを同期再生することによって、両者の特性を対比させ、且つ、相補的な状態を構築することを目指した。両者の間を行き来しながら鑑賞することによって、各演者の動きの確認など、将来の再演時に必要となるスコアの解釈のための、新しい資料となりうる可能性を示した。また同時に、本展示の鑑賞体験を通して、この作品に限らない3Dキャンニングシステムを用いた作品記録の有用性や、今後の応用可能性についても考える契機を提供できたと考える。

3. まとめ

ここまでの2つの研究・展示に共通しているのは、データビューワーソフトウェアの重要性である。言い換えれば、「どう撮るか」という記録方法ではなく、撮ったデータを「どのように表すか/見る」かという記述方法の重要性といえる。

今回紹介した2つの研究は継続中である。今後も「記録」「記述」、またその先にある「表現」の関係についてついて深く掘り下げながら、これらを「メディア表現研究」と位置付けて進めていきたいと考えている。

ディスカッション

再演、再制作、再展示

Replay, Reconstruction and Re-enactment of Exhibition in Contemporary Art

登壇者：
石谷 治寛（芸術史／京都市立芸術大学芸術資源研究センター研究員）
三輪 健仁（芸術学／東京国立近代美術館）
赤羽 亨（メディア表現／IAMAS准教授）

モデレータ：伊村 靖子

「再演」「再展示」の意義

赤羽　最近、過去の「展覧会」をテーマにした展覧会が多いという話でしたが、その意味はどういうところにあるのでしょうか。

三輪　展覧会の再構成の対象となった「Live in Your Head: When Attitudes Become Form: WORKS - CONCEPTS - PROCESSES - SITUATIONS – INFORMATION（態度が形になるとき　作品―概念―過程―状況―情報）」展は、1969年に開催されていて、「Primary Structures: Younger American and British Sculptors」展は66年、僕が企画した「Re: play 1972/2015―『映像表現'72』展、再演」展は、元の展覧会が72年なんですね。全体的に70年前後というのは、展覧会自体を問うことを誘発する要素がある。例えば、絵画のようにフレームの中だけで作品の領域が完結せず、むしろ展示空間のどこに、どのように配置されるかが解釈上決定的な要素として含まれてしまうような作品が登場したことがいちばん大きいと思います。だから、発表当初、作品が展示された場所で、どのような状況で立ち現れたのかを知る必要がある。もうひとつ、展覧会が注目される背景には、キュレーターの存在が挙げられます。69年の展覧会を企画したのはハラルド・ゼーマンですが、キュレーターによるテーマ展のあり方が作品の価値付けの場として重要な意味を持ち始めたわけですね。それで、70年前後の状況をきちんと検証したいという関心が、展覧会を再現するという企画につながってるのではないかと思います。

赤羽　再展示をするための検証のプロセスが大事で、それを通して、作品の意味やキュレーターの役割を再定義していくようなところがあるのですね。

僕らが今回展示しているのは、三輪眞弘さんの音楽作品の再演をテーマにしているのですが、メディア・アートの再制作では、単に今の技術で同じようなものを作っても全く意味が変わってしまう。それは、藤幡正樹さんの《Light on the Net》（1996年）を再制作するとしても同じですが、昨年、実際に三輪さんのメディア・パフォーマンス作品を再演するにあたり、方針を決める過程でかなり議論があったんですね。僕らが制作した《ArtDKT Viewer》というシステムでは、再制作へ向けた最初のミーティングの映像にタグ付けをして議論の過程を追ったりキーワードを入力して検索できるようにしているのですが、そこでは方針の変遷や分岐を明確にたどることができます。再演にあたり、最初は今ある技術で初演時のプログラムをスクラッチで書き換えるという話だったんですが、次第に過去のデータを活かして今の技術でエミュレーションをするように変わっていって、最終的に初演時のシステムを一部使用した上で再演する方針になった。先日17年ぶりに再演したモノローグ・オペラ《新しい時代》（2000年）では、また違う考え方で、今ある技術で更新できるところは、積極的に更新していたりしている。生きている作家の作品なので、作家自身が再演の時に判断を下しているから起きることではありますが、再演自体というよりは、その過程で得られることや、考えて決めていくプロセス自体に意味があることだったんですね。それと同じような機能が、「展覧会」をテーマにした展覧会にもあるのかどうかと思い、質問したわけ

です。

三輪　対外的に、それがコンセプトだとは言いませんが、自分自身のモチベーションとしては当然プロセスへの関心はありますね。アウトプットの部分が重要ではないとは言えませんけれど。

赤羽　それは僕らもそうです。ただし、判断のプロセスを残していくということは、メディア表現学研究としては重要だと思っていて、それがあの展示に反映されています。

記録と表現の間――記述の積極的な意義

赤羽　もうひとつの展示では、三輪眞弘さんの《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために―（2013年）の再演を、時空間3Dスキャニングシステムを使って記録して展示しました。この展示でいちばん肝になるのは、展示会場でリアルタイムに生成されていることが像として見えている状態なんですね。これを単純に映像の展示だと言ってしまうと、まるでビデオで2つ録画したものを同期して再生しているように読み取れるのですが、それは断じて違うと言いたいんです。記録されているもの自体はデータですが、それをどう表すかというのはまた別の問題で、今回は僕らの判断でこういう表し方をしています。特に、記録されているものが「データ」だという軸をぶらさないために、人を表す時に、シーンを切り替えるごとにいろいろなビジュアライズの方法に切り替えてやっているんですけど、これは僕らの共通認識として、きれいなデータの出し方を探るというのではなくて、ひとつのデータがあってそのビジュアライズの仕方や全体としての記述の可能性を複数提示するという合意があるからです。データをビジュアライズしたもの自体に作品性を読み取ったり、そこに表現としての重要性を主張したいわけではないというのも、映像と言ってしまいたくない理由です。

三輪　今おっしゃっていた記録と記述と表現というのは、私も関心があります。先ほどの赤羽さんの発表では、「記録」という場合にはどう撮影するかということ、「記述」の場合はそれをどう見せるかというような言い換えもされていたと思うんですが、記録と記述の違いは単純に言うとそういうことなんですか。

赤羽　そうですね。ただ僕らは初め、記録方法とそれをどう見るかということを同時に考えて「記録」というものを捉えていました。だから、撮影だけではなくViewerの開発までを記録手法として扱っていた。だけど、開発を進めるうちに、この手法は一般に言う記録とは別のものではないかと思い始めた。それを僕らは「記述」と呼んだということなんですけど、つまりは、撮り方や見方自体を考えた上で何かを撮影するという行為自体が積極的な意図や視点、視覚を含む行為であって、主観で何かを捉えることに近いのではないかと考え直したわけです。これに対して「記録」はもう少しニュートラルで、そういうものを排したものだと捉えています。

三輪　「記録」と「表現」という言葉は二項対立的に使われることが多いのですが、僕がなぜその点に興味を持ったかというと、70年頃のビデオ・アートに関してですね。この時期、アーティスト自身が何らかのパフォーマンスをしている映像がかなりあって、石谷さんも紹介されたブルース・ナウマンはその典型だと思いますが、こういう映像は、長時間という理由もありますが、その当時にしても退屈だと言われた。その理由として、映像はパフォーマンスそのものではなくて「単なる記録」だという。映像は記録であって、作品ではないという認識なのです。ただ、この二項対立は基本的に、嘘じゃないかという気がします。つまり、赤羽さんがおっしゃるように、一般的に「記録」とはなるべくニュートラルで客観的なものを確保する。それは確かにその通りですけれど、「純粋な記録」というものは世の中に存在するのか。つまり、表現を含まない記録はあるのかと考えた時に、赤羽さんが記録と表現の間に「記述」という言葉を入れていくのが、面白いと思ったところです。

石谷　私も記述、記録、表現のどこに基準を置くのかが気になるのですが、美術史を考えると「記述」（ディスクリプション）というのは、基本的には作品を言葉で描写していくことになります。その際に、対象を忠実に扱おうとするものの、見えているものを言葉にするわけだから、別の媒体に変換していくために必ず主観的な解釈が必要ですよね。赤羽さんの展示で、例えばデータのノイズを取り去るためのフィルタリングやタグ付けをどこ

まで「記述」と捉えるのかは考える余地がありますし、例えば時空間3Dスキャニングシステムで人間をボーンとして表す場合でも、点を取り出していくところに象徴的な言語の働きがあると思います。美術史家が考える記述とは違うけれども、確かに「記述」と言える側面はあると思います。ただ機械的な抽出だとしても、実際はアルゴリズムが人間によって書かれ、人間に理解可能な像として調整されている。機械的に見えるのは単にその挙動がブラックボックス化されたり「シームレス」で「透明」に見えるからに過ぎないでしょう。人間の脳も依然としてその働きが解明され尽くされていないブラックボックスのようなものですが、脳の働きによるのが「表現」で、機械の働きによるのが「記述」だと考えるのは、錯覚に過ぎないと思います。そもそも美術の歴史は、神に代わって、人間が世界を記述しようとした体系だとも言えますし、像の再現の方法も同時代の科学技術から編み出されていった。機械仕掛けの神（デウス・エクス・マキナ）が有効と見なされる時代には、美術家は技術的媒介を通した劇の仕掛け自体も明らかにする役割を担う。私の発表で舞台装置や舞台の裏側を扱う作家に拘ったのもそういうパースペクティブのなかにあることを付け加えておきます。

いずれにせよそこで思い出したのは、ドイツのビデオ・アーティスト、ハルーン・ファロッキの《Deep Play》（2007年）です。この作品は、ワールドカップのサッカーの中継映像をはじめ、監視カメラで群衆を捉えた映像などの様々な記録映像や、サッカーの選手の動きをシミュレーターで捉えた映像を見せる形で、現在の映像文化がいかに多様なあり方でひとつのイヴェントを記述しているのかを展示空間のなかで同時並列的に見せていく手法をとっています。補足的に述べれば、サッカー中継の場合、歓声の高まりと視聴率の関係、フーリガンらの不安定な群衆の監視や管理、選手の能力や戦略のチェック、テレビの実況など、それぞれ社会的目的に応じて異なる統計データや修辞的なスタイルが映像カメラのポジションやシミュレーションを用いた「記述」のなかに導入されます。「記述」は一体どのような社会的な戦略として活用されているのかを、テクノロジーに囲まれて生活している時代に私たちはよく考えていく必要があるでしょうし、そうした批評や思考を促すのがハルーン・ファロッキのような現代の映像作家の仕事になっています。すでに私たちの日常においても映像を含めた複数の記述言語があり、それらが実際にどのような利用目的で作用しているかを読み解くことが、現在の「記録」「記述」に関わる時には重要ではないかと思います。

三輪　もうひとつの関心としては、記録、記述に「表現」を加えた時に、赤羽さんの立場としては「記述」を「表現」と言われると困るところがあるようですが、アートの場合は「表現」に対してそれは単なる記録だと言われると困るわけで、逆の面があるのは面白いと思いました。時空間3Dスキャニングシステムの開発段階のプロセスを見ると、ある意味ではすごく作品的なあり方だなと僕は思ったんですね。人間でないものを人間と認識してしまうようなノイズは、最後には整えるわけですが、むしろ、ノイズはノイズとして排除しないで表示する方法はないのかという関心がある。あるいは、そういう選択肢についてどう考えていますか。

赤羽　そのように見せる可能性はあると思います。今回のシステムでも、基本的にはノイズが入ったままの元データを再生しています。元データは編集せずにフィルタリングをプログラムをしていて、表示するしないの判断をリアルタイムでプログラムで反映させて表示しています。だから、元のデータに対して、僕らのある解釈のフィルターを通ったものが生成されているというスタンスです。違う人のフィルターを通すこともちろん可能だという考え方なんですね。今回の展示の場合はこの見せ方が最適だろうという判断に過ぎず、見せ方自体は元々完結したものではないと考えています。

三輪　そういう意味で、フィルターの部分は赤羽さんが考える「記述」に関わっていると思うのですが、赤羽さんとしては、あくまでも表現ではなく「記述」に留まりたいということなんですか。

赤羽　今回の展示に関しては基本的にそう思っています。すごくアイデアルなことかもしれないですが、純粋な「記録」は存在するものとして議論は進めたいと考えています。

石谷　ニュートラルでありたいとのことですが、一方でそれはあり得ないと思うので、むしろある程度見せ方の方向性を明確にした方がよいのではないかと思うところ

はありました。4画面で同時に見せても、見る側の視点は結局、散漫になるんですね。それは自由ではあるんだけれども、やはり見る側の関心と記述のあり方をどう結びつけるかが重要だと思います。映像の編集は、基本的には物語の感情や流れに従属するかたちで、洗練され効率化されてきたということを考えれば、そもそも映像の編集技法は「記述」なのでしょうか、「表現」なのでしょうか。見る側からすれば、スイッチャーの立場で複数画面を選択するよりも、意味付けされ、コンパクトにまとまった映像の方が伝わるものが多い。

360度カメラなど超広角のカメラの入手が容易になっている時代なので、単純に言って4台のカメラで記録するということは、ハードディスクの容量も増えるし、長時間の鑑賞という時間的コストが掛かるわけで、実は効率的な方向ではなくなってきている気がするんですよね。その意味ではむしろ、アノテーションを用いた編集機能やそのビジュアライゼーションを強化して表現に寄ってしまってもよいのではないかと、個人的には思います。

三輪　記録と表現を分けること自体があまり意味がないような気がするんです。記録の中には常に表現があるし、表現の中には常に記録があるので、それを二項に分けるとか、段階的に創造性が無いものが記録であって、そこに創造性が増えていくとそれが表現や作品になるようなことではないのではないか。むしろ、主観を完全に排除した記録がもし存在するとしたら、ある意味そんなにすごい表現、今までないだろうとすら思います。

―― 記述や記録のなかに立ち上がる「表現」の痕跡を、作品概念の問題としてどう読み取れるのかが重要に思えます。そうしたリテラシーのあり方を提示する方法として、展覧会の再構成やViewerが言及的に機能する可能性があるのではないかと。

三輪　2013年にヴェネツィアのプラダ財団で、ジェルマーノ・チェラントが企画した「When Attitudes Become Form: Bern 1969/Venice 2013（態度が形になるとき：ベルン1969／ヴェネツィア2013）」展で、特に面白いと思ったのは、再展示にあたって欠損している情報を積極的に示していた点なんです。美術館での展示では、作品を個体、物体ベースで考えるところがあるので、すでに失われた作品は基本的には排除するわけです。つまり、作品単体で考えていけば欠損など示す必要がないのですが、展覧会というまとまりで考えた瞬間、そこに何も無かったことにはできないわけですよね。ヴェネツィアの展示では、欠損作品を点線で示していましたけれど、その情報を示すことによって、従来の作品展示のあり方とは全然違うフェーズとして立ち現れていたのが、すごく面白いなという感じがあって。つまり、さっき赤羽さんがデータからノイズは取るとか、後は足りないものを少し足されたとおっしゃっていたと思うんですが、最終的なアウトプットとしてはどんなフィルターを通したのかわからないわけですよね。でも、欠損を欠損として示すということは、ある意味でその展覧会の情報の開示でもあるわけです。つまり、美術をある出来事のような視点から考えていく起点になるわけです。そういう意味で、展覧会単位で物事を再現、再演していくということは、それなりの意味があったのではないかと思います。

「再制作」とコレクションの欲望

三輪　再制作という問題で、先ほど、赤瀬川原平さんの作品《ヴァギナのシーツ（二番目のプレゼント）》（1961年）、《患者の予言（ガラスの卵）》（1962年）をお見せしましたが、私が勤めている美術館では、これまで基本的に再制作を収蔵することに否定的でした。例えば「もの派」という重要な動向があって、もの派の作品は、基本的にその場でその都度再制作されてきたわけですけれど、それは収蔵しないという暗黙の方針のようなものが続いてきたところがあります。ところが2017年になって、あの赤瀬川さんの作品を収蔵したんですね。その時に、再制作について、例えば日本国内の美術館がどういう基準で収蔵を認めたのかを調べていくと、いくつか基準があることがわかりました。ひとつは、歴史的に、美術史的に、非常に重要な作品であること。次に、オリジナルの作品が完全に消失していること。もうひとつは、作者がその再制作に関わっていること。この3つの基準を満たしているということが、多くの美術館で再制作を収蔵する場合の条件となっているのですが、再制作を収蔵するということは、裏を返せば、美術館が1度失われたものを収蔵していく欲望でもあると思うのですね。先ほど例に挙げたクローン文化財の説明で「現存する文化財を超える」という言い方を、笑って済ませることができな

いのは、無かったはずのものが手に入ってしまうことに対する欲望に気づかされるわけですよね。それを歴史化していくのは危険なことでもあるんだけれども、クローンみたいなものを作ってしまうということと、再制作したものを収蔵していくというのはやっぱり紙一重で、それはすごく生々しいというか、ポリティカルな部分も含むことだという気はします。

―― コレクションの欲望という話では最近、海外の美術館がパフォーマンス作品を収蔵するようになってきていると伺いましたが、作品概念の検証という観点で、どのような議論があるのでしょうか。

三輪　簡単に言うと、2015年の「Re: play」展では映像を扱いましたが、タイムベースト・アートの保存についての研究は、90年代くらいから世界的に進んでいって、ある時期はそれがホットトピックだったんですね。実際には、ニューヨーク近代美術館（MoMA）やテート・モダン、サンフランシスコ近代美術館（SFMOMA）などが共同して、作品を残していくためのマニュアルを作って公開を始めていくことによって、機材が更新できなくなった場合などの対処も含めて、汎用性のあるフォーマットがほぼ確立されたわけです。その後に、最近問題になっているのは、パフォーマンス作品を美術館が収蔵するということで、それはアメリカが特に多いのですが、ようはパフォーマンスは1回性のものであって、普通に考えるとそれをコレクションするということは考えられなかったわけです。しかしながら、パフォーマンスが美術において重要な領域を形成し始めることによって、これも先ほどのコレクションの欲望に関わりますが、本来保存できないはずのものを収蔵してしまう方法を考え始めているわけです。実際にMoMAなどはすでに収蔵しているわけですね。例えば70年代の重要なダンス作品を収蔵するということを始めていて、収蔵するということはつまり、将来的に何度でも繰り返し展示できるということなんです。その場合に、何をもってその作品のオリジナルが収蔵されたことになるのかが、今トピックとしては面白い段階で、まだ始まったばかりです。ワークショップのプログラムとセットでコレクションするという事例もあります。それは、広げて考えれば、もう一度映像作品やインスタレーションをどのように収蔵していくのかとも関係してきますが、そこが赤羽さんがやられているようなパフォーマンスの記録と絡んでくると思うんですよ。つまり、パフォーマンスの収蔵の方法とは、ものとして何かを収蔵すれば事足りるわけではなく、収蔵形態は複合的な情報を収蔵することに近いところがあります。その情報のひとつとして、記録なり記述の仕方というものは、すごく重要になっていくのではないかという気がします。

赤羽　今の時点ではまだ、「カメラ」自体を作っているような段階ではあります。3Dスキャナーで動いてるものを時間的変化を伴って記録するという手法にどのような意味があるのか、この手法で撮れることで何かを変えられるのかという検証の段階なので、効率性や社会的にどうインストールしていくかを考え始めるというところまでたどり着けていません。まずは、実際の作品記述において現実的に使えるかどうかを、実践を通して試していきたいと思っています。

三輪　例えば、「Re: play」展でいちばん困ったのは、照明がどれだけの明るさだったのかが一向にわからなかった点です。先ほど映した写真は結構明るく出ていますが、カメラの露出の問題なのか、それとも展示期間中ではなくて準備の期間中だったから明るい状態なのかもよくわからない。

「映像表現 '72」展は、会期が6日間というのもありますが、実際に見た人がすごく少ないんですね。ただ、幸いなことに作者がご健在で、彼らは会期中フィルムのメンテナンスをするために当番制で会場にいなければならなかったので、お客さんがどういうふうに振る舞っていたかを見ていたことがわかりました。当然皆さんにインタビューをしたんですけれど、ただ、観賞者達がどのような振る舞いをしていたり何を感じたのかというのは、情報があればある程役に立つけれど、それが必ずしもひとつに統合しないわけですね。そういう意味では、鑑賞者の体験は、みんなが矛盾したことを言うので、復元するのがすごく難しい。だから、赤羽さんがおっしゃっていた、観賞者の振る舞いをどのように記録するのかという研究には関心を持ちましたし、そこにどんな可能性があるのかは気になっています。もうひとつ言うと、それぞれの記録をしていくことはどれも重要なことだと思いますが、どれだけ効率よくできるかも気になります。

石谷　先ほど、テート・モダンやMoMAが方針を決めて、その形で世界中動いているというお話がありましたけれども、収蔵するものは収蔵する余力があればしていけばよいし、ガイドラインの策定が、これまでコレクションとして収まり難かった性質の作品やモノやコトやその複製を収蔵するための新しい基準になるのであれば、従っていけばいいと個人的には思っています。保管して展示できる状況にしていくことは重要だと思うのですが、それが人々の体験するものにならないと意味がないと思うのですよね。体験の質は結局のところ、時代環境によって異なるにせよ。そういう意味で、収蔵と再展示、再演のサイクルをどう作っていくのかがいちばん重要だと思います。先ほど、オリジナルをそのまま残すのか、あるいはそうではない形で継承するかという場合に、キュレーターとしては、例えば創造的な形での作品の活用の仕方はしにくいという話だったと思いますが、最近ですと、キュレーターとしてのアーティストの存在感が増してきているのは、コレクションにおける「作品」のステータスの変化とも結びついているでしょう。マイク・ケリーも『The Uncanny』展を1992年にロンドンのICAで行い、2004年に改訂した展覧会を行っており、価値のヒエラルキーを崩していくようなことをしている作家ですが、アーティストが率先して様々な問題提起をしていくということが、収蔵と再展示、再演のサイクルの活性化にはつながっていくと思います。キュレーター、アーティストはそれぞれの領分を守りながらも、そこでアーティストの自由さも含めて緊張関係ができている状況がいちばん望ましいのではないかと私は思っています。

追記：伊村靖子

今回、現代芸術の「再演、再制作、再展示」をテーマとするにあたり、オリジナルに忠実な再現を前提に議論するのではなく、むしろ再解釈や文脈の再配置を含め、作品のアイデンティティを思考する手段として近年の再現をめぐる諸相に注目してみたいという意図があった。

議論を通じて見えてきたのは、1970年前後からインスタレーション、エクスパンディド・シネマやクローズド・サーキットのビデオ作品などを通じて、作品概念が大きく変容したという点である。これは、作品の物理的な保存の難しさに加え、作品概念を特定するための固有の条件や歴史的文脈をどのように扱うかという新たな問題系を含んでいる。その1例として、作品において映像メディアが装置として機能する点を挙げることができる。この装置を「再演」を通じて意識的に扱うことで歴史の構造を読み解かせる作家として、エレノア・アンティン、マイク・ケリー、インカ・ショニバレのアプローチは、とても魅力的であった。

アーティストによる歴史の相対化と並行して議論の的となったのは、美術制度に対する視点である。そのなかで、再演、再展示と再制作のモチベーションを分けて考えてみることができるのではないだろうか。再演、再展示を通して行われる一過性の価値の表明と、再制作をコレクションし歴史的文脈を作り出す行為はともに作品の評価に関わるが、相反する作用があり、諸刃の剣のような側面がある。今回のディスカッションでは、再演や再展示のプロセスを検証すること、さらにはそのための「記録」や「記述」のあり方をどう考えるかを掘り下げることができた。先に挙げた装置という観点を導入するならば、作品の記録や記述方法を考案することもまた、ひとつの装置として機能する可能性が十分にある。私はそこにメディア表現研究としての可能性を感じている。これに対し、タイムベースト・アートやパフォーマンスのコレクションをめぐる議論にみられるように、作品を収蔵するためのフォーマットが制度として確立されることで、作品概念が規格化され空疎なものになりはしないだろうか。今回の主題であるメディア・アートを例に挙げれば、発表当時、作品が社会に対して作用した新しい価値の提示や批評機能を、再演、再展示によってどのように循環できるのかが重要だと感じた。

IAMAS附属図書館に展示した三輪眞弘資料。メディア・パフォーマンスに関わる催事の資料の多くは、従来の現代美術と同様に印刷物の資料が多い。こうした資料をもとにした研究や教育への活用の検討が必要である。

Symposium: December 21, 2017

資料の読み書きと教育

Object based Studies and Educations

登壇者：
松隈 洋（建築史家／京都工芸繊維大学デザイン・建築学系／美術工芸資料館教授）
渡部 葉子（近現代美術／慶應義塾大学アート・センター教授）
石谷 治寛（芸術史／京都市立芸術大学芸術資源研究センター研究員）
モデレータ：伊村 靖子

テーマ

資料はさまざまな解釈や研究のプロセスを経て活用されることにより、新たな意味を持ち始めます。既存の歴史観や制度に対する批評的読解を促し、次の研究や表現へとつながる循環を、私たちはどのように生み出せるのでしょうか。大学における建築の模型制作による教育、展覧会研究（Exhibition Studies）、パフォーマンス作品の検証を通じた美術制度の問い直しというそれぞれの立場から、各研究者の視点を鮮やかに浮かび上がらせます。



国内外に芸術資源を扱う機関はそなりに存在するが、母体とする組織の違いから、その連携や資料の共有のあり方は模索中であるといえるだろう。機関の特性、研究者の個性、資料の位置付けなど、現場の情報共有を通じて、大きな枠組みで制度設計を社会に提案していく必要がある。

研究ノート

建築資料が育む建築教育と文化の創造をめぐって
――村野藤吾の建築資料があることの意味

Architectural Education and Cultural Creation through the MURANO Togo Archives

松隈 洋（建築史家／京都工芸繊維大学デザイン・建築学系／美術工芸資料館教授）
MATSUKUMA Hiroshi（Kyoto Institute of Technology）

京都工芸繊維大学の松隈です。私の所属する美術工芸資料館に、村野藤吾（1891～1984年）という日本を代表する建築家の5万点を超える設計原図を、今から20年位前の1994年に、ご遺族からご寄贈いただいて、その整理を続けてきました。ほんとうにいろんな偶然が重なって、そういう貴重な建築資料が入ってきんですが、今日は、その資料があることによって、私の大学でどういう活動ができたのかという話をさせていただこうと思います。

村野藤吾をめぐる個人的な経験

それで、すいません、いきなり個人的な話になってしまいますが、実は私自身は1980年に京都大学の建築学科を出て、前川國男（1905～86年）という建築家の元で働いていた人間です。ですので、村野藤吾との関係で1枚だけ写真をお持ちしたのですが、前川事務所へ入って2年目ですね（図1）。1981年に前川國男が『一建築家の信條』（晶文社）という本を出しまして、1982年2月26日に、その出版記念パーティが麻布の国際文化会館で開かれました。その時に、僕の当時の印象だと非常に意外な人選だったんですが、村野藤吾がわざわざ大阪から出て来られて、いちばん初めに主賓として話をしました。ここに村野が写ってるんですけど、ここに前川國男がいて、その奥に村野さんのお供をして大阪から来られた倉敷の国際ホテルやアイビースクエアなどを設計した浦辺鎮太郎さんが写っています。当時の村野藤吾は90歳、この時の話は非常に面白くて、前川さんあなたはゴルフをしますか、是非ゴルフをして下さいっていうようなことを30分しゃべってそれでおしまいだったんです。この会場には、村野藤吾と大変親しい村野建築の第一人者の長谷川堯さん（1937年～）もおられて、この時の村野の謎かけみたいな祝辞は何だったんだっていう話を後に何度も長谷川さんとは交わすことになるのですが、当時はさっぱり分かりませんでした。村野は大阪で民間の設計者としてたったひとりで社会に向き合ってきた建築家です。前川國男は東京で、もちろん彼も一民間の設計事務所の所長でしかないんですが、どうも大阪の民間の建築を中心に活躍してた村野から見ると、東京の建築界の人たちは経済、政治ですね、それからメディア、あるいは学閥に守られて、徒党を組んで建築の世界で支配権を握っている。建築って本来そういうもんじゃなくて、たったひとりで社会に向き合い、村野藤吾という名前で設計依頼を受けて、建物を通して社会の信頼を得ていく、ひとりの身で社会に向き合う仕事じゃないんですか、ゴルフのようにと。どうもそういうことを前川國男に伝えたくて、前川さんも本来そういう人なのに、なぜかあなた



図1　村野藤吾（90歳）と前川國男（76歳）　1982年2月26日
国際文化会館にて　撮影／松隈 洋（24歳）



図2　2016年7月17日、ユネスコ世界文化遺産へ登録が決まったル・コルビュジエ国立西洋美術館　1959年



図3　村野藤吾　宇部市民館　1937年

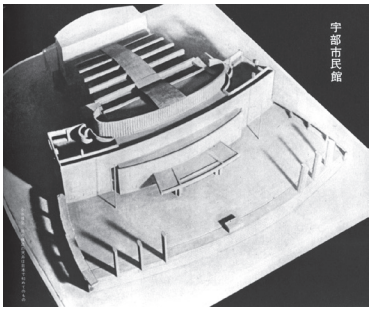


図4　村野藤吾　宇部市民館　1937年

の周りにいろんな人たちがいて、そういうふうに見えないから、是非ゴルフを一緒にやりませんか、みたいな話をされて、いやこれはなかなか強烈な発言だったことが後からわかりました。僕自身は前川國男が亡くなる直前のわずか6年間前川に学んだだけの所員でしたが、その後もズルズルと前川事務所にいまして、今日お話する村野藤吾の設計原図の整理も、その原点は前川國男の遺品の整理とか、そういうことがベースにありました。

それで、今日は学生の建築教育の話もしたいんですが、僕自身は前川國男の事務所で20年間実務をやっていた人間なので、2000年に大学に着任して、全体で村野藤吾の建築展を14回やってくる中で13回に携わってきましたが、大学に入っていきなり村野藤吾の建築資料があるから展覧会と資料整理に加われと言われてですね、大変戸惑いました。村野は、前川と対極にいるような印象を持っていた建築家だし、村野のことを何か発言すると多分神様のように思われてる人なので、何言われるかわからない、ボコボコにされるかもしれない、非常におっかなびっくり資料にあたってきたような感じなのです。何年かやっていく中で、自分がいくつかの建物を担当して、その図面資料から何が読み取れるのかということを考察する作業を続けてきました。そのことによって、村野の全体像がようやく最近見えてきたっていうことなんです。

建築資料からの発見①：
ル・コルビュジエと宇部市民館（1937年）

さて、村野の建築資料から見えてきたことで、お伝えしたいと思ったことがあります。良くご存知のように、2016年7月に、ル・コルビュジエ（1887～1965年）の国立西洋美術館がユネスコの世界文化遺産になって、ル・コルビュジエの仕事が、世界遺産という形で評価される時代が始まりました（図2）。実は村野の建築資料の中に、ル・コルビュジエと非常につながりのあるプロジェクトのプロセスが読み取れるものが見つかって、大変驚きました。先月、東京の国立西洋美術館で、世界遺産登録1周年記念のシンポジウムがあり、ル・コルビュジエ財団の理事長とか、世界各国の関係者が集まる中で、これからご紹介する同じ話をしました。おそらく、彼らに取っても初耳の情報だと思ったからです。その中で彼らに伝えたんですが、ル・コルビュジエが残した次のような言葉が、村野藤吾の建築思想と共鳴してるんじゃないか、と思いました。「建築とはけっして虚栄ではなく、健康で正しく真に値打のあるものでなければならない。建築とは？　身を護る場を作ることです。誰のために？　人間のためにです。」という言葉です。これも最近気がついたことですが、村野とル・コルビュジエは一見遠く離れているように見えるんですが、ほとんど同時代の人間で、4つしか歳が違わないんですね。そして、村野の建築資料から驚くべきル・コルビュジエとの影響関係が見えてきたのです。

中でもいちばん驚いたのが、国の重要文化財に指定された村野藤吾の戦前の代表作の宇部市民館（1937年）という建物が山口県宇部市に今でも残ってるんですけど（図3）（図4）、これが実はル・コルビュジエと非常に深い関係があることが、私の資料館に寄贈された建築資料からわかってきたんです。ル・コルビュジエのソビエト・パレスのコンペ案（1931年）の影響を受けてるんじゃないかとこれまで言われてきたんですが、どうもそうではなくて、むしろ彼の国際連盟本部のコンペ案（1927年）から、かなり強い直接的な影響を受けてることがわかったんです。

この宇部市民館の設計図面は、いくつかの段階のものが残っていて、いちばん初めがこんな図面でした（図5）。

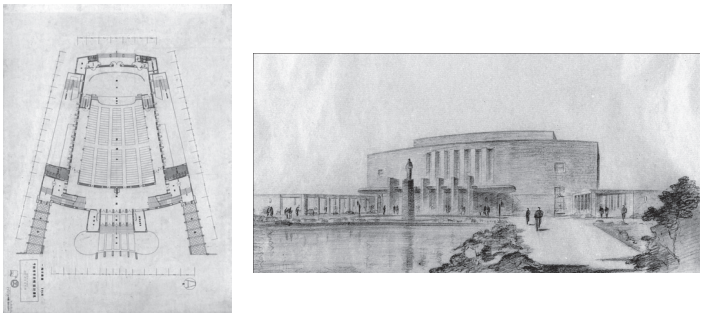


図5　村野藤吾　宇部市民館　初期平面図と概観透視図

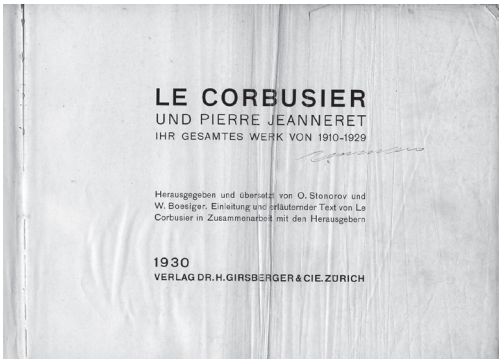


図6　村野の蔵書『LE CORBUSIER』
VERLAG DR.H.GIRSBERGER＆CIE.ZURICH　1930

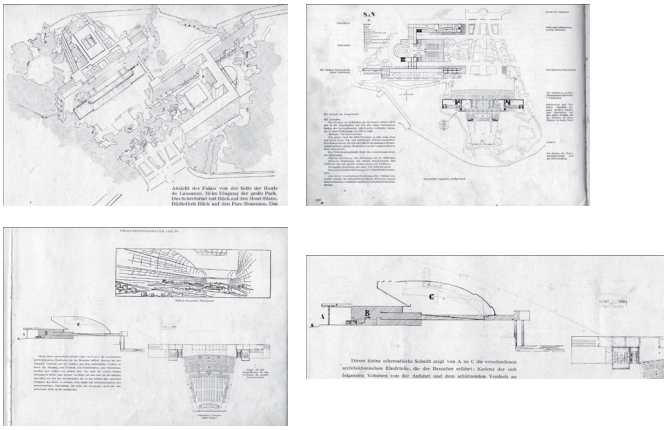


図7　ル・コルビュジエ　国際連盟本部コンペ案　1927年

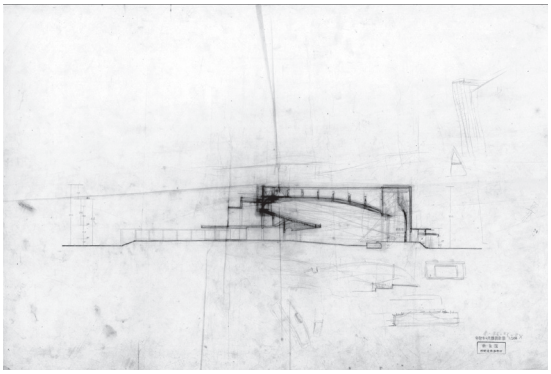


図8　村野藤吾　宇部市民館　断面図のスケッチ

これがその初期案ですが、最終形と随分違うんですね。その設計過程が、残された資料から見えてきたんです。ちょっと驚いたのは、村野が1930年に独立の前提となる仕事として、大阪そごうデパートの設計を依頼をされ、宇部市民館の仕事も多分入っていたんだと思うんですが、1930年にヨーロッパとアメリカに、建築の視察旅行に出かけるんです。その時にル・コルビュジエの最初の作品集、1910年から29年までの活動をまとめた初めての作品集が出版されたばかりで、どうも村野が向こうで買い求めたと思えるものが出てきました（図6）。その扉ページに「Togo Murano」って直筆のサインが入っているので、明らかに自分の机に置いてあった座右の書なんですね。

この中に、国際連盟本部のコンペ案が載っていて（図7）、具体的にはこの部分が宇部市民館につながるんですね。これは、たまたま寄贈された蔵書の中に残っていたのですが、数年前に宇部市民館を担当した際に発見し、この作品集のページで広げていたら、この部分なんですけど、驚いたのは断面図や平面図に、薄い鉛筆で村野が直筆でスケッチを描き込んでいました。大会議室の音響の反射の仕方とかここの内観の透視図みたいなものを描いていて、新出図面で、宇部市民館のプロセスがわかるような図面がいくつも出てきたんですが、これが実際の宇部市民館の断面図のスケッチなんですね（図8）。

つまりここの、ほとんどこれを見て、村野が宇部市民館のデザインを考え始めたことがわかるような資料が出てきました。それで、これだけだと村野は単純に国際連盟の案をパクって自分のものにしたことになってしまうのですが、どうもそれだけではないこともわかってきて、実際に、左が国際連盟のコルビュジエの案で、右が村野の宇部市民館なんですけど（図9）、まあ確かに原型としては非常によく似てるんですけども、つぶさに設計プロセスを見てみると、僕がこう、初期案から2回村野が跳躍をしていったプロセスが読み取れたんですね。

これが初期案ですが（図10）、ここに車寄せがあって、ここに車が乗り付けて、日比谷公会堂みたいに大きな階段を上がってロビーに入って客席に入る。人はどうアプローチするかと言えば、両側に回廊のようなものが付い

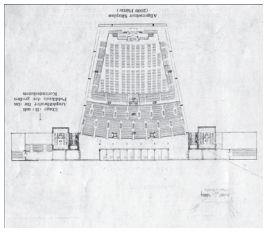
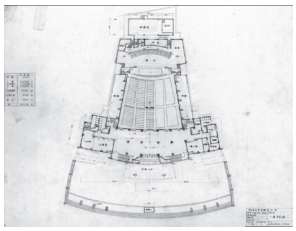



図9　国際連盟コンペ案(左)と宇部市民館(右)の比較

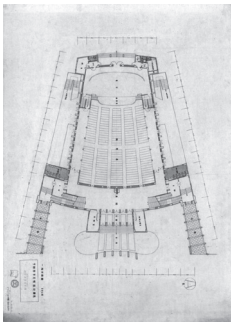
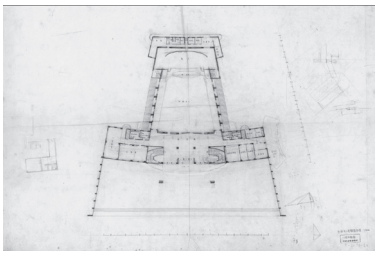



図10　宇部市民館　初期案（左）から中間案への変化
初期案からの2度の跳躍と村野の創造力

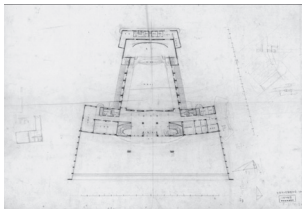
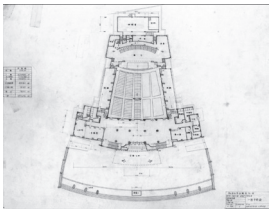
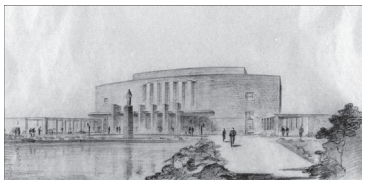





図11　宇部市民館　中間案（左）から最終案への変化

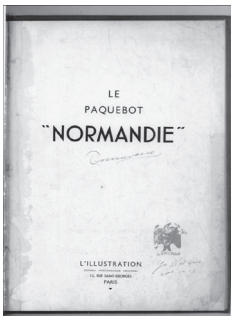




図12　『LE PAQUEBOT "NORMANDIE"』1935

ていて、側面から入る。つまり車中心の、昔の非常に古典的な建築の作り方なんですね。村野がこれじゃまずいと思ったことの結果が、続く中間案に出てくるんです。正面の車寄せをやめるんです。そして、建物の前面に大きなステージを作って、この階段をここに吸収させて、ここを人間のための広場に仕立てるんですね。車寄せは右側の側面に持ってきます。それでもこの中間案では、ラーメン構造のフレームの中に無理矢理階段を押し込められていて、ちょっと窮屈だという印象を与えますが（図11）、この後にさらに村野は、もうひとつ飛躍をして、ここにラーメン構造から自由になった壁を1枚立てて、その間に階段を入れて2階に上がることを考えるんですね。

そのことによって、当初の非常に古典的なちょっと堅苦しい雰囲気のものが、ステージを中心に据えたヒューマンなたたずまいへと変貌を遂げたのです。写真には撮れていないのですが、訪れる度に、子供たちがこのステージの上で楽しそうに遊んでいる光景が印象的なのですが、非常にフラットな広場的な場所があって、ここからスッとロビーに入って、この後ろのフレームと、この手前の壁の間を階段で上がっていくというやり方になってますね。

建築資料からの発見②：
蔵書『LE PAQUEBOT "NORMANDIE"』(1935）と宇部市民館

それからもうひとつ村野蔵書の中に、こういう資料があって、これは大型客船ノルマンディー号の写真集なんですね（図12）。これも「トウゴ・ムラノ」のサインが入っています。ル・コルビュジエも客船から相当イメージを受け取っているんですが、このデッキハウスといわれる甲板の上の操縦室の部分、ここですね（図13）。まあ当たり前なんですけど、船ですから、こう視界が水平に開けるように、横に長い窓が作られているんです。宇部市民館の2階ロビーの水平連続窓には、明らかにこの操縦室の窓の影響が読み取れます（図14）。

先程お話したように、このラーメンに拘束されたロビーから1枚壁を外に立てて、その間に階段を入れることによって、窮屈なプランが解決でき、ここに大きな開口部、まさに船の操縦室のような開口部が取れて、前の公園が見えるようになっている。つまり、ル・コルビュジエが考えていたのとほぼ同時代に、村野が出版された

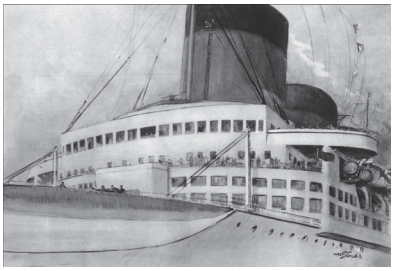



図13　ノルマンディー号のデッキハウス



図14　宇部市民館2階ロビーの水平連続窓

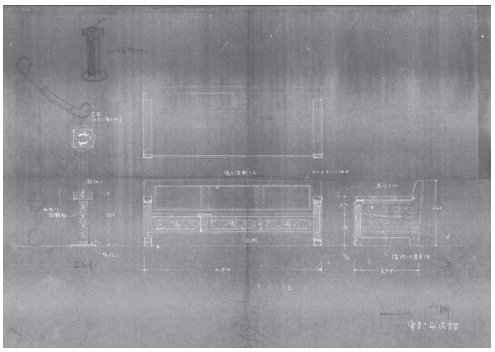



図15　宇部市民館　ロビー木製長椅子　姿図（左）、実際に使われている様子（右）

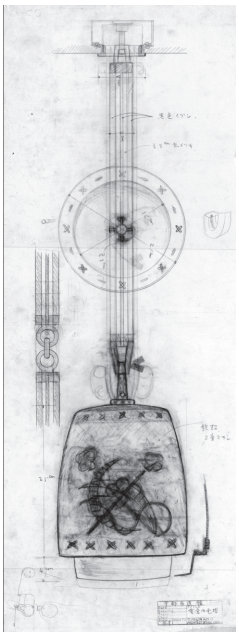


図16　宇部市民館　客席照明器具　姿図

ばかりの文献だけからル・コルビュジエの方法を受け取って、それをさらにブラッシュアップさせて、宇部市民館を作った。国際連盟のコンペ案が1927年で、できあがったのはこの宇部市民館は1937年なので、実はル・コルビュジエが実現しなかったものを、彼のアイデアをさらに飛躍させた形で10年後に形にしてしまった村野がいる。そういうことが、出てきた資料から読み取ることができたんですね。

これも原図の中に残っていて、入口のところにこの宇部は炭鉱の町なので、炭鉱労働者を讃えるようなレリーフが設置されますが、こういうものの配置のスケッチだったり、それからこれはロビーの木製椅子の図面ですが、80年前の建物の家具の図面が残っていることもすごいことです。でもいちばんびっくりしたのは、同じ椅子が80年間ここに置いてある、使われているということですね（図15）。

それから、照明器具の原寸、フルサイズの図面も残っていまして、非常に細かい装飾で、ここにスリット状の穴が開いているんですが、実際にできたものを見ると、ここなんですけど、スリットから明かりが洩れて、壁にこういう優雅な光が映り出すと。まあこういう図面も全部残っています（図16）。

ですから、宇部市民館はすでに国の重要文化財になってはいますが、この建物が、元々どういうところから出てきて、どういう図面を描きながらこれができあがったのかということが、資料によってかなり正確に裏付けることができた。

さて、村野藤吾については、ご存知の方は多いと思うんですけど、モダニズム建築で国の重要文化財が、僕が調べた限りこの11件が登録されていますが、其のうちの3件が村野藤吾なんですね。ですから、村野建築の文化財的な価値は定まっています。

他にも、また後ほどご紹介しますが、東京の日本橋の高島屋は戦前が別の設計者が建てた建物、後ろ半分の増築（1952年）を村野が戦後にしていまして、この両方が一体として、百貨店建築としては日本で最初に重要文化財になっています（図17）。それから、広島の世界平和




図17　高橋貞太郎／村野藤吾　高島屋日本橋店　1933／52年

記念聖堂（1954年）という建物も村野の設計であり、これも国の重要文化財になっている（図18）。

ですから、村野の建築の評価は一応定まりつつあるんじゃないかとは思うんですが、その一方で、都市の再開発が進む中で、街角を形づくって来た村野建築画近年とんどん取り壊されています。代表的な建物としては、大阪新歌舞伎座（1958年／2015年解体、図19）ですね。それから、つい最近もう更地になりましたけど、日本興業銀行本店（1974年／2017年解体、図20）。この建物も話し出すといろいろ設計プロセスでわかってきたことがあったりするんですけど、それから今、解体が予定されているのが名古屋の丸栄百貨店（1953年）ですね（図21）。村野藤吾が最初に日本建築学会賞を受けた建物でもあるんですが、こういうものがどうなっていくのかっていうことも、問題になっています。

それからこれも、民間の仕事を中心にしていた村野は公共建築をほとんどやっていなくて、何百件の建築の中で市役所は3つしかありません。その最初が横浜市庁舎（1959年、図22）ですが、これも再開発がかかって、更地にしてもいいよっていう条件の下で今事業コンペをやってるとこなんですね。こういうものも原図が全部残っており、先日、再開発事業コンペに応募する予定のある設計者が、図面閲覧に来られました。図面を見れば、この建築に如何に価値があるのかがわかるので、残す案を提案したい、と言われていましたが、まさに生々しく現実もそういうふうに動いています。



図18　村野藤吾　世界平和記念聖堂　1953年



図19　大阪新歌舞伎座　1958年（2015年解体）

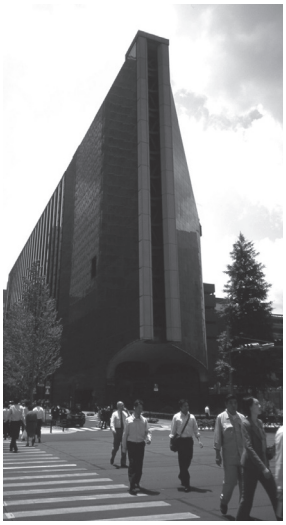


図20　日本興業銀行本店　1974年（2016年解体）



図21　村野藤吾　丸栄本館増築　1953年（2018年解体予定）



図22　村野藤吾　横浜市庁舎　1959年→再開発で取り壊しの危機

教育現場への活用

それで設計図面展という形で重ねてきました。この建築展やそれに伴う村野資料の建築教育への活用は、偶然がいろいろ重なってやれていることなんです。というのも、私のいる大学は、建築家を目指す、設計者になるような学生が希望して来るような大学なので、それがひとつ利点ですね。いわゆる研究者よりも、実際に社会に出て設計の仕事をしていこうとする志を持っている学生が多く来るような大学であること。それから、美術工芸資料館の前館長だった竹内次男さんのお父さんの竹内三郎が戦前の村野の事務所の構造のスタッフだったということですね。そして、村野事務所が、村野亡後はご子息の漾さんが引き継いだのですが、1995年の阪神大震災で、ご自宅が倒壊したりして、ゆくゆく図面をどうしようかという時に、やっぱり関西に丸ごと預けるところに置いておきたいねというお気持ちがあって、当然早稲田大学という話もあったんだと思うんですが、全部預けられるのは工繊大じゃないかということで、いろんな人のつな



図23　村野藤吾　米子市公会堂　1958年　原図（2005年第7回村野藤吾展「村野藤吾と公共建築」）

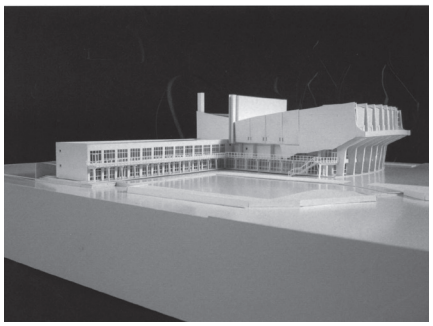


図24　村野藤吾　米子市公会堂　1958年　模型

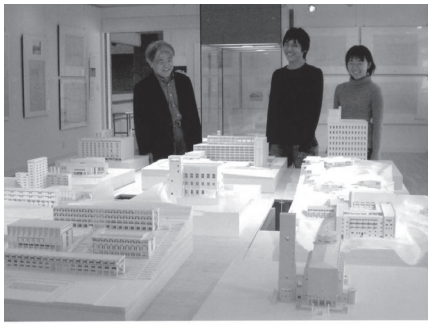


図25　会期終了後、取材を受けて、模型を並べ、村野の街を作ってみた

がりがあって寄贈されたわけですね。1999年が第1回で、僕自身は2000年からなので、全14回のうち13回に携わってきたひとりですが、今お話した通り建築の設計を志す学生がいるということもあって、図面の整理をしながら、年代順とかテーマを決めながら、毎年のように展覧会を繰り返してきました。その時に、大切にしようと思ったのは、これは米子市公会堂（1958年）の収蔵されてる原図なんですけど（図23）、せっかく建築の設計を志す学生たちがいるんだから、原図があることを最大限活用して、学生たちにオリジナルの原図を見せながら、模型を作らせようと考えて、それを続けてきました（図24）。学生たちも今や村野藤吾のムの字も知らないんですが、研究室に入ってくる学生たちに、ひとり1個ずつ作らせようということで、この米子市公会堂を担当することになった学生は、父親に頼んで、勉強だからと、車でこの米子まで連れってもらって見に行く。模型制作にあたって現存しているものは必ず見に行け、というふうに、別に交通費は出さないんですけれど、自腹で見に行かせます。3年生の後期に研究室に配属になるので、それまでに彼らは自分の設計したものを図面化したり模型に作る経験をある程度積んでるんですね。その段階で初めて、もうバリバリの手描きの原図と村野藤吾という建築家に、無理矢理交通事故のように出会わせる。この時、学生たちは、これだけ図面を描かないとこの建築ができないのだということで、まずびっくりするんです。何百枚という図面を描かなきゃいけない現実にぶち当たるんですね。また建物を実際に見に行くと、それはそれで勉強になる。ありがたいことに、どこを訪ねても、その建物を愛している方がいらっしゃってですね、突然訪れた学生たちを懇切丁寧に案内してくれたり、説明をしてくれたり、いろんな資料も下さる。時には、学生たちにご馳走までして下さるところまである。そうすると、学生たちもいい加減な仕事をできなくなるんですね。展覧会の初日には、とにかく模型がそこに並んでないと話にならないので、実はすごくリスキーではあります。つまり、学生の質が必ずしも毎年揃っているわけではないし、モチベーションバラバラだからです。ただ意外と、毎年うまくいっているような印象があって、それは、明らかに、手描きの村野事務所の原図を前にして、初めて建築の設計というのはこういうことなのか、ということに、彼ら自身が出会っていってる感じがあるからです。

これも2006年の「文化遺産としての村野藤吾」というテーマで、先程ご紹介した、重要文化財に既になってる広島の世界平和記念聖堂（1954年）などを取り上げた回なんですが、この時に、第8回になったので、たまたま地元の京都新聞から取材を受けて、会期が終わった後に、なぜこんな展示をやってるのか、取材させてくれと言われたので、実はちょっと作戦を立てて、その年に作った模型をひとつの部屋へ集めて、並べてみたんですね。つまりバラバラにせずに、1カ所に集めて、幸いにもこの時ほとんど200分の1という同じ縮尺の模型だったので、村野で街を作ってみたんです。集合させることによって、村野藤吾が何を考えていたのかが見えてくるかもしれないと思いまして、こういうことをしてみたんです（図25）。

その結果、京都新聞にこんな記事が出て、「7年間で40個　貸し出しも検討」なんて紹介されました（図26）。実はこれが、2015年に東京の目黒区美術館で模型80点を展示するプロジェクトにつながっていくことにな



図26 『京都新聞』（2007年1月8日）

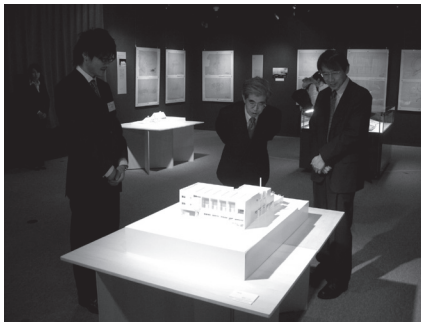


図27 2008年 アンビルトの計画案模型をゲストに説明する学生

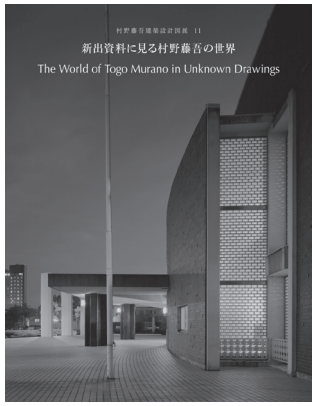


図28 2012年 第11回 村野藤吾展 「新出資料に見る村野藤吾の世界」

ります。ですから毎年繰り返して、ラジオ体操のように展覧会というサイクルを動かして、模型が貯まっていきます。正直言うと、展示品ですが、別にオリジナルでもないし、学生が作った素人模型ですから、上の方からはさっさと捨てろと言われたんですが、学生たちの苦労を知っている僕が捨てられなかったんですね。ですから、取っておいてもいいじゃないですかって、いろんなところに小分けして納めておいたんです。そうしたら目黒区美術館学芸員の降旗千賀子さんという方が、今まで貯まった模型が相当あるだろうから、それを並べて展覧会をやりましょうよ、ということで、80個の模型を一堂に並べる展覧会をやって下さったんですね。

その後も2007年の「晩年の境地」とか、ほぼ年代順に続けてきました。また、これも意義があるなと思ったんですが、どの建築家もそうだと思うんですが、計画だけに終わったもの、つまり建設されなかったプロジェクトの図面が山のようにあり、模型にすることで初めてその建築が何であったのかがわかる、という視点から、「アンビルド・ムラノ」というテーマで展示したことがあります。例えば、1952年に丹下健三が指名コンペで一等になって作られた東京都庁舎、有楽町にあった都庁舎コンペの村野藤吾案の原図も残っていたので、学生が模型を作ってみて、僕自身も初めて村野の東京都庁舎コンペ案が、同時代の他の建築家達といかに違うことを考えていたのかが具体的にわかりました（図27）。

これが先程お話した宇部市民館を取り上げた時のカタログの表紙なんですけど、2011年の第11回展から、私の同僚にたまたま市川靖史という写真を専門にする教員がいまして、彼に、今お話した通り村野の建築もどんどん失われていくので、現時点を撮り下ろしてもらおうと思い立ち、2011年からは、撮り下ろしで現存しているものは彼に記録をしてもらっています（図28）。ですから、これらの写真も、村野の建築を次の時代に伝えるひとつの貴重な記録になっているんですね。



図29 2013年 第12回 村野藤吾展 「都市を形づくる村野藤吾のファサードデザイン」



図30 2015年 第13回 村野藤吾展 「村野藤吾の住宅デザイン」

2013年の第12回展では、村野が都市に対して、どういうデザインによって街並みを作ろうとしたのかを検証としようと、「都市を形づくる村野藤吾のファサードデザイン」というテーマでやりました（図29）。これは今年取り壊されてしまった日本興業銀行（1974年）の外観スケッチです。先日OBの方からお聞きしたのですが、村野の直筆ではなく、こういうものを専門にするスタッフがいたそうです。

これが2015年の住宅をテーマにした第13回展です（図30）。住宅はなかなか取り上げにくく、プライバシーの問題とか、場所がわかってしまったらまずいということ



図31　2007年　第9回村野藤吾展の図面整理の様子

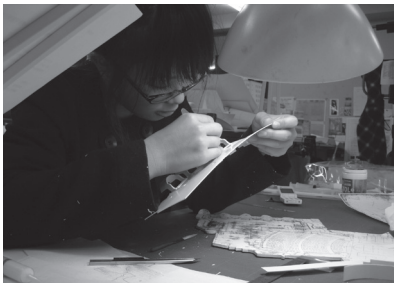


図32　模型制作の様子



図33　2000年11月　第2回村野藤吾建築設計図展で、村野漾氏

で、戦前のものを中心に採り上げました。多くがもう無くなっていますが、これは六甲に現存する中山悦治邸（1934年）で、きれいに残っていたので、これも撮り下ろしの現況写真で記録しました。

今年の第14回展では「村野藤吾とクライアント」という、結構踏み込んだテーマで、近鉄の仕事を紹介しました。近鉄と村野とが50年間付き合いを続けていて、これは代表的な志摩観光ホテルです。50年間ひとつのクライアントと付き合い続ける体力は、なかなか先程の村野のゴルフの話じゃないですが、実は大変なことで、50年間建物を守り続ける、逆に言うと50年間逃げずにそのクライアントと建物と付き合わなきゃいけないというのは、なかなかできることじゃありません。それだけ村野が非常に優れた建築を生む力を持っていたこと、それから上手に歳を取るような建築を作っていたことがわかるんですね。

これが学生たちとやっている作業の様子なんですが（図31）、大学院生たちに、こういう原図があって、こういうことを今年はやるよ、と説明している時の写真です。

この写真は、実際に模型を作っている様子で（図32）、舞台裏なんで非常に汚いんですが、もうほんとに一生懸命作ってまして、それから、設営も全部学生たちがやっています。会場構成から、実際の図面を扱って展示ケースに入れる作業、それから、近年は外注にしているんですが、つい数年前までは、カタログの編集も全部学生たちがやっていました。ですから、村野藤吾の建築資料を社会に発信するためのいろんな仕事を学生が担うことになります。

こういうことを学生たちに課してきたせいで、設計を志した学生のうちの数名は『新建築』や『住宅建築』、学芸出版社の編集者になったり、展覧会のディスプレイをする乃村工藝社に行ったり、村野模型を作ることで、むしろ建物の作り方に興味を覚えて、「自分は現場マンになります」って清水建設の施工に入ったり、この建築展に関わることによって、学生たちが明らかに何かに目覚めていくのを目撃してきました。

また、これも意識的に続けてきたのですが、毎回ゲストの方に必ずシンポジウムをやるんで来ていただくんですが、そのゲストの方にカタログに編集して入れるためのインタビューをするのに、学生を連れていってテープ起こしから編集の作業を手伝わせて、村野を語る言葉そのものを記録させます。それから、展覧会の初日に、模型の前でゲストの方々に説明をさせます。つまり、この建物については、あなたがいちばん詳しいはずだから、説明しなさい。模型を作ることによって、この建築がどういう特質を持っていて、村野が何を実現させようとしたのか、が説明できるでしょう、ということで、こういう実践も続けてきました。

この写真も、ちょっと感慨深いんですが、後ろに写っているのは、広島の世界平和記念聖堂の検討のための立面のスケッチですが、お元気なうちは村野漾さん、村野藤吾のご子息がずっと見に来て下さっていました（図33）。

それから、シンポジウムを毎年必ずやることにして、この写真は、僕が大学に入った2000年の秋に開催された第2回展のシンポジウムの様子です（図34）。この年に内藤廣さんが、牧野富太郎記念館で村野藤吾賞という建築の賞を取ったので、シンポジウムに来て下さいってお願いして、来てもらいました。

新たなネットワークの構築①：目黒区美術館

今お話してきた通り、毎年黙々と続けてきただけなんですが、気が付けば、あちこちに隠し持っていた模型が100個以上貯まりました。それを目黒区美術館学芸員の



図34　2000年11月　第2回村野藤吾建築設計図展シンポジウム　内藤廣、福田晴虔、岸和郎教授と、司会を務める。





図36　村野模型を制作した卒業生と村野事務所OB、遺族の交流会　2015年8月29日

図35　2015年　目黒区美術館　「村野藤吾の建築」展

降旗千賀子さんが、一堂に紹介する展示をやりましょうよ、と企画を立てて下さったのです（図35）。ありがたいことに、目黒区の区庁舎が千代田生命本社ビル（1966年）という村野藤吾の建築を目黒区が譲り受けて区庁舎として再活用してきたこともあり、目黒区美術館では、長い間、村野藤吾の建築展やガイドツアーをやってきた実績があって、それで声を掛けて下さった。これも、面白いなと思うんですが、大学では、先輩たちが作った模型があちこちの倉庫に小分けして保管してあったんですが、箱の作り方から置かれている環境条件がバラバラで、結構傷んでいるものもたくさんあったんです。2014年の夏に、降旗さんがボランティアの方と、わざわざ現況調査に来られ、カルテを作って下さったんですね。このままでも展示できるAクラスのものから、大破したEランクまで、詳細なカルテです。これを受けて、僕も学生に酷なことをやらせることになるんですが、2015年の春、村野展が終わったばかりなのに、在校生たちに、君たちの先輩達が作った模型、みんなの模型もそうだけど、7月に目黒区美術館で一堂に展示するので、大破した模型を修理してほしい。君たちにしか直せないからって頼んだのです。そうすると、十数年間で先輩たちが作ってきた模型を今の在校生たちが一つひとつ点検して直してくれる。始めてみると、やはり制作したからでしょうね、「先輩たちもこれだけ完成度の高い模型を作っていたんですね」って、それはそれは健気に直してくれる。そうやって目黒展が無事に開催できました。せっかくの機会だから、これらの模型を作った、十数年前に卒業した学生も含めて交流会をやらせてほしい、って降旗さんにお願いして、会期中だったんですけど、夕方から交流会をして下さることになりました（図36）。写真の手前に座っている方々が村野事務所のOBの方々とお孫さんの村野朋子さんです。後ろに立っているのが制作した卒業生と在校生たちですが、まあ彼らにしてみれば、大学の中で展示されたものが、こんな東京まで持って来られて一堂に並べられたっていうこと自体が、初めてこの会で、自分たちが黙々とやってきたことが、実はこういうことだったんだ、ということを作った彼ら自身が実感できた瞬間でした。

そして、こんなことを続けて来たことが実を結び、2016年には、関係者が多いので、個人名ではなく、村野藤吾の設計研究会という組織と、美術工芸資料館との連名で、日本建築学会の業績賞をいただくこともできました。受賞理由は、村野藤吾の建築アーカイブを用いた一連の展覧会と建築教育への活用、それから研究事業ということで、今お話したようなサイクルのことを評価していただいたのです。そして、前館長の竹内次男と、設計研究会を初めに組織した西村征一郎の二人の名誉教授が表彰式に出席する大きな節目にもなりました。

それから目黒区美術館が今お話したことのベースになるような、こういう建築ガイドツアーと、それから村野藤吾のネットワークを作って、いろんなところで同時多発的な見学会などイベントをやって下さっているんですね。こういうことも、展覧会の中から作られていったひとつの新しい動きだと思います。



図37　2017年　広島現代美術館　「村野藤吾建築」展



図38　広島市現代美術館　村野藤吾展シンポジウム　長谷川堯さんと共に　2017年5月20日

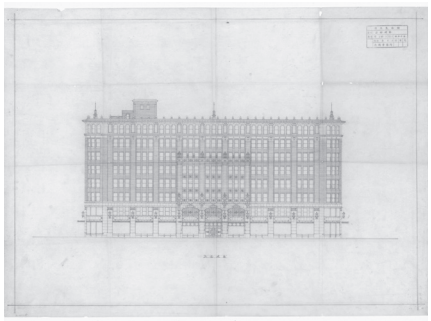


図39　日本生命館の中央通り側立面図（片岡安事務所）1931年

新たなネットワークの構築②：広島市現代美術館

目黒区美術館の村野展の後に、今年2017年、すでに終わってしまっているんですが、春から夏にかけて、広島市現代美術館で、正確に言うと、目黒とはこの模型の集合写真自体も違うんですが、広島の聖堂を真ん中に置いた写真をあの時撮っといてよかったね、って話をしてるんですが、それを使って、広島でも展覧会をやって下さり、世界平和記念聖堂の見学会も開催されました（図37）。

長谷川堯さんとご一緒して、シンポジウムも行われました（図38）。今日お配りした資料に、木村慎司君という卒業生のエッセイを入れていますが、彼がこの広島の聖堂の模型を10年以上前の2006年に作ったのですが、その模型が、広島展ではいちばんメインに提示されちゃって、彼も相当驚いたそうです。さらに、今年は、宇部市民館の竣工80周年の年だったんですが、ここでも長谷川堯さんとご一緒して9月にシンポジウムが催され、宇部市民館のロビーにたくさんの模型を運んで、村野藤吾の仕事を紹介するみたいなことも実現できました。こうして、気がついてみれば、大学の中で細々と建築教育の一環として学生が制作した模型そのものが、村野を遠くへ届けるための大きな手段になり始めているのです。

学生が制作した模型の発信力

それから、目黒展のカタログを大学の研究費で英訳版を出したら、海外にも少し伝わり始めているんです。これはオーストラリアの建築学会の理事長からいただいたお手紙です。驚いたのは、僕が英語が読めないことをわかってるのか（笑）、このような日本語のレターも同封されていたことです。「自分は村野藤吾の崇拝者である。2009年、12年に日本を訪れた際に彼が手がけた建築をたくさん見て回りました」と書かれています。それから2012年には、私のいる美術工芸資料館の展覧会にも足を運びましたとあって、今度国際会議で村野藤吾のことを発表したいので資料を送ってくれないか、と書かれています。ですから、今ほんとに具体化するかもしれないところに来ているのですが、村野藤吾の建築図面と模型が海を渡る日もそんなに遠くないかもしれないのです。

村野藤吾の建築が全く村野を知らなかった学生たちの心になぜ響くのか、ということに結局戻ると思うのですが、やはり先ほどのル・コルビュジエの言葉じゃないですが、村野がこの建築に何を込めたのかが、やっぱり図面を通して、あるいは実際の建物を通して、学生たちに乗りうつっていくんだな、という思いを、彼らを見ていつも感じています。

これは目黒の建築展の図録にもご紹介しましたが、模型を作った学生たちに感想文を書かせるんですが、例えば、次のような言葉が綴られています。「建築が生まれる瞬間に立ち会えたような感動を覚えた」、「毎日本当に少しずつしか出来上がらない模型と過ごした中で建物ひとつを理解するだけでこんなに時間がかかるのかという新鮮な驚きがあり、村野藤吾のこの建築に対する思考をなぞっていく中で、村野の建物との向き合い方を体験しました」、「模型を造っているというよりも、建物を建てているという感覚に近かった。これが設計なのかと思い知らされた」。これはすごいんですけれど、「最終的には村野に対して『絶対つくってやるからな』と、もう意地でしかなかった」と、これは名古屋の丸栄デパートを作った学生の言葉です。それから、「私たちが作ったものは

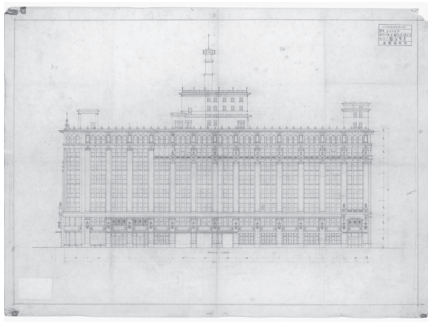


図40　日本生命館増築案の南側立面図（高橋貞太郎事務所）1936年

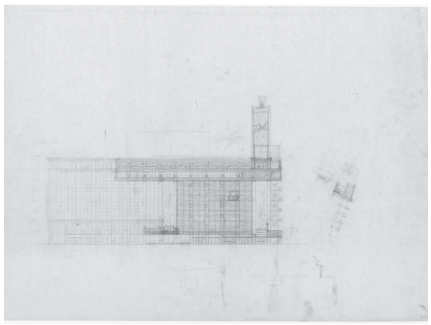


図41　村野直筆と思われる増築案の南側立面スケッチ　1951年頃

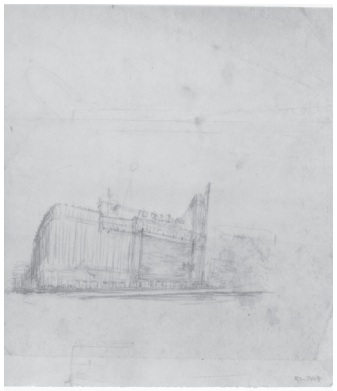


図42　村野直筆と思われる増築案のスケッチ　1951年頃

模型であるけれども、実際の建築をあの精度で作り続けた村野藤吾と職人たちは、本当にすごい」、「このような建築は一度失われてしまったらもう現れない。模型制作を通してそう感じた」。これだけのものを学生たちがたったひとつの模型を作ることによって肉体化してるんだな、ということを、こういう感想を読むと実感できるんですね。

建築アーカイブ――発見を待つ文化の水脈

最後に、お配りしたプリントにも記しましたが、これも私が全然知らなかったことを、今年また新たに教えられたんですが、先ほどご紹介した東京日本橋の高島屋ですが、あれは銀座通りに面した前半分が、1930年におこなわれた公開コンペで選ばれた高橋貞太郎が設計したことになってるんですが、当時は著作権がまだ認められていなかったので、片岡安という日本生命の理事をやっていた人の名前で図面が描かれています。これは親会社の日本生命が建設して高島屋に貸すビルとして建てられたものですが、何とその高橋貞太郎のコンペ案に基づいて作成された和紙に描いた原図も、村野藤吾の図面の中に入り込んでいたのです（図39）。これは、高島屋が国の重要文化財となり、現在改修工事をやっていて、原図を見せてほしいと、関係者が資料館に来られ、彼らが見つけて、こんなものまで入ってますよ、って教えてくれたことなんです。びっくりしたんですが、この建物は1933年にできあがるんですが、全部がいっぺんにできあがらなくて、第2期工事で1940年の完成を目指して、今度は高橋貞太郎が自分で事務所作って、この図面を描き上げたんですね（図40）。でも、この図面ができた直後、建設が始まったら日中戦争が始まっちゃって、この建物の地下が終わったところで増築工事は中止され、終戦になっちゃうんですね。戦後になって、増築をする時に、おそらく新しい時代のデパートのデザインをしてほしいということで村野に依頼が行ったのだと思います。この図面が村野が直筆したと思うんですが（図41）、戦前の増築工事の高橋貞太郎の手描きの原図の上に、トレーシングペーパーを重ねて、村野が増築部分のスケッチをしているんですね。また、こういう外観のスケッチも、多分村野の直筆だと思うんですけど、残っています（図42）。

何をお伝えしたいかと言うと、日本生命が高島屋の増築を戦後に村野に依頼する時に、日本生命が持ってる戦前の原図を、これに増築をする方法を考えて下さいと渡していたんですね。村野は、まさに高橋の描いた原図と格闘しながら、後ろ側の増築の設計を手がけていた。もちろん、村野も様式建築に対して習熟した知識を持っていたのですが、実際にこの図面を前にして、高橋貞太郎が建てようとしたものが途中で終わったその原図を睨みながら増築する仕事をやっていた。その事実が残された図面から見えてきた。設計原図という、何も作為を無しに、たまたまパッケージされて凍結保存されてたものが解凍されたとき、こういう新しい視点が共有できる。もしかしたら、それは建物のその後の運命を決めていくようなものになるかもしれない、とさえ思います。以上で私の発表を終わります。ありがとうございました。

研究ノート

アーカイヴと展覧会／出来事から出来事へ ——何が行われたのか、そしてそれをどう見るのか

From Event to Event: Archive and Exhibition

渡部 葉子（近現代美術／慶應義塾大学アート・センター教授）
WATANABE Yohko（Keio University Art Center）

1. はじめに

アーカイヴと展覧会、特に近年、現代美術の研究領域として着目されている展覧会史研究についての発表を行うにあたりタイトルを「出来事から出来事へ——何が行われたのか、そしてそれをどう見るのか」とした。展覧会は出来事であり、それを展覧会の形で検証するのは出来事が出来事に着地するということである。また、出版を通しての場合も、出版も現時点で発生するという点において、ひとつの出来事とも捉えうるのではないか。過去のものを歴史化して評価するのであるが、それは常にそれに取り組む側の現時点での視点というものが反映されると言ってよいだろう。我々が何かを価値付けしたり、資料を使って研究するということには、常に自分の立っている現時点というものが反映されるという事と関わってくるという考えからこのようなタイトルにした次第である。

さて、昨年、2016年2月から3月に「東京ビエンナーレ'70再び」という展覧会を、慶應義塾大学アート・センター（以下、アート・センター）にある小さな展示室で開催した[1]。この展示に関しては後段で詳述するが、この展覧会には「アート・アーカイヴ資料展XIII」というシリーズ名が冠されている。これはアート・センターが、2006年以降、毎年1回以上、所管するアーカイヴ資料を活用しながら行って来たアーカイヴ資料を紹介する展示の13回目であることを示している。通常アーカイヴ資料は、リサーチャー、研究者が接し、利用することが専らである。しかし、展示という形態をとることによって、普段はアーカイヴ資料にアクセスする機会のない人たちにも、資料に触れてもらう機会を作ることを意図した活動である。

このような展示活動の母体となっているアート・センターのアーカイヴについて簡単に紹介したい[2]。アート・センターは1993年に慶應義塾大学唯一の芸術系の研究所として発足した。5年後の1998年にアスベスト館が所管していた土方巽資料を同館の解体に伴って受け入れるところからアート・センターのアーカイヴ事業が開始している。土方資料は受け入れと同時に公開を始め、現在では様々なリサーチャーが海外からも常に訪れる国際的な舞踏研究センターのような様相を呈している。実は、この舞踏資料からアート・センターのアーカイヴがスタートしたという事実が、アーカイヴ構築に大きな意味を持っていたと言うことができるだろう。基本的にはパフォーマンスをしてしまえばその時に消えてしまう舞踏に対して、アーカイヴ資料というのは非常に重要な意味を持っている。すなわち、資料が無いと何も残らないということ。それと同時に、非常に柔軟な姿勢が資料に対して求められるという両方のことがあって、結果としてアーカイヴ構築の時点から、柔軟な態度が取られるということになった。特に近年では海外で、アーティストに依頼したりして、盛んに取り入れられている創造的なアーカイヴ資料の使用、creative use of art archivesが、土方アーカイヴではごく初期から行われて来たことも特徴である。また、舞踏譜という独特のノーテーションについて、土方から直接教えを受けた弟子の方々に協力頂いて動きを記録化して、動きの映像辞書的なものを作成するなど、新しいアーカイヴ資料となるものを創出して

1 「アート・アーカイヴ資料展XIII　東京ビエンナーレ'70再び」慶應義塾大学アート・センター　2016年2月22日-3月25日
2 アート・センターのアーカイヴ活動については、毎年発行する年報に報告を掲載している。詳細についてはこれをご参照頂きたい。2015年度からはウェブ上での公開も行っている。（http://www.art-c.keio.ac.jp/publication/kuac-annual/）

きた。

同じ1998年に学内にある谷口吉郎とイサム・ノグチが共同して作った空間、ノグチ・ルームに関するアーカイヴも立ち上がった。このアーカイヴについては、2006年から公開を開始し、2008年以降は「慶應義塾の建築プロジェクト」というブランチを持って、学内建築に関するアーカイヴィングの仕事をしている。2001年には瀧口修造資料を遺族から受け入れ、2008年から研究公開を行っている。同じく卒業生であるジャズ評論家油井正一の資料も遺族から2002年に受け入れ、これは2011年に公開を開始して現在に至っている。以上4つのアーカイヴが、アート・センターのアーカイヴの土台となるものである。このアーカイヴの中には、プロセスや発信がなかなか進まなかったものもあるが、その間に試行錯誤を繰り返すと共に、アーカイヴに関する議論がさかんに行われたと言うことがいえる。

その後、2010年以降にいくつかのアーカイヴ資料を更に受け入れて、発信に至っている。そのひとつが、西脇順三郎資料で、西脇研究第一人者の新倉俊一氏から寄贈された資料を元に構築された。また、草月アートセンターの印刷物資料は、研究借用を経て、2014年から公開している。他にも峯村敏明氏寄託資料、飯田善國資料などの整理中の資料も存在している。基本的に戦後芸術を射程とする資料体で、多くが1950年代から80年代に厚い資料である。それぞれに整理の方法などが異なるのだが、利用者はクロス・レファレンスをすることが可能である。あるアーカイヴに調査に来た利用者が、他の資料体にある資料も併せて閲覧しながら研究を深めるということが可能であり、利点となっている。

2. 展覧会史研究

先に言及した「東京ビエンナーレ'70再び」展では、当然、峯村資料が展覧会研究の資料として使用された。この展覧会は、展覧会についての研究成果を展示したものである。この「展覧会についての研究/展覧会史研究exhibition histories」というのが最近、研究のストリームの中に入って来た。Afterallという非営利の研究出版組織がAfterall Books の新シリーズ として「展覧会史Exhibition Histories」を出版したことはこの動向に大きく寄与したと言ってよい。2010年に刊行が開始し、シリーズとして毎年1－2冊が出版されている。例えばルーシー・リッパートが企画した展覧会をまとめて取り上げた号や、昨年出版された1950年代ロンドンの展覧会を取り上げた号、1989年に開催された「大地の魔術師 Magiciens de la Terre」展を扱った号などがある[3]。

シリーズの第1弾で取り上げられたのが、'Op Losse Schroeven'「ゆるんだネジで」というアムステルダム市立美術館で開かれた展覧会と、'When Attitudes Become Form'「態度が形になるとき」という2つの展覧会である[4]。いずれも1969年に開催された展覧会が「新しいアートを展示すること　Exhibiting the New Art」というタイトルの下で紹介されいている。後者の「態度が形になるとき」展は、おそらく戦後美術史の中で最も有名な展覧会のひとつということができるだろう。その後、インディペンデント・キュレーターとして、正にExhibition Maker、いわゆる展覧会企画者として名を馳せていくハラルド・ゼーマンの出世作とも言える展覧会だからである。ほぼ同時期に開催された'Op Losse Schroeven'――「ゆるんだネジで」というオランダ語直訳のタイトルを示したが「丸い穴の中の方形の杭」という訳語を与えられることが専らであるが、ガタガタして上手くはまらない、しっくりしないという事を示すオランダ語の言い回しらしい。この展覧会は、当時、アムステルダム市立美術館のキュレーターだったヴィム・ベーレンが、企画・準備していたものである。実は2つの展覧会は出品作家達が数多く重なっているが、ヴィム・ベーレンの方がどうも先に準備をしていた様子がある。展覧会の準備としては、一緒の展覧会の様に当時進行していて、多くのアメリカのアーティスト達はまずアムステルダムで展示をして、旅費の節約になるからそのままベルンに行って展

---

3 Cornelia Butler et.al., *From Conceptualism to Feminism: Lucy Lippard's Numbers Shows 1969-74*, Afterall Books, 2012. Elena Crippa et.al., *Exhibition, Design, Participation: 'an Exhibit' 1957 and Related Projects*, Afterall Books, 2016. Lucy Steeds et.al., *Making Art Global (Part 2): 'Magiciens de la Terre' 1989*, Afterall Books, 2013.
Exhibition Histories シリーズについてはAterall のホーム・ページを参照。（https://www.afterall.org/books/exhibition.histories/）

4 Christian Rattemeyer et.al., *Exhibiting the New Art: 'Op Losse Schroeven' and 'When Attitudes Become Form' 1969*, Afterall Books, 2010.
「ゆるんだネジで」展＝*Op Losse Schroeven, Situaties en Cryptpstructuren*, Stedelijk Museum, Amseterdam, 1969年3月15日-4月27日、「態度が形になるとき」 展＝*When Attitudes Become Form, Works-Concepts-Processes-Situations-Information*, Kunsthalle, Bern, 1969年3月22日-4月23日(4月27日までを予定)

示をしたというようなことだったと言う。しかも、このアムステルダムの展覧会のカタログには、実はゼーマンがテキストを寄せていたりするのである。しかしながら、両展の開催から40年を経た時に、「態度が形になるとき」展だけが非常に有名で、もう片方は半分忘れられている、というような現状があった。この展覧会史シリーズは、表装のデザインなども統一されているが、1969年の2つの展覧会を取り上げた最初の1冊から、展覧会史に取り組むにあたってのひとつのスタイルというのを作り上げていっている。まずこのシリーズ全体として、取り上げようとしているひとつは、評価されている展覧会である。いったいそれは本当はどういうことだったのか。既に良く知られている展覧会を吟味して検証する。それからもうひとつは、よく知られていない、あるいは忘れかけられている、しかしながら重要と考えられる展覧会に光を当ててそれを歴史的な評価に導く、歴史化を促すという意図をもっている。その検証スタイルとしては、アーカイヴ資料などを多く使い、特に当時の写真を掘り起こし、非常にたくさんの写真をとの巻でも紹介している。テキストに関しては、当時のテキストを再録すると同時に、この本が出た時点での新しいテキストを並置して収録すること。それから、関係者のインタビュー、出版の機会より以前に取られたインタビューもあるが、かなりの数の新しい、現時点でのインタビューを掲載している。このように、言ってみればいくつかのフェーズで、資料として使えるような書籍として出版されている。

では、最初の『新しいアートを展示すること』はどのような様相を呈しているかと言えば、まずこれまで余り見たことのなかった展示の写真（作業中を含む）が沢山掲載されていた。少し紹介すると、例えばアムステルダムの展覧会の方だが、鉛の作品を作っているセラや他の作業中の作家たち、展覧会場の中の写真では、アルテ・ポーヴェラの作家達の作品、そしてファン・エルクというオランダの作家の作品（図1-3）など。もうひとつ大きな特徴としては、シリーズ全冊にある訳ではないが、展示図面を作成して掲載していることである。展示図面は、特にこの第1冊では極めて重要であったと言えよう（図4，5）。それによって実際に展覧会では、如何なる事が行われたのかと言う事を、なるべく実感できる形で提示することなるからである。アムステルダムの展覧会は穏やかに国別になっていた、ということが分かっているのだが、最後に大きな面積がリチャード・ロングに与えられていたと言うことが目の当たりにされる。また、同様に「態度が形になるとき」展も初めて、どう言う展示だったかという全容が、展示図面によって、ここで明らかにされた。また同展は非常に有名だったにも関わらず、多くの書籍などに掲載されて流布している写真としては、ごく限られたカットしか知られていなかった。この



図1



図2



図3

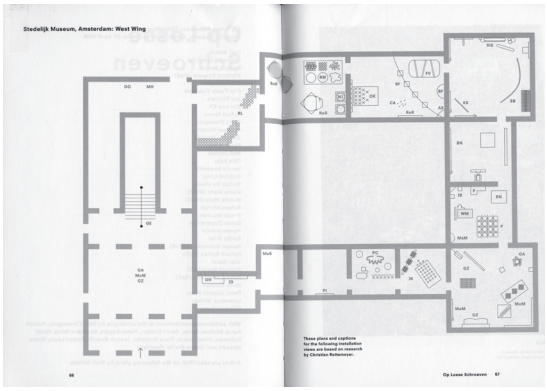


図4

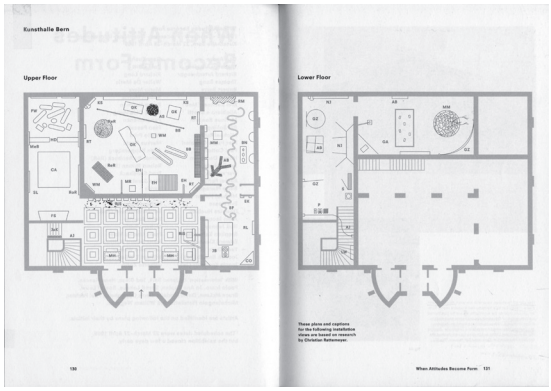


図5

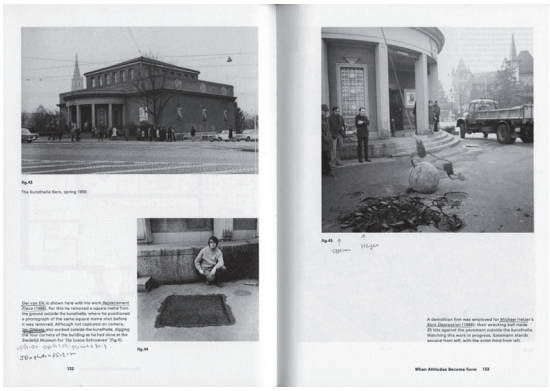


図6

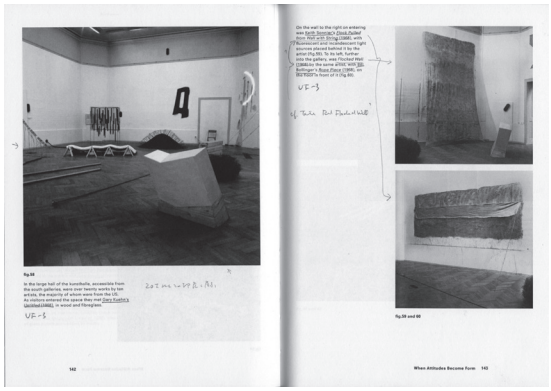


図7

本には、非常に多くの写真が掲載されており、この展覧会についてより良く知りたいという者にはワクワクするような本だった。マイケル・ハイザーが美術館前に穴をあけている様子や、メインの展示室の実際――いちばん大きな展示室がこんな風であったというような事が、初めて眼に見えて分かる様になったのである（図6，7）。

この出版は2010年時点での、展覧会史研究の大きな成果だったと言えよう。

3．ヴェネツィア版「態度が形になるとき」展

「態度が形になるとき」展については、2013年ヴェネツィア・ビエンナーレの時にヴェネツィアのパラッツォで、再現展が開催された[5]。恐らくこの企画は、先に紹介した『新しいアートを展示すること』という本が2010年に出版され、その成果を受けて、それを下敷きにしながらさらに研究を進めて、現物展示が実現できたと言ってよいだろう（中心的著者ラッテマイヤーもこの展覧会に関わっている）。もうひとつ大きなポイントは、ゼーマン・アーカイヴの整備である[6]。ゼーマンはインディペンデント・キュレーターだったので、資料を全部個人的にゼーマン家でオーガナイズして持っていたのが、本人の没後数年を経て、所蔵書籍とともにゲッティ研究所に着地し、整理と公開が進められつつある時期でもあった。この展覧会の準備中には、このアーカイヴの資料が大いに活用された。

この展覧会に伴って大部なカタログが出版されたが、前半部分に1969年の資料を収録し、後半部分では2013年のヴェネツィアでの展覧会の様子を示すという構成に

5　*When Attitudes Become Form, Bern 1969/ Venice 2013*, Fondazione Prada, Ca' Corner della Regina, Venezia, 2013年6月1日-11月3日. この展覧会についての考察は下記の拙稿を元にしている。渡部葉子「アーカイヴと展覧会」『アルケイア - 記録・情報・歴史 -』第8号 南山大学資料室、2014年3月 pp.49 - 86.

6　http://www.getty.edu/research/special_collections/notable/szeemann.html

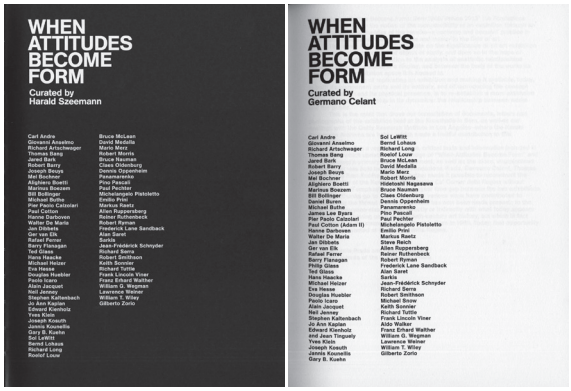


図8

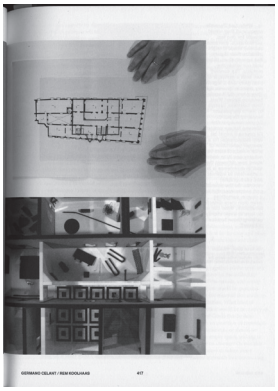


図9

なっている。各々のセクションに扉が付けらていて（図8）、前半部分は地が黒、後半部分は地が白というデザインになっている。前半部の扉に'Curated by Harald Szeemann'と認められるのは当然として、後半部（再現展）の扉には'Curated by Germano Celant'と記されているのは、果たしてこう言ってよいのかと思われるところではある。さて、双方の扉には出品作家名が列挙されているが、比較すると明らかなように、再現展と言いながら作家数が違っている。再現展の方が作家数が多いのはどうした事なのか。この点については後段で述べることとしたい。

このヴェネツィア版「態度が形になるとき」展は、とても変わった、奇妙な展覧会であった。まずもって場所が違う。ヴェネツィアの邸宅、プラダ財団所有のカ・コルネール・デッラ・レジーナが会場である。最初の部分＝導入部となる1階のフロアーには、基本的に資料が展示されている。ポスターやカタログ等に始まり様々な資料に加えて、当時、ゼーマンが取材させたテレビ番組も放映されていたりしている。それと同時に、当時、ビュレンが貼り付けたストライプの様に、街中に勝手に展示したものは、当然、会場内に場所はないので、1階に置かれていた。ヴェネツィアの邸宅の1階のフロアーというのは、住居部分ではなく、船着場と倉庫を兼ねた、いわば建物として外部的機能を持っている部分だと言う。この展覧会において、準備部分およびその他の部分と言えるパートを1階にあてがい、2階以上に展示会場を設定するという構成が、丁度展示会場となる建築物の構造とマッチングしている点が興味深く感じられた。

では、実際の展示はどの様になされたのかと言うと、展示についてはレム・コールハースが参加している（このようなビックネームを上手に持ってくるというのもチェラントのプロデュース力とも言えよう）。ヴェネツィアの館の構造とベルンのクンストハーレの構造を重ね合わせてみると、ある部分で上手く嵌め込めることが、途中で分かったという（図9）。これを発見した時に、「ああこの展覧会はできるな」と思った、とコールハースがカタログに掲載されているチェラントとの対話の中で語っている。こうして、空間を嵌め込んだ格好で展覧会が行われた。チェラントはこの展覧会を行うに当たって、1969年ベルンの「態度が形になるとき」展をレディーメイドとして扱うと言っている。つまり、既存のものとして、展覧会を対象として、別の場所に持ってきて、闖入させることによって、そのレディメードがどう見えるかということをやって見せると言うのだ。そのため18世紀の館にベルンの空間を作るために、奇妙な壁を建て込むことになる。こうして闖入感というものを、わざわざ演出している訳である。

カタログの表紙にも、柱のところに仮設壁を建てているところをわざわざ使用していることからも分かるように、床や壁まで再現する展示をしながら、空間としては違うと言うことをある種の異化効果的に使っている（図10）。一方で別の場所に移されているということを明確にしながら、しかも本物の作品でセッティングまでの再現を試みていることを強調する姿勢でもある。その場合、最も奇妙なのは、ベルンでは無かった柱が部屋の中に出現してしまうケースなのだが、メインホールと言える場所では、装飾の施された18世紀の柱が露出している（図11）。この展示空間で、我々は1969年の展覧会を思い浮かべながら、18世紀の館の中で、2013年にこの展覧会を観ることとなり、3つの時間の層が常に重なっている

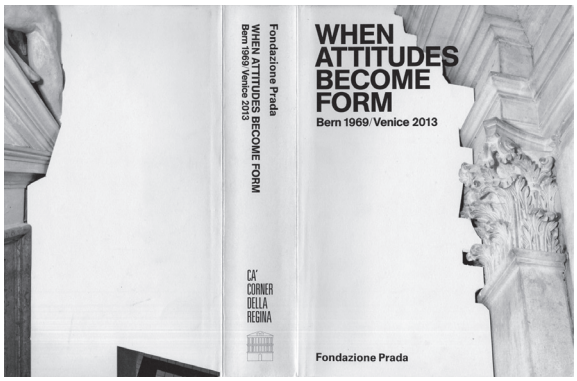


図10



図11

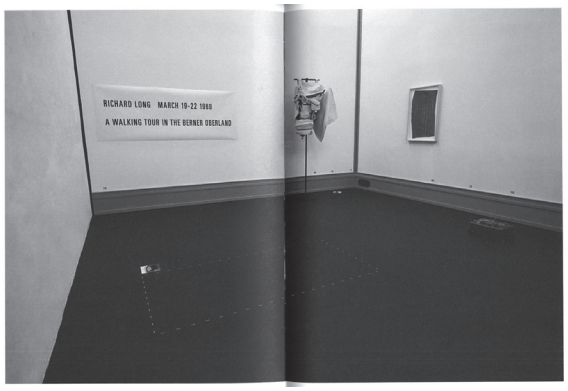


図12

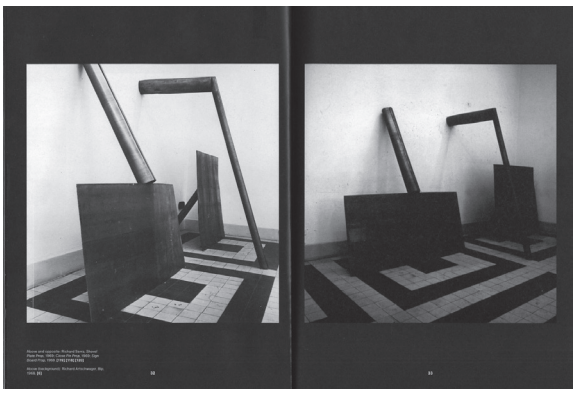


図13

のを、いやが上にも意識させられながら見せられるという体験をすることになる。

この展覧会は展覧会を対象化して取り上げ、それを作品そのものを用いて実施することを試みているのだが、その場合、1969年に展示した同じ作品が展示できれば問題はないが、それが不可能なケースも当然出て来る。そのような場合、[前日、再現展について発表なさった三輪さんは誠実に、新しく展示のために制作してもらうことは絶対にしなかったという事だったが]チェラントは躊躇なく、展覧会用に制作することを行っていて、リストには「Exhibition Copy 展示用作品」と記されている。いちばん多いのは「再現 Reenacted」と記載されている作品群である。これはもともと作品が形式として展示後に保存されないような場合、それを再現するという意味である。更に、他のケースとしては、実際の作品が展示されない場合、現場検証の様に展示された場所が点線で示され、その脇に展示時の写真を置くという形がある（図12＝ボイスの作品の例）。



図14

更に、この展覧会では、混乱を招きかねない解決法方が取られており、それが「置き換え Replacement」である。これは実際に展示されたのではない、類似作品を展示するという方法となっている。この方法は展覧会再現の誠実さから計れば最も避けるべき方法であろう。実際にこの方法が採られた例としては、セラの3点の作品が

ある（図13＝ベルン展，14＝ヴェネツィア展）。3点のうち1点はベルン展と同じものが展示されているが、残り2点は形状は同じタイプであるが、別作品が展示されている。これはどう言うことであろうか。チェラントにとっては、現物でこの展覧会を再現する、レディメイドとしてあったものを持ってくるという場合に、取るべき忠実さは、厳密にその作品であるということ以上に、展覧会としての見えとしてなるべく近いものを作り出すというところにあると言えよう。この3点に関しても、もし2点は本物の作品が出せないのであれば、点線で場所を示して写真を置くことも出来るはずである。実は1969年の時点ではセラは3点を一組と考えていてタイトルもひとつしか付与していない[7]。ところが、後にアーティスト自身が考えを変えてセットとしなくなり、バラバラに収蔵されてしまっている現状、3つとも借用することは出来なかった。しかし、1969年の再現としては3つ揃って並んでいることが、展覧会再現としては肝要となる。そこでチェラントが取り得る選択肢としては、3つともモノが無いか、3つ似たものであっても並ぶかであり、展覧会の実感に近い再現として、置き換えという解決策を見出したということになるだろう。

また、カタログ扉にある出品作家名の数がヴェネツィア版の方がゼーマンのリストより多いことは先述した。その理由は、先ほど示したビュレンのように、当初予定していなかったが（ゼーマンがリストアップしていなかったが）ゲリラ的に出品した作家達がいたからである。ヴェネツィア版では、それを全部リストに挙げており、このチェラントの再現展のいちばんの眼目はそこにあると言ってよいだろう。つまり、元々のカタログ同様、ゼーマン側（ベルン側）のリストには予定されていた作家達だけがリストにあがっている。一方、ここがチェラントがヴェネツィア版をCuratedと宣言しているポイントだと思われるが、ヴェネツィア版の方にあげられているのは、事実として出品した作家達のリストとなっている。当時既にイタリアに居た長澤英俊は、アルテ・ポーヴェラの作家達の出品を聞いて、ベルンに赴き、勝手に40センチ角のドライアイスのキューブを会場に置いた（図15）。会場で行き会ったゼーマンに評価され、ドライアイスが消えてなくなるまで、置いておいてよいと言われて、そのまま展示したという。一方、長澤氏はヴェネツィア展への出品をチェラントから打診され、自分はこの展覧会に最初から招待されていた訳ではないので、再現する時に自分を含むのはおかしいのではないかと言って、出品をすることを断っている。しかし、ヴェネツィアの会場にドライアイスは無かったが、点線で場所が示され、写真が置かれ、リストには名前があった。そのことを長澤氏に伝えると、自分は断ったけどでも、そこにそのモノを置いたという事実は消えない。その意味では、それはチェラントが判断できることではなく、そこに在ったという事実記述をしたとすれば、自分が出したいと言おうが言うまいが、このように掲載されるということはあり得るのではないか、という応答であった。このような意味からすれば、このヴェネツィア展自体が、チェラントの個性が反映している部分があることは否めないとしても、どこまでも事実として起こったことを追求する点において、作家も起こってしまった事実を拒否することができないだけでなく、キュレーターのチェラント自身も何かを切り捨てることもできない訳である。こうしてある種、展覧会として展覧会をアーカイヴィングするような形で成立した展覧会だったということができるだろう。

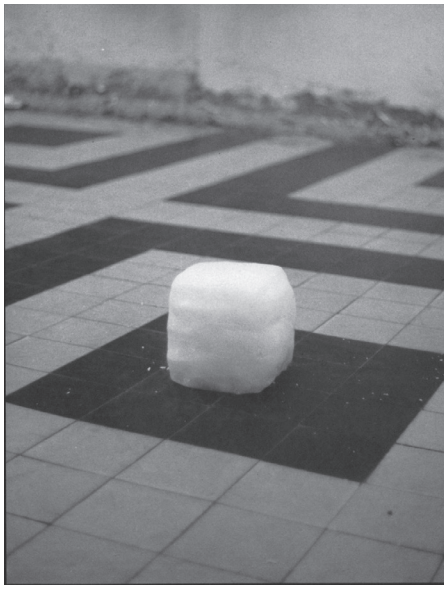


図15

この展覧会については更に言及したい点も多いが、最初に言及した「東京ビエンナーレ'70再び」展に話を進

7　1969年時点でのタイトルはLead Pieces. その後 Closed Pin Prop, Shovel Plate Prop, Sign Board Prop となる。

めよう。

4.「東京ビエンナーレ'70再び」展

「東京ビエンナーレ'70再び」展を10年程さかのぼる2005年、東京都美術館で「東京府美術館の時代」という展覧会が開催された[8]。これは1926年から70年までの東京府美術館、それから東京都美術館旧館時代に開催されたいくつかの展覧会を検証しながら、美術館の歴史を振り返るという展覧会であった。これは正に、今回取り上げている展覧会史研究に関わる活動である。海外では近年になって注目され、さかんに行われるようになった展覧会史研究であるが、実は日本では様々な美術館の学芸員達が中心に取り組み、例えば具体研究、もの派の展示の研究などを通じて、既にかなり成熟した研究領域として成り立っているということが言えるのである。このことは日本において展覧会が持つ意味を、逆照射するものでもあると考えられる。

東京ビエンナーレ'70と呼ばれている1970年の「第10回日本国際美術展」は、東京都美術館で5月の１カ月間開催された展覧会で、40人の作家が出品した[9]。その構成は、既にニューヨークに移っていた河原温を含む13人の日本人作家と27人の海外作家からなっている。27人の海外作家のうち17人が来日し、河原以外の12人の日本作家を加えた総計29人が現場で制作や展示を行ったことが知られている。

この2016年の「東京ビエンナーレ'70再び」というのは、何をやろうかとした展覧会かというと、この時の展示の構成がどうであったか、つまり会場がどういう部屋並びになっていたか、どの作家がどこでどういう展示をしたのかということをとりあえず解明したいという企図の展覧会であった。小さな展示会場の中央にアクリル模型を置き、作家の配置を示した（簡略化模型で作品形状や位置までは追求できていない）。周辺には40人の作家/作品の写真、展示の様子の写真や解説、プリントアウト出力を掲出し、その他、検証の参考になった資料も併せて展示するアーカイヴ資料展示を行った訳である（図16）。

対象とした「東京ビエンナーレ'70」にはカタログの他に記録集が存在し、どの様なものが展示されたのかということは、それなりに知られている展覧会である。コミッショナーを一任された中原佑介は、臨場主義ということを標榜し、多くの作家達が現場で展示をし、現場制作も行った。その姿勢は「態度が形になるとき」展よりも徹底していて、この展覧会のカタログには出品リストが存在しないのである。すなわち、臨場で事が起こるのに、事前に準備するカタログに展示作品のリストを掲載することは不可能であるという考えで、記録集の方にだけ作品リストが掲載されている。この記録集には作品の展示記録が掲載されており、その中には部屋の位置の判明の助けとなるような写真も含まれている（図17，18）。更に峯村資料、記事に掲載された写真や記述なども参考にしながら、ともかくどの部屋に誰が展示したのかということの解明を試みた。



図16

作業としては、会場図面の中に作家名を張り込み、確定したものや可能性等をマーキングしながら、写真などを参考にしながら延々と作家位置を試行錯誤で探る作業が続けられた。最初は概念的な平面図しかなく、それも位置判断が難航した原因であった。しかし、運良く、作業の途中で、リニューアルのための引越の際に倉庫整理を行った東京都美術館で発見された旧館の正確な図面を提供してもらうことができた。これを参考にして、精度を高めた解明を行うことができたのである。

「東京ビエンナーレ'70再び」展の展示の実際では、周囲壁面に40人の作家についての展示を行ったが、いちばん上にオリジナルの写真を配した。峯村資料の中のあった多くは記録集のために撮影された写真が中心で、

8　「東京府美術館の時代」東京都現代美術館　2005年9月23日-12月4日
9　「第10回日本国際美術展」（東京ビエンナーレ'70）東京都美術館　1970年5月10日-30日

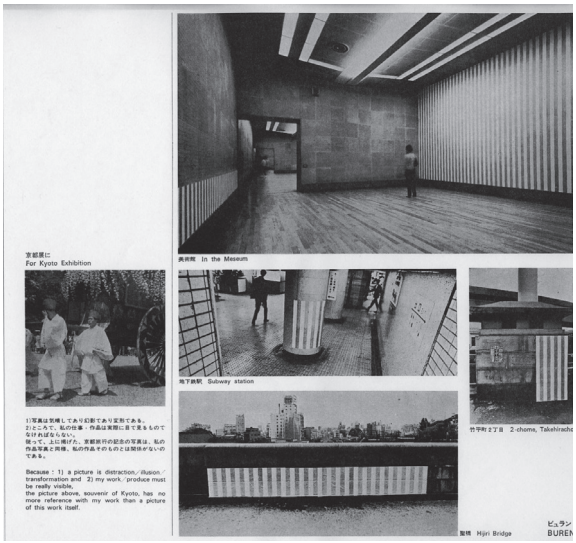


図17



図18

トリミングの指示などが見られる。その下にあるのはプリントアウト出力で、公式カメラマンのひとりであった大辻清司のコンタクト・プリントのコピーからコマごとにスキャンして取り出しプリントアウトしたものである。このコマごとのスキャンは画像を拡大して見ることを可能にし、部屋割りの判断に大いに役立った。ここで特に有効だったのは、印刷時はトリミングされて省かれてしまった部分、スリーブ状のコンタクト・プリントの中で採用されなかった、不要なものが一緒に写り込んでしまっている写真などであった。表向きの記録からすれば夾雑物的なものが、会場の構成を判断するのに大変役立ったのである。

さて、展覧会のカタログ冊子に掲載されている図面には「2016年1月31日ヴァージョン」とわざわざ記載してあるのには理由がある（図19）。既に印刷に入っていたこの図面に大きな間違いがあることに後から気づき、展覧会前に図面を作り直すということになるのだ。これによって我々がしたたか知らされることになるのは、人の記憶は改ざんされると言う事と、人は写真を見ても見ようとしているものしか見えず、写っているものを見ているわけではないと言う事であった。この最初のバージョンの図面では、榎倉康二作品に1部屋を与えている。と言うのも、峯村敏明氏をはじめ、確認したこの展覧会を観たことのある全ての人が、榎倉康二は1部屋全部を使用していた、と言ったからである。そうなると榎倉康二の位置はどうしてもこの位置以外にはあり得ないということで導き出されたいた。ところがこれは嘘であった。実は榎倉はコリバルという作家と同室だった。会期も迫ったところで、コリバルがメインに写っているある写真を見た時に、どうも何か写っているみたいだということに気づき、検証した結果、榎倉とコリバルが同室であったということが判明したという次第である。それで会場配布用の訂正バージョンを作成した（図20）[10]。ところが、展覧会前日に解説の仕上げを行っていたアシスタント（彼は展示位置解明の功労者で、その時点でもっとも会場構成に精通していた）が[11]、すごく嫌なことを発見してしまったとやって来た。展示予定のビュレンの部屋の写真を手に、図面が正しいとすれば、この写真のアングルで見た場合、先にクラジンスキーの作品展示のための建て込みが見えないとおかしい。しかし、この写真にはそれが写っていない。他の写真を調べても壁が写っている写真はない、と言うのである。では、この図面は間違っているのか、しかし、ビュレンの位置は写真から確定できるし、クラジンスキーの最終の位置は記録集などから動かし難い（クラジンスキーの展示予定作品は運送の手違いから会期終了間際まで到着せず、代替え展示を

10 模型展示はこの図面のバージョンで制作した。後述するようにオープンの時点では別の展示構成と判明した。最終的には会場配布にはこのオープン時の展示構成図を用い、模型展示には最終的な展示構成バージョンを採用する形とし、展示会場で見比べられる様にした。
11 当時のアート・センターの学芸員補であった新倉慎右氏は2つのバーションの図面作成を担い、その後の発生した訂正に関しても担当している。

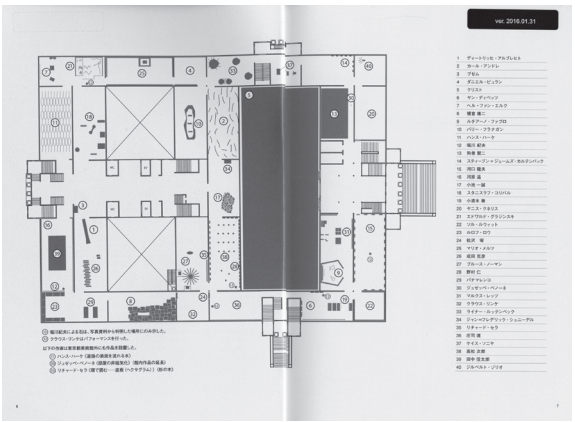


図19

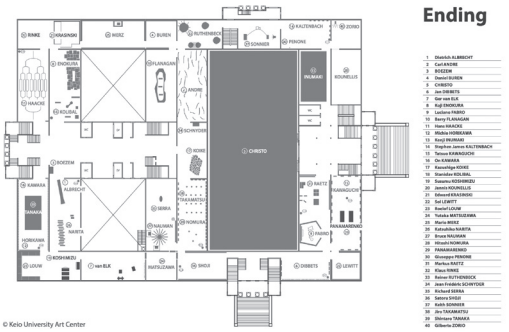


図20

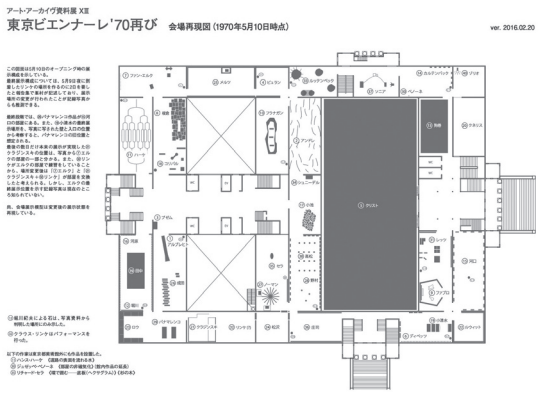


図21



図22

行ったので、予定作品が展示されている状態が最終的な展示状態であることは疑いようがない）。そこでもう1度調査検討をして判明したことは、オープン時は別の配置だったということである（図21）。オープンしてから3日後ぐらいに、この建て込みを全て移動して先ほどのバージョンにしたと言うことが分かったのである。峯村氏に会期中の展示室移動について確認したところ特に記憶していないということではあったが[12]、こうして改編を繰り返して展覧会開始時と展示替え後の図面に至った訳である。この最終バージョンも決して完璧な再構成図面ではないと思うが、ここまで辿り着いて、人の記憶というものは本当い改ざんされるということも分かった。またひとつ面白いことは、カタログと対になるべき記録集は、当時事務局として関わった峯村氏自身が作っている訳だが、色々と尋ねると本当に覚えていないと仰ることである。この反応は、実は記録をきちんと作るという姿勢と、恐らく同調しており、自分がこうだと思うと発言すれば、現場にいちばん近くにいた人間であるから、そのあやふやなものがひとり歩きする危険性があり、それを忌避する気持ちがあるように感じる。

作業の中では、写真からの色々な誤読もあった。例えばこの河口龍夫が展示室にいる写真である（図22）。この写真で河口は正装している。ソル・ルウィットの部屋で日がな紙を丸めて有孔ボードに差し入れていた学生たちも、前日にはTシャツのような軽装なのに、オープンの日には皆ジャケットを着ている。そこで、この写真を見た我々はてっきりオープニングの日だと思った。ところが床の上には何か板状のものが置いてある。オープン

12 峯村氏が記録集に執筆した「経過報告」（無記名）のリンケの部屋を用意するのに数日を要したという意の記述は図面改編の参考になった。



図23

しているのに何が置いてあるのだろうと不思議だった。後で直接河口氏に話を聞いて分かったことだが、当時神戸在住だった河口氏は一張羅1枚しかないので、それを着てやって来て展示作業もそれでやったという訳である。そんな風に時間的な誤解を生んだ1枚であるが、この部屋の床に置いてあったのは小清水作品の一部であった。「東京ビエンナーレ'70再び」展のための調査や展示を行ったことで、色々ともたらされたものがあったが、堀川紀夫氏が撮影した会場写真もそのひとつである。その中に河口作品が展示してある部屋で、小清水が鉄板にグラインダーをかけている写真が含まれている（図23）。小清水がこの場でグラインダーをかけて、河口が火花が飛ぶから別のところでやって欲しいと言ったということらしい。こうして、河口の部屋の床にあったのは、オープン前の段階で小清水がグラインダーをかけようとする鉄板だということが判明した訳である。

このように試行錯誤しながら調査を進めて展示構成を再構築することにより、現在のものが100％正しい訳ではないものの、成果として何種類かの図面が引かれ、新しいアーカイヴの資料として加えられることになった。こうして研究成果がアーカイヴを豊かなものしていくと言う事ができるだろう。

更に、「東京ビエンナーレ'70」展の図面に、先の「態度が形になるとき」展の図面を重ねることも行った。両方の展示図面ができたことによって重ねることが可能になったのだが、驚くことに「態度が形になるとき」展の会場は「東京ビエンナーレ'70」に比べて何分の1という小ささである。これを見ると、作家のラインアップはかなり重なっている同傾向の展覧会ではあるものの、展覧会の空間としては全く違うもので、作家たちにとっても異なる会場体験だったのではないか、と言うようなことを、このような調査の中からフィードバックして学ぶことができたのである。

5．おわりに――教育との関連

最後に、現代美術における新しい研究領域である展覧会史研究に貢献したシリーズを刊行した、Afterallという非営利の研究出版組織について言及しておきたい。Afterallというのはとても面白いオーガニゼーションで、非営利で、現代美術に関する調査やイベント、出版をおこなっているのだが、Central Saint Martinsというロンドンの美術学校の中にオフィスを構えている。このシリーズを監修しているルーシー・スティードは、Central Saint Martinsで展覧会史、（Exhibition Histories）を教えてる教師でもある。そういう意味で、教育の現場とこのような実践活動が結びついているのである。しかも、この組織は大学出版局ではない。非営利のオーガニゼーションのオフィスを学校の中に置くということによって、その教育と世の中に開かれた現場というものを結びつけることを実現していることが興味深い。教育の現場にこのオーガニゼーションの現場がフィードバックしている訳である。

補足ながら、更に、今度は教育というものを研究の対象にするという事が近年発生しており、その事例も紹介しておきたい。2016年にテート出版局から刊行された*The London Art Schools*という書籍がある（Nigel Llewellyn, ed. by, *London Art Schools*, Tate, 2016.）。これはテートにある資料を中心にしながら、リサーチ・リーダーを筆頭にドクターの学生などがチームを作って、ロンドンのアート・スクール関係の資料を調査し、そのロンドンのアート・スクールの意味を歴史化するという研究である。こうして新しい文脈や研究領域を作ることを資料を基体として行った事例と言えよう。

Afterallはアート・スクール、学校という場が同時に新しい研究を育むことと密接に関わっている事例であり、後者はアート・スクールが研究対象となっている、教育の現場がそのまま研究の対象となっている事例である。

図版出典／提供

図1-7　Christian Rattemeyer et.al., *Exhibiting the New Art: 'Op Losse Schroeven' and 'When Attitudes Become Form' 1969*, Afterall Books, 2010.

図8-15　*When Atlitudes Become Eorm, Bern 1969/Veniu 2013*, Fondation Prada, 2013

図16　提供：慶應義塾大学アート・センター

図17-18　中原佑介・峯村敏明 編集『第10回日本国際美術展［記録集］』毎日新聞社・日本国際美術振興会　1970年

図19　『アート・アーカイヴ資料展XIII　東京ビエンナーレ'70再び』慶應義塾大学アート・センター　2016年

図20-21　©慶應義塾大学アート・センター/ 制作：新倉慎右

図22　『東京府美術館の時代』東京都現代美術館　2005年

図23　©堀川紀夫/ 提供: 慶應義塾大学アート・センター

研究ノート

《pH》再演のためのアーカイブ
Archives for Reenactment of dumb type's *pH* (1990-)

石谷 治寛（芸術史／京都市立芸術大学芸術資源研究センター研究員）
ISHITANI Haruhiro（Archival Research Center, Kyoto City University of Arts）

芸資研について

京都市立芸術大学芸術資源研究センターは2014年に設立されました、まだ日が浅い機関ですが、手探り状態で芸術資源に関わるアーカイブというものをどのように利活用できるかということを考える組織として構想されています。

2017年初頭に研究室から移転して、オープンなオフィスを持つことができ、そこで研究会を開いたり、研究員が研究や作業をしたりしているというのが現状です(fig.1)。事業活動についてはウェブサイトをご覧いただけます。（http://www.kcua.ac.jp/arc/）。芸術資源研究センター（以下、芸資研）は、様々なプロジェクト、戦後の日本美術のオーラルヒストリーから現代美術やメディア・アートまで幅広い活動を行っており、スコア＝記譜を作るということがコアになる考え方になっています。スコアはそこから読み解きを行うことによって、将来的な創造の可能性を担保するものだと捉えられます。

アーカイブの取り組みが授業カリキュラムに組み込まれているわけではないですが、プロジェクトに携わる教員によっては、ゼミなどで学生とともに資料整理の作業を行っており、美術家森村泰昌氏に関するレビューなどの雑誌掲載記事のアーカイブ化などが進められてきました。また教育資料に関するアーカイブは重要な要素で「美術教科書コレクションアーカイブ作成」、「総合基礎実技アーカイブ」などがそれにあたります。それぞれのプロジェクトは、主に学内の教員がプロジェクト・リーダーを担当しており、センターの研究員が事細かに全プロジェクトの内容を把握しているわけではありません。それぞれの個々の先生がそれぞれのやり方でアーカイブに関わる取り組みをしていて、ディスカッションや報告会の機会をもっています。

ここから、今日の本題に近い話に入っていきますが、私は、芸資研ではタイムベースト・メディアの美術作品の修復/保存という課題に取り組んでいて、私の前任者らが古橋悌二氏《LOVERS—永遠の恋人たち》という1994年の作品を修復するプロジェクトを行っていました。私はそれを引き継ぎ、2016年の京都芸術センターでの展示に関わりました(fig.2)。あわせて資料展示などを担うなかで、メディア・アートの修復/保存という課題に取り組むようになりました。《LOVERS》という作品は、



fig.1　芸資研での研究会の様子



fig.2《LOVERS—永遠の恋人たち》京都芸術センターでの修復バージョンの展示



fig.3《LOVERS―永遠の恋人たち》シミュレーター

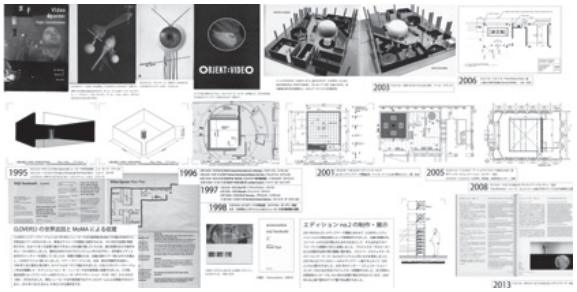


fig.4　展示資料（1stヴァージョンと2ndヴァージョンの展示歴）

プロジェクターが据えられた台がモーター駆動で動き、四方の壁面に映像が投影されますが、IAMAS出身の古館健さんらが作品の可動部分の挙動を検証するために、コンピューター上で3Dによって再現するシミュレーターを制作しました(fig.3)。シミュレーターはメディア・アートを、新しい技術で再現したり、その仕組みというものを保存したりするために有効だろうと考え、シミュレーター制作は今後の芸資研のプロジェクトの課題のひとつと捉えております。

京都芸術センターの展示にあわせて、作品のインスタレーションとは別室で資料展示も行いましたが、94年当時に描かれた図面類が整理されていたので、それらの資料を利用して、作品の変化を追いました。私は資料の展示レイアウトを行いました。作品だけを見たとしても事細かにどのような機材が使われ、どのようなコンセプトでそれらが用いられているのかといったことはわかりにくいですが、資料は鑑賞者に作品理解のヒントを与えてくれます。また実際に修復を行う際に、資料を再検証し、仕様書を最新版にあわせて作り直した部分もありますが、その一端を展示から見ていただくこともできたかと思います。さらに、《LOVERS》の展示歴というものも含めて考えてみると、機会ごとに場所を変えて展示されていたことがわかります。《LOVERS》という作品自体、仕様書では、8メートルから14メートル四方の空間まで、展示場所の空間の広さにあわせることができる作品とされていました。したがって、展示場所によってはインスタレーションの広さが異なる場合があり、オプションである天井プロジェクターが無いことも多かったことがわかります（http://www.kcua.ac.jp/arc/lovers/）。図面から見えてくるように、メディア・アートの作品は、一見複製芸術のように見えますが、むしろ一過性のものと考え、その都度異なる展示形式の記録を残していくということが重要です(fig.4)。

さらに、《LOVERS》の修復事例をモデルケースとして、今後タイムベースト・メディアを保存するのにどういった注意が必要か、保存・修復の歴史がどのように展開して、どのような方針が立てられているのか、テートやMOMAの取り組みを参照しながら、ガイドとしてでウェブ上に公開しました（http://www.kcua.ac.jp/arc/time-based-media/）。関心のある方は是非ご覧いただければと思っています。

《pH》再演のためのアーカイブとその教育の狙い

今日の本題に入ります。2017年度の9月から取り組み始めている事業として、文化庁メディア芸術アーカイブ推進事業の助成で、「ダムタイプ《pH》のシミュレーター制作と関連資料アーカイブ」というプロジェクトを立ち上げ、メディア・アートの要素が組み込まれたパフォーマンスの再演を目指した資料整理を行っています。ただし再演がすぐに可能だとは考えておらず、当面は、再演は将来的な目標に留まり、先程申しあげたスコアやシミュレーターを芸資研の方で制作するのが2017年度の目標となります。単にデジタル化して整理するだけではなく、スコアやシミュレーターを作成するという目標を掲げることによって、若い世代への資料の継承や読み書きという教育を目指せるのではないかと考えたのがこの事業の発端です。

まず対象作品の《pH》ですが、元々は《pH》プロジェクトと呼ばれていて、インスタレーション、パフォーマンス、ブックという、様々な局面で展開されるプロジェ



fig.5　パフォーマンス『pH』撮影：高谷史郎

クトとして構想されていました。ビデオとして販売されたのはパフォーマンス版《pH》の映像が編集されたものです。YouTubeではそのトレイラーがアップロードされています。作品のコンセプトを単純にいえば、大きなコピー機のように見立てられた舞台に、パフォーマーたちが翻弄されながらも、その下をくぐったり、飛び越えたりといったパフォーマンスが繰り広げるというものです（fig.5）。2本大きなトラスが据えられていて、それらは舞台の手前から奥へと動きます。下部のトラスには6台のスライドプロジェクターが据えられ、そこから映像が投影され、奥の壁面にも16ミリの映像が投影されます。そのトラス自体は、最初は手作業に近かったのですが、上演が進むにつれてプログラムで制御されるようになったということもあり、メディア・パフォーマンスの先駆的な作品であると考えられます。また、様々な古い技術をどのようにして今後のメディア・アートの保存/修復につなげることができるのかを考える題材としても有意義だろうと考えました。《pH》という作品は、メディア・パフォーマンスのアーカイブ化のモデルとして考えてみるというのが今回のプロジェクトの主旨になっています。

《pH》の再演というアイデアは、元々《pH》でトラス制御のプログラミングの作業からダムタイプに関わるようになった上芝智裕氏によって提案され、彼が再演をここ数年考えているということを、2016年7月にダムタイプオフィスの高谷史郎氏から伺いました。そして2017年度の文化庁からの助成によって、今回のプロジェクトが本格的に始動しました。石谷が企画立案を行い、メディア・アートや建築に関わっている砂山太一が技術面でサポートし、芸資研の専任研究員の佐藤知久が全体統括をして進めています。

教育効果ということも今回のプロジェクトには大きな要素を占めています。調査や聞き取りに学生や若い卒業生が作業に関わることができるような枠組みを作ることによって、資料整理と同時に、メディア・アートの修復/保存を、実践的に学ぶことができるだろうと考えています。作品が制作された年より後に生まれた世代が、ドキュメンテーションやアーカイブ整理の作業を通して、過去のメディア・パフォーマンスを見直すことができ、さらに資料整理や再演の取り組みを通して、制作の過程を追体験することで、コンセプト、制作プロセス、保存・修復について学べるだろうというのが今回のプロジェクトの教育効果として想定されています。

これは正式な大学のカリキュラムとして行われているわけではなく、文化庁の助成からスキャンなどのデジタル・アーカイブを作るための人件費が経常できるので、その人件費の多くを学生による研究補助に充てながら、多くの学生に参加してもらうというやり方をしています。学生の空いた時間、授業の合間に手伝ってもらうという枠組みで進めています。参加スタッフの中には、《LOVERS》の展示を観たという学生も多く、30名以上の参加希望者がありました。全員に手伝ってもらうことはできなかったにせよ、20名以上の学部生から院生までが分担して作業を進めているというのが現在の状況です。

年間スケジュール

次に年間スケジュールをざっと見ていただければと思います(fig.6)。9月のプロジェクト立ち上げの段階に、資料の全体像を把握する予定でしたが、旧メンバーのスケジュールの都合で十分にできず、個々人のタイミングに応じて聞き取りをしています。その時に、こんな資料があるということで資料をお貸しいただきました。当時制作に関わったスタッフが個々に持っている資料を芸資研で預かり、それらをデジタル化しています。公演記録の映像の多くはHi8で撮影されました。その公演記録の映像は、再現シミュレーターを制作する時に、かなり重要になってきます。パッケージ化されて販売されたビデオ版は編集されているので、あいだがカットされていたり、カメラの位置が異なったりするのでパフォーマンス

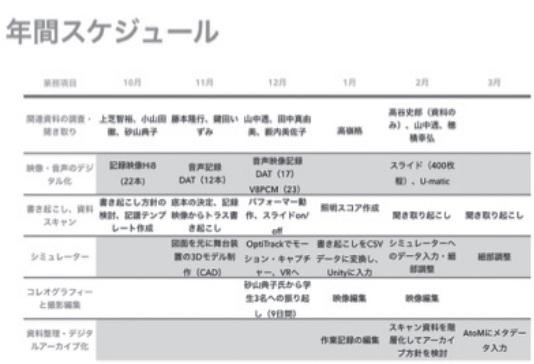


fig.6　年間スケジュール

の細部が見えない部分があります。それ以外の細部を確認するために、いくつか異なる角度で撮影された記録映像を通して検証するという方針を9月の段階で策定しました。それでも動きを秒単位で書き起こそうとすれば、各公演でずれがあることは避けられません。10月、11月には、書き起こし、シミュレーター、コレオグラフィーの再演についてグループ毎に学生の補助をお願いしながら作業を進めています。資料のデジタル化という作業もありますが、今回のシミュレーターを作るための肝としては、パフォーマンスや様々な機材の動きを、一旦紙に書き起こして、タイムライン上にきっちりとスコアとして記述するということを行うことです。その上で、それをデータ化して、Unityというアニメーションやゲーム用のエンジンに乗せていく計画になっています。シミュレーター班では、図面を元にした3Dモデルを制作することを目指しました。パフォーマンスはさらに、舞台空間のなかに、実際にパフォーマーの肉体が入ってくるので、そうした要素をどのように再現できるのか、あるいは再現するための素材を再制作できるかということを考えた時に、実際にかつてのパフォーマーに京都芸大まで来てもらって話を聞きながら、パフォーマンス指導をしてもらうなかで、振りの継承やパフォーマンスするための基礎的な知識や体づくりのノウハウを残すことができるだろうと考えました。そこにはこれまでパフォーマンスの経験がない3名の学生が参加しています。

書き起こしとデジタル化

まず具体的にまずデジタル化の作業から見ていきましょう。大学にHi8の機材等がありました。1980年に芸大が現在の沓掛キャンパスに移転したのですが、その時に使われはじめた機器はある程度残っています。Uマティックの再生機材はすでに学内には無いようですが、Hi8やDATは学内でデジタル化が可能であり、なるべく大学内にある機材を掘り起こして使えるものがあれば使っていこうという方針で進めています。それらも試行錯誤で、資料を預かってからデジタル化できるのかどうかを学内の各機関に問い合わせながらというやり方です。音楽や音響を担当していた山中透氏から音源のリール式のマスターテープも預かったのですが、それらのデジタル化をどうしたらいいのかはまだ決まっていません。多くのかつてのスタッフたちから、とても好意的に資料を御提供いただき、デジタル化を進めています。

プロジェクトの最初に議論したのは、再演すると想定した時に「底本」をどのように設定できるかという問題でした。例えばこの公演はすごく良かったという話を聞いて、それがベストなものだ、その映像を元にシミュレーターを作ろうということも可能だとは思いますが、《pH》というパフォーマンスのあり方としてワーク・イン・プログレスという形態をとっています。つまり、公演をした後に調整をしながら、ここをもう少しタイミングを変えていこうということで、その場で調整したりプログラミングを書き換えたりしながら進めていくというのがダムタイプの公演のあり方でした。質について、われわれが行っているアーカイブ作業のなかでは判断できないだろうし、当時のスタッフに聞いて判断を委ねるというのも違うだろうと考えました。シミュレーターを作るという目標を定めるならば、最も良く全体が把握できる映像が、忠実な再現につながると考え、作業の利便性の観点から基準公演を決定し、最終的に1995年にモブージュで行われた公演が安定している映像だと判断して、それをベースに書き起こしの素材としました。最初にタイムコードを振っていくために、開始キューを判断しなければなりません。劇中にピッチングマシンからテニスボールが放たれるのですが、同時にちょうどトラスが奥の壁に到達する瞬間を最初のキューだと判断し、タイムコード0にしました。何がそれぞれの場面の開始キューになっているかというのは、正確には画面上ではよくわからないこともあります。聞き取りをし、映像を見ながら、判断していきますが、まずは最初のタイムゼロ点を決めて、それを基準に書き起こすという方針が決まりました。

そこから、それぞれの動きの内容を1秒単位で記述していきます。その作業をスコア書き起こし班が担います。



fig.7　書き起こしの作業風景

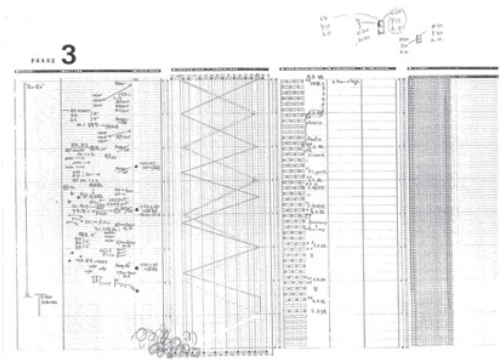


fig.8　ダムタイプ・オリジナルのスコア。左からパフォーマーの動き、上下のトラスの動き、スライド、照明。

本学修士卒業生で劇団三毛猫座を主催している村上花織に研究員としてプロジェクトの進行を管理しており、特に書き起こしに関しては、グラフを記述するための紙面を作成し、そこに時間的な動きを書き起こせるようにしました(fig.7)。紙面上部にはタイムコードが振られ、列を一秒刻みのタイムコードとしています。モブージュ公演を元にした映像を使って、時間の進行にあわせて何が起きているのかということ微細に記述することができます。映像からは暗くてよく見えない場面もありますが、それは別の公演の映像を観て補うという仕方で書き起こしを進めました。

こういった書き起こしの元になった資料として（旧スタッフから預かった資料を大量にスキャンしましたが、まだ公開の方針が明確に定まっていないため、ここでは具体的にはお見せするのが難しいのですが)、各スタッフが動作のタイミングを理解するためのグラフが作成されていて、このグラフをもとに、今回の書き起こしに使いやすいフォーマットを定め、そこに映像で検証した動作を記述しています(fig.8)。

様々なオブジェがパフォーマンスの中に登場するのですが、IDを割り当て、記号化し、記述していくという作業を今行っています。このように学生の手による書き起こしを通して、トラスの動きやパフォーマーの動きがグラフ上に表され、何が起きているのかということを紙面上で読みとれるようになります(fig.9，10)。さらに舞台空間の平面上にパフォーマーがどの位置にいるのかということを記述することによって、この動きを元にデータ化することができれば、それをシミュレーターに落とし込んで、3D上で再現できるだろうと考えています。

また、当時の制作スタッフたちにインタビューも確認できない細部や制作プロセスを補うために重要です。映

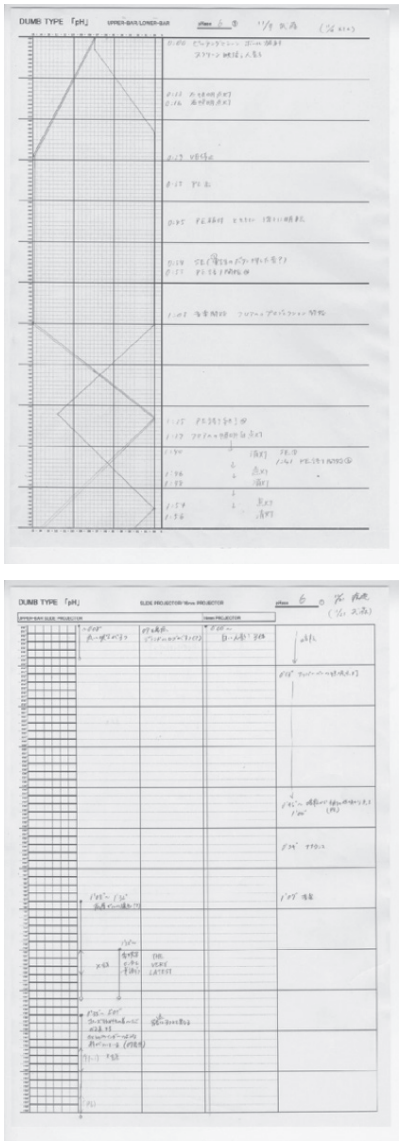


fig.9　今回のプロジェクトで新たに書き起こしたスコア

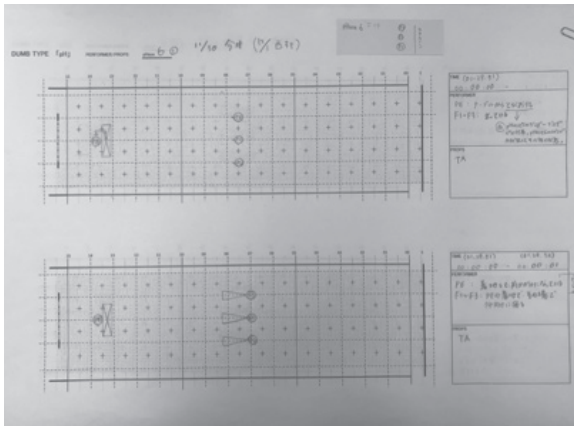


fig.10　パフォーマーの位置とタイミングのスコア

像を確認してもらいながらの場合もありますが、当時の考えを細部にわたって聞き取りしています。今回のプロジェクトで見えてきたこととして、《pH》はテクノロジーをテーマにした作品ですが、実際は、スタッフが手動で機器を操作していることが多い作品で、パフォーマーの動きにあわせて、例えば音楽を担当している山中透氏も複数の異なる機材から、音を加えたり現場でサンプリングしたりする作業を行っていました。スライドプロジェクターの順番はおおよそ決まっていたとしても、タイミングにあわせてスイッチ操作が必要でした。それぞれの機器の操作は、相当シビアなタイミングにあわせて手作業で行われていたらしいということがわかってきたので、この作品を再現、再演となると、操作卓のあるブースなどの環境を再現する必要も出てきます。

シミュレーター作成とコレオグラフィー

シミュレーター作成がアーカイブ化に加えた大きな目標となります。こちらは砂山太一の指導のもとで、CADで図面を3Dに起こすと作業から取り掛かりました。その後、Unityを用いてアニメーションで動かしていこうという計画になっています。京都芸大の学生はそれほどプログラミングやコンピューターに強いわけでもないので、一から技術情報を調べたり、チュートリアルを読んだりしながら学んでいく必要がありました。CADの作業に関しては環境デザインの学生が関わり、建築図面をCADで作成する能力が養成されます。

図面をCADで3Dに写し、12月の段階で、このCADでできた映像をVR上で見られるところまで進みました(fig.11)。《pH》の舞台の足場とトラス部分だけではありますが、パイプ椅子も再現しました。このVRで鑑賞できるシステムを作ることに意義があると考えられるのは、《pH》は先程見たように、コピー機のようなマシンの上から観客が見下ろすという視点をとっており、視点のとり方によって、作品の見え方が変わってくる作品です。VRによって再現するとき、観客席から固定された視点へとVR上の視点も固定すれば、同じような視点で見ることができるし、またブースで操作する人たちの視点から見ることもできるということになると、今度は制作者の立場にも立って見ることもできます。異なる別のポジションに視点をもたせることによって、映像で編集されたもののように、各場所に据えられた複数のカメラの視点で観ることもできるのですが、そうではなくてVRを使うことによって、逆に視点や鑑賞者のポジションを限定させることもできるのではないかと考えています。

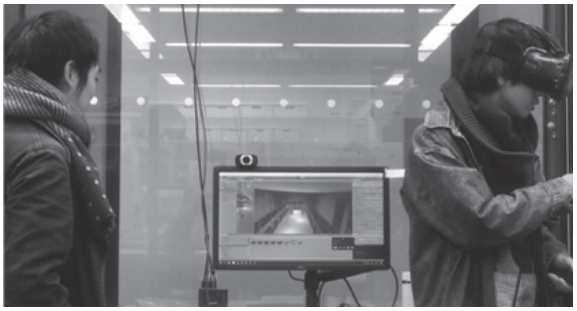


fig.11　VRを使った舞台空間の鑑賞

ここからこの舞台の中に動きというのを作っていかなければなりませんが、どこまでできるかは、今のところはまだ見えてないところではあります。学内の機材を使って、モーション・キャプチャーの実験をしており、キャリブレーションに時間がかかるなど、精度の高いものを作るには時間がかかると判断しています。

つい先週の12月にはコレオグラフィーの振り起こしをしました。実際にパフォーマーの砂山典子氏に来ていただいて、3名の学生が一緒に踊りを習うことによって、そのパフォーマンスを、彼女達が再演するかどうかは別として、習う時にここに気をつけた方がいいということを聞いたりする中で、パフォーマンスのあり方ということについて理解していくということを行っています(fig.12)。それを映像作家の酒井耕氏、松見拓也氏の指導で、学生達が撮影します。

アーカイブ作業には、様々なパートがありますが、ど



fig.12　砂山典子氏による振り起し

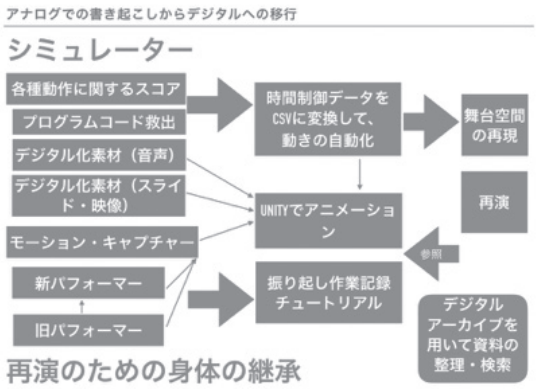


fig.13　再演のためのアーカイブのワークフロー

のようにアーカイブ化、すなわち過去の作品というのを検証して記録し記述していったり、あるいは資料をスキャンして整理していったりということを、実地作業に学生が関わっていくなかで、継承の可能性や今後の再演につなげていきたいというのが本プロジェクトの特徴になります。

書き起こしから再演までのプロセスを図で表してみましょう(fig.13)。まずは各種の動作に関するスコアを書き起こしていきます。先程の話では出ませんでしたが、プログラムコードは書かれているので、それを救出して活かすという手もあると思います。ただそこまでまだ手が進んでいないという状況で、物理的にビデオを観ながら書き起こしたものを使っていこうとは思っています。さらにデジタル化素材や音声、スライド・映像というものを参照しながら、それを3Dの空間に落とし込んでいってアニメーションさせることもできるだろうと思います。3D空間上でのモデル、模型を作って舞台空間の再現につなげることもできるでしょう。それは他の機器の動きを検証することにもつながると思います。同時に、下の部分はパフォーマーに関わるものですけれども、具体的な身体の動きをどのように伝えて継承してアーカイブ化したらいいかと考え、実際に振りを習うことから、再演に使えるような映像なりモーション・キャプチャーのデータなりを作っていくことができると考えています。これが合わさっていくことで、アーカイブを活用した何か新しいシミュレーターという資料体が出来てくる。それが一種の台本、図面、スコア（楽譜）を含んだものとして活用され、再演につなげていけるのではないかというのが、《pH》のプロジェクトの全体像ということになります。

マイグレーションと組織の脳としてのアーカイブ

教育というのが本シンポジウムのテーマになっていますが、一言でいえば「まねび」による「まなび」というありふれた言い方になるとは思います。実際に制作プロセスというのを、資料を見ながら追体験してみることは意義があることだと思います。それでも環境や状況が異なることで、足りない部分を補う想像力や知恵が必要になってくる。さらに、一挙に再演にもっていくのではなくて、シミュレーター制作を間に挟むことによって、別のメディアから新しいメディアに移していく作業が生まれます。技術を完全に再現するということを目標にするのではなくて（この点は修復/保存という課題からやや離れてしまいますが)、むしろ古いメディアから別のメディアに移すという作業を若いスタッフらと取り組むことによって、過去の技術についての理解だけでなく、現代の技術に対しても、さまざまな学びの機会が生まれるというのが、今回のプロジェクトの特徴だと考えています。その時マイグレーション（移行・移管）という考え方が重要になります。あるシステムから別のシステムに情報を移行・移管させていくことをマイグレーションと言いますが、その仕方を経験的に学ぶことによって、紙からデジタルや別のメディアに如何に情報を移して変換していくのか、機材や機械を使って一発で変換できるわけではなくて、そこで足りないもの、欠落しているものをどう補っていけばいいのか、あるいはそのためにどのようなプログラミング・コードを書いたらいいのかなどに取り組むことができます。それによって創造につながる力が身に付いていくのではないかと考えています。既存の素材を元にして、それをどうやって実現すればいい

かを、基礎的な技術の習得や技術開発を学びながら、新しく考案することができる。さらに学生にかつての製作者に聞き取りを委ねることによって、聞く力も向上すると思います。コラボレーションというのが必要になってきますので、タスク管理やヴィジョンの共有も実際に共同作業をしていくことで見えてくるでしょう。

新しいアーカイブに関する実験を行うことで、今後それが参照可能な事例や経験として蓄積されていくということもあるでしょうし、実際にこうした教育の経験を生み出すことによって、アーカイブの利活用を模索する芸資研自体の機関のあり方も強化できるだろうと期待しています。まだ進行中のプロジェクトなので、今後どのように展開していくのかは折りに触れて報告できればと考えています。

最後に情報メディアとアーカイブ機関をめぐる抽象的な考えを提示させていただきます。アーカイブを作るということ自体が何か、大学や美術館という制度ないし組織に、外部記憶を植え付けていくようなものだと思うことがあります。あるアーカイブ機関というのを脳、外部ハードディスクのようなハードウェアだというふうに考えるとするならば、アーカイブ作業の方法やシステム作りというのはOS上にインストールするソフトウェアを開発するようなものに近く、その方式をインストールすることによって、記憶やコンテンツというのが蓄積され柔軟に取り出すことができるようになる。そうした記憶の整備を行うアーカイブ機関というアプリのような道具を通して、オペレーション・システムとしての大きな組織のあり方が発展していくというイメージがあります。そういう身体でもあり道具でもあるような機能がアーカイブという組織にはあるのではないかと考えています。

脳という身体的なメタファーに戻して考えると、アーカイブにおけるプロセッシングという作業は、外部からの感覚を意識的・不随意的に処理したり統合したりする運動図式に近いものということになります。ただし、その脳もどんどん情報が増えていくと処理能力や許容量の問題が出てきます。アーカイブの作業を進めていくと、外部のハードディスク、物理的に収蔵物も増えていくし、事実データ化を進めるとハードディスクがどんどん増えていくことに頭を抱えるでしょう。デジタルデータの情報量が増大するなかで、それらの管理や維持コストをどのようにマネージしていくのかというのは大きな問題になってきます。マッコウクジラの脳の大きさはどこまで進化できたのかというのはこうした組織（オーガナイゼーション）の肥大化という問題を考える思考実験として面白いと思っています。動物なり生命体の持っているある種の脳のキャパの問題というのは、記憶や行動につながるエコノミー（効率性）や、捕食と代謝のエネルギー備給のコスト・バランスで調整されるので、「アーカイブとしての脳」が進化できたとしても、ある程度の容量＝キャパシティというのは限られてくるだろうと。そのキャパシティつまりひとつの組織自体の適切な大きさは、どれだけの規模なのかということも今後検証していかないといけないでしょう。なによりも、組織の肥大化を避けるためにも、小中規模のそれぞれ個性をもった組織というのが連携し、より有効なコミュニケーションや情報の共有を模索することによって、今後のより大きな社会的なシナジー（神経系）のひとつとして、アーカイブ文化といったものが醸成されていくことを期待したいと思います。ということで、本日の発表を終わりにします。ご拝聴ありがとうございました。

ディスカッション

資料の読み書きと教育
Object based Studies and Educations

登壇者：
松隈 洋（建築家／京都工芸繊維大学デザイン・建築学系／美術工芸資料館教授）
渡部 葉子（近現代美術／慶應義塾大学アート・センター教授）
石谷 治寛（芸術史／京都市立芸術大学芸術資源研究センター研究員）

発言者：
クワクボリョウタ、三輪 眞弘

モデレータ：伊村 靖子

作ることから考える

松隈　昨今の流行りの建築の真似をして、自分なりのデザインを模索していた学生が、手描きの図面を通して村野藤吾の建築に出会うわけですね。現実に建って残っているものは何十年も経っていて、時間を経過した姿も見られるし、古いものになると80年位前に描かれた図面、手描きの図面が残っているので、全く村野のことを理解していない学生なりに、まさに村野の立場から設計をしているプロセスを、自分の体を使って模型を作りながら反芻していくわけですね。だから、面白いもので、模型ができあがった途端にその模型が学生と一体化して見えてくるようなところがあって。彼らは社会に出て設計をしていても、その時の原体験がどうも活きているみたいです。

谷口吉生さんの建築事務所に入社して、いきなり鈴木大拙館を担当して完成までいった学生がいますけれども、彼の学年は、1,000枚位の図面の整理をして原図をラベリングして、採寸してくれた。谷口事務所は、最後は全部原寸でものごとを決めるといって、ものすごくディテールにうるさい人だったんですけれと、その学生は村野の手描きの原寸図を山のように見ていたので、原寸って何なのかということを体感してるんですね。だから、いろんな要求が来た時に全然違和感が無く、既に訓練されていたことに気づく。

でも、正直に学生に聞くと、同じことを2回はできない(笑)。丸栄のデパートの模型を作った学生に聞いたら、これを作るのに最低1,000時間はかかってますと言うわけです。毎日10時間やって3ヶ月を使っているという経験はおそらく、一度しかできない。こういうことやっていると何を感じるかというと、祭りの伝承みたいなものに近いと思ったんですよね。子供達が地域の祭りに太鼓叩きを習って、今度は舞台に立ってみたいなことやっていくのと同じように、学生達が毎年繰り返していると、最終的には村野の建築が社会に発信することの一翼を担ってるという使命感も出てくるし、図面というのはそもそもどんな意味を持つのかということを、模型を1個作っている学生の方が僕よりもよっぽど理解している。

時々、作業が遅れがちになって、ここは作らなくてもいいんじゃないのってポロッと僕が言った途端に怒られるわけです。先生何もわかってないじゃないですかって。ここはこうこだわってるから村野がいいんですよ、ここを作らないと意味がないんですよっていうようなことを言ったり、実は中が見えないのに中まで全部作る学生がいたり。アンビルドの模型はよくよく作ってみると、実はおさまってないことがわかりましたとかですね。大阪新歌舞伎座の模型を作った学生は、途中で模型を作り直すことになっちゃったんです。何かというと、敷地がちょっと台形なんです。それで、当然左右対称の屋根だと思って作っていたら、何と村野は敷地にあわせて角度

をちょっと振っている。作って初めて気がついて、作り直したという。だから、村野の怖さを模型を通じて徹底的に感じていくんですね。僕は、他の建築家だったらどうかなという気はするんですけれどね。

石谷　3Dで《pH》の図面を起こしている学生も、作業していくうちに細部が気になってきたりする。何を見たらその細部を確認できるだろうと考え始めていって、そうすると、当時の足場を組んでいた小山田徹さんが撮っていた写真がアルバムとしてあったので、光沢感やテクスチャーについてもあらためて見直していく。そういう作業を横で見ていました。こういう形でアーカイブの資料や記録が役立っていくんだということを非常に強く実感しました。

渡部　「東京ビエンナーレ'70再び」展で、作品が当時とこに展示されていたのかを検証するために、写真を読み込んでいくんですが、それと同時に、現実に見るのと写真に写る時の歪みや視角がどこまで違うかということをすごく実感させられる。今の話と同じように、どうしても写ってない部分もあって、アシスタントしてくれたスタッフが、どんどん深い資料を見に行くようになる。全然関係がないけれど、東京都美術館の建物について書いてある記事みたいなものを見て、やっぱりここの柱はこうだったみたいですということがあるわけです。この部屋とこの部屋でこの柱が絶対おかしいからと言って調べていくうちに、実は階段の位置か何かが途中で改装されたということがわかって、建築学科ほど厳密ではないにしても、解明したいと思えば、思いもよらない資料に手を伸ばすということが出てきます。

松隈　僕のところでは、基本的に年代ごとに模型を作ってきたんですが、例えば10個位の建築の模型を1930年代40年代50年代と作って、村野の頭の中が見えてきた感じがあって。彼は「Something New」をコンセプトにしていて必ず何か新しいことを仕掛けているので、同じ時代にできたとは思えないようなものが同時期にできているということが展覧会を通して初めて見えてきたりするんですよね。それから、模型を集めてみた時に、村野が何を全体に流れているものとして作ってきたのかというのが初めて可視化されてくるという。例えば、変な話ですけど、有楽町の駅前に、今はビックカメラになったそごうデパートがありますが、塔屋って言われる屋上の上に載っているエレベーター機械室の部分がものすごく大きいんですね。村野の建築って全部そうで、日生劇場も丸栄デパートにも載っていて。そういうのは模型にしないと見えないんですけれど、最近壊された日本興業銀行なんて、屋上のエレベーター機械室は何とガラス張りなんです。一体誰がどこから見るの、でもこれをやりたかったんだろうねっていうふうに、模型作ってると見えてくるんですよね。それがすごく面白いですね。それから、いくつかの建物は、模型を作る前にみんなで見学に行きます。なかなか見に行くことが難しい西宮トラピスチヌ修道院なんかは、模型を作るから見せてくれって頼んでみんなで見に行く。そうするとみんなは勝手に感動して見てるだけなのに、模型を作るやつだけは青ざめてるというですね。頑張ってねと言うしかないみたいなですね、そういう個別の体験もあって、本当にそれぞれが面白いですね。

再演、模型制作による再解釈

石谷　実際に当時関わっていた学生が踊ってみると、パフォーマー自身も生のパフォーマンスを見たことはないわけですよね。他人が踊っているのを見ることによって、パフォーマーや当時携わっていた人も、作品自体を客観的に見られるようになるということが起きるのではないかと思います。ダムタイプのメンバーだった、制作に関わった人と話していても、初めは旧作をやることに意味があるのかわからないと言っていたけれど、若い人がやっているのを見たりすると、自分の作品をもう一度見直すきっかけになるという言葉をいただいて、若い世代と上の世代の人たちで、世代を超えた交流やコミュニケーションが起きるという意味でも、今回のプロジェクトの意義があると思っています。

松隈　作っている本人や担当者が必ずしも全体像が見えてるわけではなくて、僕ら遅れてきた人間なんだけど、だからこそできることがある。実は去年、大高正人という建築家の展覧会を国立近現代建築資料館でやった時に、大高事務所の古株の所員達が見に来て、自分達が師事した建築家はこういう人だったんだと初めてわかったというようなことを言うわけですよね。その感覚はもはや創造行為に近くて、自画像を描き直しているようなと

ころが彼らにもあって。それくらいの、いわゆるクリエーションになってるんじゃないかという思いがありますね。

渡部　土方巽アーカイブは典型的で、やはりパフォーマンス・アートなので、まずもってなくなってしまうものに関して、アーカイブの重要度がかなり高いわけです。実は最も堅牢に見える建築と、消えてなくなってしまうパフォーマンスにおいて、一番アーカイブの重要性が発動するものだというのは、アート・センターのアーカイブでもそうなんですね。土方アーカイブで特徴的なのは、持っている素材を新しいアーティストが使うことに対して非常に柔軟に対応していて、先ほどお見せした舞踏譜もイギリスのアーティストが使いたいということで、テート・リバプールに舞踏譜を貸し出して、それを使った作品が作られたりしてるんですね。それから《肉体の叛乱》の映像ビデオを使ってフランスのメディア・アーティストが新しい映像作品を作ったりとか。美術館にいた人間からすると、オリジナルの作品ががそんなふうに使われてしまっていいのかなと思うんですけれども、舞踏のアーカイブをキュレーションしている人からすると、土方の舞踏の精神や真髄、スピリットを如何に現代にビビッドに継承していくかということの一つのあり方は新しい芸術家達がそれを感じて使うことだという。なので、土方アーカイブの資料は創造的にアーカイブが使われている例だと思いますね。

アーカイブの構築と活用

石谷　《pH》においては、複数のバージョンがあるということが重要な部分だと思っています。ワーク・イン・プログレスという形で作られている作品なので、基本的には同じテクノロジーで制御されている部分が大半ですが、例えば音楽に関しては公演ごとに調整をしているのでたくさんの音源がある。ある音が加えられたり加えられていなかったりというような複数のバージョンが存在しています。それぞれのテープに年代が書かれているわけではないので、どのように時系列に並べていくかも今後の課題ではあります。古橋悌二さんは亡くなっていますが、実制作者がいる部分もあるので、検証できる部分は検証していきたいと思っています。

　バージョンの違いで言うと、特に《pH》という作品は、コンセプト段階の資料もあるので、どういったコンセプトで作品を作り、具体的にどのように実現されたのかも見てとれますし、公演を開始した時代が90年からですが、特に91年に湾岸戦争が起きたということが非常に大きなモメントだということは、小山田さんも含めて証言しています。当時、メディアで見る戦争が現れてきたという衝撃があって、劇の構成の中にも戦争を示唆するような場面があったのですが、そうした状況にいち早く対応するために、構成の順番を入れ替えたりということも含めて作品に改編を加えていったり、スライドを足していったりということがあったというのが明解な形で見えてきます。作品のコンセプトやコアとなる部分に対して、どのような変化が加えられたかのかが、今回のアーカイブ作業で分かるのではないかと考えています。

渡部　《pH》が、湾岸戦争のような外部的な大きなモメントによって変えられたということは、作品本体としてとても重要なポイントではないですか。ワーク・イン・プログレスということを伝える記憶の蓄積の仕方というか、その表現の仕方をどう考えていますか。つまり、ワーク・イン・プログレスだとすると、公演のどこかの時点を取り上げただけでは作品の意義がわからないわけで、その意味ではアーカイブを構築するということが、多分それを表現する一つの可能性だと思うのですが、どのように考えてらっしゃいますか?

石谷　例えば、とりあえず仮のシミュレーターを作るとして、そうするとバリエーションとしては公演ごとのバージョンを作れる可能性はあるんですよね。同じようにタイムコードを起こしていったりすると、バージョンごとの違いをシミュレーター上で見せるということもできなくはないとは思います。あるいは、データベースに落とし込んでいく段階で、それぞれの公演の資料を見ていただけるでしょう。ただ、資料というものから見る人がどのようなレベルで何を感じ取れるか。それをこちらがはっきりと決めるよりも、むしろ資料を通して見て貰えるようなプレゼンテーションやキュレーションのあり方が重要になってくるのではないかと思います。実際に、資料体としてはかなり大量にあって、先程お見せしたスコアでもそれぞれのスタッフが書き込みをしていたりするので、そこにも個性があったりとか、それぞれの担当の部分で重要なことが書き込まれていることもありま

す。パンフレットにはスタッフの名前はあっても担当が書かれていないので、どういう形で上演され、誰が照明をやっていたのかなども、聞き取りするまでわかりませんでした。公表された資料だけではわからないことも含めて、コラボレーションのあり方がアーカイブ作業の中であらためて見えてきています。

創造の背景にある技術環境の再考

松隈　建築で言うと、例えば道具も変わってきていて、僕がすごく気にしてるのは、今の学生達も、手描きの図面から入ってるんだけれども、かなり早い段階でコンピューターで図面を描くように変わっちゃうんですね。実は、建築の実世界でも、20年位前まではCADを使わずに手描きでほとんどの図面を描いていたわけで、例えば村野藤吾の原図を見ながら感じることは、今の建築の作り方をある種別の視点で見るという時の大きな手がかりになるんじゃないかな。だから、例えばおふたりがやっておられる作業も、69、70年くらいのいろんなアートの作り込みとか展示の方法なんかと、今が多分違う状況になっているということを、ある意味で検証することにもつながる、つまり現代の創造行為を照らし出すということも意識化できるような気がするんですよね。僕も2000年に大学入った当時は、スライド映写機で講義をしていたのですが、近年はスライド映写機が大学から消えていて講演に行った時にスライド映写機ありませんと言われたことがあるんですけど、そういう機材というか、何をもって作ったのかということ自体もわかっている人がいるうちに記録しておかないとその時代のことが正確に理解できなくなるし、伝えられなくなるんだな。当時空気のようなものだったものこそ残らないという意味では、当時の担当した人とかスタッフとかそういう人から聞き取りするのも今ギリギリのフェーズに来てるんじゃないかなという思いもありますね。

石谷　音楽を担当した山中透さんに話を聞いていると、当時音源を再生する時も、要するにDATのテープを使って再生しているので、まずスイッチを押してから1秒位遅れが来るとか、そういうことも含めて考えた上でタイミングなり音を作っていたりしている。ピッチングマシンから球がポンと放りだされて壁に当たる効果音というのをシンセサイザーに音源を入れて全部作っていて、8個位それぞれ違う効果音が鳴るらしいんですけれと、そのタイミングは会場の広さや環境ごとに違うらしいんですよね。それを現場で調整しながらあわせていたという話もあって、そういう意味で現場での個々の判断が問われていたことがわかります。他方で、当時トラスの制御をしていたのは藤本隆行さんで、彼は現在は舞台の照明で活躍していますが、今再演するとしたらMaxというソフトを使って、機器を操作するようなプログラムを組めばできるだろうという話を伺ったんです。そのままを再現するよりはバージョンアップして何ができるのかということも含めて考えながら、同時に古い機材ではどういうことができていたのかを検証する。古い機材では、かなり無理矢理システム作ってやってたと思うんですね。ブースにもいろんな機材を持ち込んで、その配線をどう考えてとか。そういったことを振り返りながら現代の方法で再現していくところに、古いメディアと新しいメディアの違いを意識する瞬間というのがあるのではないかなと思ってます。

渡部　ダムタイプの作品を90年代初頭に観た時には、科学的なというか、機械的なものを使っていることの圧倒感があったんですよね。アーティスト集団なのに機材を駆使しているということと生身の身体が結びつくというインパクトがあったんですけと、今は多分フェーズが違ってきていて、例えば今学生さんが作業して、そこで新たに感じる魅力もあると思うので、それがまた作品の意味を再発見するような作業ではないかと思うんですけれと。

石谷　まさしくそうだと思いますね。学生は大学院生でも90年代以降生まれなので、彼らの生まれる前の作品を扱っているわけです。僕は《pH》は観ることはできなかったんですけれども、ある程度ダムタイプの作品は同時代に観ていますが、学生のなかには、ビデオテープすら知らなかった人が、作業をする中で触れていくとか、技術そのものの変化に対する驚きも含めて、メディアを使った作品をアーカイブ化していく時の非常に大きな要素ではないかと思います。同時にダムタイプのメンバーにも話を聞いていくと、完全にコンピューターで照明と音を同期できるようになったのは、《OR》かそれ以降だという話をしていて、90年代末から可能になってくるわけです。ダムタイプというグループ自体は新しいテク

ノロジーにあわせていくということもしているので、《pH》という作品は90年から95年まで比較的長く公演されている作品ですけれども、その公演の中でも新しい機材を導入したり、あるいは今回監修してくれている上芝智裕さんがプログラマーとして途中から加わることでより自動化が進んでいて、技術の変化自体が作品を通して見えてくるというところも重要です。

再解釈へと開かれたアーカイブ

クワクボ　IAMASのクワクボといいます。《pH》の再演に関して、Unityを使われているという話、自分自身もUnityによって作品の再現を考えたので非常に興味深く伺いました。当時のタイミングとか非常にテクニカルな現場にいる人しかわからないような機微というのがあると思うんですけども、そういったいわば当時のメディアが持ってる空気ってことに関して、今振り返ることで、別のテクノロジーに移し換えることでそこに気づいていくというような話があったと思います。Unityで再現したとして、さらに何十年後かにもう1回それを再現するということを想定すると、今度はUnityなり、今自分達が空気のように思っているようなメディア自体の持ってる特性が、将来的には見出されることになると思うんですね。今この時点でそれも見越した考えというのは何かあるのか伺いたいですね。

石谷　それを見越してというのは難しいとは思うんですけれど、最近の傾向としては、エミュレーターを使って過去のPCのソフトを立ち上げるということは世界的に起こり始めているので、将来的にはそのまま再現できるのではないかと思ってはいます。ただ、ダムタイプの場合は、タイムコードなどを含めて実は手書きで残しているものがたくさんあって、変換をして新しいメディアでも上演していく可能性がある一方で、同時に紙資料として残っているものを使って、将来また新しいバージョンをさらに先の世代の人たちが作る可能性もあるでしょう。なるべくいろいろな視点で見られるような、補足的な資料を様々なメディアで作っていくのがいいんじゃないかなと考えているところです。すべてを残すと考えるよりも、ある物は再生自体が不可能になるものもあるかもしれないけど、別の資料が残りそこから復元されることもあり得るぐらいに考えておくのが良いと思っています。

―― 残すというベクトルと、もうひとつはその都度作られる解釈を含めて、解釈し続けるための一断面として捉えるというどちらかに究極的には分かれるような気もします。渡部さんが、Afterallの「Exhibiting the New Art」というシリーズの本を今日紹介されたこともありますけど、研究としては再解釈の価値を推進するという立場もあると思います。

渡部　「Exhibiting the New Art」のシリーズで紹介した2つの展覧会は、昨日三輪健仁さんも話してましたけれど、作品の形態が変わってきて、最終的に展示の場で最終形が決まるような美術作品が増えたということと関係していると思うんですね。その考え方は、エフェメラルだということもできるけれど、逆に言えば常に再制作に開かれている、あるいは元々再制作を前提にして物事が成立してるとも言えて、アーティストの中には、例えばダニエル・ビュレンのように、その現場で必ず作ることをコンセプトにしている作家もいます。作家自身が死んでも常に新しい現場の“new”な状態で作品があるということをシステムとして作り上げているという人もいると言えます。なので、アーカイブのなかには作品というカテゴリーはないわけですけれども、作品概念をどう考えるかということとアーカイビングするということは切り離せないですね。それから、現実の問題として、例えば瀧口修造の50年代60年代の手紙では貴重なものが残っているけれど、今のアーティスト達はメールでやり取りをしているので、20年後30年後にどんな調査ができるのかという面があります。写真にしても、今、慶應義塾大学アート・センターで建築の写真展をやっていますが、2m×1m50cmの写真を出力しようと思った時に、ポジで撮ってる写真ならば問題無く出力できるんですけれど、デジタルではそれなりの容量で撮っていてもギリギリなんです。記録の媒体としてのデジタル・メディアの問題もかなりあるというのは、日々感じています。

石谷　アーカイビングする時に私自身が考えているのは、ビデオを観ながら書き起こしをする作業に対して、担当者の名前を残していくのが重要だということです。その時に何に気がついたのかも含めて書き起こしをする人の解釈が含まれていくわけで、あくまでその人がどのように読み取ったのかを明記していくことが今後は重要になると思います。先ほどの再展示でもジェルマーノ・

チェラントの名前が出ていましたけれど、やはりチェラントバージョンにならざるをえないということを意識しつつも、元々の制作者の意図を尊重しながらいかに過去と対話していくのかが重要ではないかなと。決定版としてではなくて、ある程度の限界の中でもし後世の人の判断で違うやり方ができるということであれば、改訂の余地を残しておくことも必要だと思います。

三輪　IAMASの三輪です。今日は3つのそれぞれの視点からひとつとても立体的な話が聞けたような気がします。特に松隈さんのお話を聞いて、最初は学生さんがやってることは修行だよなと僕は思ってたんですけれども、毎年引き継いでいるということから祭りの伝承というような喩えも出てきて、印象深く思いました。今日全体の話として、アーカイブとは結局のところ、かつての創造の現場に立ち会う何らかの体験で、その作家のスピリットを学ぶ貴重なチャンスなんだろうという認識を深めました。もうひとつは立ち会うということが理解だけじゃなくて、松隈さんの例で言えば、最低1,000時間位はかけないと、わからないことが人間にはあるんだと思うんですよね。単なる理性的な理解を越えた部分があると感じる。現代にはそのような修行は最もいらないものだと見なされているようにも感じるんですけれども、そういう側面についてどのように捉えていらっしゃいますか。つまり、スピリットを学ぶという体験としてのアーカイブという試みにおける、側面について。

松隈　大学の教育プログラムで図面の描き方の訓練をしたり、模型を作ったりということを1年生からやらせるんですけど、多分この村野藤吾の図面に出会って展覧会の使命を担うという作業というのは、ちょっとニュアンスが違うというか、つまり、原図が残っている資料を社会化して発信する作業の一端をあなたが担うんだということによって初めて彼らがスイッチが入る部分があって、横並びである作家の図面を模写しなさいというのとちょっとニュアンスが違うんですね。それから、今の学生達はコピーアンドペーストみたいなことに慣れ切っちゃっているので、何かを理解するためにはものすごく集中して、あることに耐えた上でじゃないと見えてこないことがあるという経験を多分ほとんどしたことがなくて、この村野を経験した学生だけが、そのことに気づくんですよね。だから、僕らの研究室に来る学生はもうこれだけ続いてくると、志願して入ってくる学生の方が多いので、間違って入ってきてえらい目に遭ったという子はいないんですけれど、非常に特殊なことではあるとは思います。

石谷　私はこのプロジェクトで再演を目指すという将来の目標を立てているのですが、スピリッツを引き継ぐというところまではまだ行けてないと思います。それぞれの学生が授業を受けながら、空いた時間に作業手伝ってもらうという形でもあるので、そこまで集中して学生がやってるかと考えるとそうでもないかもしれないとは思います。ただ、興味や好奇心のレベルではかなり高まっていて、今後も続けたいと思っている人が多いという実感があります。あくまでも再演の元となるようなデータを集めることが本年度の目標ではあって、その後スピリッツを引き継いで再演をしてやろうとか、あるいはもっと違う作品を作ってやろうっていう人が現れてきたらうれしいなと思っています。

渡部　アーティストが再演するかどうかというところには決定的な意味があって、今お話された建築や、ダムタイプの事例は半分パフォーマンス、半分造形的な要素ですけれど、造形的なものの場合にはそれをなぞったことによって検証できるところはあると思うんですけれど、最初にお話した舞踏の場合には、スピリットを受け継ぐ以外に方法がないという芸術形態なわけですね。

三輪　普通は、例えば音楽の演奏でもダンスでも、弟子が現れて、その弟子が受け継いでいくような形での継承というのは昔からあるわけですよね。だからそれとの対比ということが知りたいんですけど。

渡部　実は土方の場合はすごく面白くて、ノーテーションが言葉によって与えられているんですね。一人ひとりのお弟子さんに、「犬のなんとか」とか、一見しても意味がわからないような言葉を与えていて。でも、結局その弟子が死んでしまうとその動作はこの世の中から消えてしまう。今試みているのは、土方が与えた動きの辞書を作るということで、それを映像化して残しておくということですね。それを見て、スピリットを受け継いだお弟子さんと同じように踊れる人が出てくるかどうかはわからないんですけれども、ダムタイプの場合と同じよう

に、誰かその土方の言葉のスピリットを演じたいという人が出てきた時に、取りかかれるよすがを残しておくという。確かに、伝承としては本当に動きをダンサーがダンサーに伝えない限り残らないという言い方も正しいかもしれないんですけれども、別の可能性を残すために、アーカイビングする。パフォーマンス的なものをどうアーカイビングできるかという一つの方法として行っているということです。

―― それぞれのご研究を背景にかなり深い話が展開されたと思いますが、共通するところだけ振り返っておきたいと思います。建築、インスタレーション、パフォーマンスという分野に共通する点というのは、それぞれがいずれ失われてしまうものだという点です。皆さんの研究のアプローチを拝見していますと、ただ資料を残せばよいということではなく、また単にオリジナルに忠実に再現すればよいという考え方ではなくて、そのプロセスを研究の手法としていかに開拓できるかというところに共通点があったのではないかと思います。

2点目に、その当時の作品や建築が持っていた価値だけではなくて、その現在的価値を発見して、なおかつそれをどのように流通させていくのかという点です。例えば渡部さんのお話では書籍、あるいは、松隈さんが取り組まれた展覧会という形もありますし、石谷さんが今取り組んでらっしゃるプロジェクトのように、いろいろな人を巻き込みながらやっていくプロセス自体をどのように記録して公開していくかという考え方にも、そのようなところが表れていると思いました。

3点目に、そういったことが、実は新しいワークフローや共同研究の枠組み自体を作っていくことになるのではないかと思います。例えばそれはグループ制作のあり方にも表れていますし、いろいな人がアーカイブを訪ねて来て、そこに新たな知見を植え付けていくことによって教育の現場自体が活性化していくようなモデルも示されていたのではないかと思います。

4点目に、新しい資料自体を作っていくという観点があります。アーカイブというと資料を残し、保存していく点が中心に語られるのですが、研究を通して、新しい資料を積極的に作っていくという部分があります。例えば、《pH》の分析の手段としてVRのような方法を開発すること、あるいは土方巽アーカイブの活用事例のように、再解釈や発展的な継承の可能性をつくっていくということです。このあたりは是非IAMASでも参考にしたいと思っておりますし、今回に留まらず今後もディスカッションの場を持てればと思っております。

Symposium: December 22, 2017

久保田晃弘：コードを記述し、実行し、保存する

KUBOTA Akihiro: Writing, Excuting, and Recording Code

登壇者：
永田 康祐（美術家／東京藝術大学大学院映像研究科）
市川 創太（建築家／ doubleNegatives Architecture Ltd.）
松川 昌平（建築家／慶應義塾大学環境情報学部准教授）
モデレータ：松井 茂

テーマ

工学を背景に持つ久保田晃弘は、メディア表現の手段としての単なる「コード」ではなく、「実行」という概念を持つ、これまでになかった特殊な言語体系として、コード自体をメディア表現の根幹として注目しています。換言すれば、メディア・アート研究の本質として、コードによる「実行的価値」への注目を促しています。アプリケーションのブリコラージュとして、メディア表現の背景に退いたようにもみえる「コード」を敢えて主題とし、コードが実行した作品の表象や挙動をいかに記録すべきか？　新しい作品概念を議論します。



「久保田晃弘資料」音響合成用プログラミング言語SuperColliderによるライヴ・コーディングに関するコード、音源、記録写真、記録映像（2005 ～2009年）に関するアーカイブシステムAtoMによる記述およびファイル共有の提案。実行可能なコードを含む電子データを対象としたアーカイブの試み。図書館内、端末による展示。

研究ノート

コードを記述し、実行し、保存する
Writing, Excuting, and Recording Code

久保田 晃弘
KUBOTA Akihiro

今日は「コードを記述し、実行し、保存する」というタイトルで、今回のおおがきビエンナーレのテーマとも深く関わるテーマについてのシンポジウムを行います。今日は、僕が今、お話を伺いたいと思っている3人の方々、つまり実際にコードを使って制作をしたり、実践している人たちに来ていただいて、それぞれが「コードを実行する」ということ自体をどう感じているのか、考えているのかということを伺いながら、「コード」とそれを「実行すること」について議論していきたいと思います。

今回の展示に関する資料をGoogle Docs（https://goo.gl/ze8XGC）に上げました（99頁参照）。

「コード」の定義

最初にまずお話しておきたいのは「コードを記述する」と言う場合の「コード」ということばの定義です。コードには広い意味があります。符号もコードですし、いろいろな人間社会のコミュニケーションの中でコードが使われています。だから、コードとは何か、ということを言い出すとキリがないのですが、今回の議論における「コード」は、基本的に「コンピュータ・プログラム」に限りたいと思います。つまり、コンピュータのプログラム・コードを実際に記述する、実行する、そして保存するということを軸にして、そこから派生するいろいろな状況や現象も含めて議論していきたいと思います。コードにもいろいろあるよね、というような話をしてしまうと、何が何だかわからなくなってしまうので、それはやりません。

「実行的価値」とはなにか

さて、そのことを踏まえた上で、「実行する」とはどういうことかを考えていきます。レフ・マノヴィッチが言うように、僕らの周りで今最もありふれたメディアがソフトウェアです。スマートフォンのようなデジタル機器はすべてソフトウェアやアプリケーションで動いていますし、それらを実行させることで、僕らはメールでテキストや画像をやり取りしたり、音楽を聴いたり、あるいは映像を観たり、ショート・メッセージを交換しています。つまり日常生活の中で、実行するということは、実はものすごくあたりまえに起こっています。それにも関わらず、実行するということの、特に美術美学的な意味や価値については、今まであまり議論されてはきませんでした。

そこから「実行的価値」という言葉が浮かび上がって来ました。これは例えばベンヤミンが言うところの「礼拝的価値」や「展示的価値」、つまりオリジナルや複製物が持つ価値の先にある価値です。つまり、ソフトウェアを実行したという時に起こっていることから生まれる、つまりソフトウェアを使用することで、それを見たり聞いたりしている人たちが、一体どのような意味や価値を感じているのか。さらに、その「実行」ということ自体が、もし何か美術の文脈において特別な価値を持ち得るとすれば、それは既存の価値と言われているものとどこが同じでどこが違うのか。そこの議論を掘り下げて行きたい、と思ったのが今日の出発点でした。

具体的には、コンピューター・プログラムを記述をするのは、プログラム言語になります。そして実行することはよく「生成」とも言います。いわゆる「generative design」や「generative art」と呼ばれているもの、それは基本的にはプログラムを実行することから生まれる表現のことを言います。そして保存、プログラム・コード書く人は、常にコマンドS（保存キー）を押そうとしますが、単にコマンドSを押すだけではなくて、実際にコードそのものを今回のテーマであるアーカイブにどう接続・着地していけばいいのか。それらを合わせて、今回は「コードを記述する、コードを実行する、コードを保存する」というタイトルになりました。



図1　久保田晃弘《心をもつ言語》（2017年）IAMAS附属図書館での展示

《心をもつ言語》について

時間も限られているので、今回展示している作品の中からひとつだけ紹介したいと思います。今回の3つの新作の説明のうちのいちばん最初のもの、《心をもつ言語》というタイトルの作品です。この作品は詩です［図1］。そしてこの詩は実行できる詩、つまり「実行詩」です。いま見ているこの画面は、Atomというテキストエディターで、上部のウィンドウに書かれているものが、この「実行詩」そのものにあたります。この実行詩は、全部で5行ありますが、プログラム・コードでもあります。これを今回制作した、実行詩のためのプログラム言語で解釈実行すると、下のShellウィンドウにその実行結果が表示されます。試しに一度、最初から再実行してみます。まず最初に、詩を読み上げます。今回の詩の内容は、この実行詩のコンセプトを伝えるために「Hello, world!」という、プログラミングを学んだものであれば誰もが知っているフレーズとそのバリエーションです。最後の1行だけ、この場にちなんで「Hello, IAMAS!」にしました。この言語の具体的な仕様は、先ほどの資料に書いています。たとえば「H」というコマンドは「Hello, world! を出力する」ですし、他にも自分自身を出力したり、文字数を数えたり、あるいは、Jenny Holzerの「Truisms」の1節を出力するなど、そうしたいくつかのことを実行してくれる、非常に簡単な言語です。

詩を実行することで、このように何かを出力してくれるわけですが、それ以外にも、カンマだとかピリオドなどが、ジャンプなどの制御コードだったり自分を書き換えるコマンドになっていて、詩自身が自分で自分を書き換えたり、あるいは始めに戻ったり、どこかにランダムに飛んでいくことができます。この詩の中には、実行場所を示すカウンターがあって、それ自体を操作したり、その場所にあるコードを書き換えたりしています。

なぜこのような作品をつくったかというと、このシンポジウムのテーマである、コードの記述、実行、そして保存ということを具体的に考えるためでした。これらの関係を、まずは簡単な図にしてみました［図2］。

一番左の記述とは何か。この作品の例で言うと、まず上側のウィンドウに詩を書きます。詩というのは、何らかの形式を持っています。それだけでなく、この詩はプログラムコードでもあるので、それを実行することもできます。すると何らかの出力、つまり結果が出てきます。さらに面白いのは、実行すると、外部に一方的に出力するだけでなくて、自分自身を読み出したり、書き換えることができることです。つまり「自己参照」「自己言及」が可能になります。するとここから、さらにいろいろな意味が生まれます。ダグラス・ホフスタッターが『ゲーデル、エッシャー、バッハ』で言うところの、ストレンジ・ループです。さらに先ほどの下側のウィンドウに結果が出力されると、それがまた何か別の意味をもたらす表現装置になります。先ほど言ったように、最初のプログラムコード（詩）だけでなく、それらをすべて記録、保存しなければいけません。



図2　久保田晃弘による「記述」「実行」「保存」の図解

そうした時に、アーカイブから逆算してみると、いったい何がどこまでが作品なのか。あるいは「保存する」と言った時に、この点線で囲まれた実行環境のようなものはどうすればいいのか。僕らは、このどこを面白いと思ったり、意味を見出したり、あるいは美しいと思ったりしてるのだろうか、ということも議論したいと思っています。今日はちょっとヒアリング的なところもあるのですが、実際にこうしたプログラム・コード、計算機の言語で設計したり、制作をしたりしている人たちが、具体的に何を考え、何をどう思っているのかを、まずは伺いたいと思っています。そこをひとつひとつリストアップしていくことで、これからの議論の、最初の見取り図と言ったら大げさになるかもしれませんが、いわゆるマップのようなものができないかと思っていて、それを今日のシンポジウムのひとつのゴールとして考えています。

いずれにしても、「作品」と言った時に難しいのは、この実行環境を作ることも作品なのか、実行結果やログも作品なのか。さらに先ほど実行した詩を見ていただければわかるように、この詩は実行中にどんどん自分の姿を変えていきます。つまり、この詩自体が常に変化しているので、どこでスナップショットをとればいいのか。最終的に、このプログラム・コードはどこかで停止するか、無限ループに入る訳ですが、その時のスナップショットが保存か、というとそうでもなくて、詩自身が常に変化している場合には、その記録を全部取っておかなければなりません。となると、ますます作品の境界が不明瞭になっていきます。最後に残ったログのファイルや、この詩の形態そのもの、あるいはこの実行する言語のコードのいずれもが作品だといえますが、一方でそれらはどれも不完全なので、単独では作品とはいえないところがあります。こうした形式の問題も、それが意味と不可分なので、重要だと思います。

「実行的価値」とはなにか

まずひとつは「開かれている」価値だと思っています。

具体的に言えば、今この画面上でプログラムが実行しているわけですが、スクリーンショットのムービーを撮って再生した時と実際にコードを実行している時との違い、ということになります。いったん記録してしまうと、基本的には閉じられたものになって、毎回同じものが再生できるようになります。展示の時にも、設営が完了すれば、あとはムービーのループ再生だけすればいいので、すごく心穏やかに展示ができます。しかし外部からの要因や、確率的な要因を含む開かれた実行の場合は、事前にどのような動きをするのか、あるいはどのような出力をするのかはわからない。想定外の入力があれば、バグでなくとも、プログラムが止まってしまうかもしれません。子供が道端で遊んでいる時のように、どんなトラブルがあるかわからないと思うと、何となく不安で、目が離せなくなる。開かれている、というのはそういうことで、実際におこることが、事前に完全には予測できない。未完だからこそ、あるいは失敗する可能性があるからこそ想像できる余白、といってもいいかもしれません。それは、完成すると失われてしまうものでもあります。

もちろんこれは今、言語化して非常にわかりやすくしてしまった「実行的価値」なのですが、実行することによって、それがいろいろ他のこととも結びついていきます。それはもちろん、かつてアウラと呼ばれた礼拝的価値や、美術館の展示的価値とも違う、そのあたりを少しでも明確に言えるようにしていきたい、と思っています。もちろんその前提として、レフ・マノヴィッチが指摘したニューメディア、つまりデジタル・メディアの5つの原理、「数による表象」「モジュール性」「自動化」「可変性」「トランス・コーディング」があるわけですが、ここで挙げた自動化や可変性が生み出す価値も含まれると思っています。さらに今夜、東京の神楽坂で「Algorave」のイベントが行われますが、そこで行われるライブ・コーディングのような、リアルタイムにコードを書き換えながら、実行するパフォーマンスの価値とも関連があります。先ほど指摘した、プログラムコードの自己言及性に、さらに人間が介入した時に、この「実行的価値」というのはどう変化していくのか。もちろん「実行とは機械によるパフォーマンスである」と言ってしまうことも可能かもしれませんし、赤羽さんによる《みんなが好きな給食のおまんじゅう》のアーカイブのようなものもありますが、どうも、それとも少し違うような感じがしています。その違いこそに、実行的価値が生み出す、開かれた未完の価値があるのでは、と思っています。

研究ノート

内観的コードと実行芸術[1]

Introspective Code and Executable Art

久保田 晃弘[2]
KUBOTA Akihiro

・心をもつ言語 Language with the Mind（2017）
・生成雲の詩学 Poetics of Generated Cloud（2017）
・コードの中の細断処理 Sporking Shreds in Chords（2006—2017）

コンピュータのプログラムコードを「実行」することをテーマにした3つの作品を展示する。《心をもつ言語》では、詩を実行するプログラム言語を設計実装した。この言語は、天気予報に応じて、常にゆらぎ続ける心を持っており、内観によって意味と形式は一体化する。《生成雲の詩学》はコードの実行によって生成された雲である。19世紀にコンスタブルが研究し、ハワードが発明した雲は、地上と天上をつなぐメディアであり、刻一刻と変化する非線形開放系の散逸構造であり、ネットワーク・コンピューティングのメタファーであり、テレビゲームのイコンでもある。《コードの中の細断処理》は実行中に変更可能なコードによる弦楽四重奏曲であり、環境音を知覚する耳を持っている。物理モデリングによる4台の弦楽器は、純正調でチューニングされ、その奏法によって曲が記述されている。

心をもつ言語（2017）Language with the Mind

実行芸術の一例としての実行詩（Executable Poetry）のための言語を実装した[3]。この言語は、Cliff Biffleが2001年にデザインした、わずか4つの命令（“Hello, world!”を出力する「H」、ソースコードを出力する「Q」、「99 Bottles of Beer」の歌詞を出力する「9」、アキュムレータをインクリメントする「+」）しか持たない言語「HQ9+[4]」を拡張したものである。言語自体は Ruby で書かれている。

H/h：“Hello, world!”を出力する
Q/q：ソースコード（実行詩）を出力する
C/c：ソースコード（実行詩）の行数、単語数、文字数を数える
A/a：ソースコード（実行詩）の単語を分析する
I/i：インタープリタのソースコードの中のある1行を出力する
T/t：Jenny Holzerの「Truisms」の1節を出力する
G/g：Hugo Ballの「Gadji beri bimba」の1ワードをアキュムレータの値の数だけ出力する
P/p：パングラムを出力する
9：「99 Bottles of Beer」の歌詞の一部（アキュムレータの値まで）出力する
F/f：「FizzBuzz」をアキュムレータの値まで出力する
1：「10 PRINT CHR$(205.5+RND(1)); : GOTO 10」（のバリエーション）の実行を開始する
0：「10 PRINT CHR$(205.5+RND(1)); : GOTO 10」（のバリエーション）の実行を停止する
+：アキュムレータを1インクリメントする
-：アキュムレータを1デクリメントする
.：ソースコードの最初に戻る
?：ソースコードのランダムな位置にジャンプする
<：ソースコードの現在より前のランダムな位置に戻る
^：ソースコードの実行順を反転させる
#：ソースコードのアキュムレータの値の位置にジャンプする
,：ランダムなコードをソースコードに上書きする
;：ランダムなコードをソースコードの最後に追加する
!：ランダムなコードをソースコードに上書きして最初

1　このテキストは、シンポジウムの会場で配布された。
2　Akihiro Kubota Archives, http://hemokosa.com
3　https://github.com/hemokosa/poetry/tree/master/mind/LwtM
4　HQ9+, https://esolangs.org/wiki/HQ9+

に戻る
W/w：東京の天気予報を取得する
：改行を出力する
_：1秒間休む

しかし、何より重要なのは「このプログラム言語は心を持っている[5]」ことである。心とは、外部からは直接アクセスすることができない、対象の内部状態の総称である。この言語インタープリタの内部には @mind という、その値を知ることができない変数があり、このプログラムの心は、天気予報（最高気温と最低気温の予報）に応じて、常にゆらぎ続けている。

Spiral：
For the majority of molluscs, the visible organic form has little importance in the life of the members of a species, since they cannot see one another and have, at most, only a vague perception of other individuals and of their surroundings. This does not prevent brightly coloured stripings and forms which seem very beautiful to our eyes (as in many gastropod shells) from existing independently of any relationship to visibility. (Excerpt From：Italo Calvino “Cosmicomics”)

生成雲の詩学（2017）Poetics of Generated Cloud

雲（くも）は、大気中にかたまって浮かぶ水滴または氷の粒（氷晶）のことを言う。地球に限らず、また高度に限らず、惑星表面の大気中に浮かぶ水滴や氷晶は雲と呼ばれる。雲を作る水滴や氷晶の1つ1つの粒を雲粒と言う。また地上が雲に覆われていると、霧となる［図1］。
https://ja.wikipedia.org/wiki/雲

仮想の空の中で、雲が手続き的に生成され続ける[6]。

・ユベール・ダミッシュ『雲の理論ー絵画史への試論』法政大学出版局（2008）
・リチャード・ハンブリン『雲の「発明」ー気象学を創ったアマチュア科学者』扶桑社（2007）



図1　久保田晃弘《生成雲の詩学》（2017年）IAMAS附属図書館での展示

・Edward Morris, Constable’s Clouds, National Galleries of Scotland, 1999
http://www.tate.org.uk/art/artworks/constable-cloud-study-n06065

・Roy Lichtenstein, Cloud and Sea, 1964
・Dave Kyu：WRITE SKY, 2013-2014
http://writesky.com/
・Raul Zurita, Sky Below：Selected Works, Curbstone Press, 2016

・Cory Arcangel：Super Mario Clouds, 2002
http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds
・Patrick LeMieux：Everything but the Clouds, 2017
https://vimeo.com/241966869
・Ben Fino-Radin：Code, Conservation, and Truth, 2017
https://medium.com/@benfinoradin/code-conservation-and-truth-10cd5b59e0be

・Berndnaut Smilde, Nimbus, 2014-
http://www.berndnaut.nl/works/nimbus/
http://www.berndnaut.nl/works/molds/

・Nick Keeline(nrk), Object：Cloud Generator - Volumetric Cloud Object, 2009

5　The Mind in the Code - Executable Poetry, https://goo.gl/FtLwN3
6　kode80CloudsUnity3D, https://github.com/kode80/kode80CloudsUnity3D

https://wiki.blender.org/index.php/Extensions：2.6/Py/Scripts/Object/Cloud_Gen

・NASA, Open- and Closed-Cell Clouds over the Pacific Ocean, 2010
https://earthobservatory.nasa.gov/IOTD/view.php?id＝43795

・Yoshinori Dobashi et al., Visual simulation of clouds, 2017
http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2468502X17300013

・Metahaven, Captives of the Cloud：Part I - III, 2012-2013
http://www.e-flux.com/journal/37/61232/captives-of-the-cloud-part-i/
http://www.e-flux.com/journal/38/61219/captives-of-the-cloud-part-ii/
http://www.e-flux.com/journal/50/59988/captives-of-the-cloud-part-iii/

・LIMN Issue Number Two：Crowds and Clouds, 2012
https://limn.it/issue-number-two-crowds-and-clouds/

コードの中の細断処理「ミュージック・フォー・ライブラリ」
(2006—2017)
Sporking Shreds in Chords - Music for Libraries

これは、Chuck[7]というライブ・コーディングのためのプログラミング言語で書かれた、コード（弦楽）四重奏曲 ver/op.5 である[8]。今回の展示会場が図書館であるため、このコード四重奏曲には「Music for Libraries」という副題がついている。この音楽は、通常の五線譜のように、音符や休符、演奏記号によって書かれてはいない。コードによって書かれているのは、物理モデリング[9]による4つの伝統的な弦楽器の定義、サウンド（データ）の流れ、物理モデルのさまざまなパラメータといった、楽器構成や空間とその奏法である。そうした一連のパラメータ群をセリーとして記述し、それをリアルタイムに選択実行する［図2］。



図2　久保田晃弘《コードの中の細断処理》（2006—2017年）

4本の弦楽器は2本のバイオリン、1本のヴィオラ、1本のチェロの音高に相当する、純正調の音程（第2バイオリンは純正増4度、それ以外は純正5度）でチューニングされている。おのおのの弦は、指で押さえられることなく、すべて開放弦で弾かれる。音程を変化させる場合には、各弦のチューニング自体を変更する。なお、コードの実行時には、環境音のピッチを検出するモジュールが動いていて、このコードの耳に応じて、楽器全体のチューニングがダイナミックに上下する。

奏法を指定するための主要パラメータは、弓で弾く位置とその強さ（強度）、長さ（持続）である。弾く位置は、

7　ChucK, http://chuck.cs.princeton.edu/
8　https://github.com/hemokosa/string4
9　The Synthesis ToolKit in C++, https://ccrma.stanford.edu/software/stk/

駒の近くを弓で擦るスル・ポンティチェロ（sul ponticello）という特殊奏法を多用している。

Chuckでは、複数のプロセスを並行に実行することで、複数の音楽的モジュールを同時に鳴らすことができる。ChucKのVM上で動くプロセスを shred（細断）と呼ぶ。コードの中で。この shred を追加するコマンドが spork（spoon + fork）である。コード内では、ひとつの楽器がひとつの shred に対応し、その中に各4本の弦がモデリングされている。一度に弾かれる弦の本数は1本あるいは2本（ダブルストップ）に限られている。

Chuckがライブ・コーディングのための言語であるため、この曲は演奏（実行中）にコードを書き換えながら、それをリアルタイムに音に反映させることができる。だから、コードで曲を書くという行為そのものが終わりなきオープンなパフォーマンスでもある。code から chord への「構造を持つ」morphism（射）を定義することで、作曲という構造の記述と楽器による演奏と、プログラムコードの記述と実行とが、共通の枠組みの中で homomorphic（準同型）になる。

https://goo.gl/ze8XGC

GEB was inspired by my long-held conviction that the “strange loop” notion holds the key to unraveling the mystery that we conscious beings call “being” or “consciousness”. (Excerpt From：Douglas Hofstadter “Preface to GEB’s Twentieth-anniversary Edition”)

研究ノート

ポストメディアのポストメディウム的状況＝条件におけるコード実行的価値

Execution-Value of Code in the Age of the Post Medium Condition of Postmedia

永田 康祐（美術家／東京藝術大学大学院映像研究科）
NAGATA Kosuke（Tokyo University of the Arts）

はじめに

本発表では大まかに、芸術作品におけるコードの利用、そしてそれによるデジタルメディアの扱いについて確認したうえで、そのとき実行的価値とは具体的にどのように考えるのかについて検討する。コードという語は、様々な意味で用いられる言葉だが、ここでは単純にコンピュータプログラムのこととして用いる。まず最初に私が制作した作品についての紹介をしつつ、その際にコードの記述をどのように扱っているのか説明したうえで、80年代以降の建築、インターネット・アート、デジタル写真のそれぞれについて、そこでのデジタルメディアの扱われかたの変化を概観する。そして、そのような背景をふまえて、コードを記述することと実行することが、芸術作品においてどのような意味を持ちうるのかについて論じる。シンポジウムの副題に挙がっている「保存」までは今回はたどり着けない。しかし、記述することと実行することへの検証を通じて、保存を考えるきっかけをつかむことができればよいと考えている。

自作紹介：芸術作品の制作におけるコードの記述について

アイデア具現化のツールとしてのデジタルメディア

修士課程在籍時にgh/e[1]というグループで制作した《she》（2013）［図1］は、2つの別々の割れたコンクリートを接合するというものである。それぞれのコンクリート片を3Dスキャンして断面を抽出したのち、CAD上で実行できるプログラムを用いて断面間を滑らかにつなぐような形状を生成し、光硬化樹脂を用いた3Dプリンタで出力している。また、《ephemeral depth》（2013）［図2］は、屋外に設置した立体作品であり、外形や粗密分布、分割数といった大まかな設計から、プログラムされたディテール設計のアルゴリズムに従って、自動的にすべての図面や施工用の3Dモデル、加工用のツールパスを出力している。素材にはラワン合板を用い、レーザーカットしたものを現地で組み上げることで制作した。

これらの作品では、ソフトウェア上で設計が完結しており、制作には3Dプリンタやレーザーカッターが用いられている。これらの作品における中心的関心は、設計対象をモデル化してコードで記述することによって、プロセスを自動化することであり、そのようなプロセスにおいてモデルをどのように構築するかということにあった。建築をはじめとする大規模の構築物において、全体の計画と部分の設計を連続的に考えることは難しい。そのため、これらの作品では、部分的な設計をプログラムで記述し、大まかな計画を変数として与えることによって、全体と部分の連続的つながりをモデリング自動化によって実現しようと試みている。ここでのプログラミングの利用は、アイデアをスムースに具現化するためのツールとしての利用である。

建築家のグレッグ・リン（Greg Lynn, 1964-）は、こうした部分から全体を連続的に捉える設計プロセスについて、ジル・ドゥルーズ（Gilles Deleuze, 1925-1995）の『差異と反復』（1968）を参照しながら微分的と述べている[2]。局所的なルールに対して変数が与えられることによって、そうした部分の集合としての全体的な構造が組織化されるという考え方である。リンの微分的な設計論とは、こうした変数と局所的ルールによる差異化のプロセスに基礎づけられたものだが、しかし彼の設計論はそこにとどまらない。こうした連続的な差異化のプロ

1　砂山太一（1980-）、御幸朋寿（1981-）、永田康祐（1990-）によって2013年に結成されたグループ。大規模なインスタレーションの制作や、アーティストの技術的サポートも行う。

2　Greg Lynn, *Animated Form*, NewYork: Princeton Architecture Press, 1998

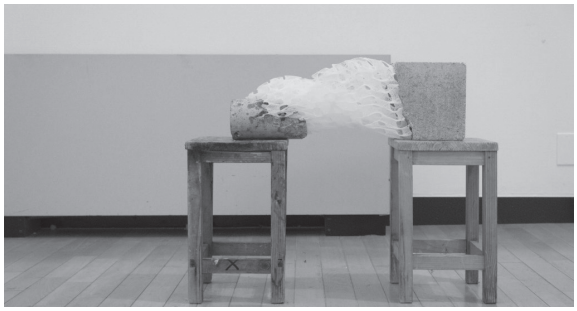


図1　gh/e,《she》, 2013

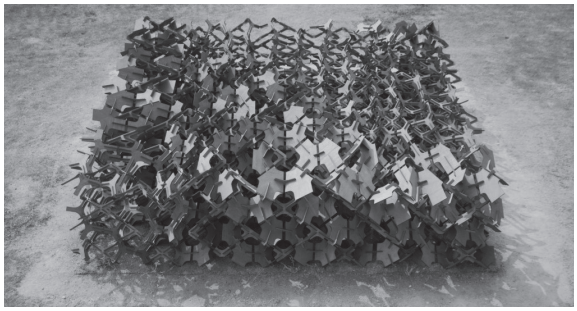


図2　gh/e,《ephemeral depth》, 2013

セスは、その展開によって、自らが胚胎していた分化をも産出する。部分の連続的な変化の重畳は、一定の閾値を超えたとき、まったく別のものへの生成変化をも生み出すからである。

予期しない結果をもたらすための他者としてのコード

コーディングを伴う設計では、しばしば変数を与えたときにプログラムが思いもよらない挙動をすることがある。プログラムが実行できなかったり、途中でアプリケーションがクラッシュしてしまう場合、もしくは明らかに異常な結果が出力される場合は、エラーやバグとされる。しかしプログラムがエラーなく実行され、かつ正常に結果を出力しているにも関わらず、その挙動が設計者の想定とは異なる場合がある。それは、設計者の意図と実装されたモデルのあいだに発生したずれによるものだ。こうしたずれは、プログラムが設計者の意図通りにではなく、設計者の記述通りに駆動することによって発生する。このような設計意図とコードの記述によって実装されたモデルのあいだのずれは、設計における便利なツールとしてのプログラムからの逃走線を、記述されたコードに与える。そして同時に、こうした不意の出力は、設計者本人も意図しないようなプログラムの可能性を提供する。それは、設計者の思考の外部化ということでもあるだろう。



図3　Transcription, 2014

「類推する形態」(2014)[3]は、こうしたコードの記述による思考の外部化、ひいては単なる設計支援ツールとしてではないプログラミングの可能性を模索するために、東京藝術大学芸術情報センター開講授業の成果展として企画したものだ。ここで展示された演習成果のひとつである《Transcriptions》(2014)［図3］は、ある特定の対象について記述された内容をもとにモデリングを行うというものである。履修者は、まず任意の日用品を選び、その形態を抽象的に記述する。そして、別の履修者は、その記述内容をもとに3Dモデリングをする。対象を言語で記述するプロセスと、その内容を一連のソフトウェア・コマンドに変換するプロセスによって、そこで記述されている内容が次々にずれ、形態が変化する。この演習は、こうした翻訳の多重化ないしは伝言ゲーム的なプロセスをソフトウェアモデリングにおいて扱うことによって、広義のプログラミングが孕むエクリチュール性を考察、検証することを目的としたものである。

翌年の成果展「これもまた、それである」(2015)[4]は、アルゴリズムとモデル化を中心に扱ったものだ。演習《変貌｜Transfigration》(2015)［図4］では、履修者は特定の製品をプログラミングを通じてモデル化し、それに変数を与えるかたちで3Dモデル作成する。制作されたモデルにさまざまな変数を与えると、その形状はそれに

3　「類推する形態」, 2014.08.02-10, HAGISO, 東京, 日本
4　「これもまた、それである」, 2015.11.16-27, 東京芸術大学芸術情報センター, 東京, 日本

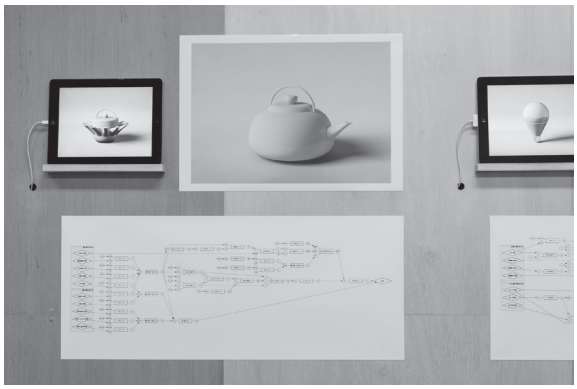


図4　Transfiguration｜変貌, 2015

ともなって変化する。変化は、設計者の想定の範囲内に収まることもあれば、非連続的に変化し、想定外の形状を生むこともある。この演習では、個別具体的なものをモデル化し、そのモデルのポテンシャルを観察することを通じて、行われたモデル化がどのような外延をもっているのかに注目した。

APIとソフトウェアの境界

以上のように、メタファーベースのUIにできないことをコードを書いて実現するというアプローチを《she》や《ephemeral depth》では採用した一方、「類推する形態」や「これもまた、それである」の演習課題では、判断をプログラムに委譲することによる想定外の出力に注目した。こうしたプログラムへの判断の委譲は、現代において、コードを書くことの前提条件とさえいえるものである。ほとんどすべてのプログラムはひとりの設計者によって作られているわけではなく、大量の参照の織物として作られているからである。コードの記述に際して、配布されているライブラリをいっさい用いないことは現代において非常に難しい。これらのライブラリは、さまざまな設計者によって記述されていて、別の設計者がそのライブラリを用いる際には、そのヘッダファイルにある関数名やマニュアルからその利用法を理解する。ここではメタファーベースのGUIは用いられていないが、しかしカプセル化されたAPIのメソッド名を確認しながら行うプログラミングには、少ないながらも必ずメタファーが介在している。それゆえ、コードを記述する人が設計者であって、ソフトウェアを用いる人がユーザーである、ということにはなりえないだろう。ソフトウェア設計者であっても、その設計においてライブラリやフレームワークのユーザーになりうるし、ソフトウェアのユーザーであっても、それによる何らかのコンテンツの設計者でありうる。この点から、私には、ライブラリを用いることとソフトウェアのいち機能を使うことのあいだには本質的な違いはないように思われる。

ユーザーとしてデジタルメディアを扱うこと

《That》（2015）［図5］は、こうした考え、つまり設計者であり同時にユーザーでもある立場としてどのような制作が可能だろうか、という点から制作したものだ。この作品では、Photoshopの「コンテンツに応じた修復」ツールを用いている。このツールは、もともとイメージスキャン時の欠損や画像に入り込んだゴミを補修するためのものであり、ブラシツールなどで選択された箇所の周辺の画像を解析し、類似の箇所からテクスチャを生成して塗りつぶすというものである[5]。この作品では、画像の一部をランダムに削除し、それをツールで修復するというプロセスを、もとの画素がすべて置換されるまで繰り返すことで制作されている。その結果として、修復ツールによって生成された画面ができあがる。Photoshopの操作はJavascriptを用いて自動化できるため、《That》では、上記のプロセスはすべて自動的に実行されている。つまり、撮影した写真をPhotoshopに読み込ませれば自動的に画像が生成されるということである。とはいえ、そこでは操作が自動化されているだけであり、そこで行えることは完全にPhotoshopのインターフェースに依存している。この作品では、画像補修の履歴を巧妙に隠蔽するためのツールである修復ツールが、その乱用によって前景化されている。

《Portrait》（2016）［図6］も同様に修復ツールを用いて制作されている。デジタルカメラのデフォルトアスペクト比である3:2で撮影されたマンション写真の画像をPhotoshop上で水平方向に分割し、隙間をあけて、その隙間を修復ツールで補修するというプロセスを、アスペクト比が3:1になるまで何度か繰り返すことによって制作されている。一見すると、なんの変哲もないマンショ

5 「コンテンツ応じた修復」ツールについてはAdobeがPhotoshop CS5の販売に先駆けて公開した動画を参照のこと。（*Adobe Photoshop CS5: Content-Aware Fill Sneak Peek*, https://www.youtube.com/watch?v=NH0aEp1oDOI［2018年2月アクセス］）



図5　永田 康祐,《That》, 2015

ンに見えるが、細部ではパースが狂っていたり、画像が歪んでいたりしている。これもPhotoshop上で操作を自動化して制作されている。しかし一方で、《Theseus》(2017)［図7］ではそうした自動化は行われていない。この作品では、印刷された写真と実物を並べて撮影した写真データに、修復ツールによるレタッチが加えられている。修復ツールがテクスチャを生成するために画像の類似度を解析する際、そのアルゴリズムには、画像に写っている対象が写真なのか実物なのかといった判断は含まれていない。そのため、実物のエスプレッソカップの画像修復に写真に写ったエスプレッソカップのテクスチャが使われたり、その逆になったりすることがある。ここでは、単なるツールの効果だけではなく、画面の構成やそれによる視覚効果のほうが重要になってくる。そのため、レタッチはペンタブレットを用いて直接行い、コードの記述による自動化は行われていない。コードの記述によって、メタファーベースのGUIではできなことを目指すのではなく、そのメタファーや機能を脱臼させたり、見えなくなっている処理を前景化させることが、ここでは主眼になっている。

こうした作品の販売においては、どのような販売形態にするか、もしくはどこまでを作品とするかということがしばしば問題となる。たとえば《That》や《Portrait》では、作品が自動的に生成されることが重要になるが、《Theseus》ではそうではない。これらの作品において、前者は売れるたびにパラメータを変えて生成し、ユニークとして売ることにし、《Theseus》はエディションによる販売形態とした。ここでは、前者ではインプットとなる画像とスクリプト、Photoshopがあれば作品の再生産が可能になるが、後者はそうではない、という違いがある。



図6　永田 康祐,《Portrait》, 2016



図7　永田 康祐,《Theseus》, 2017

作品のいち要素としてのコード

また、こうしたフルスクラッチではないコードの扱われかたのより一般的な例として、映像インスタレーションと呼ばれる形式におけるプログラムの利用が挙げられるだろう。《諸事情（観葉植物）》（2017）［図8］は、自動回転台の上に観葉植物がのっていて、回転台の回転が脇にくくりつけられたマウスのスクロールホイールを回転させ、それによって観葉植物の写真を表示しているブラウザがスクロールされるという作品である。この作品では、観葉植物と観葉植物の写真、そしてそれを表示しているブラウザがインターフェースを通じて連関している。ここでマンマシンインターフェースは、人間とマシンのあいだを取り持つのではなく、モノ同士の連関に利用されている。このようなインスタレーションにおいて、写真もブラウザも観葉植物も回転台も、作品において同程度に重要であり、ブラウザ上で実行されているプログラムが特権的な位置にあるわけではない。また、《Sierra》（2017）［図9］は、コンピュータのデスクトップ画面上で上演される映像作品であり、アップル社の「macOS Sierra」というヴァージョンのOS上で、その名祖となったシエラネバダ山脈まつわる生態や事件についての映像が展開される。デフォルトのバックグラウンド・イメージが動き出したり、自動起動したQuicktime Playerによって映像を再生することを通じて、アップル社によってその来歴を消去されたヴァージョンネームやバックグラウンド・イメージを再度地理や語りに結びつけなおすという作品である。

《諸事情（観葉植物）》においても《Sierra》においても、そこで用いられている写真や映像単体では成立しないし、それなしでも成立しない。《諸事情》ではJavascriptやHTMLが用いられているが、それらはあくまでも作品を構成するいち要素にすぎない。《Sierra》でもShell ScriptやAppleScriptによる自動操作が行われているが、OSデフォルトの機能やソフトウェアが用いられていることの方が重要である。ここでは作品のフォーム（形式、形態）としてmacOSが用いられている。これらの作品では、コードは他の要素どうしを結びつけるインターフェースでしかなく、作品の中心的役割を担っているわけではない。むしろ《Sierra》では、普段そうしたプログラムを用いた作品の基盤となっているmacOSを、そのデフォルトの状態で展示することによって、作品のメディウムとして前景化させていると言えるだろう。



図8　永田 康祐,《諸事情（観葉植物）》, 2017



図9　永田 康祐,《Sierra》, 2017

芸術作品におけるデジタルメディア利用の変遷

80～90年代と00～10年代における建築、インターネット・アート、デジタル写真

以上のようなデジタルメディアの相対化のプロセスは、歴史的にも行われてきたことのように思われる。以下では、建築、インターネット・アート、写真の3つの視点から、どのような変化があったかを概観する。あくまでも見通しを良くすることが目的であるため、部分的

な語り落としもあるかもしれないが、複数の分野を横断的に見渡すことによってデジタルメディアの役割の変化を把握する助けとなるだろう。

建築ではアルゴリズミック、パラメトリックデザインへの関心がデジタルファブリケーションへと接続し、インターネット・アートでは「net.art」(1994-)[6]のウェブ一元論的なアプローチが、ポストインターネット概念の流行によって相対化された[7]。そして、写真ではデジタル写真が一通り普及したことによって、逆説的に写真の物質性へ注目が行われるようになった[8]。写真研究でも、デジタル加工による写真の指標性の消失への注目[9]からストックフォトやSNSなどへの注目[10]へと移っているといえるだろう。

80〜90年代:デジタルメディアの登場にともなう可能性の模索

90年代の建築におけるデジタルメディアの扱われ方の顕著な例としてグレッグ・リンによって1995年に提唱された「Blobitecture」の考え方が挙げられるだろう。「Blobitecture」は3DCGで用いられるメタボールというツールによって、連続的に変化する有機的な形態を得るというアイデアから発展的に考案された設計思想である。直接的に形を操作するのではなく、アルゴリズムによって形を引き出そうという考え方である。パトリック・シューマッハ(Patrik Schumacher, 1961-)が、画一生産的なモダニズム建築に対して、周囲のコンテクストに応じて柔らかに変化しうる建築様式として「パラメトリシズム」のアイデア[11]を発表するのは2000年代だが、そこで扱われている実践自体は、ザハ・ハディド(Zaha Hadid, 1950-2016)らによって90年代後半から行われていた。実現を前提とせず仮想空間でのみ構想された「ヴァーチャル・アーキテクチャ」も同時代的なものだ。

インターネットにおけるアートでは、「net.art」の活動が90年台後半に活発化し、ネット上で多くの作品が発表された。マーク・アメリカ(Mark Amerika, 1960-)の《Grammatron》(1993)[図10]やオリア・リアリナ(Olia Lialina, 1971-)の《My Boyfriend Came Back From The War》(1996)[図11]など、ブラウザ上で鑑賞されることを前提にHTMLで記述された作品が多く制作された。アレクセイ・シュルギン(Alexei Shulgin)の『Desktop Is』(1997)[図12]を皮切りとして、Web上で行われる展覧会が行われるようになったのも90年代後半である。ウェブ上にアナロジカルな空間を認め、そのような「サイバースペース」が新しいユートピアとして夢想的に語られていた。1996年にアメリカで「通信品位法」が可決された際、それに対して政治活動家のジョン・ペリー・バーロウ(John Perry Barlow, 1947-2018)が「サイバースペース独立宣言」を発表したことは象徴的な事件であるだろう。

---

6 ヴーク・ショシッチ(Vuk Ćosić, 1966-)、jodi.org(1995-)、アレクセイ・シュルギン(Alexei Shulgin, 1963-)、オリア・リアリナ(Olia Lialina, 1971-)、ヒース・バンティング(Heath Bunting, 1966-)らによるインターネットを主なメディアとしたアーティスト・グループ。

7 アーティストであり批評家、キュレーターでもあるマリサ・オルソン(Marisa Olson, 1977-)は、インタビューのなかで「作品を作るのにテクノロジーを使っているかどうかもはや区別を付ける必要はなく、結局すべてはテクノロジーであり、誰もがすべてのことをするのにテクノロジーを使っている」と述べた上で、「インターネットは文化全体に影響を与えたのだから、その影響はオフラインにも及んでいるべき」だと主張している。(Regine Debate, "Interview with Marisa Olson", *We Make Money Not Art*, 2008, http://we-make-money-not-art.com/archives/2008/03/how-does-one-become-marisa.php[2018年2月アクセス] 訳文は以下を参照した。水野勝仁,「ポストインターネットの質感」, *Inter Communication Center*, 2012, http://www.ntticc.or.jp/ja/feature/2012/Internet_Art_Future/post_internet_j.html[2018年2月アクセス])

8 ブランドン・ラトゥ(Brandon Lattu, 1970-)の立体作品における写真の利用や、カーチャ・ノヴィスコーワ(Katja Novitskova, 1984-)やティムール・シークィン(Timur Si-Qin, 1984-)における立体物としての写真への注目が挙げられる。

9 有名な議論として、ウィリアム・J・ミッチェル(William John Mitchell, 1944-2010)のデジタル写真による認識のアップデート(ウィリアム・J・ミッチェル,『リコンフィギュアード・アイ-デジタル画像による視覚文化の変容』, 福岡洋一訳, アスキー, 1994)や、そうした技術進歩史観に対するケヴィン・ロビンス(Kevin Robbins)の批判(ケヴィン・ロビンス,「映像は依然我々を感動させるだろうか?」,『サイバー・メディア・スタディーズ』, 田端暁生訳, フィルムアート社, 2003)がある。

10 スーザン・マレー(Susan Murray)によるフォトシェアリング研究(Susan Murray, "Digital Images, Photo-Sharing and Our Shifting Notions of Everyday Aesthetics", *Journal of Visual Culture 7(2)*, 2008, pp. 147-168)や、クリス・コーエン(Kris Cohen)によるフォトブログ研究(Kris Cohen, "What Does the Photoblog Want?", *Media, Culture and Society 27*, no.6, 2005, pp. 833-901)がある。これらの議論は、前川修によるデジタル写真論(前川修,「デジタル写真の現在」,『美学芸術学論集』, 第12号, 神戸大学文学部芸術学研究室, 2016, pp. 6-33)が詳しい。

11 シューマッハは、パラメトリシズムの建築において、モダニズムのデザインに用いられていた矩形や円柱、球などといった厳格な幾何形体要素は、スプラインやナーブス曲線、サブディビジョンによって置き換えられると述べる。そしてこれらの要素は、建築を順応性のあるものにし、コンピュータプログラムを介して外部の変数〔parameter〕に共鳴することができるのだという。(Patrik Schumacher, "Parametricism - A New Global Style for Architecture and Urban Design", *AD: Architectural Design - Digital Cities*, vol.79, no.4, 2009)

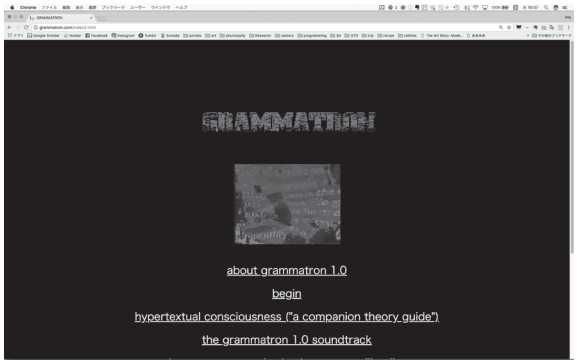


図10　Mark Amerika,《Grammatron》, 1993

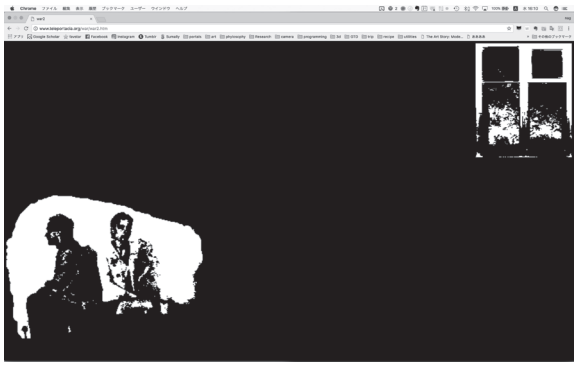


図11　Olia Lialina,《My Boyfriend Came Back from the War》, 1996

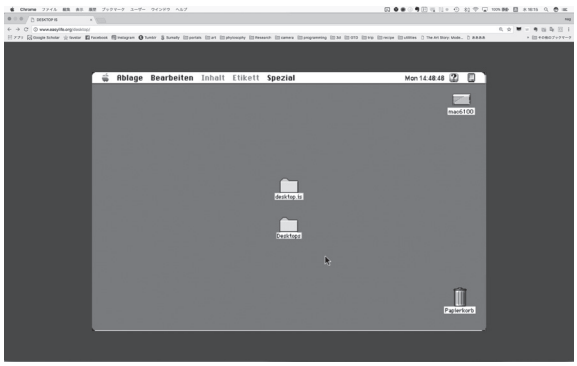


図12　Alexei Shulgin,《Desktop Is》, 1997

一方で、デジタル写真においては80年代にナンシー・バーソンが《Warhead》(1982)［図13］で、トーマス・ルフが《House》(1985)［図14］でイメージスキャンとデジタル加工をいち早く取り入れている。90年代にはデジタル写真論が議論されはじめる。デジタル写真の普及に伴って写真と画像の境界が希薄になったことによる写真の指標性の喪失に際して、写真をどのように論じるかという点が中心的問題であった[12]。

以上が90年代における建築、インターネット・アート、デジタル写真の概観である。いずれにしても、デジタルメディアの登場に際して、それらを各分野においてどうユーティライズするか、もしくはそれによって変質した主題をどう捉えるかという関心の集中という観点から整理できるだろう。

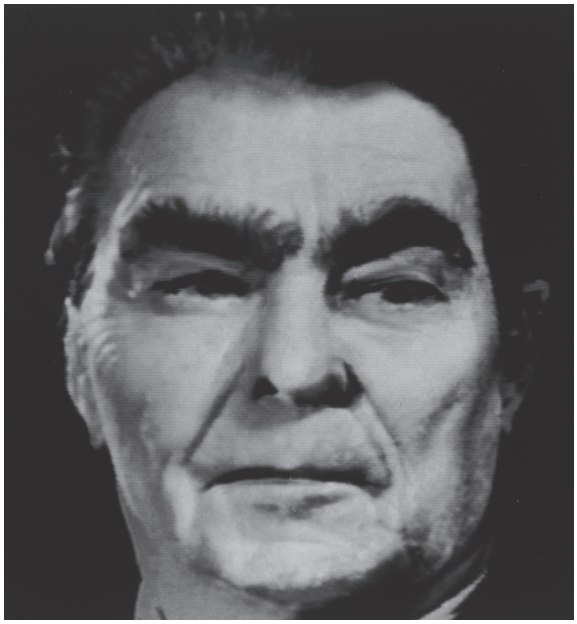


図13　Nancy Burson,《Warhead I》, 1982



図14　Thomas Ruff,《House No.1》, 1985

12　ウィリアム・J・ミッチェルは、デジタル写真の修正可能性や複製の容易さによって、写真が現実の報告であるという見方や、オリジナルとコピーという区別が無効化されたと指摘し、それによって認識のありかたがアップデートされると主張している。(J・ミッチェル, 前掲書)

00〜10年代：デジタルメディア前提時代における表現

2000年代後半に入ると、建築では一転して、チューリッヒ工科大学のファビオ・グラマツィオ（Fabio Gramazio, 1970-）とマティアス・コーラー（Matthias Kohler, 1968-）のチームやシュトゥットガルド大学のアキム・メンゲス（Achim Menges, 1975-）とヤン・ニッパーズ（Jan Knippers, 1962-）らによるファブリケーション技術の研究[13]が盛んになる。フィジカル・コンピューティングのプラットフォームが整ったことや、民生用のロボットアームやドローン（マルチコプター）が普及したことがその主な要因である。建築の設計をソフトウェア上で完結するのではなく、どのように実現するか、機材から開発され、同様の観点からロボット・ヒューマン・コラボレーションの研究も行われた。また建築理論における思想的な背景においても、ドゥルーズから、ブリュノ・ラトゥール（Bruno Latour, 1947-）のアクター・ネットワーク・セオリーやグレアム・ハーマン（Graham Harman, 1968-）のオブジェクト指向存在論へ注目の転換がある。マーク＝フォスター・ゲージ（Mark-Foster Gage）のヘルシンキ・グッゲンハイム美術館コンペ未提出案［図15］は、ウェブ上にある3Dモデルを寄せ集めて設計されている。これらのことから、設計においても、デジタル環境をいかにユーティライズするかではなく、デジタル環境の一般化を前提とした設計を行うことへの関心の移行が起きているといえるだろう。

インターネット・アートでは、マリサ・オルソンが「ポストインターネット」という概念を用いて、インターネットがコモディティ化したことにより、ウェブを利用した作品だけではなく、インターネットが普及した状況に対して言及的な作品や、SNSやオンライン・ゲームといったインターネットによる社会的インフラに触発された感性によって制作された作品が生まれていることを指摘した[14]。作品としては、エキソニモの《ナチュラルプロセス》（2004）［図16］やパーカー・イトーの《The most infamous girl in the history of the internet》（2010-）［図17］といった、インターネットを作品の技術的なコアには用いていないものの、インターネットが普及した社会状況を扱ったものが発表されている。アーティ・ヴィーアカント（Artie Vierkant, 1986-）は自作の展示記録をPhotoshopで加工してウェブサイトに掲載する作品《Image Object》（2010）［図18］で、ウェブの登場によって作品をみるという経験が、以前にもまして直接的ではなくなっているということ、そしてそうしたウェブ上で



図15　Mark-Foster Gage Architects, ヘルシンキ・グッゲンハイム美術館コンペ未提出案, 2016



図16　エキソニモ,《ナチュラルプロセス》, 2004

13　グラマツィオ・コーラー・リサーチ（Gramazio Kohler Research）では、ロボットアームを用いて複雑な形状のレンガ構造物を製造する研究《FlexBrick》（2010-）や組積造構築物の研究《Jammed Architectural Structures》（2015-）、ドローン（マルチコプター）を用いた組積構造物の研究《Flight Assembled Architecture》が行われている。また、シュトゥットガルト大学のアキム・メンゲス研究室とヤン・ニッパーズ研究室のチームでは、ロボットアームを用いたカーボンファイバー構造物の研究が2012年から行われている。

14　Regine Debate, “*Interview with Marisa Olson”, We Make Money Not Art*, 2008, http://we-make-money-not-art.com/archives/2008/03/how-does-one-become-marisa.php [2018年2月アクセス]



図17　Parker Ito,《The Most Infamous Girl in the History of the Internet》, 2010

流通する記録写真がつねにレタッチ済みであり、実際の展示からかけ離れた状態で流通しうるということを暴き立てている。

デジタル写真ではファイルフォーマットの問題、画像圧縮技術や流通の問題が扱われた[15]り、一方で写真の物質性への注目が反動的に行われた[16]。デジタル画像による可能性を模索するというよりも、そうした画像の社会における働きや、ファイルフォーマットが懐胎する管理

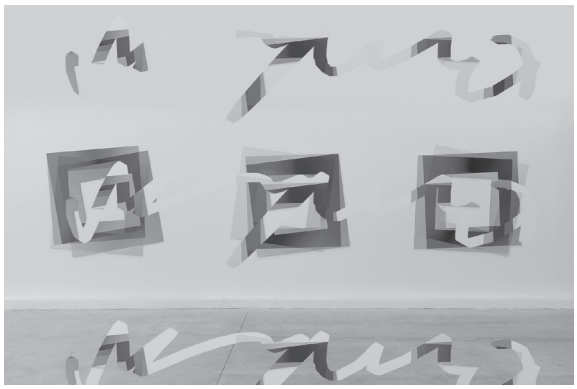


図18　Artie Vierkant,《Image Object》, 2010

＝制御が問題として扱われている[17]。ルフの《JPEG》シリーズ（2004-）［図19］は、極端に圧縮したJPEG画像を印刷して展示することで、そのプロトコルを前景化させるものであるだろう。ワリード・ベシュティによる《Travel Pictures》（2006-）［図20］は、ベルリンの旧東ドイツにあたる場所に位置する旧イラク大使館で撮影した写真フィルムを作家の居住するロサンゼルスやベルリンの空港におけるセキュリティチェックのX線へ露光したものである。この作品では、地理的政治的に離れたイメージに、セキュリティゲートという不可視の境界にある検閲の痕跡が覆い焼きされている。この作品では、不可視の分割線としての国境やそこに潜む検閲の存在が、写真の物質性を通じて明らかにされている。ベシュティは、《Travel Pictures》において物理的対象としての写真を扱ったのと同じように、写真作品が成立する技術的社会的プロトコルを扱った作品を制作している。ベシュティの近作である《Office Work》（2017-）［図21］は、iMacにドリルで穴を開け、バラバラに解体した状態のまま起動させ、展示するという作品である。ここではデバイスを破壊することを通じて、道具として透明化されて

15　アーティストのヒト・スタヤル（Hito Steyerl, 1966-）は、低解像度の画像について「動きの中にあるコピー」であると述べ、こうした「貧しい画像〔poor image〕」はいわゆるリッチな高解像度画像のもつ交換価値とは別に、ウェブ上を高速に隈なく流通していくという独自の存在意義があると述べる。スタヤルは「貧しい画像」のこうした流通によって、周縁的なコンテンツであってもグローバルなアクセスが可能になり、それによって新しい公共性が生まれると論じている。（Hito Steyerl, “In defence of the poor image”, *e-flux Journal #10*, 2009）

16　写真史家のジェフリー・バッチェン（Geoffley Batchen, 1956-）は、無名の写真師や素人によって制作されたケース入りダゲレオタイプやアルバム、折りたたみ式のロケット型写真ケースなどの写真の呈示形態が写真の受容において強い影響があったことを指摘する。そして、こうした写真的制作物を「ヴァナキュラー写真」とよび、従来の写真研究では見過ごされていた写真の触覚性や物質性について注目して論じている。（Geoffley Batchen, *Forget Me Not: Photography and Remenbrance*, Van Gogh Museum, 2004）

17　ダニエル・パーマー（Daniel Palmer）は、デジタル写真はすべて何らかのフォーマットによってコード化されており、それによって駆動する力学は不可視化されていると指摘する。JPEGのフォーマットは、画像を劣化させるアルゴリズムを持ちながら、同時にその劣化を巧妙に隠蔽する。パーマーはこうしたJPEGの働きは、画像制作や送受信を容易にし画像を民主化する一方で、画像のイメージング産業への組み込みや商品化のプロセスを不可視のままに加速するのだと指摘している。（Daniel Palmer, “The Rhetoric of the JPEG”, *The Photographic Image in Digital Culture (2nd Edition)*, pp.149-164, 2013）



図19　ThomasRuff,《ny01(JPEG 026)》, 2005



図20　Walead Beshty,《Travel Pictures》, 2008

いるメディアの物質的な位相が事物的に現前している。ベシュティにおけるこうした物質性への注目は、ポストインターネット・アートにおいても見受けられる。ポストインターネット・アートの作品とされている写真を用いた作品には、デジタル画像を出力して立体物として展示したり、写真とオブジェを同時に展示するなどのアプローチが多く採用されている。ジョー・ハミルトン（Joe Hamilton, 1982-）の《Untitled Triptych》（2013）［図22］では、岩場の写真にボルダリング用のホールドが取り付けられている。ここでは、写真によるイメージと物理的な対象がその視覚的類似によって関係づけることによって、逆説的にその違いを前景化されている。ヴィーアカントの《Image Object》における画像の編集性を通じたウェブ上で流通する記録写真の事実性への嫌疑は、こうした画像的対象と物理的対象を対比的に扱う手法にも共通した問題である。



図21　Walead beshty,《Office Work》, 2017

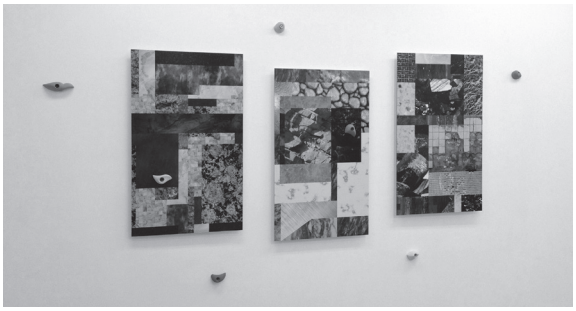


図22　Joe Hamilton,《Untitled Triptych》, 2013

ポストメディアのポストメディウム的状況＝条件

ポストメディウム的状況における「ハイブリッド・メディア」

このような変化、すなわち2000年以降におけるデジタル環境を前提とした制作の登場は、ポストメディアのポストメディウム的条件＝状況への移行といえるだろう。メディア理論家のレフ・マノヴィッチ（Lev Manovich, 1960-）のようなデータ一元論的な立場[18]ではなく、他のメディウムとの混用やデジタルメディアを用いた表現における慣習を逆手に取ったアプローチなと、デジタルメディアを他のメディウムと相対化した上で用いるような立場が採られるようになっている。こうした状況はまさに、批評家のロザリンド・E・クラウス（Rosalind E. Krauss, 1941-）が『メディウムの再発明』のなかで、コンセプチュアルアートにおける写真の利用が、写真の陳腐化によって変化したことを論じている[19]が、類似の変化がデジタルメディアにおいても発生しているように思われる。オルソンのポストインターネットの概念は、まさしくインターネットが新しいテクノロジーとしての新鮮さを失った時代における、インターネットに対するアプローチを論じたものであるだろう[20]。

このような同時代的問題であるポストメディアのポストメディウム的状況を考える上で、マノヴィッチが『Software Takes Command』[21]のなかで提唱している「ハイブリッド・メディア」は重要な概念であるだろう。複数のメディウムが混淆的に用いられるという「ハイブリッド・メディア」のアイデアは、メディウムの異種混交性を指摘するクラウスのポストメディウム概念とも類似している。マノヴィッチは、ニューメディアではさまざまなメディアがソフトウェア的にシミュレートできるため、過去のメディウムがヴァーチャルに組み合わせることができると主張し、またそれによって新しいハイブリッドなメディアが誕生すると述べている。マノヴィッチはあくまでもコンピュータ上で扱えるメディウムについてしか言及していないため、この「ハイブリッド・メディア」ではあくまでもソフトウェア上でシミュレートされることによるメディウムの混淆的利用にすぎない。しかし、ポストメディアのポストメディウム的状況、つまりデジタルメディアすらも他のメディウムとの布置のもと捉えざるをえない状況において、「ハイブリッド・メディア」のような概念をどのようにアップデートするかということが今後重要であるように思われる。かつてコードの記述によって、GUIによるメタファーベースのインターフェースではできない表現が模索されたように、そもそもコンピュータ単体では実現できないような表現が、デジタルメディアの物理的な側面を扱ったり、他のメディウムと組み合わせることによって実現されうる。ソフトウェア、すなわちコードが特権的な指揮を有しているわけではない状況におけるコードの役割を考えるということが、こうしたポストメディアのポストメディウム的状況においては重要である。

コードの実行的価値：ユーザーとしてコードを実行することの批評性

このようにデジタルメディアに何が可能かということよりもむしろ、デジタルメディアがどのような状況に置かれているのかということのほうが重要視されうるような状況において、コードの価値は、それによって記述される内容よりもむしろ、すでに記述されたコードをどの

18　マノヴィッチは、ニューメディア（デジタルメディア）はどのような体裁をとっていようとも根本的にはデジタルデータの集積にすぎず、またGUIによってほとんどすべてのオールドメディアはニューメディアによってシミュレート可能であるため、すべてをデジタルデータないしは情報のフローとして捉える、「情報美学」を考えることができるだろうと主張している。（Lev Manovich, *Post-Media Aesthetics*, 2001, http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf［2018年2月アクセス］）

19　クラウスは、『メディウムの再発明』において、メディウムが時代遅れになることによって他のメディアとの新しい関係が生まれたり、メディウムの使用における慣習もまたメディウムの一部として用いられるようになると指摘している。（ロザリンド・E・クラウス,「メディウムの再発明」,『表象』8号, 月曜社, 星野太訳, 2014）

20　哲学者のルイ・ドゥーラス（Louis Doulas）は、ポストインターネットは条件＝状況であると述べている。（Louis Doulas, “*Within Post-Internet, Part One*”, pool, 2011, http://pooool.info/within-post-internet-part-i/［2014年1月アクセス］）

21　Lev Manovich, *Software Takes Command*, NewYork: Bloomsbury USA Academic, 2013

ように実行するかが重要になる。かつてはソフトウェアの使用者＝設計者だったが、現在は多くの場合そうではない。設計者とユーザーが切り離された現在の状況において、ソフトウェアの使い方は、逆説的にユーザーへ開かれることになるだろう。設計者とユーザーの距離が離れることによって、設計者の意図とは関係なしにユーザーがソフトウェアを用いるようになるからである。そうした設計者に対するユーザーの潜在的優位性は、ロラン・バルト（Roland Barthes, 1915-1980）の「作者の死」に類比していうならば「設計者の死」であり、それはユーザーの誕生である。

ルフの《JPEG》シリーズは、JPEGファイルの圧縮を普通行わないくらい極端にかけることによって、画像圧縮のプロトコルをまざまざと見せつけている。ルフはこの作品を通じて、ダニエル・パーマーが指摘するようなJPEGの持つ力学、不可視のコードの自動化によって画像を商品化し流通させる資本主義的なフレームを、JPEGというファイルフォーマットのユーザーであるデジタル写真家という立場から暴き立てている。このようなユーザーとしてのアーティストというありかたは、多くのアーティストがそうであるようにウェブを通じて作品を公開しているヴィーアカントが《Image Object》を通じて、その画像流通に潜む編集性とそれによる作品と記録写真の主従逆転を明らかにするという手法にも見られる。技術やメディウムをデジタルメディアに限らずいえば、ベシュティの作品についても同様の特徴を指摘できるだろう。このようなユーザーの側からデジタルメディアについて考えるようなアプローチは決して新しいものではない。アントニオ・ネグリとマイケル・ハートの帝国論の影響下にある哲学者アレクサンダー・R・ギャロウェイ（Alexander R. Galloway, 1974-）のプロトコル批判[22]や、ニック・ダイヤー＝ウィザフォード（Nick Dyer-Witheford, 1951-）とグレイグ・デ・ピューター（Greig de Peuter）によるゲーム研究において論じられている「カウンタープレイ」[23]などですでに扱われている。これらの理論や実践はあくまでも一定のルールや取り決めのなかでいかにそれらに抵抗するかという試みであるが、芸術作品においては、そもそもそうしたメディアを扱わない、もしくは複数のメディウムを組み合わせて用いるなどの選択肢を採ることができる。純粋に透明なメディウムは存在せず、特定のメディウムを用いることもひとつのメッセージたりうる[24]。メディウムの選定には同時にそのプロトコルへの従属が要請されるからだ。しかし、それらを組み合わせて用いたり相対化することによって、批評的に用いることもできる。コードの実行的価値とは、このように、記述されたコードの実行を通じて、それらの意味を発見したり、脱臼させたり、相対化させることでもあるだろう。ポストメディアのポストメディウム的状況、つまりデジタルメディアを扱うことそれ自体が新しいことではなくなった時代において、コードを記述することだけが価値を持つとは限らない。構築されたソフトウェアを使う、すなわち実行する主体としてのユーザーを通じて、コードの実行的価値を考えることは、こうした状況におけるデジタルメディアを用いた作品を分析する上で重要であるだろう。

付記：本稿は、日本学術振興会科学研究費補助金（特別研究員奨励費「メディア芸術の鑑賞における対象化の位相――デジタルメディアの物質的側面について」研究代表者：永田康祐）の研究成果の一部である。

---

22 ギャロウェイは、脱中心化以後の管理＝制御について、それはプロトコルによって作動すると述べている。プロトコルとはひとまとまりの勧告と規則のことであり、コンピュータ間の通信に必要不可欠なものだ。プロトコルさえ遵守すればどんな内容でもやり取りすることのできるインターネットは、一見自由を体現するメディアのようにも思われるが、特定の規則を守らなければそもそも参加することさえできない。ギャロウェイは、インターネットの分散化や多様性、民主性は同時に、集中化や一様性、専制性も備えているのだと指摘し、ハッカーやアーティストの活動を通じてプロトコルに基づきながらも、いかにしてそれに抵抗するかについて論じた。（アレクサンダー・R・ギャロウェイ,『プロトコル：脱中心化以後のコントロールはいかにして作動するのか』, 北野圭介訳, 人文書院, 2017）

23 ダイヤー＝ウィザフォードとデ・ピューターは、巨大な資本主義システムすなわち「帝国」によって作られたデジタルゲームに抗う「マルチチュード的活動」のひとつとして、ゲームプレイを通じてゲームに実装されたイデオロギーに対する異議申し立てを行う「カウンタープレイ」を挙げている。デジタルゲームは、用意された架空の敵や目標に打ち勝つことをプレイヤーに要請する。「カウンタープレイ」とは、こうしたモデルに対して挑戦し、そのゲームのデザインされた規則の範囲内にありながら存在が意図されているわけでもなく、プレイの主要な要素でもないゲーム内行為からなる創発的なプレイを目指すものである。（Nick Dyer-Witheford and Greig de Peuter, *Games of Empire*, Minneapolis:University of Minnesota Press, 2009）

24 マーシャル・マクルーハン,『メディア論 - 人間の拡張の諸相』, 栗原裕, 川本仲聖訳, みすず書房, 1987

研究ノート

エンジニアリングとしてのデザイン
Design as Engineering

市川 創太（建築家／doubleNegatives Architecture Ltd.）
ICHIKAWA Sota（doubleNegatives Architecture Ltd.）

プログラミングを多用した建築設計と都市の解析

私が建築士にも関わらず、今回お声掛けしていただいた理由は、実務でプログラミングを多用していることであると想像します。久保田さんとは、私が多摩美術大学で講師をさせていただいていたころからお付き合いがあり、過去に作品で協働もしています。

シンポジウムのお話をいただいて、松井さん、久保田さん、永田さんに事務所にお越しいただき、最初の打ち合わせを持ちました。楽しく雑談をしてその場は終わりましたが、先程、図書館で久保田さんの作品を拝見し、お話を聴き、永田さんのプレゼンテーションを聞いたいま、本日ここでの議論に乗るような話題が提供できるか、心配になっています。

私がマイノリティなことをしているのは自覚していますので、この場で私の立ち位置をクリアにするために、日頃どのような活動を行っているのかということをお話しします。

私の主な活動基盤は、doubleNegatives Architecture（ダブルネガティヴスアーキテクチャー）という緩やかなチームのようなもので、長い活動を経て、現在は建築設計事務所にもなっています。基本的にはクライアントの要望に応えながら、建築設計をしています。もうひとつ基盤として、5年ほど前に勉強会から始まり、現在3人（新井崇俊、國廣純子）で活動している都市研究室hclab.（エイチシーラボ）があります。建築につながりますが、都市の解析をするためのソフトウェア開発を業務にしています。例えば、商工会議所からの依頼に応じて、調査やポテンシャル評価を行ったり、ベンチャー企業がデリバリーシステムを始めるにあたって、どのようなシステムが適しているかといったコンサルティングをする等、意識的に現実の都市へのアプリケーションを課題としています。

コードによるコラボレーション

アーティストとのコラボレーションもしています。三上晴子さんと《gravicells》というピースを制作しました［図1］。平面6mx6m程度のインタラクティブなインスタレーションです。作品のサイズとしては比較的大きく、私は建築的なスケールで、その体験がどのようにありえるかを考えながら制作しました。本作品のコードは、大部分を私が書いています。

中谷芙二子さんとも一緒に作品をさせていただいています。私がいうまでもなく霧の彫刻家として著名で、フランスの芸術文化勲章の最上位を受勲された作家です。作品だけでなく、DVD-ROMのインターフェースのデザインやソフトウェア、データベースのプログラムも担当しました。フランスから出版されている"Anarchive"というアーカイヴシリーズのひとつに中谷さんの"FOG"という作品集があり、その付録のDVD-ROMです。

久保田さんと協働させていただいたのは《The Cellular Automaton Band》というラップトップバンドで、公式サイト（http：//cab.d-xx.com/）があります。私はバンドブームの世代で楽器を多少やっており、趣味の話が盛り上がってやってしまったバンドです。ジェネラティブであり、セルオートマトンのセルをトリガーとして演奏するものです［図2］。

セルオートマトンは、かなり枯れた、やりつくされたもので、ご存知の方も多いと思います。パラメーターによってはセルがたくさん栄えたり、しぼんでいったりとという緩やかな操作ができます。そのしぼんでくだろうというパラメーターを演奏の最終盤に設定して、そのままステージを降りてしまうのです。直接手を下さずとも、セルが全部死滅して勝手に演奏は終わる、というような演出です。勝手に演奏が終わる演出のはずが、以前横浜で演奏したときには終わらなかったこともありました。

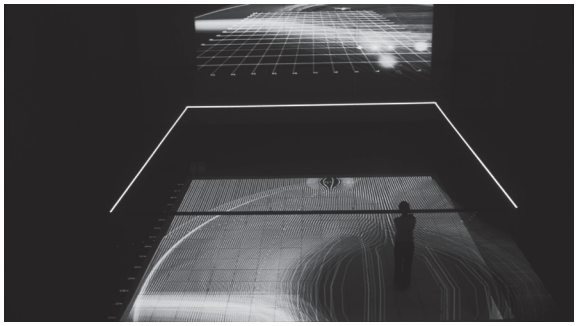


図1 《gravicells》 photo: Hiroki Obara
Courtesy of Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]



図2 《The Cellular Automaton Band》

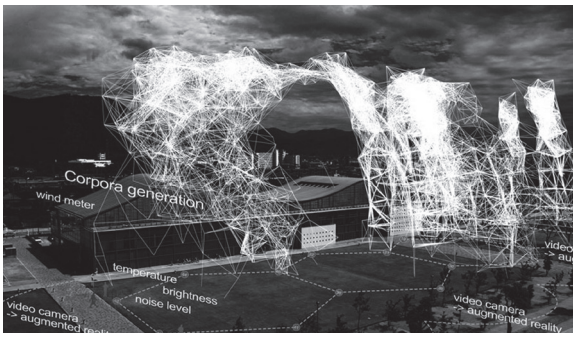


図3 《Corpora in Si(gh)te》
Courtesy of Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]

セルがすべて死滅する直前の数ステップで、いくつかのセルが偶然ブリンク状態になってしまったのです。そういった操作しきれない性質は、ジェネラティブな成り立ちならではのものと言えます。

《Corpora in Si(gh)te》 は、doubleNegatives Architectureで企画・制作したものですが、YCAMのコミッションワークの中でも、かなり大きなインスタレーションでした［図3］。いろいろな機会に恵まれて、ヴェネツィア・ビエンナーレに出展したり、メキシコのアルス・エレクトロニカに行ったり、様々な会場を巡回しました。2008年頃の制作ですが、当時あまりユーティライズされていないAR（強化現実）を無理矢理使って、メッシュネットワークセンサーといった技術なども取り入れました。プロジェクトには4人以上のプログラマーがいましたが、コードを共同で書くという作業が非常に新鮮で、当時Gitは一般的でなく、Subversionというソースコード管理システムにTortoiseというクライアントを使いました。

さかのぼると、私は大学院を出てすぐ、Knowbotic Researchのプロジェクトに参加させていただいたり、当時京都で進行中であった荒川修作さんとマドリン・ギンズさんのプロジェクトの実施設計をお手伝いしていました。1990年代は、荒川さんの不思議な魅力、得体の知れなさが、強く印象に残っています。1960年代に渡米されて、その空気感を冷凍保存して日本で解凍したようなイメージです。言説にも強烈なインパクトと、破壊力がありました。「日本には建築家なんかひとりもいない」という辛辣な話から入るのは毎回で、それに釣られた私は、二つ返事で参加しました。残念ながら実現せずに終わってしまったプロジェクトです。

道具としてのソフトウェア

今日はコードに焦点を当てた会ですから、なぜコードを書き始めたのか？ という内容を話そうと思います。とはいえ、ことの経緯は個人的なきっかけの連続でありますので、歴史の中の位置づけとしては話しきれません。私は建築科を卒業していますが、美大出身です。自分に近い分野で手の届く範囲には、やろうとしたことを叶えるための既成のソフトウェアがなかった（自分独りでは見つけられなかった）ことで、無いものは作るしかない、という成り行きでコードを書き始めたきっかけのひとつです。

当時CADソフトが建築設計事務所に導入されてきて、図面の描き方が変わる過渡期でした。手描き作図もCAD作図も両方経験している世代です。CADモンキーと揶揄されたカテゴライズに入るほどCADばかり使って図面を描いていました。次第に、ソフトに使われてる、ソフトの設計者の意図に従わざるを得ない、ソフトの特色とアウトプットの特色が紐づいて見えてしまう、と感じる経験をしました。現在は、ソフトウェアが多様化していますので、ソフトの特色がアウトプットに染みついてし

まうようなことはないかもしれません。当時は、「あ、これはあのソフトで作ってるんだろうな」というような印象がアウトプットから匂ってしまうようなところがあり、道具としてのソフトウェアにクリエイティビティが左右されてしまうのではないかという疑問がありました。

表記方法、図法から見出される表現

建築の教育を受けると、専門的な図法や表記方法を読み書きできるようになります。建築家の図面や表記方法に対して、例えば音楽家の楽譜と表記方法、これを比較して考えてみましょう。西洋音楽のコンテクストから、楽譜に必要とされた主な機能のひとつに、讃美歌の流布があるようです。それは教会でミサ曲を信者に覚えさせるということです。「グイードの左手」というのが、初源的な楽譜と言われているらしく、曲中の繰り返しのリフレインなどを左手に記してある様子が、挿絵から見られます。曲のパターンを記述して、覚え伝えることから、音を記録する、音を記述するということです。耳コピーと言われるように、耳で聴いて演奏を再現できますが、記述することで音楽を正確に伝える方法が発明されたいうことだと理解しています。

ここまでは記録が出発点ですが、楽譜は、作曲家が作曲を行う上で、楽器を使って演奏しなくても、楽譜上で試行錯誤をしたり、シミュレートができる。思考を補助する道具として使われてきたのではないかと考えてみました。バッハの《フーガの技法》という作品集の中に、楽譜を上下反転させても成り立つ曲、楽譜の後ろから演奏しても成り立つ曲があります。バッハは、非常に高い才能とスキルをもっていたと想像できるので、彼の頭の中だけで、殆ど曲を構築できたのかもしれません。一方で、このような表記、記譜を通してビジュアライズしたことをきっかけに、図形的に反転したり、逆さまに読むなどの発想に至る可能性も想像できます。音のシークエンスが形になり、ある表記方法によって写されたことで、目で見た形のパターンを逆転するというように、表記方法があるからこそ可能な発想があるのではないかと考え始めました。

建築に話を戻すと、建築を全てひとりで行う。セルフビルドしてしまうこともできますし、居住できる洞窟を見つけることも初源的な建築という行為になりそうです。ただし、社会の中で行うとなると、決められたルールに適応させることも必要です。大きなものを多くの人が協働して作る際、同じ完成物を目指すために、不足なく準備するためにも、建築の計画を記述して共有する必要がでてきます。

建築のスケッチには、紙の端切れにメモを書いたり、パースを描いたりすることがあると思います。そのメモ程度のフリーハンドの絵は、時に透視図だったり断面図であったり平面図であったりします。表記方法（図法）があったからこそ、表出した発想なのか、発想を図法にしたがって記述しているのか、どちらが先とも言い難い。設計で日常的に使っている平面図、立面図などと異なった空間表記方法を作って、その上で考えたり描いたりすると、従来とは異なった空間概念に到達できるのではないか。この問いが私の活動の出発点になっています。

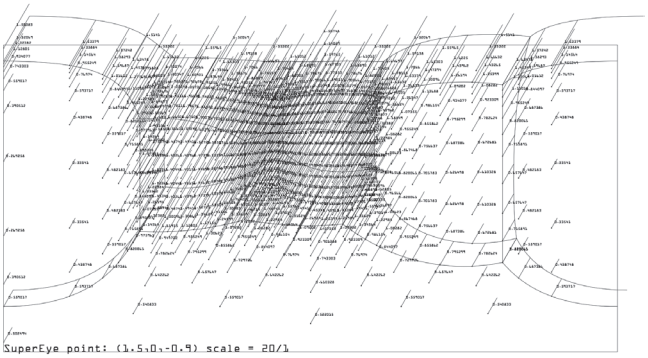
《Super Eye (Smooth compound Eyes)》

私が空間表記方法として提案したものはパノラマビューを想像するとわかりやすいものです［図4］。水平方向360度鉛直方向±90の角度を方眼展開して、表記対象物までの距離情報（深さ情報）を埋め込みます。二つの角度と距離で極座標として3Dの情報が確保できるので、この方法をベースにした空間表記方法を提案しました。当初エクセルという表計算ソフトで、座標を変換計算して、その結果をひとつひとつ方眼紙に記すことで実現しました。表記対象によっては、量的に無理ということで、当時Turbo C、Turbo C++といった安価な開発入門ソフトを買って始めたというのが、私のコーディングの始まりです。

《Corpora (collection(s) of Super Eyes)》

自分にとってはあくまでも建築をどのように設計するかということが主題でしたが、基点＝視点を同時に複数存在させることで、鳥の群れが飛行する状態の記述を試みたり、時間をかけていくつかのステージを踏みながら表記方法の応用を考えていきました。この表記方法は一つの基点から空間を計測する極座標が基本の座標原理になります。これを建築構造の結節点に基点を置くことで、構造部材がどのようにつながっているかが把握でき、結節点を局所的にコントロールすることが可能になると考えました［図5］。

この方法と考え方を建築にアプライして解を探っていく過程では、結果が大量に出てきます。その結果群に俯



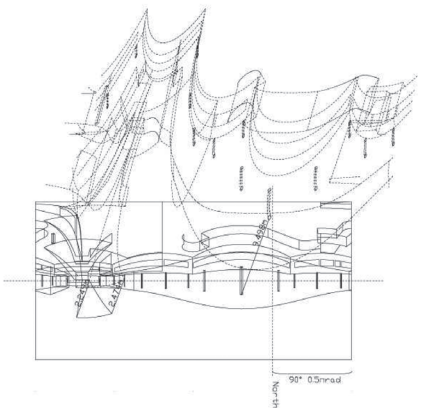


図4 《Super Eye (Smooth compound Eyes)》

瞰的なフィルターをかけていきます。居住できるようなボリューム無い、構造として部材数が少なすぎる、部材の接続が多すぎて施工性が悪い、などをフィルターで取り除きながら形をさぐるというよな応用を行いました。《House in Nagohara》はそのひとつの結果です［図6］。

《HUGO 羽後街道の家》

これも建築の実施プロジェクトです［図7］。コストが比較的厳しかったのですが、それをカバーできるクライアントの理解と思い切りがあり、設計を引き受けました。この住宅は東北で積雪のある地域を敷地としています。

敷地内の除雪作業を軽減するために、敷地内の通路を短く、できるだけ道に接することをひとつの条件にしました。予算的に屋根の形は4本の直線で囲ったシンプルなものにすることを2つ目の条件に。コアと屋根の重心がずれてると構造的なバランスが悪く無理部材が大きくなるので、コアと屋根の重心を一致させることを3つ目の条件にしました。その3つを満たす形を導く数式が作れます。

建物の配置角度によって、屋根面積（建築面積）がどれ程になり、冬に太陽光が入り、夏は直射日光が室内に入りにくい向き、日射に関連した軒の出具合、それらの関係やトレードを把握し、無数のコンビネーションのな

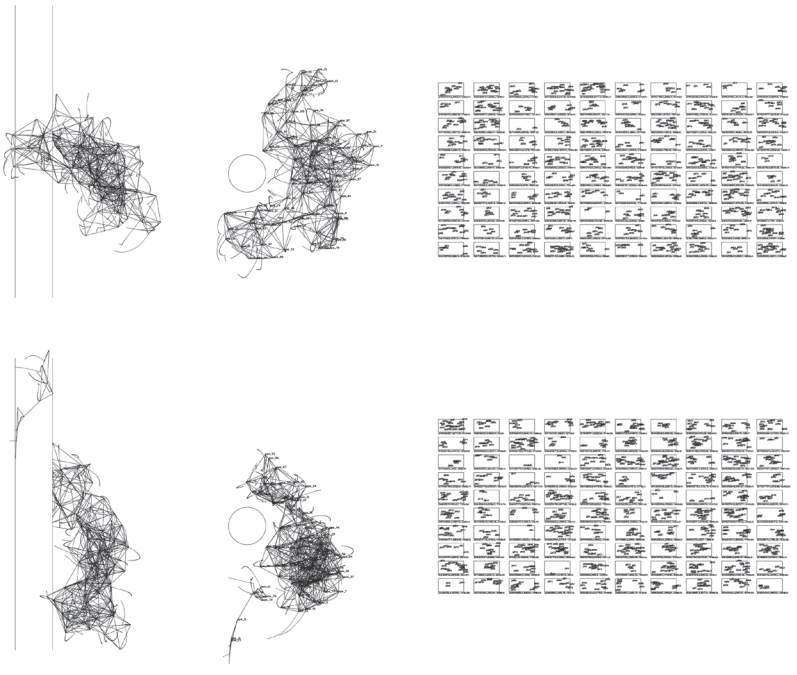


図5 《Corpora (collection(s) of Super Eyes)》

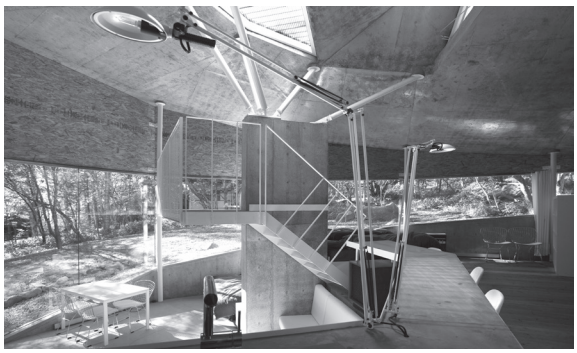


図6 《House in Nagohara》 photo: Kenta Ichikawa

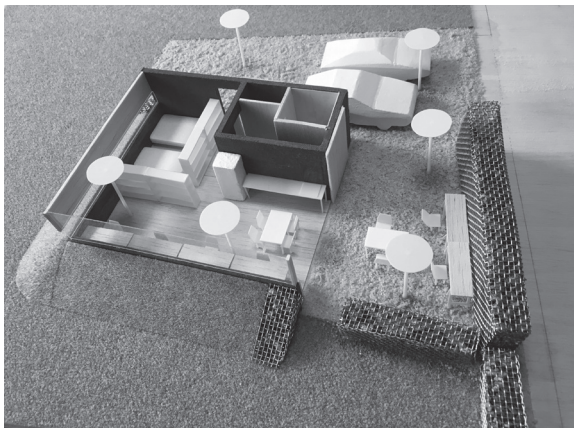


図7 《HUGO 羽後街道の家》

かから好ましい解を見つけ出す為にソフトを開発しました。このプロジェクトでは、1年間の太陽の、10分毎の高度と方位の情報を埋め込むための評価点として、敷地内に約十万点を設定しています。評価点を利用して、建物の配置や屋根の形状、軒の出などによって変化する建物内への日射の分布や量を統計的に見ていきます。

諸条件により、屋根形状を決めた後、柱の位置を別のプロセスで決めました。ゲームなどに使われている物理エンジンを援用しています。中央のコアは、初期与条件としてスタティックにし、柱を配置しない場合、あるいは柱の置き方によってはたわみが出るモデルを作り、柱をひとつづつ配置可能なグリッドの交点へ動かしていきます。柱自身が適切な場所を探しに行くようにも見えます。たわみの大きいところほど色が赤くなりますので、ヒートマップとして全体が青くなる柱の配置を探していきます。古典的なシミュレーテッド・アニーリング（焼きなまし法）という手法を使っています。

建築設計で解くべき問題設定を考え、デザインして、それを解くためにコンピューティングをどのように使うかを日々考えています。コンピューティングを使った建築はたくさんありますが、どのように設計の問題を抽出し、手法をアプライするか、そのやり方は依然出きっていないのではないか、と私は考えています。未だに興味とモチベーションを持って取り組んでいます。

「時間地図」のデジタイズ

私は開発にQtというC++用のフレームワークを好んで使います。

クロスプラットフォームで良くマニュアルも整備されていることがひとつの理由です。スクリプト言語か、ハードコードか、開発の初期で様々な分かれ道がありますが、ハードコードをしながら、処理速度が出せるような開発環境と実行環境を選んでいます。都市コンサルティングなどの業務では、計算の速度や量が必要になってくる場合が多いためです。

こちらの例は、上野エリアを対象にしたものです［図8］。都市の中の移動は連続平面だけでは捉えきれません。街路があり、私有地の敷地を突っ切って目的地点に行くことはできません。単なる点と点を結んだ距離で、都市の中の距離を測ることは正確でありません。ある地点からの徒歩で到達できる時間マップを描くと、表示のように実際の地図とは異なってきます。街路ネットワークの上では、まっすぐに進めない場合がほとんどなので、実際の地図よりも出発点から外に広がってしまいます。このソフトは、ネットワーク内の最短距離を瞬時に計算できるようになっており、この例では、5分毎の到達時間の範囲を示す同心円が見えます。10分圏内、20分圏内ということが一目瞭然となります。1970年代にグラフィックデザイナーの杉浦康平さんが、時間によって地図を描き変えるという「時間地図」を考案しました。杉浦さんのマスターピースをhclab.でデジタイズして再現したということでもあります。

このソフトの入力情報として、公共交通移動を考慮したネットワークを入れると時間地図も変わります。ある街路を徒歩よりも高速で移動することは、移動時間が短くなることであり、2点間の距離が短くなるように近くに引き寄せることである、ともいえます。公共交通が、都市の中の各点を引っぱっている様子を見ることができます。出発点は、自由に変更でき、指定した地点から、瞬時に時間地図が描けます。強く引かれている2点間ほ

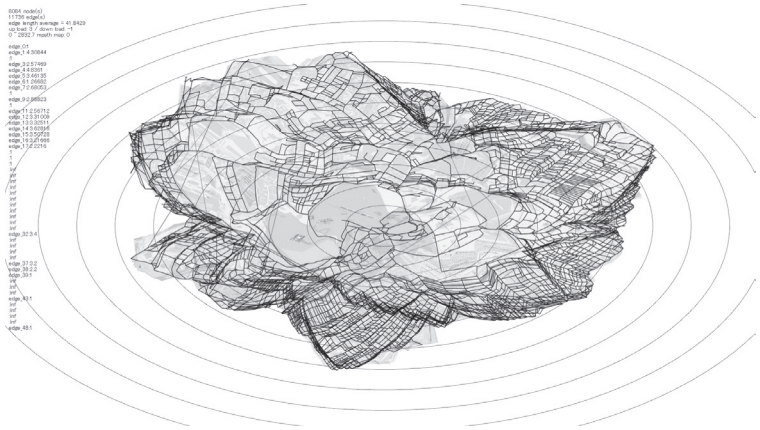


図8　hclab.による上野エリアのサーベイ

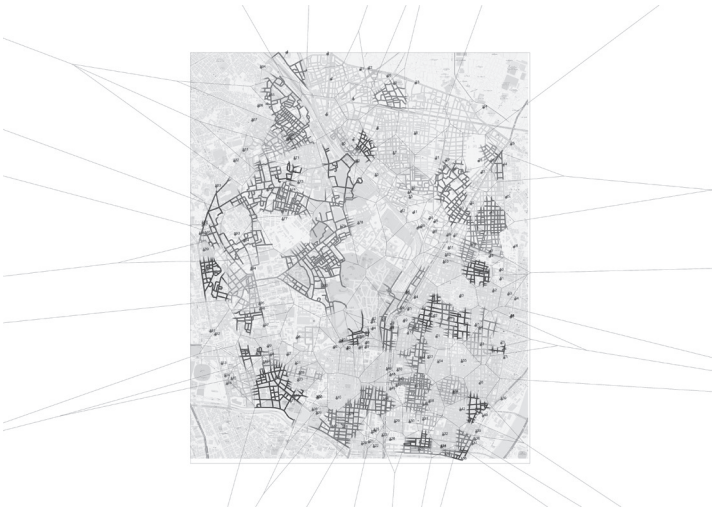


図9　ネットワーク上のボロノイ図

と、運行頻度あるいは速度の速い交通で運ばれている、と見ることができます。

エンジニアリングとしてのデザイン

このような技術を基本にして、様々な計算機能を必要に応じて追加しています。

例えば、青色で示したいくつかの地点に行くのに利便性のよい場所を、計算で導くことができます。都市の居住者達にとって、平均的に近いということや、最も不便なところ、いちばん遠く、条件の悪い地点の居住者までの距離を最小限にできる地点はどこなのか、ということを把握することができます。利便性のよい商店街はどこに作るとよいか、不便な地点に住む人も取りこぼさないための救急車のステーションがどこあるべきか、ということを科学的に検討することができます。

都市や建築規模で何かを行うには、非常に大きな投資が必要になるので、ある程度計算に基づく事前の把握がデザインの下敷きとして必要です。デザインを支援する目的でソフトを作り、ソフトウェアを随時カスタマイズしてコンサルティング業務に使用しています。

次の例は、画面で指定した地点の、最寄りのエリアを計算します［図9］。連続平面では、ボロノイ図として知られていますが、ネットワーク上でのボロノイ図は、結果や見た目が異なります。この例では、桃色の領域がボロノイ図で想像される形よりも歪んでいて、母点から遠くの領域に及んでいます。この母点からの移動に際し、公共交通のネットワークが周辺領域をカバーしているためです。次の例は、指定した地点同志を、最小限の枝、

つまり街路でつないだミニマム・スパニング・ツリー（最小木）がつくれます。指定した各地点に商店があるとすると、それらが最小限の道路でつながれたネットワークであるのならば、効率のよい商店街として考えられます。このように案件に応じてモデルや評価方法を検討し、ソフトをカスタマイズしながらコンサルティング業務を行っています。

同じ理論をベースにしていても、応用先はひとつではありません。

こちらは建築設計の問題を考えたものの例です。露出鋼管での電気配線は、材料と手間がかかります。建物内の電気配線の大部分を露出配管で行うことが条件の場合、管中の電線ケーブルが長くなることを許すと、鋼管の総長をミニマムにすることはコスト減につながります。この配管の形に、前述の最小木を応用することができます。あるいは、いびつな居室平面に、照明器具をどのように配置すると光がうまくディストリビュートするか、これも小さな問題ではありますが、形に現れてくる要素です。それらを感覚や経験値だけで決めていくのではなくて、計算と妥当な評価をしながら決めていく。デザインがエンジニアリングとしてなされるべきだと、強く思います。

コードを機能から評価する

コードの実行や、コードそのものの位置づけに対して、結論を導くのは難しいですが、私には、コード自体がその実装機能と切り離して、何か価値があるとは考えにくい。動作するかしないか、コード自体の価値というよりは、それがどのように使えるか、という判断が尺度になります。コードを理解し、アプライする。組み合わせによって可能になることを想像する。複雑に見える現象を一元的に記述する。といった使い方や、アイディアの方が重要です。私がメディア・アートに関わらせていただいていることや、美大出身ということもあって、コードの美学のようなものを期待していただいたと想像しますが、おそらくコードそのものに対しては、ぞんざいな扱いをしています。コード自体を台座に座らせてるような扱いはしていません。

コードの実行的価値ということは、本企画開始当初からお話がありましたので、継続的に考えてはいます。久保田さんが仰るような感覚は、決して想像がつかないということではなく、プログラミングしてる人にしか得られないような感覚、ミュージシャンズ・ハイのような、演奏中のある種の恍惚感のようなものと言えるかもしれません。時計職人が、動作を確認するときに感じるであろうプレッシャーとプレジャーが共存するような感触も多分にあると思います。

質疑応答

久保田　具体的な例で言うと、コードはどのように保存しているのですか?

市川　昨今はソースコードのメンテナンス技術が進み、さまざまなシステムが開発されています。にも関わらず、私の保守管理はずさんで、プロジェクトを丸ごと消失させたり、驚くようなミスをしています。前述のセルオートマトンバンドのソースコードはすべて無くなっていたり……。ソースコードの保守も、プログラミング技術の一部と認識しますが、かなり異なった知識や技術を必要とするのではないでしょうか?

Subversionというバージョン管理システムの上で複数人で開発した経験があります。よくできた管理システムではありましたが、混乱しました。インスタレーションのための開発で、締切直前の現場にも関わらず、バージョンをいくつも戻すような場面が多々あったように記憶しています。現場での開発の混乱や、プログラマー同志のコードの混同は、すごく焦りますし困るのですが、勉強にはなります。差し迫った現場で「勉強」といった悠長なことは言ってられませんが、プログラミングというものは、特に勉強が必要だと思いますね。

久保田　バッハの例がありましたが、作曲と演奏というものがあったときに、それは建築設計と建設の関係と同じだと思っていいんでしょうか?

市川　計画までが建築設計の主な仕事であると思う節があります。現場に行ってチェックして、設計の通り施工が行われているかを監理する、適合する素材を探してくるという設計者の役割は当然ありますが、建築は計画のときにこそ、ドラスティックに変更できます。最も方向分岐が多い、計画の時点で使われる言語が、平面図などの空間表記方法ではないかという問い、思考が言語に左右され、発想が言語に縛られる、という疑問につながります。

研究ノート

植物を育てるように建築を育てる
Growing Architecture Like Plants

松川 昌平（建築家／慶應義塾大学環境情報学部准教授）
MATSUKAWA Shohei（Keio University）

1. はじめに

私もお二方と同じで、バックグラウンドは建築です。1998年に大学を卒業してから000studioというデザイン事務所を主宰しておりまして、伊東豊雄さんのせんだいメディアテークの映像作品を作成したり、アーティストの池田亮司さんの映像作品を10年間ほどお手伝いしたりと、従来の建築の枠組みに囚われないような活動をしてきました。現在は慶應義塾大学SFCで、「アルゴリズミック・デザイン」という比較的新しい設計方法論について研究・実践しています。

今日は「植物を育てるように建築を育てる」と題して、アルゴリズミック・デザインの方法論を植物のメタファーを用いてお話したいと思っています。

2. 植物に見るアルゴリズミック・デザイン

例えばGoogleで「樹木」を検索すると、多様なかたちの樹木を見ることができます。しかしご存知のように、一見多様にみえるかたちの背後には、非常に単純な仕組みがあることが知られています。1本の枝が複数の枝に分岐するという単純なルールです。つまり、分岐の数や、枝の角度・長さ・太さなどを変数として、後はその分岐をフラクタル状に繰り返しているのです。このように単純な仕組みから多様なかたちを生成することを我々は「生成のプロセス」と呼んでいます。

次に、川に向かってオーバーハングしている樹木をイメージしてみてください。なぜ樹木は川に向かってオーバーハングしているのでしょうか?それは、真っ直ぐに立っている樹木よりもより多くの太陽光を浴びることができるからです。環境にどのくらい適応しているかを測る指標のことを適応度と呼びますが、真っ直ぐよりもオーバーハングしている樹木のかたちのほうが適応度が高いわけです。だとすると、より多くの太陽光を浴びようと背が高い樹木が世界中にあふれそうな気がしますが、背が低い樹木も沢山あります。確かに高い木の方が光合成という評価基準では適応度が高いわけですが、我々と同じように、体が大きいとそれだけ生きるためのエネルギーコストが掛かるので、生きるためのエネルギーコストという評価基準では適応度が低いのです。このように複数の評価基準の適応度を重ねあわせてみると、背が高い樹木と低い樹木のどちらも環境に適応していることがわかります。それぞれの生存戦略が違うだけなのです。生存のための評価基準が多様だからこそ、かたちも多様になるのです。このようにかたちが環境にどのくらい適応しているのかを測ることを我々は「評価のプロセス」と呼んでいます。

植物に限らず、すべての生命はよりよく環境に適応できたかたちを次世代に継承するためにDNAを用いています。また交配や突然変異によってかたちを改善し、環境に適応するべく試行錯誤を繰り返しています。つまり遺伝子による継承と改変が、かたちを進化させるのです。このようにかたちがよりよく環境に適応するように試行錯誤を繰り返すことを我々は「高適化のプロセス」と呼んでいます。

本来、植物を生成するのに設計主体はいません。しかしこのように植物が進化していくプロセスを「生成のプロセス」「評価のプロセス」「高適化のプロセス」に分けてみると、普段我々が人工物をデザインするときの試行錯誤と非常にプロセスが似ていることがわかります。

アルゴリズミック・デザインとは、これら3つのプロセスをコンピュータ・アルゴリズムによって自動化することで、建築家という設計主体がいなくとも、環境に適応した建築を育てていくための方法論なのです。もっといえば、個々の建築を設計するというよりは、多様な建築群を育てるための生態系そのものを設計しようとしているのです。

3. アルゴリズミック・デザインの枠組み

アルゴリズミック・デザインの枠組みを「生成のプロセス」「評価のプロセス」「高適化のプロセス」にわけて、もう少し詳しくみていきましょう。

3.1. デザインの定義

まずはじめに、議論の前提としてデザインの定義をしておきます。建築の設計プロセスをアルゴリズミックに捉えようとした先達のひとりであるクリストファー・アレグザンダーは、デザインを次のように定義しています[01]。

> デザインの最終の目的は形である。（中略）とのデザインの問題も、求められている形と、その形全体との脈絡、すなわちコンテクストという二つの存在を適合（fit）させようとする努力で始まるという考え方に基づいている。

ここでいうコンテクストとはある環境における形の価値のことです。したがってもう少し簡潔に言い換えると、デザインとは「〈かたち〉と〈かち〉を適合（fit）させること」であるといえるでしょう。

3.2. 生成のプロセス

図1に生成のプロセスの概念図を示します。

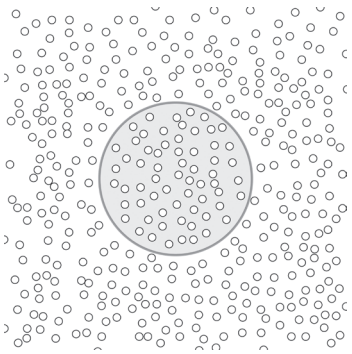


図1　生成のプロセスの概念図

図中に無数にある白丸の点は、建築のかたちの可能態をXY平面上に表したものです。どれひとつとして同じかたちはありません。かたちの可能性は無限にあるので、白い点もXY平面も無限に広がっています。我々はそれらをZ+軸方向（画面手前）からZ-方向（画面奥）に向かって平面的に視ています。

図中の大きな丸枠は、ある生成のアルゴリズムによって生成されるかたちの集合を表しています。先ほどの樹木の例でいうと、ひとつの枝が複数の枝に分岐することによって生成される樹木のかたちの可能性すべてが大きな丸枠の中に示されています。逆にいえば、そのアルゴリズムでは生成することができないかたちは、丸枠の外側にプロットされているということです。

このように「生成のプロセス」とは、無限の〈かたち〉の可能態の中から、制約条件によって逐次的に生成され得る〈かたち〉の枠組みをデザインするプロセスです。

3.3. 評価のプロセス

次に、評価のプロセスの概念図を示します（図2）。

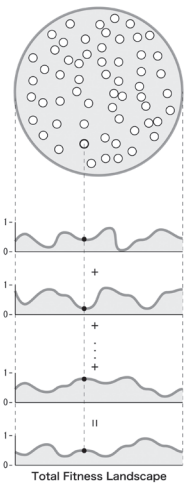


図2　評価のプロセスの概念図

前節で示した生成のプロセスの概念図（図1）は平面的に視ていましたが、評価のプロセスではそれらを横から断面的に視ることを考えます。あるかたちが環境にどのくらい適応しているのかを測るための目的関数を用意します。最低点は0点、最高点は1点として、その間の浮動小数点で評価を行います。この点数は適応度（Fitness）と呼ばれます。その適応度に応じてZ+軸方向に高さを与えます。

同様にすべてのかたちの適応度を評価して、それらを横から断面的に視ると、無数の点が集まって面となり、凹凸のある地形のようにみえるでしょう。この地形のことを適応度地形（Fitness Landscape）と呼びます。

評価基準はひとつとは限らないので、様々な目的関数

に従って同様に適応度を定めます。そうすると各評価基準に応じた適応度地形を表現することができます。このとき、評価する主体によって各評価基準の重要度は異なるので、それぞれの適応度に重み付けをおこないます。そして重み付けが施された適応度地形を波のように重ね合わせると、総合的な適応度地形（Total Fitness Landscape）を得ることができます。

このように「評価のプロセス」とは、生成のプロセスで逐次的に生成された〈かたち〉を評価して、その〈かち＝適応度〉を標高とすることで適応度地形を作成するという〈かち〉の枠組みをデザインするプロセスです。

3.4. 高適化のプロセス

最後に「高適化のプロセス」の概念図を示します（図3）。

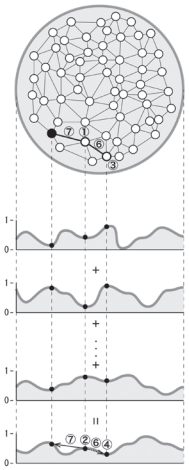


図3　高適化のプロセスの概念図

評価のプロセスにおいて、適応度地形の標高という大きな手がかりを手にしているので、〈かち〉ある〈かたち〉を探索するためには、標高の高い方へと山登りを進めればいいことがわかります。ただしこのとき、すべてのかたちの可能態の数は非常に多いので、すべての適応地形を事前に知ることはできません。したがって、次のようなアルゴリズムで、〈かち＝適応度〉の高い〈かたち〉探索することを考えます。

①：〈かたち1〉を生成する
②：〈かたち1〉の〈かち＝適応度〉を評価する
③：〈かたち1〉の近傍の〈かたち2〉を生成する
④：〈かたち2〉の〈かち＝適応度〉を評価する
⑤：終了条件を満たせば終了、さもなければ⑥へ移動
⑥：もし〈かたち2〉の〈かち＝適応度〉が、〈かたち1〉のそれよりも低ければ③へ戻る
⑦：高ければ〈かたち2〉←〈かたち1〉として③へ戻る

このアルゴリズムは山登り法（hill climbing algorithm）[02]と呼ばれます。一見すると、最も〈かち＝適応度〉が高い〈かたち〉―すなわち大域的最適解に辿りつけるように思えますが、一般的に適応度地形は小高い山のピークが複数連なったような地形であることがほとんどなので、局所的なピーク（局所的最適解）に達するとそこからから脱出することができないことに注意してください。それでもランダム法やしらみ潰し法に比べれば、〈かち〉の高い〈かたち〉を選択する確率は高くなるはずです。

このように「高適化のプロセス」とは、これから探索する〈かたち〉の〈かち〉を事前に予測することによって、少しずつ〈かち〉の高い〈かたち〉を探索できるように探索手法をデザインするプロセスです。このとき、局所的最適解に陥らずに、いかに大域的最適解を目指して、適応度地形の山脈を山登りできるかが重要です。スチュアート・カウフマンの言葉を借りれば、デザインとは「高地への冒険」[03]なのです。

4. 植物を育てるように住宅を育てる

《アルキテクトーム/ARKHITEKTOME 2015》

以上のようなアルゴリズミック・デザインの枠組みを用いて、これまで慶應SFCの松川研では、2次元構造体を育てた《ストラクチュローム/STRUCTUROME 2013》、椅子を育てた《スツローム/STOOLOME 2014》、鉄塔を育てた《パイロノーム/PYLONOME 2013》などのプロジェクトを作成してきました。それで2015年にいよいよ次は建築でやってみようということで、《アルキテクトーム/ARKHITEKTOME 2015》を開発し始めました。

「生成のプロセス」では、敷地の情報と、nLDKの単位空間の隣接関係を入力し、その隣接関係を満たすような木造軸組みを自動生成するアルゴリズムを開発しました。また許容応力度計算ができるような独自構造プログラムも実装しています。もちろん開口部や屋根などの建築エレメントも自動生成しています。一般図レベルですが図面も自動生成できます。図4に生成された住宅群を



図4　自動生成された住宅群

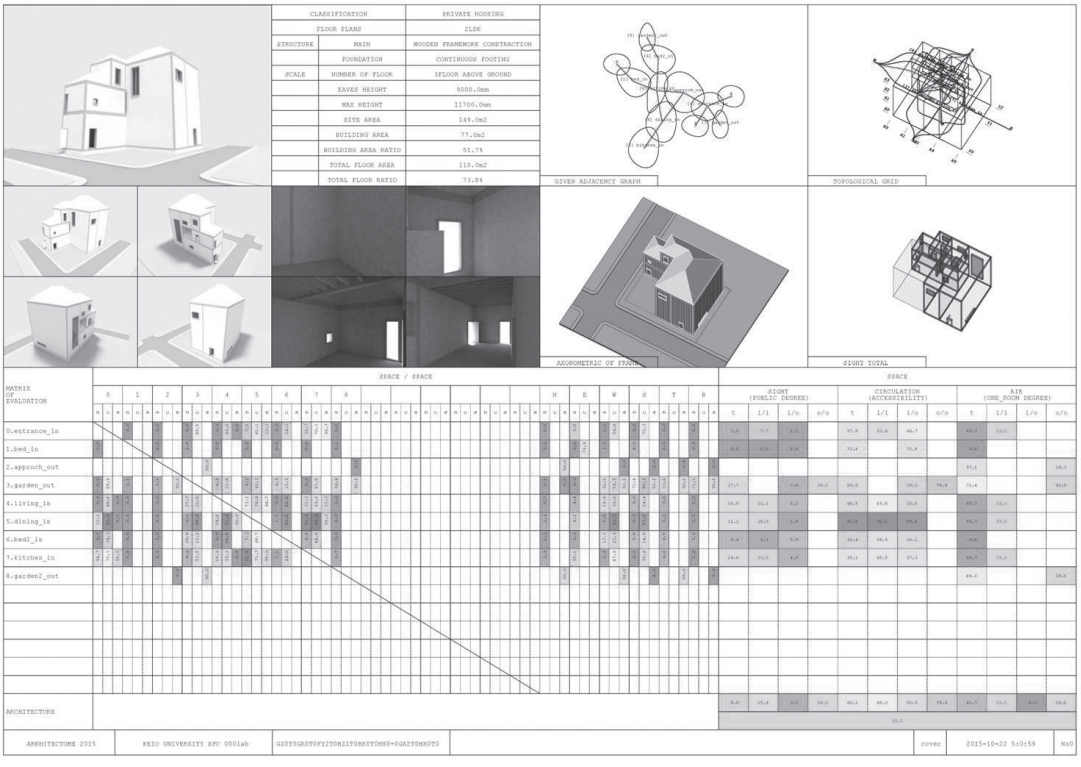


図5　単位空間相互の関係性をヒートマップを用いて定量的に可視化

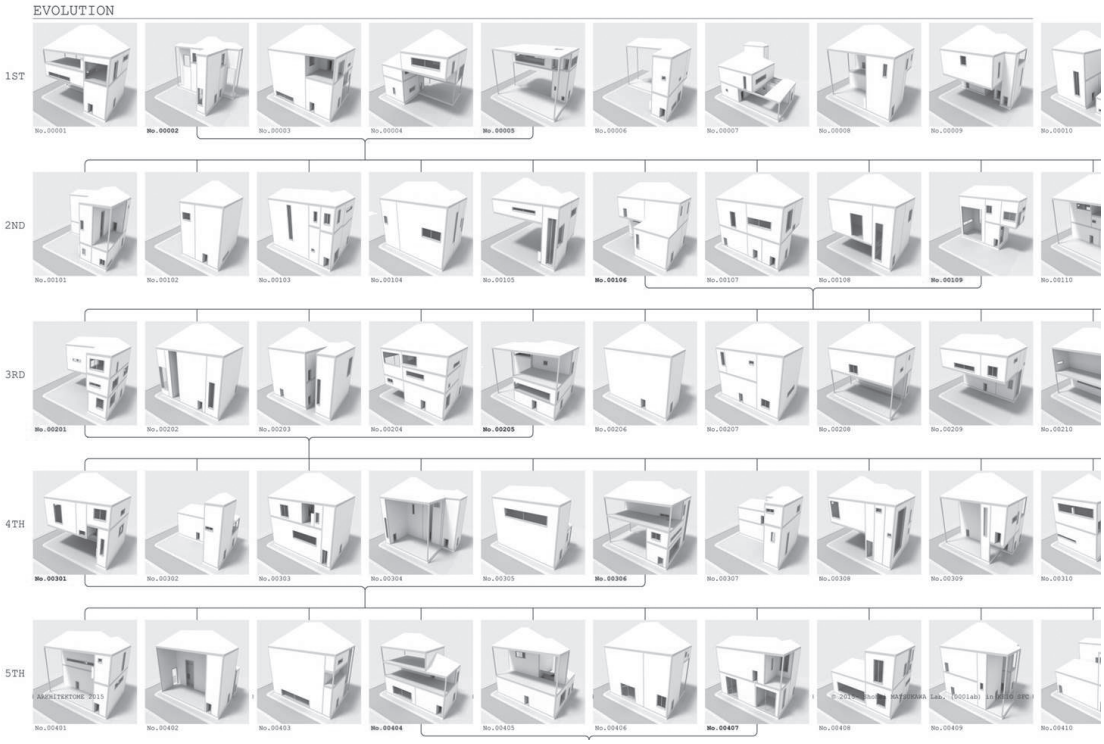


図6　遺伝的アルゴリズムによって住宅を高適化する

示します。

次に「評価のプロセス」です。これまで建築の空間構成を定量的に評価するような指標はなかったのですが、ここでは、それぞれの単位空間において、視線がどのくらい抜けているか、動線的な距離がどのくらい近いか遠いか、空気がどのくらい抜けているかという3つの指標を用いて、建築の空間構成を定量的に評価することを試みています（図5）。

最後に「高適化のプロセス」ですが、実はここは取り組んでいる最中でまだ未実装なのですが、基本的には椅子や鉄塔を育てたのと同じように、遺伝的アルゴリズムを用いる予定です。最初に第一世代の住宅をランダムに生成し、それぞれの住宅が環境にどのくらい適応しているのかを評価し、適応度が高い住宅の空間構成の遺伝子を交配させて、少しずつ環境によりよく適応した住宅を育てていくようなイメージです。

5. デザインのOMICS

これまで松川研で制作してきたプロジェクトのタイトルの接尾語には、必ず「OME」がついていましたが、この接尾語はギリシャ語で総体を意味します。最も馴染みのある言葉としては「ゲノム/GENOME」だと思いますが、遺伝子を意味する「GENE」と総体を意味する「OME」を合わせた言葉です。生物学の分野では、ゲノムの他にも、プロテオームやコネクトームなど、コンピュータを用いて研究対象を網羅的に解析する学問のことを「オーミクス/OMICS」といいますが、我々の研究室では、建築・都市デザインにおけるオーミクスをやりたいのです。

6. おわりに

最後に今回のシンポジウムのタイトルに引き寄せてお話すると、私にとって「コードを記述する」というのは、自然界における物理法則のように、多様な建築群を育てるための生態系そのものを記述するということです。

また「コードを実行する」というのは、様々な環境をマルチバースのように生み出していくことです。地震が多い環境とか、やたら雨が降る環境などを作っておけば、同じ生成のアルゴリズムでも、それぞれの環境に適応した異なるかたちが育っていくのではないかと思っています。

最後に「コードを保存する」というのは、久保田さんがおっしゃる本来の文脈とは違うかもしれませんが、磯

崎新さんが言うところの「切断」、つまり回り続けるシステムを止めるということに近いのかなぁっと思いました。私自身は、個々に生成された建築のことを、回り続けるシステムから代謝された代謝物のようなものだと思っていて、回り続けるシステム、いわば〈かた〉そのものを設計したいと思っています。

質疑応答

久保田　先ほどの住宅の場合、そもそもどのくらいのパターン数があり得るのでしょうか?

松川　以前論文にしたアルゴリズム[04]が元になっています。例えば、ある直方体の敷地に、直方体の部屋がひとつしかないと1パターンしか可能性がありませんが、2つあると、東西南北上下に分割できるので3パターン、3つだと15パターン、4つ部屋があると99パターンというように、直方体の中に直方体の部屋があった場合その分割パターンを列挙するというアルゴリズムを開発しました（図6）。部屋の数が多くなると指数関数的にパターン数が増えていくので、すべての室配置を列挙してみることは現実的に不可能です。ですので、事前に部屋相互の隣接関係を入力して、その隣接関係を満たしたパターンだけを逐次的に生成するようなアルゴリズムになっています。

参考文献

[01] C. アレグザンダー：形の合成に関するノート、pp.12、鹿島出版会（1978、原著は1964）
[02] 久保幹雄, J. P. ペドロソ：メタヒューリスティクスの数理, pp.18, 共立出版（2009）
[03] S. カウフマン：自己組織化と進化の論理―宇宙を貫く複雑系の法則, pp.271, 日本経済新聞社（1999）
[04]松川昌平：逆探索法を用いた直方体分割図の列挙アルゴリズム, 日本建築学会計画系論文集, 2017, vol82, no735, pp.1389-1399

ディスカッション

久保田晃弘：コードを記述し、実行し、保存する
KUBOTA Akihiro: Writing, Excuting, and Recording Code

登壇者：
永田 康祐（美術家/東京藝術大学大学院映像研究科）
市川 創太（建築家/ doubleNegatives Architecture Ltd.）
松川 昌平（建築家/慶應義塾大学環境情報学部准教授）

発言者：
藤幡 正樹、三輪 眞弘、赤松 正行

モデレータ：松井 茂

いま価値を判断すること

永田　市川さんと松川さんの研究や実践については、建築や都市のデザインにおいてコードをどのように使うか、つまりコーディングとその実行を通じて量と反復をどのように扱うかという問題に対するひとつの解として非常に興味深く拝聴しました。それは道具としてこうしたツールをどのように使いこなすかということだと思います。

いっぽうで、芸術作品としてコードを扱うことについて考えると、コードの道具的な側面というよりも事物的な側面、つまりコードをいかにユーティライズするかではなく、コードそれ自体の現れについて注目する必要があるだろうと思います。そして、そのときに問題となるのが、今回のシンポジウムのテーマにも挙がっている価値とか評価といった「このコードははたしてどういったものなのか」という判断の問題です。

僕は自分の発表のなかで、バルトをもじって「設計者の死」と言いましたが、書かれたコードがその文脈から切り離されたときに、実行する人がどのようにそれを理解し、価値判断を下せばいいのかというのはとても難しい。道具であれば、機能や性能の点からある程度判断することはできるのだと思いますが、そうでない場合は何をもって判断すればいいのかが曖昧になってしまう。これは扱っている領域が違うので、当然言葉遣いも異なるという話ではあるのですが、例えば松川さんの発表では、「判断」や「評価」といったものを定量的に扱えるものとして捉えられていると思います。しかしそれは、特殊なケースであると言わざるをえない。道具的に扱うことのできない対象について、こうした「実行的価値」をどのように検証するのかという点について、どのようなアイデアがあり得るのか？　ひとまずこの言葉をタイトルに掲げた久保田さんがどのように考えているのかお聞きしたいです。

久保田　そこそこがある種の主義主張、考え方だと思います。まず、自分で自分のことを言うと、基本的に僕は、懐疑的相対主義者で、何かをひとつに決めたくはないんです。だから、どうやってひとつに決めずに、常に相対主義的なところに居続けるかということを、いつも考えています。同じように、フィニッシュさせない、アンフィニッシュド（未完成）ということがすごく大事だと思うのです。ただ社会の中では、往々にして、フィニッシュさせなきゃいけない状況もやってくる。

永田　何かを保存する、つまり資料体として残すときには、その対象とある種のステークホルダーにならないといけない。これは多分アーカイブの問題だと思いますが、そのときに「いろんな見方があるよね」としてしまうと、「目に映るもの全てを保存しよう」というふうにしかな

らないけれど、それには限界がある。「これは残す」、「これは残さない」という判断が必要なシーンが絶対に発生する。そのときにどうしてもミニマルな価値判断が残らざるを得ないだろうと思います。そういったときに、相対主義的な判断をどこで切断するのか、というのは依然として難しい問題だと思います。

松川　そうですね、いまの価値判断をどう考えるのかという話はやっぱり面白くて、僕自身は、誰か特権的な専門家による価値判断ということをもう少し滑らかにしていきたいというふうには思っています。僕が先程説明したような仕組みの中でやりたいことは、価値判断そのものをもっと相対的に、僕から見た時にAという基準で見ると、Bという作品は50点だけれども、Cという作品を同じ基準で見たら60点で、同じ作品を見ても、永田さんから見れば50点というように、いろいろな人たちが価値判断をしていくと思うんですけど、その価値判断をずっと量子力学的な確率論的世界観というんですかね、そういう形で重ねあわせておいて、その確率分布の海みたいなものを、情報環境の中にそのまま保存しとくような感じがいいなと思っています。なので、どの作品を保存すべきか？　みたいな価値判断をするとき、その確率が高いものほど保存されやすいんだけれども、必ずしも保存される保証はない。確率分布だけをまずは仕組みとして提示することを考えます。

永田　補足させてください。先程言った、「残すものと残さないものを選ばないといけない」というのは、「この作品は残し、この作品は残さない」ということではなく、ある作品を残さなければならないとなったときに、この作品のどこまでを残すのかという問題です。その場合には、作品の良し悪しというよりも、その評価のしかた、つまり作品の何を重要とみなすのかということが問題になってくるのだと思います。

道具の範疇を外す

藤幡　乱入してすみません。この話は、要するに道具と作品をどう考えるかという話だと思うんです。そこを混乱しちゃダメ。

　目的がはっきりあれば、それは道具だと言っていいんだけど、しかし道具の部分が面白すぎて、そこからいろんなものが見えてきてしまう。だからその道具の部分も作品と呼んでもいいんじゃないかという話でしょう？　だから例えば、Photoshopが出てきて、バージョンが上がると、もう何作っても、そのバージョンのPhotoshopに見えてしまう、という時代があったわけです。メニューが決まっていて、メニューが入れ替わったりするから。そうするとPhotoshopを作っている人の方がエライというか、僕達はPhotoshopの手のひらの上で遊んでいるだけみたいなことになる。するとPhotoshopの方が作品じゃないか、とも言えるわけで、そういうメタレベル、メタな状況にデジタル・メディア以降なってしまっているわけでしょう。

久保田　そうですね。つまり僕は、コードを道具として扱わないことが可能なんじゃないかということを議論したいんですね。

藤幡　そうなったときにはじめてアートの議論になるわけですよ。

市川　藤幡さんが整理していただいたことから、松川さんの言われたことというのは、いろんな判断基準とか、価値があって、それを全部捉える、ビッグデータみたいな状態にしておいて、そこから何かを導いていくと。そうしたらまたそれを判断しなきゃいけないというか、なんらかのフィルターを通して、ビッグデータから抽出しないと何も出てこないってことですよね。すると、いつまで経っても終わりがないというか。専門家による判断というものを、よりオープンにしたい、広げたいというようなお話だったんですけど、私はどっちかというと、どうやって合意を取るのかだとか、そのためのプロセスとしてワークショップとか、あんまりいろんな価値観のアベレージを取っても、いつまで経っても中庸な判断しかできないんじゃないかなというふうに思っています。やはり専門家がもっと専門家になるというか、そういったいろんな見方もきちんと説明できるぐらいのポジションになっていく必要がある。みんなが良いと言ったからこれが「オッケーです」という考え方はあると思うんですけど、いやいやそんな方向に行ったら絶対にうまくいかないよ、という人もやっぱりいるんじゃないかなと思います。

久保田　先ほど相対主義と言ったのは、そこに《Super Eye》的な視点があるということで、それは価値判断における《Super Eye》といってもいい。だからコードというのはあらゆる状態を生み出す可能性のある、実行可能体みたいなものでいいと思っています。「実行する」ことは、音楽で言うと「マスタリングをしない」データという概念です。ただのデータだけで良くて、例えばサイン波のデータがあったら、そのサイン波がどう聞こえるのかは、再生したプレーヤーや環境による。それはサイン波というデータを作る人とは無関係というか、直接タッチしない状態にしておきたい。そこがポイントなんじゃないか、という気がするんですよね。

「『建築家なしの建築』の建築家」たり得るか

――　市川さんのお話は、永田さんの「設計者の死」という話、以前、松川さんでが『建築家なしの建築』（ルドフスキー、1964年）を目指している、という話とも重なるようにも思うのですが……。

市川　私も『建築家なしの建築』はすごく好きで、すごくいろんなインスピレーションを受けまして、実際モロッコ、トルコ、ペルーなど行って実物をみたりしています。一方で、アレクザンダーの『形の合成に関するノート』（1964年）というエッセイは、「建築家になってしまった以上、もうそんなことはできないんじゃないか?」というような話でもあるんですよ。つまり建築家という立場になって、こういろんなことを知った上であっても、まだ「建築家なしの建築」ができるのかっていう問いがやはりあって、そのようにボトムアップでできているということは、特権的に設計を決めないということなんですけど、決めないということまで専門家がコントロールするということでもあるわけですね。そのボトムアップのルールは、完全にその誰か、そのプログラミングした人とか、そもそも設計に沿って動くわけなんで、それはもっと詳細なコントロールなんじゃないかなというふうに思うんですよね。そういう違うプロセスでできたからといって、すごく広い意見が反映されてできたものになるのかなと。いくらビッグデータから抽出しても、その抽出のアルゴリズムというところにデザインが入ってくるので、ひとつのフィルターのデザインであって、それを設計した人はどこかにいて、ということは多分終わらないんだと思います。だからその専門性を間違えないようにする。優れたフィルターを考えるという方に注力するべきなんじゃないかなと思います。

松川　少し誤解があるようなんで、そこを補足した上で、意見を言いたいんですが、やっぱりビッグデータではないんですよね。先程の久保田さんのダイアグラムの中で、意味が作品の外側に出てましたよね。なので、作品そのものにはやっぱりまだ意味は属性がなくて、作品と観測者のあいだの相互作用に、作品を鑑賞する側の意味が立ち上がると思うのです。意味自体は、作品のなかに付与されていないから、その価値自体は、フラットなままデータでは残っていない。さっきやりたかったことっていうのは、みんなの意見を、最大公約数的に保存するということではなくて、またメタファーで申し訳ないですけど、盆栽みたいなことかなあと思ってます。半分は植物の自然の理によって育っていくんですけど、半分は専門家のトップダウン的な審美眼によって拘束するというか、その不断のやり取りの上に「建築家なしの建築」が立ち上がるのかなあというふうな感じを思っているんですけどね。

市川　そういった「オペレーションズ・リサーチ」は、究極に国をどうやってオペレーションするかとかというところまで行くと思うんです。いろんなところでフリーダムを与えてるんだけれども、総体としてうまくいくように、ちゃんとオペレーションされているというような見方もなくないですか?

久保田　そのときの建築家は、やはり近代的個人だとか、近代的な作家という概念と同じで、それはもう次に行かなければ、と思っています。近代的な個人だとか、作家というもの、あるいは建築家のように「××家」と「家」が付くものはいったい何様なのか、というところに対する問いだったりします。

市川　だからその「オペレーションズ・リサーチ」的なことが可能になってきちゃっているから、コンピューティングを操れる、現実的な計算量で実現できる人、あるいはソフトウェアがその位置にくるんですよね。さっきの盆栽の話もすごいよくわかったんですけど、一見ジェネレーティブなんだけどアンダーコントロールなん

ですよね。

松川　そうです。半分コントロールすることも含めて、仕組みそのものを建築家の専門性によって作ると。そういう意味で型を作る専門家になりたいということなんですけど、言い方変えると、「『建築家なしの建築』の建築家」たり得るか、という話ですね。そうありたいということなんです。

メタ化からベタ化へ

久保田　先ほど言ったマスタリングしない音楽家だとか、いま言ったような「アーキタイプ＝元型」を作る建築家を、いったいどういうものとして捉えればいいのか、ということなんです。いままではそうした最後のフィニッシュをする人が「××家」と言われていた。そこからマスターピースのような概念も生まれたし、あるいは建築家だったら最終図面に判子を押すような人、そこがなくなる。すると誰が困るのかな、と。困るというより、変わると言った方がいいのかもしれませんが。

市川　あらゆるグラフィックを作り出すPhotoshopを作る人ですよね、結局藤幡さんのお話も。

久保田　そうですね。そこをもう1度再定義して、顕在化させたいという気がします。

松川　ゆくゆくはメタ建築家も相対化していって、ポストモダン化してくと思うんです。だから型もきっとポストモダン化してくと思うんですが、いまの段階では形に建築家という作品性を付与してたと思うんですけど、その形のもう1個メタレベルの型に、作品性を付与できる段階なのかなあと。ゆくゆくはその型のレベルも相対化してポストモダン化していくと思うんですけど。きっとメタメタになっていく。

藤幡　おそらく果てしなくメタ化するんだと思うんです。

久保田　ポストという言葉をメタに言い換えてみる。つまり、ポストモダンをメタモダンにすると何が変わるのかな？

永田　「メタ」を言い出すと、永遠にメタ化の運動に絡め取られてしまうので、ポストとメタを併置的に使うのは危ないのではないかと思います。

すこし話が逸れてしまうかもしれませんが、例えば、ポストインターネットは、インターネットをメタ化したわけではなかったように思います。彼らの戦略の一部を単純化して言えば、「ハッキングからデフォルトへ」というものです。かつてのウェブには無限の可能性があり、さまざまな可能性が模索されていたけれど、それが商業化されたり、権力装置になっていくなかで、標準化という名のもとに高度にプロトコル化され、限られたことしかできなくなっていく。それをハッキングして自由を獲得しようというのが初期のネットアートの精神だったわけですが、彼らは、いちユーザーとしての地位に甘んじつつ、しかし批評的なユーザーであろうとする。それはハッキング的なメタ化に限界がきているということでもあります。

同様に、かつてCGには無限の可能性があったにもかかわらず、AdobeやAutodeskによるPhotoshopや3DS-Maxが出てきて、それらのソフトウェアによって設けられた枠組みの中でしか作れなくなっていく。それに対して抗っていかなければならないという状況は確かにかつてあった。しかしいまではもう画像を扱うんだったらPhotoshopがいちばん手っ取り早いツールになってしまっているし、それを使わなければ仕事にならない。そのような状況下でメタ化していくのはもはや不可能です。むしろ逆に、これは発表の際に提示した図式になりますが、ユーザーの側から抗っていくというようなアプローチもあると思います。それはつまりドゥルーズ、ガタリ以降のネグリ、ハート的な流れ、例えばギャロウェイのプロトコル批判とか、ダイヤー・ウィザフォードとデ・ピューターのカウンタープレイのような、ソフトウェアやゲームといった高度にアーキテクチャー化してしまったものをユーザーやプレーヤーの、設計者の予期しないような使用やプレイ、要するにバグ技みたいなものによって解体するようなこともできるんじゃないかと思います。つまりメタ化するんじゃなくて、僕はこのレトリックを好みませんが、「ベタ化」していくというような手法もあるんじゃないかと思います。

久保田　例えば、生産と消費、プロダクションとコンサンプションという言い方を止めるだけでも、工業化とい

うことから随分遠ざかることができますね。だから、ユーザーという言い方もやめた方がいいのかもしれません。エグゼキューターだとか、実行家というだけで何かが変わる。確かに、こういうアプローチもあるかと思います。

永田　例えば、Photoshopを濫用するみたいなことは、Adobeにまったく利さないわけです。彼らは、彼らのツールが完全に機能していると思われていて欲しいし、修復ツールなどで、変なグニャッとした画像が出力されてしまうような様を本当は見られたくない。こうしたソフトウェアを濫用することによって、そういうのを見せていくことができるし、それが表現として成立しうるということは、ユーザーというかエグゼキューターとしてできることだろうと思います。「実行的価値」は、コードを記述することに紐付いている必要はなくて、むしろコードなんて書かなくても、その実行における批評性に重要さがあるのだと思います。

コンピューターって何?

久保田　反射的に出てきた言葉なんですが、「使う」という言葉は、何となくヒエラルキーを感じさせてしまいます。でもソースコードのレベルでは、誰がクリエイターなのかは、そんなに明確じゃない。オープンソースのソフトを書く人も、それを改変する人も、そこにヒエラルキーはないわけです。どんどん変えていいわけですから。そういう何となく暗黙のうちにあるヒエラルキーみたいなものが、これも昔問題になった「私作る人、僕食べる人」というような関係と同じようにできてしまうとすれば、それは言い方だけで見方を変えることができるんじゃないかと。

　また、ハッキングがもたらした可能性というのは、設計者が想定しない使い方をすることで、そのヒエラルキーがなくなるということではあったと思います。

藤幡　商品化されてる状況の中だから、ヒエラルキーができるわけだね。70年代のUNIXコミュニティは完璧にイーブン。新しいアイデアで作った、新しいコマンドが、次のUNIX OSには載って出てくる。

久保田　そういう意味で言うと、想定外の使い方という言葉さえなかったわけですね。みんな想定内だったわけですね。イーブンということは。

藤幡　そうです。だから何でもいいんだけど、UNIXに「dc」という電卓のコマンドがあって、デスク・カリキュレーターかな。「dc」と数式を打つと答えが出てくるものがあると。次にもうちょっと複雑な計算ができるソフトを書いたやつがでてきて、そうすると次のOSのバージョンには新しい電卓が入っている。全然イーブンだったんです。その代わり、OS自体はかなり危なくて、よく落ちるだとか（笑）、新しいハードウェアが出てくると、みんなでそのUNIXを自分たちの力で入れるといった状態だったのね。でもその時でさえ、道具としてのコンピューターの「メタ」と、それを使って何かをする人がいたわけで、コンピューターの利用目的にはやっぱり違いはあった。

久保田　商品化と道具化を徹底的に押し進めたのがアップルでしたね。だからスティーブ・ジョブズがいつも言っていたのは、ユーザーがやりたいのは、コンピューターを使うことじゃなくて、絵を描きたいことでしょ、と。

藤幡　アップルのiPad Proのコマーシャルで、子供が「コンピューターで何してるの?」って聞かれて、「コンピューターって何」と答える。そういうことを徹底してる会社ですよね。彼はコンピュータを使っているとは思っていないというわけです。

コードというコンピューター言語

三輪　大変面白く聞きました。昨日、松隈さんが学生に建築のモデルを大変な苦労をして作らせるという、昔の手描きの図面を元に作らせるという事例を紹介していました。僕はとても感心したというか、確かに人が何かを理解するというのには、そういうプロセスは必ずあるし、必要だと思ったところがありました。今日の話は、同じく建築の話でしたが、さらにエキサイティングでした。僕が感じていることは次のようなことです。

　コンピューターを使って音を選ばせて音楽作品を作るとき、必ず問題になるのは、そうやって選ばせたコンピューターで電子的に演奏させれば理想の状態が聴けるじゃないかということです。なんでわざわざミスを犯す人間が演奏しなきゃいけないんだという、そういう考え

方があるわけですね。僕は、必ず人間がやらなきゃいけないものだと信じています。

そういう意味で、特に市川さんが、建築を手描きじゃなくて、表記の方法から変える、つまり言語を変えることで違う発想や違うアプローチを考えられるんだと。僕の勝手な想像では、実際の建築は、現実的な様々な制約や、施主の好みや文化や、ありとあらゆるものの辻褄を合わせて初めて成立するという意味で、非常に泥臭い側面を持っていると思うんですね。それは音楽で人間がやらなきゃいけないという、例えばバイオリン作品を書いたら、バイオリンが弾ける人がこの社会にいなきゃ成立しないわけだし、そういう文化があるからこそ成り立っているという、そういう意味ですごく、親近感を覚えた部分がありました。

一方で、久保田さんが仰っていた、自動生成した音列、またはパフォーマンスで、いつ終わるのかということに悩むという、ああこの社会に俺と同じことに本気で悩む人がやっぱりここにいるんだって思うわけですよ。だって終わる理由が無いんだから。音楽作品の場合、理由が無いので、僕は布教放送として、アルゴリズミック・コンポジションをweb上で延々と垂れ流しています。いままで職人芸や「何とか家」がやってきた特殊技能というものが、現実とのすりあわせというところで必要なんだろうなと、僕は思います。でも、建築や音楽を超えて、それがソースコードであるという意味で、やっぱり完全に別の言語でどんな分野でも書かれ得るようになった時代なんだなあということを思い、久保田さんがコードに注目してるっていうのは、人類が扱うユニバーサルな言語として、そこに焦点を当てた話題であり、今回展示している作品だったのだろうと僕なりに納得しました。

久保田　展示準備中に図書館で、三輪さんの《みんなが好きな給食のおまんじゅう》をずっと聴いていると、無意識のうちに覚えしまう。それで赤羽さんの展示を観に行くと、人が「実行」しているように見えてしょうがなくなってきた。つまり三輪さんが書いたコードを、人間が実行する。でも、いわゆるシリコンチップのCPUと違って、時々間違えるし、誤差もある、CPUが一生懸命コードを実行しているという意味で言うと、最初に言った、生物とコンピューターの関係が反転してきたことと同じことを、逆シミュレーション音楽からも感じました。つまり実行の意味を、コンピュータではなく人間に実行させる、と、ある種反転させたところがすごく面白いと思いました。

積極的な敗北主義を考える

――　赤松正行さんにコメントいただきたいと思います。

赤松　IAMASの赤松です。今日は刺激的な話をありがとうございました。

最後にUNIXとアップルの話が出ましたね。シンポジウム初日にも所有権とアクセス権の話が出ていました。まさにコードは書けるけれども、実行できるかという問題に、2017年は瀬戸際の年だと感じています。というのも、例えば、いま話に出たアップルにしても、ジェイルブレイク(脱獄)が不可能だと、コミュニティが宣言してしまったり、単体ではインストールして起動できないMacがまさに今月発売されてしまった。もちろん、素朴な昔のデバイスを使い続ける、という選択肢もあるけれど、そうするとどんどん社会と乖離してしまう。つまりコードは書けるけれど、実行できない。あるいは、アーカイブはできるし保存もできるけれど、再現できない、という状況が2018年ぐらいから始まりかねないですね。そういうときに、永田さんのPhotoshopの話が、逆に「ブラックボックスで何が悪いの?」という、積極的な敗北主義のようにも聞こえたことに、僕はシンパシーを覚えました。そういう状況を考えたときに、UNIX的なカウンターカルチャーがいったいどうなるのか、ということを含めて、今後僕たちはその現実とどう向かいあっていけばいいのか、ということを、僕も特に結論はないんですけど考えました。

久保田　スティーブ・ジョブズがいうような、「世界を変える」という言説はもうとっくに終わったと思っています。イノベーションだとか、そういうことではなくて、こんな時代の中でいかに「世界に変えられないか」ということが大切なことなのだと思います。世界に変えられないために何をするべきか?　ということを考えています。「世界を変えよう!」って言った時点で、もう話が終わってるような気がするんです。つまりUNIXのようなカルチャーとは違う世界に行ってしまっていて、でも、コードを書けるようにしておけば、コマーシャリズムや

エンターテインメントのような、否応無く押し寄せてくるパワーに対して「いやいや、ちょっと待て」という余裕や余地を持てるような気がしています。「作品をつくる」ということも、もはや何かを表現するためのものではなく、世界に変えられないようにするための実践だと思っています。

再度「実行的価値」とは

―― 議論を経て、いま1度「実行的価値」という言葉に戻ってみたいと思います。

松川　難しいんですが、実環境で考えた時に、コードを記述するとか実行するとか保存するって、どういうことなんだろうなあってずっと考えてたんですよね。コードを記述するっていうのは多分あれですよね、万物理論みたいな数式に落とし込めた時に、その数式がエグゼキュートされると、今の宇宙ができあがるっていうような、そういう感じなのかなあと思って、なのでその場合なんか保存で何だろうっていうか。きっと保存って無いっていうか、ずっと、エラーも含めて実行し続けてるだけっていう感じなのかなあと思っていて、なので、僕達が行動を記述するということは、そのパラレルワールドみたいなものを想像しうる可能性を持っているという意味で、僕さっき生態系を記述するっていう話しましたけど、そこに面白さがあるなあと思っていて、なので実行し続ける、切断し続ける、まあ保存はないっていうかずっとパラレルに宇宙が多世界的に立ち上がってくっていうような状況が起こると、先程のようにもう誰ももう消去できないというか、自分の手を離れて、自分すらもそれを書き換えれないし、消去しようと思ってもできないっていうような状況が作れうる可能性を持っているという意味でコード面白いなと思いましたね。はい。

市川　すごい話がでっかくなってしまって、うーん困りましたね。久保田さんがすごくコードフェチなんだなというのはよくわかりました。自分は、わりと道具として考えているので、そういうフェチ＝愛情というのは無いですね。

　コーディングというよりは、自分はプログラミング行為の方がメインにあって、別にそういう特殊な言語を使わなくても、いろいろ日常的に目覚ましをセットするとか、ビデオを予約をするとか、そういうのもプログラミングだと思うんで、日常にもう溢れてるような行為だと思うんですね、プログラミングというのは。その詳細度や自由度のバランスで、もっとカスタマイズというか、もっといろいろできるっていうか。いろいろな専門道具、例えばカメラとか、専門性が高くてカスタマイズできるものほど、扱いが難しい反面、いろいろできるようになっている。そういうプログラミングの最たる結構なフルカスタマイズっていうところが、コーディングになっていくのかなあと思ってはいます。

　コードを実行するというところの、自分で書いたコードがうまく動いてるとか、そういう感触はもちろんあるし、それはそういうプログラミングができるようになっていく、コーディングを修得していくときに、やっぱりそういう感覚がどうしても必要だし、プログラミングをできる人はどんどんどんどん増えてった方が自分はいいと思うんですよね。あらゆることを、詳細にカスタマイズできるようになってくというか。だから、そのコードが動いてる喜びみたいなものが、それ自体が何か切り離されたものじゃなくて、どんどんいろんなことのレベルが上がっていくときに付随してくる、なにかちょっとこうパッパッと点くような火花のようなものかなあ思っています。

　全然話のステージが違うんですけれども、さっき松川さんがおっしゃったように、ある世界が全部こう、つながってるふうに考えると、確かに保存とか、切断とかっていうのが、世界が止まってしまうようなことになってしまうので、もう保存とかそういう表現ではないような気もします。コードというのはそこで閉じられた世界を設定することができて、コンピューターを使って、いろいろ実行する前に試せるとか、何回もトライ・アンド・エラーできるとか、そこにそれはすごく価値があるような気がします。保存するということは、先ほどの松川さんの言葉のように、パラレルに、いろんな状態を保存、キープできるとか、そういうところの価値ですね。そのとおりというか普通ですけどね（笑）。別に、そりゃそうだっていうことなんですけど、そこに独自の価値を言及するのは何か難しいという感じです。

永田　赤松さんからも所有権とアクセス権の話がありました。普段プログラミングをしているとXcodeが勝手にアップデートされていて苛立つことがあります。僕はよ

く、GoogleCloudAPIを使うのですが、GoogleCloudAPIも勝手にアップデートがかかって、ファンクション名が変わるといったことが起こる。要するに、自分の書いたコードは保存できても、参照してるAPIだったり、実行しているフレームワークが勝手にアップデートしてしまうから、実行可能な状態を維持するという意味での保存はかなり難しくなってるし、それをAPIの提供者がブラックボックスにしてしまったら最後、もうアップデートできなくなってしまう。

「糊としてのコード」という話をすこしだけしましたが、そういったコードの相対化が免れ得ない状況において、フルスクラッチというのはもうありえない。だからUNIXコミュニティのようなあり方には強く憧れるいっぽうで、その不可能さも強くかんじます。例えば僕がプログラミングを始めた学生のころは、Processingが普及して、これからopenFrameworksが来るぞ、というような状況でした。オープンソースのコミュニティが、コミュニティベースでアプリケーションを育て上げ、それを用いて作品を制作しよう、という機運が最も高かった時期だったと記憶しています。しかし結局のところ、そういったコミュニティが大きくなりすぎて、そこからアウトプットされる表現はほとんど似たようなものばかりになってしまいました。知っている人なら、一見して、「これProcessingだよね」、「これoFでしょう」と、結局ソフトウェアやフレームワークによって表現が左右されてしまうという状況が、もちろんPhotoshopでも起きてるし、同時にProcessingやoFでも同じ状況だったわけです。

また僕は、元々建築を学んでいて、その当時Grasshopperというモデリングを自動化するツールを使っていたのですが、そのツールも元々は個人、しかも学生がRhinocerosというCADソフトウェアをアップデートしようと勝手に制作し、コミュニティベースで育てていくというものでした。それも数年の後にRhinocerosの開発元のMcNeelに買収されて、オフィシャルのソフトウェアになってしまった。そういうような、オープンソースやコミュニティベースのソフトウェアに対する絶望を学生時代に体験してきたので、やはり草の根でフルスクラッチして戦うぞ、というのはもうかなり厳しいと感じています。そうなるとやはり、これは繰り返しになってしまいますが、そういった相対化されたコードをどこに位置づけるのか、どのソフトウェアとどのソフトウェアを結びつけて、どういうAPIを使って、ある種、ソフトウェアに与えられている社会的な意味を脱臼させていくかみたいなところが、実行的価値になるのかなと思います。そのとき、コードの保存というのは単体ではかなり難しい。なので、僕が書いたコードは、例えば自分亡き後だったり、何年後かに「このシリーズはもう続けなくてもいいかな」と感じた際には、もう実行できなくてもいいと正直思っています。というのも、例えば僕が修復ツールを使うのは、Adobeが2010年に「コンテンツに応じた修復」ツールを実装してわりと話題になったという状況があったからで、そうした社会的状況下でしか成立しえない作品でもあると思っているからです。ある時期にそういう作品が存在した、という事実が残ればいい。これは保存に対する敗北宣言でもあるので、どう捉えるかというのは難しいところですが、ひとまず今の段階ではそのように思います。

久保田　今回、改めてこの「実行」という言葉を出したことで考えたのは、それが環境というか、結局自分がどこで生きていくか、という話と結びついていることでした。思い出したのは、UNIX系のOSでGUI環境を提供するためのX Window Systemをビルドする時に“make world”と最初に入力すること。当時は、このことにすごく痺れました。これから「世界作るぜ!」という感じがあって、世界を今立ち上げる、という感覚の中にいるからこそ、「実行」ということがすごく特別な価値を持ち得たのではないか、ということを今日は再び思い起こしました。だからこそ実行「環境」なのだ、とすれば、やはり保存と記述と実行は、それぞれ独立なのだと思っています。つまり、世界をどうやって保存するかということは、世界そのものであることとは、分けて考えないといけない。それは、やはりメタな関係なのかもしれませんが、そういったことをもう少しうまく整理しながら、引き続き考えていきたいと思いました。

Symposium: December 23, 2017

三輪眞弘《夢のガラクタ市》2つの再演をめぐって

Two Performances of Masahiro Miwa's "Trödelmalkt der Träume-Vorspiel und Lied-"

登壇者：
有馬 純寿（音楽家／帝塚山学院大学人間科学部准教授）
岡部 真一郎（音楽学／明治学院大学文学部教授）
北野 圭介（映像理論／立命館大学映像学部教授）
モデレータ：松井 茂

テーマ

コンピューターとハープのための楽曲《夢のガラクタ市～前奏曲とリート～》を、1990年の初演時に近い環境と、2009年にエミュレーションした環境で再演し、現代音楽における作品概念、演奏家（人間）とコンピューターのコミュニケーションの多様性を議論します（演奏環境の整理を2016年度に実施）。この関係性を考える端緒として、メディア技術におけるコントロール（それは管理なのか制御なのか？）をどのように定義し、理解するのかが問題となってきます。作曲のみならず演奏によるコントロール、ハードウェアのエミュレーションから垣間見える、音楽学、芸術学の新たなフェーズを検討します。



篠崎史子（ハープ）と有馬純寿（エレクトロニクス）による1990年のオリジナル版の演奏、3人の登壇者の発表、2009年のエミュレーション版を演奏の後、ディスカッションが行われた。写真はリハーサル中の三輪眞弘と篠崎史子。



《夢のガラクタ市》が初演された演奏会『長澤真澄の空間 Transparent Space III Masumi Nagasawa Harp Recital』（東京文化会館小ホール、1990年3月26日）のチラシ（Reference code: F1-IT1-57）

Trödelmarkt der Träume	夢のボロ市
Ich war heut auf dem Trödelmarkt der Träume am Rand der Welt, da gab es allerhand : Gestohl'nes, Weggeworf'nes und Kaputtes, Traumzeug aus zweiter und aus dritter Hand. Fliegende Teppiche voll Mottenlöcher, zerbeulte Heiligenscheine, Stern und Zopf, Luftschlösser ohne Schlüssel, rostzerfressen, und Puppen, einst geliebt, jetzt ohne Kopf...	きょう，夢のボロ市へ行ってみた。 世界のはじっこにあって，いろんなものがあった。 盗まれたもの，投げ捨てられたもの，壊れたもの， 中古の，そしてそのまた中古の夢の品。 空飛ぶ絨毯はイガの穴だらけ， でこぼこの光輪は，星とおさげ髪， 鍵のない空中楼閣は，錆でボロボロ， 昔かわいがられていた人形も，今は首がない……
Und unter all dem Plunder hab ich Plötzlich auch unsrer Liebe schönen Traum gesehn. Sein Gold war blind, er war zerbrochen, aber er war es doch—und war noch immer schön. Ich hätte ihn dir gern zurückgegeben und hab den bleichen Kerl danach gefragt. Er hat mich zahnlos angegrinst, gehustet, und einen unverschämten Preis gesagt.	そしてそんなガラクタたちのなかに，突然， ぼくらの愛の，美しい夢も発見したのだ。 その黄金色は曇っていて，夢は壊れていたけれども， 黄金のようにすばらしく—そしてあいかわらず美しかった。 できればそれをきみに返したいと思って， 蒼ざめた男に尋ねてみた。 にやりと歯のない口をあけ，男はぼくを見つめ，咳ばらいして， 恥知らずな値段を吹っかけてきた。
Zwar War er's wert—trotzdem hab ich gehandelt. Der andre schwieg, doch wurde er nicht weich. So konnte ich den Traum nicht wieder kaufen. Mir geht's nicht gut. Ich bin nicht mehr so reich. Eins hätt' ich gern gewusst, als ich am Ende mit leeren Händen abgezogen bin: War er verschenkt—gestohlen—weggeworfen? Mein Schönes, sag—wie kam der Traum dorthin?	なるほどそれだけの価値はある—けれどもぼくは交渉した。 敵はだまっていた，が，折れなかった。 だから夢は買いもどせなかった。 風向きがよくないんだ。もうそんなに豊かじゃないんだ。 結局すごすご手ぶらで引き返したが， ひとつ知りたいことがあった。 あれは贈られたのか—盗まれたのか—投げ捨てられたのか？ ねえ，きみ，教えて—どうやってあの夢があそこにまぎれこんだのか？
(Michael Ende／Edition Weitbrecht)	（岩波書店：「夢のボロ市」より　丘沢静也 訳）

「夢のガラクタ市　～前奏曲とリート～」はハーピスト，長澤真澄の為に書かれた。その副題にも示されているように前奏曲とそれに続くリートによって構成された二部からなる小品である。

この作品のために書かれたコンピューター・プログラムは実際のハーピストに加えてさらに二台の架空のハープ（とその演奏）をシュミレートすると同時に，サンプルされた街頭の雑音や子供達の声などの日常音の再生を制御する。一方これらのファンクションはさらに演奏時におけるハーピストからのタイミング・シグナルによってコントロールされ，一人の奏者による“合奏”を可能にする。

作曲者は，空間のインスタレーションなどで試みられているような，ある空間に置かれた“もの”とそれを取り囲む環境とが互いに意味を与え合い，またその意味を変質し合うような「相互干渉作用」をこのコラージュ風の小品の中で実現させることを意図した。この「夢のガラクタ市」はそのことから，それぞれ個性を持った音素材がその置かれた位置関係に多く依存し，互いを相対化していくという意味で「視覚的」な要素の強い作品だと考えている。

なお，タイトルやそれに伴う題材（M・エンデ）は長澤真澄の提案によるものである。（M. M.）

三　輪　眞　弘　プロフィール

1958年東京に生まれる。1974年都立国立高校入学以来，友人と共に結成したロックバンドを中心に音楽活動を始める。1978年渡独，国立ベルリン芸術大学に入学，作曲をイサン・ユン氏に師事。1985年より国立ロベルト・シューマン音楽大学（デュッセルドルフ）に編入学，作曲及びライブ・エレクトロニック音楽をギュンター・ベッカー氏に師事する。1988年同大学卒業。現在は作曲科非常勤講師として電子・コンピューター音楽の理論及び実技を同大学で教える一方，作曲家として活動を続ける。

国際ダルムシュタット夏期講習会，オーディオ・アート・フェスティバル（デン・ハーグ），国際コンピューター音楽会議（ケルン），ヨーロパリア '89（ブリュッセル）などを初めとするヨーロッパ各地の音楽祭で作品が演奏されている他，コンサートの企画（ベルリン，ケルン）やケルンにあるコンピューター音楽スタジオ設立を目指すＧＩＭＩＫの代表としても積極的に活動を続けている。1985年ハムバッヒャー国際作曲コンクール佳作入選。1989年第10回入野賞受賞。

『長澤真澄の空間 Transparent Space III Masumi Nagasawa Harp Recital』（東京文化会館小ホール、1990年3月26日）
パンフレット（Reference code: F1-IT1-58）から、初演時の解説

研究ノート

エレクトロニクスを伴う音楽作品の諸問題

Problems of Music Works with Electronics

有馬 純寿（音楽家／帝塚山学院大学人間科学部准教授）
ARIMA Sumihisa（Tezukayama Gakuin University）

「2つの再演」とはなにか

コンピュータや音響機器をリアルタイムで操作して音響の発生や加工を行う、いわゆるライブ・エレクトロニクスを伴う音楽作品の演奏は、日本においてもめずらしいものではなくなっているが、演奏に必要なハードウェア等の機材や音源や上演用のコンピュータ・プログラムなどの保存については基本的には作曲家に依存し、よりよい保存法についてはこれまであまり検討されてはこなかった。またデジタル・テクノロジーの普及以前のミュジック・コンクレートや電子音楽などテープが最終形態となっている作品の保存についても同様で、50～70年代の作品はテープの劣化等により再生が困難となっている作品が多くあるにも関わらず、保存方法についての議論や公的なアーカイブの構築はほとんど行われていないのが実情である。

「三輪眞弘《夢のガラクタ市》2つの再演をめぐって」は、三輪眞弘のハープとコンピュータのための作品《夢のガラクタ市》を作曲当時のシステムと2009年に行われた再演のために構築した新システムのふたつのヴァージョンの実演をとおして、ライブ・エレクトロニクス作品のおける作品保存のありかたと、ライブ・エレクトロニクス作品の上演の諸問題を検討していくものである。

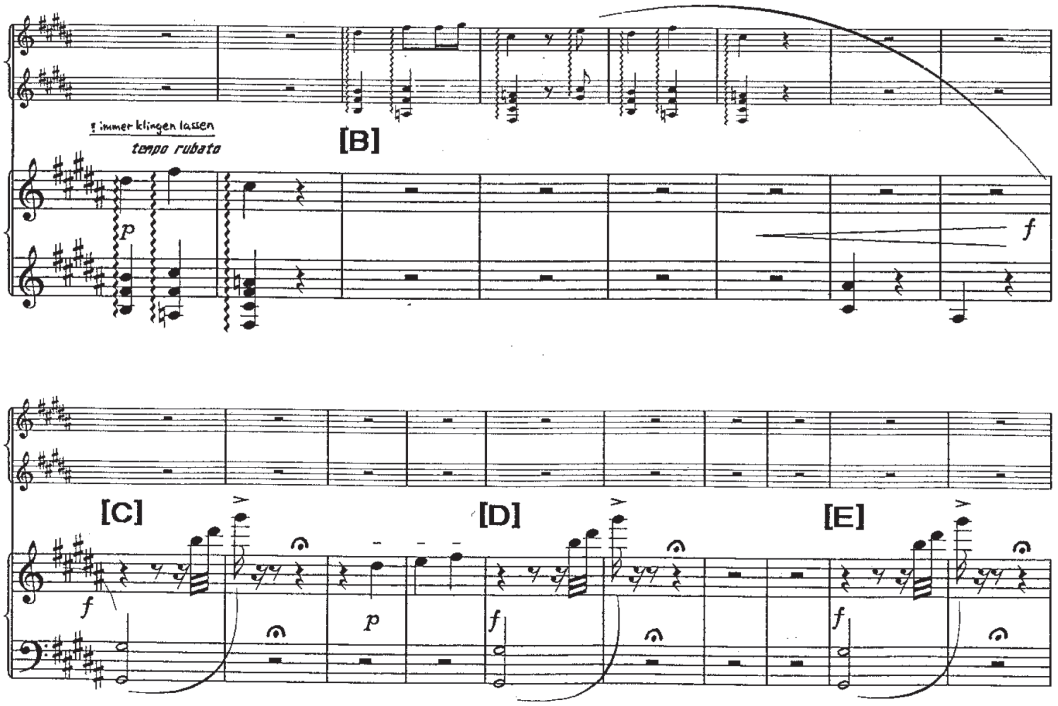
オリジナルの《夢のガラクタ市》のシステム

1990年に作曲された三輪眞弘の《夢のガラクタ市》は「前奏曲とリート」という副題が示すように、ハーピストが歌いながら演奏するハープと、コンピュータがリアルタイムで演奏データを生成していく第2、第3のヴァーチャルなハープとのアンサンブルによる作品である。ヴァーチャルなハープの発音にはハープの音を録音したサンプラーが用いられるほか、サンプラーは雑踏や子供の声などの環境音も再生していく。多少内容が重複するが作曲者自身の解説を以下に添えておく。

> 前奏曲とそれに続くリートの2部からなる小品「夢のガラクタ市」は、アムステルダムに住むハーピスト長澤真澄のために書かれた。この作品のために開発されたコンピューター・プログラムは現実のハーピストに加えてさらに2台の架空のハープをリアルタイムでシミュレートすると同時に、サンプルされた街頭の雑音や子供達の声、喫茶店の談笑などの日常音の再生を制御する。
>
> これらのファンクションはハーピストによって演奏時に直接コントロールされ、ひとりの奏者による「合奏」を可能にする。ある空間に置かれた「もの」とそれを取り囲む環境とが互いに意味を与え合い、変質し合うかのように、それぞれの音素材が相互に干渉するコラージュ風の作品である。ハーピストによって歌われる詞は、ミヒャエル・エンデの詩集「夢のボロ市」の同名の詩による。[1]

2台のヴァーチャルなハープパートの演奏は、完成データを事前に作成しておき自動演奏を行う、いわゆる「打ち込み」ではなく、作曲者自身がC言語を使用して開発した自動作曲プログラムによって行われる。なので楽曲全体の構造は同じではあるが、細部は演奏ごとに異なる結果を生む。このプログラムの開発は作曲当時、音楽制作の現場で多く使用されていたATARI社が1985年に発売したパーソナル・コンピュータ、Atari ST上で行われた。サンプラーも当時の音楽シーンで広く用いられてい

1　「篠﨑史子ハープの個展XI」プログラム（2009）



譜例1　Miwa, Masahiro. *Trödelmarkt der Träume - Vorspiel und Lied -*. feedback studio verlag, 1990.

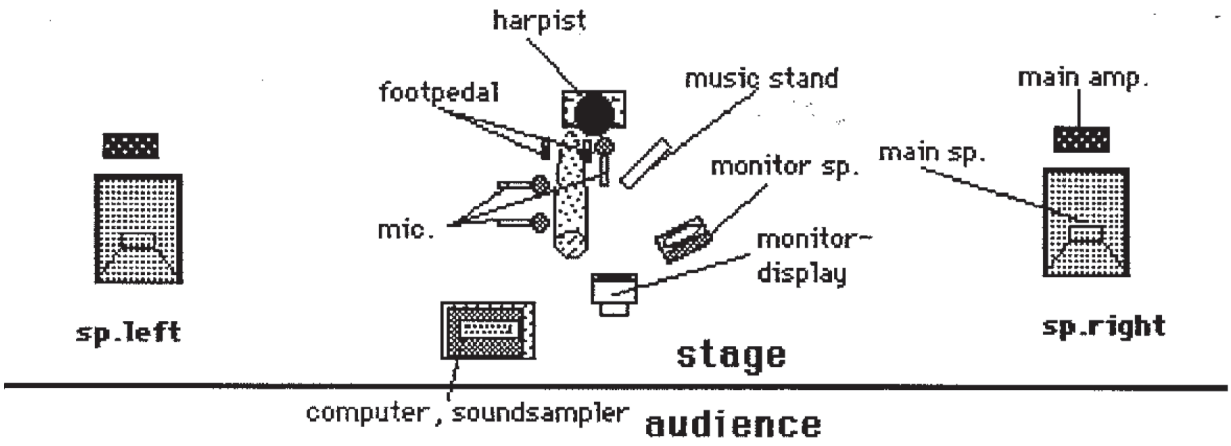


図1　Miwa, Masahiro. *Trödelmarkt der Träume - Vorspiel und Lied -*. feedback studio verlag, 1990.

たAKAI社のS1000（1988年発売）が使用されている。

2台のヴァーチャルなハープパートが演奏する各セクションは、それぞれ異なるアルゴリズムを用い作曲されているが、その切り替えを演奏者がフットペダルを踏むことで演奏を進めていく。このペダル操作は、譜例1のように[B]、[C]、[D]、[E]のように楽譜に指示されている。ハープはもともと楽器自体に各弦の音高を上下させる7本のペダルがあるため、さらにもうひとつのペダルを操作を加えるため、他の楽器の同様なシステムの作品より演奏の難易度は高くなる。

演奏家の周りには図1のように、フットペダルのほか、現在のセクションの情報や点滅によってテンポを示すコンピュータのモニターが置かれるほか、サンプラーが発生する音を聴くモニタースピーカーが用意される。また歌やサンプラーのハープとのバランスをとるために、生のハープも増幅される。

2009年のシステム改訂版

この《夢のガラクタ市》は作曲当時、何回か演奏されたものの、その後再演の機会がなかったが、2009年11月10日に行われた篠崎史子の個展「ハープの個展XI」で、筆者がエレクトロニクス・パートを担当し、約20年ぶりに再演する機会を得た。

再演に際し、作曲者に演奏システムについて打診したところ、当時すでに入手困難となっていたAtari STやS1000を使用したオリジナルのシステムではなく、今後の再演を考慮し、これを機に2009年の機材を使用したアップデート・システムで演奏してはどうかと提案があった。

新システムでの大きな変更点は、Windows環境でAtari STをエミュレートし作動させることと、ハードウェアのサンプラーではなく当時すでに一般化していたソフトウェア・サンプラーの使用の2点であった。Atari STのエミュレート・システムの構築は松本祐一が担当し、ソフトウェア・サンプラー用のデータ作成は筆者が行った。

エミュレートにはWindows用のAtari STエミュレーターのSTEEMを使用した[2]。ソフトウェア・サンプラーはNative Instruments社の「Kontakt」を使用した。ハープの音源は、篠崎がコンサート本番で使用する楽器の音を、ハープの47本の弦を1弦づつ新たに録音したが、環境音素材はオリジナルのS1000の音源をデジタルコピーした。

ふたつのシステムの違い

こうした新システムが実際のサウンド面にどのような影響を及ぼすかだが、もっとも大きな違いはハープの音素材である。オリジナルのS1000版では初演者の長澤真澄が演奏したハープの音を用いているが、当時のサンプラーのメモリサイズの限界のため、1弦づつ個別に録音をすることができず、たとえば中央のドから三度上のミまでは同一音源の音源を用いピッチを変えて再生するといったような省力化を必要であった。それに対しメモリサイズの制約がほとんどないソフトウェア・サンプラーを用いた2009年版では先のように1弦づつ、しかも96kHz、24bitというハイレゾリューション録音で行った。また、同じくメモリサイズの制限のため、S1000版では音の持続が長い低音弦では実際の弦の振動の持続よりも短い時間しか録音できなかったが、2009年版ではひとつひとつの弦の振動が消えるまで長時間録音を行い音源素材とした。

また、こうした音質上の向上だけでなく、生演奏で用いる楽器と同じ音源を用いるため、よりリアルな三重奏となるはずである。

一方、環境音についてはオリジナルと同じ音源をデジタルコピーして使用しているため、オーディオ・インターフェイスの差など再生環境によるわずかな音質の差はあるものの本質的には同じ音であるが、再生方法に違いがあるため印象が多少異なる。ステレオ再生を前提としたオリジナル版では左右に音像が移動するオートパン機能を用い空間的な広がりを演出していたが、2009年の演奏ではコンサート全体を18チャンネルのマルチチャンネル・システムで音響再生を行ったので、それに伴い《夢のガラクタ市》もマルチチャンネル再生用に仕様を変更した。具体的には環境音の再生を、ハープの音を再生する正面のスピーカーとは別の左右と後方上部に設置したスピーカーからサラウンド的に再生を行った。その際にオリジナル版にあった環境音の音像移動は逆に不自然な印象を与えてしまったため、オートパン機能を割愛した。[3]

電子音響を伴う作品の「同一性」とは

では、ふたつの再演に際し上記以外になにか差異が生じるのか、さらには使用システムの違いがあっても作品の「同一性」は担保されるのかという問題がある。

今回の場合はサンプラーが発生するハープの音源が異なるという大きな違いがあるが、もうひとつの差異であるシステムを制御するコンピュータの違いによる差はでてくるのであろうか?

コンピュータ音楽でよく用いられているソフトウェアのMaxでは、同じ実行プログラムを使用してもアプリケーションのヴァージョンの違いにより音響処理に違いが生じるほか、乱数の出現のしかたなどが異なるという意見もある。ましてや今回はコンピュータのOS自体が異なるため、たとえば乱数の発生などにも違いが生じてくることが予想される。さらにはエミュレーターの動作

2　松本が使用するコンピュータ環境がMacだったので、実際にはMac OS上でWindowsエミュレータParallels Desktopを用いWindows XPを作動させ、さらにその上にSTEEMを動かしている。

3　今後の再演のために2チャンネルでの再生を前提とした、よりオリジナル版に近いデータ作成をする必要がある。

が「正しく」Atari STを再現しているのかどうかという問題もある。実際にテストの段階ではエミュレート・システムの演奏速度がオリジナル版よりわずかに速いという「違い」があった。これはSTEEMの環境設定によるものと思われる。

このシステム改訂版のエレクトロニクスに関する部分だけみると、通常の器楽作品に当てはめれば「使用楽器」が異なる「編曲版」となるかもしれない。また今回の場合、システムの違いという比較的明快な相違点があるため、その部分が論点になってしまいがちではある。しかし実際の作品上演については実はもっとさまざまな相違点がある。実際の演奏に際しては、ハードウェア・サンプラーかソフトウェア・サンプラーかといった再生機器の違いや制御するコンピュータ等の違いよりも、使用するスピーカーの音質の差や配置による音の違いのほうがはるかに変化幅は大きくなるし、同じシステムを使用しても音量バランス調整など音響卓の操作による音楽表現のほうが聴体験としては大きな変化を感じさせる。また会場など演奏を行う環境の違いも異なる音楽体験を聴くものに与えるなど、実に幅広い要素が、演奏時の「違い」を作り出していく。

さらには通常の器楽作品の演奏を考えた場合、当然ながら演奏者が使用する楽器はひとつひとつ異なるし、演奏法により演奏結果には大きな違いがでてくる。またピリオド楽器、ピリオド演奏などのように、作曲当時の楽器や演奏法の研究に基づいた演奏では、現在の楽器での演奏と音楽体験が大きく異なることは広く知られている。

このように音響のオペレートを含め「演奏者」という要素が入る音楽作品では、メディアアート作品よりも話はさらに複雑になり、単に機材の復元やアップデートという問題にとどまらず、美術作品の保存や復元とは異なる問題点が大きく横たわる。

最後に、2009年の再演に際し、三輪が書いた作品解説をもう一度紹介しよう。先の部分に続く曲目解説の後半に、三輪は以下のように続けている。

> ……と、19年前にぼくはこの作品を解説した。そして今でもドイツ語で書かれたこのエンデの詩を、自分で書いた旋律と共にぼくは暗譜で口ずさむことができる。しかしテクノロジーはそうではない。演奏に必要な当時のコンピュータ、Atari STはもはや入手困難で、それこそガラクタ市にでも行って探してくるしかないのである。そこで今回の再演に向け、この問題を解決するほとんど唯一の手段としてAtari STというコンピュータをまるごと忠実に再現するWindows用のエミュレーター・ソフトウェアを使うことにした。
>
> この面倒な作業に快く協力してくれた松本祐一さん、さらに音響データの移植を引き受けてくれた有馬純寿さん、そして何より、このような機会を与えてくれた篠崎史子さんに心から感謝したい。寝る時間も惜しんで向き合っているコンピュータがいつかこの世界から消えてなくなってしまうことなど考えもせずに、ただがむしゃらに音楽の新しい可能性を夢見てプログラミングを続けていた19年前の自分をなぜだか、夢は再び手に入らず、結局手ぶらで帰ってくるしかなかったこのエンデの詩の主人公に重ね合わせながら、ぼくは今回のテクノロジーにおける「復刻」作業が何を意味していたのかを考えている。[4]

2009年の段階で三輪がこうしたメディア芸術特有の問題について、すでに強く意識していたことがよくわかり興味深い。

電子音楽の誕生からすで半世紀以上の時を経た現在、われわれはこうしたメディア・テクノロジーと芸術作品との問題の入り口に、ようやく立つに至ったわけだ。

4 「篠崎史子ハープの個展XI」プログラム（2009）

研究ノート

音楽学から「エミュレーション」を考える
The Potential of Emulation in Musicology

岡部 真一郎（音楽学／明治学院大学文学部教授）
OKABE Shinichiro（Meiji Gakuin University）

現代音楽の現在

昨年11月、東京で行われた《赤ずきんちゃん伴奏器》の演奏会[1]に出向いた。大変に興味深かった。

当日、会場で会った同業者の友人には、「岡部さん、こういうのに興味あるの？　意外。」と言われた。私にとっては、ただ、面白そうだから行ってみようと、ナイーヴに思っただけのことだったのだが。職業柄、週に何回か、月に10回前後、すなわち1年にすれば100回ほど、演奏会に出かけることを30年続けてきたなかで、それは基本的にいつも変わらないし、その意味では、この日も何も特別なことはなかったということでもある。

そもそも「こういうの、ってどういうの?」という話はともかく、しかしながら、当日の「面白さ」は特別だった。ここでは、その面白さがどのようなものだったのか、ということを考えたい。

三輪眞弘は、現在、最も重要な活動をおこなっている音楽家の一人である。三輪の音楽、あるいは芸術活動を考える上で、最も重要なキーワードがテクノロジーであることは、おそらく誰もが認めるところだろう。それは複雑なテクノロジーを易々と使いこなしているということによるのみではもちろんない。むしろ、三輪の思考、感性、それらを通して彼が目指すものが、テクノロジーを介して形になっているということ、そして、もう一方で、三輪の発想、感性、活動が、テクノロジーからの刺激を受けて、さらに自在で大きな世界を作り上げているということである。斯くなる要素、いわゆる双方向のやりとり、インタラクティブな関係が極めて明確であることこそ、最も刺激的な部分である。

機械と人間、という二項対立の図式は、そもそも成立し得ず、そのような議論が不毛であることは日を見るよりも明らかだが、にもかかわらず、しばしばわれわれはその罠にまんまとはまってしまう。かたや、テクノロジーと向かいあっていればこそ、そこから完全に自由になることもできる。逃れられないくらい縛られてしまいそうになる中でこそ、その自由は初めて手にすることが可能となる。三輪の音楽は、斯くなる背景から生まれてくる。同時に、その活動、作品の一つひとつが、常に音楽の最も本質的な部分に根ざしたものであるということも、極めて重要である。三輪の音楽から目を離せない所以は、ここにある。

物を通じて知ることの意味

今週前半は、パリに滞在していた。北東部に2015年に開館したジャン・ヌーヴェル設計のフィルハーモニー・ド・パリは、外観が印象的であるばかりではなく、リハーサル室などを含む施設の充実に加え、豊田泰久が音響設計を担当し、ヨーロッパでも有数の響きの良い新ホールとして、注目を浴びてきた。

会合のため、午前中にそこに出向き、用件を終えた後、ミュゼ・ド・ラ・ミュジック[2]を見ていかないか、と誘われた。この博物館は、ステージや客席が可動の中規模のホールやコンセルヴァトワールなどと共に、シテ・ド・ラ・ミュジックのオープン当初、20年ほど前からある施設で、特段の目新しいものもなかろうとは思ったが、開

1　「文化庁メディア芸術祭20周年企画展　変える力」の最終日に開催された連携企画「メディアパフォーマンスとは何か？　IAMAS20周年から考える」（2017年11月6日、アーツ千代田3331 2階体育館、主催：IAMAS）、第1部「三輪眞弘作品演奏会」では、メゾソプラノとコンピュータ制御による自動ピアノのための《赤ずきんちゃん伴奏器》（1988）、2台のピアノと1人のピアニストのための《東の歌》（1991）が演奏され、第2部では、作曲家本人らをパネリストとしたシンポジウムが開かれた。尚、シンポジウムの詳細は『情報科学芸術大学院大学紀要』第8巻に所収。

2　Musée de la musiqueは、パリ19区、ラ・ヴィレットに1997年オープンした博物館。フィルハーモニー開館時の組織再編に際し、Cité de la musique - Pahilharmonie de Parisの一施設となり現在に至っている。

館前、一般入場者のいない時間だからゆっくり観られるというので、覗いてみることにした。

展示は、下から順番にフロアを上がっていくごとに時代を下っていく、つまり過去から現代に近づいていくという、クロノロジカルな構成をとっている。

最上階まで登り、そのあとは出口に向かって、いわゆるエレキ・ギターを並べたコーナーを経て、階段をずっと降りて行くことになる。降りつくと、いちばん最後にもうひとつフロアがあって、いわゆる民族楽器が展示されていた。楽器の状態が必ずしも良いとは言えない点はともかく、三味線や琵琶は、キャプションによれば、1900年頃に所蔵するところとなったものが多く、おそらくは、ジャポニスム、そしてもちろん万博などとの関連も連想され、それはそれで興味深くもある。一方、パリの博物館としてはやむなしと見做すこともあるいはできるのだろうが、いわゆるヨーロッパの芸術音楽の歴史をなぞるような形、構成、発想の下でのいわば「ワールドミュージック」編たるこの展示室は、率直なところ、どうも付け足しとの印象は免れず、また、それらを「西洋」の流れとは別物として捉えていると見えるあたり、現今の環境をも鑑みるに、少なからず、違和感を禁じ得ないことも事実ではあった。

とまれ、その最終展示室に至る道程は、先述の通り、概ねクロノロジカルになっており、様々な弦楽器、管楽器、あるいはピアノをはじめとするいわゆる鍵盤楽器、それらの発展、展開やヴァリエーションを示す展示が行われている。様々なストラディヴァリウスを集めた部屋、ハープをずらりと並べた部屋などなどを巡って行く。改めて言うまでもなく、ヴァイオリンをはじめとする弦楽器の多くは、16世紀、17世紀の楽器が「銘器」として現在でも珍重されていることからも明らかなように、当時、楽器として完成した形となった後、さほどの変化はないが、かたや、管楽器あるいは鍵盤楽器などは、非常に大きく変わっていった。その変化を「発展」「進化」と捉えるか否かについて、加えて、何を求めてその「改良」が行われたのかについては、また別の議論が必要であるが、ともあれ、その変化を追うようにして、時系列を基調に組み立てられた展示を順に見ていく。そして最上階は、いわゆる西洋音楽史の最後のページ、20世紀と現代の展示室である。

ここでも、展示の大筋は年代順で、オンド・マルトノやテルミンのような歴史的楽器に始まる。続いて、ムーグ・シンセサイザー、あるいは、ラジオ・フランスのスタジオで電子音楽等の制作に用いられていたコンソール、そして、クセナキスらが使っていた「UPIX」、さらに「4X」、ヤマハのMIDIフルートやキーボードなど、IRCAMで用いられていたもの、などなどが並べられている。これらが、至極、興味深かった。

しかしながら、同時に容易に想像し得るのは、これらを見て面白いと思う者がいる一方、こんな機械並べて何だと言うのか、と感じる向きもあろうか、ということである。音楽博物館で機械を並べているとは、どういうことか。確かに、大きな箱とブラウン管のモニターのセットとしか見えないもの、UPIXのホワイトボード然とした装置など、いったい何なのか、という「素朴な疑問」が生まれるのも、あるいは宜(むべ)なるかなというところか[3]。

まず、確認しておきたいのは、物があること、それらを展示できるということの意義である。いわゆる機械が並んでいるということが、物を見せるということが、博物館として、大きな意味を持つ。例えば、東京駅前、丸の内の旧東京中央郵便局をリノヴェーションした商業施設Kitteに隣接するJPタワーにあるインターメディアテク（IMT）[4]に行って強く印象付けられるのは、そのことである。あるいは、ドイツのエッセンの世界遺産になっているツォルフェライン炭鉱産業遺産群、そしてルール博物館などでも、それを実感する。物があること自体が、歴史と社会と、特にその明るい部分のみならず暗い部分、ルールの例で言えば、第2次世界大戦からそれが終わる頃、そしてそれ以降のダークな部分までをも全てそのまま、さしたる予備知識がなくとも、キャプションを事細かに読まずとも、直接感じられるようになっている。このことには、改めて、目を向けられてしかるべきだろう。労働者たちがどのように扱われ、いかに管理され、支配され、搾取されていたか、何百ページの資料を読むより、

3　生徒や学生の見学も頻繁に行われ、来館者は毎年数十万に及ぶというこの博物館の名誉のためにも付け加えておくなら、様々な形でのギャラリートークやプレゼンテーション、ワークショップに加え、各展示室には、実際に楽器に触れたり、音を出してみたりできるようなコーナーもあり、見学者が「音楽」を体感できるような配慮、工夫もなされている。件の最上階、「現代フロア」については、テルミンを見学者自らが操作し、実際に音が出せるようになっており、その意味では、字義通りに「箱」が並べられているのみでは、もちろんない。

4　日本郵便株式会社と東京大学総合研究博物館が運営する施設。旧東京中央郵便局舎跡に2013年に開設。

建物のドアノブが通念では考えられないほど高い位置にあること、そのノブに手を延ばして扉を開ける度、日々、自らが小さな存在であることが摺り込まれ、それを彼らが抗いようもなく認識せざるを得ない環境に追いやられていたことを、半世紀を経てなお、われわれはまさに皮膚感覚を通して実感するのだ。

ただし、パリの音楽博物館において、今回、極めて興味深かったのは、全く次元の異なる理由からだ。すなわち、楽器は機械である、ということに改めて思い至ったため、下から上へフロアを上り、時間軸に沿って見学していく中で、展示室にあったヴァイオリンもチェンバロも管楽器も、打楽器も、全て機械であることに考えを巡らせた故である。換言するなら、この意味では、外見上、ただの箱にしか見えない古いコンピューターと、それらの「楽器」は大差ないのではないかということだ。

楽器はやはり機械である

ボーカロイド、初音ミクによる初のオペラと銘打たれた《The End》は、2012年に初演された後、東京、パリをはじめ、各地で上演され続けている。そのアムステルダム公演は、2015年のオランダ・フェスティヴァルの一環として行われた[5]。

公演終了後のいわゆるアフター・トークで、初音ミクはいかなる存在かと問われた作曲家は、「楽器です」とシンプルかつ明確に答えた。その日本語を当日の通訳は「instrument」と訳した。楽器は、確かにinstrument、あるいは、musical instrumentである。しかし、「初音ミクはinstrumentである」とのアーティストの発言に、会場に集った聴衆、殊に、コスプレをしたり、サイリウム持っていたりするような、アムステルダムのオタクの若者達の間には、小さからぬどよめきが起きた。「Instrument」すなわち機械、道具――いわゆる2.5次元に思い入れが強い「ファン」達にとっては、初音ミクが道具だと言われたことが大きなショックだったのだろう。

とまれ、とはいうものの、楽器はやはり機械である。instruments、機材、道具である。種々の機材があってはじめて、それらを用いて音楽は創られていく。さらに言うと、そもそも音楽は、物理学や音響学、あるいは天文学などと一体だった。そのための道具たる楽器は、様々な物理学的、音響学的な理論、仕組みがあって、音が出る。つまり、楽器、ひいては音楽そのものが、テクノロジーとは元来不可分なのである。

モーツァルトやベートーヴェンの活動した時代は、言うまでもなく、そのまま、フォルテピアノが非常に大きく変化し、発展していった時期に当たる。彼らは、新しい打鍵機構などが用いられ、あるいは、音域が広がった新しい楽器に常に強い関心を持ち、その「新製品」で何ができるか、そこで広がる未知の領域、可能性を探求しようとしていた。そうしたなかで書かれた作品には、実際、例えば広がった音域が早速使われるなど、探求の跡が、容易に検証し得る。さらに後の時期、ベルリオーズが様々な楽器をオーケストラの中に持ち込み、新たな管弦楽法の開拓していったことについても、誰もが知るところだろう。

作曲家、音楽家は須く（すべから）、新しい物、新しいテクノロジーに常に関心を持ち、そこから如何なる表現が可能となるのかを考え続けてきた。創造のひとつの大きな源が、そこにあるからだ。さればこそ、音楽のための道具たる楽器の発展が、他ならぬ音楽の核心部分と直接結びついているということについては、多言は要しまい。

その流れは、時代を下り、そのままシュトックハウゼンやクセナキス、そしてもちろん、長らくIRCAMの展開に注力したブーレーズらに受け継がれていった。もちろん彼らの時代には、今日とは環境が異なり、ほとんどが国家プロジェクトとも言えるような大掛かりなものであり、その中心に彼らアーティストがいたということは、何より時代そのもの、その中での芸術、そして音楽のあり方を明確に反映している点でも興味深いが、ここではそれについて細かく議論する余裕は無い。

今一度だけ繰り返すなら、楽器は機械である。われわれは日本語で「楽器」という言葉を使っているため、あるいは、機械であることを見逃しがちなのだろうか。古の大陸から入ったのであろうこの「楽器」という語には、機械の「機」ではなく、「うつわ」の「器」が使われており、機械とは些か距離があるように、また、異なるニュアンス、広がりを持つようにも感じられる。

パリで訪れた博物館は、Musée de la musique、楽器博物館ではなく、「音楽博物館」である。展示された楽器を見ることが音楽を考えることに他ならないということだ[6]。古い楽器から、20世紀の電子楽器やコンピュー

5　渋谷慶一郎：《The End》2015年6月5日、アムステルダム音楽劇場。

ターを経て、最後に笙や三味線をたまたま併せて見ることになり、その流れの中で、見逃していたこと、楽器は機械であり、それが音楽の本質と不可分であることに、改めて目を向けるところともなったのである。

音楽における「再現」の変遷

歴史的な楽器、あるいはそのレプリカを、時代楽器、ピリオド楽器などと呼ぶ。それらを用い、作品が作曲された当時の環境に目を向けて、そのコンテクストの中で演奏をおこなおうという動きが、いわゆる音楽学の研究と結びつく形で、第2次世界大戦後、特に70年代以降、急速に活発となった。それには、一方では、学問的批判校訂版の出版の動きも大きく関わっている。例えば、モーツァルトの楽譜を、自筆譜を含め、様々な資料を検証しながら、作曲家自身のあずかり知らぬところで、しばしば後世になって、付されるに至った強弱記号やスラーなどをまず一旦取り除き、作曲家が考えていたことに最も近いと考えられる形に戻して編集し、譜面に記す。加えて、その学問的な校訂作業の詳細を「校訂報告」という論文の形にまとめ、楽譜と相互補完的に用いられることを目指す。音楽学研究の発展と共に、こうした出版が盛んになったのも、やはり第2次世界大戦後のことだ。

批判校訂版楽譜をもとに、現代の楽器とは材質も構造も異なる時代楽器を用い、研究成果を反映させて、アーティキュレーションなども検討し、また、そうした過程の中で、ピッチやテンポの問題にも考察が及ぶ、というように、様々な側面が総合的に考えられるようになると、同じ作品と向き合っていても、アプローチは必然的に変化する。そして、楽曲、ひいては作曲家に対するイメージも大きく変わっていく。

当初、斯くなる音楽学的、あるいは歴史的演奏のアプローチは「オーセンティック・パフォーマンス」と呼ばれることもあった。「オーセンティック」とは、極めて単純化して言えば、本物という意味である。聖書のテクストに関して、様々な異本がある場合、これこそ最も正統なものである、という意味で「オーセンティック」という言葉を用い、より日常的には、例えば「オーセンティックな岐阜の水」といえば、余所から採った紛い物ではなく、間違いなく岐阜で採水した水だということを示す。すなわち、美術作品などに用いられる際に典型的なように、本物か偽物か、真偽、真贋、真正性についての価値判断がここには強く入っている。従って、この「オーセンティック・パフォーマンス」という言葉には、歴史的アプローチこそ正しい、本来あるべき演奏のかたちだという特段の思い入れが籠められているということである。最近では、ほとんど用いられなくなったものの、少なくとも往時、例えばカラヤンが倍管で、しかも極めて流麗なベートーヴェンを演奏して絶賛されていた時代には、そうまでして「正しさ」を主張することなしには、なかなかいわゆるメインストリームに受け入れられなかったという側面もあろうし、一方では、ジャーナリスティックな問題、あるいは音楽ビジネスを取り巻く状況などもこの問題については看過できまい[7]。

とまれ、爾来、ほぼ半世紀の時を経て、今では歴史的認識に基づく演奏、Historically Informed Performance、あるいは「HIP」などと略して呼ばれることにもなったこのような演奏、そして作品へのアプローチには、当然、大きな展開、発展があったわけだが、その詳細についてはともかく、ここで重要と考えられるのは、このようなアプローチが、今や殊更に言及されるべき、特殊なことでは既に全くなくなっているということだ。ベルリン・フィルでもウィーン・フィルでも、N響でも読響でも、それを一部であれ取り入れ、その考え方を反映させてモーツァルトを弾き、ベートーヴェンを演奏する。それが、通常の、普通のこと、至極「当たり前」のこととなっている。あるいは、敢えてそのような形は取らないにせよ、斯くなるアプローチから得られるもの、知見をバックグラウンドとして持つことが、まず全ての大前提となっているのである。

そのような状況のもとで、一方、当時どのような楽器を使っていたのか、何人の編成をアンサンブルとして組んでいたのか、などなどの「外形」そのものは、有益な情報をもたらすところであると同時に、それらを金科玉条の如く扱い、ただ只管（ひたすら）、当時と表面上の条件を揃えて演奏を行うことにのみ拘泥するのは、むしろ、本質からは外れているとの認識も広がった。例えば、モーツァル

6　無論、博物館の名称は多様で、例えば、ベルリンのフィルハーモニーに隣接する博物館はMusikinstrumentenmuseum（楽器博物館）である。
7　例えば、リチャード・タラスキンRichard Taruskinが"The Limits of Authenticity: A Discussion,"in Early Music, February 1984（邦訳「オーセンティシティとは何か」『現代思想』1990年12月臨時増刊号所収）と題された小論を物したのは、まさに斯くなる背景があってのことだったと考えられる。

トのシンフォニーが初演された折、ヴァイオリン奏者が何人で、ステージ上の配置はどのようなものだったのかを知ることは極めて有用だが、それをそのまま「再現」すること自体の意味、意義については、より慎重に検討すべきだという、改めて言われてみれば当然過ぎるほど当然の考え方が一般的になったということである。往時、演奏が行われた会場などの環境は、今日の東京のサントリーホール、ヴィーンのムジークフェライン、あるいはニューヨークのカーネギーホールなどのそれとは大きく異なることを鑑みるに、数字だけ、スペックだけを同じにしても何の意味もないのは、自明である。

では重要なことが何かといえば、上述のアプローチによって、作品、音楽の核心を捉えなおすことができるということ、そして作曲家が何を考えていて、何を求めていて、あるいは当時の聴き手がそれをどのように受容したかということを踏まえて、もう一度、楽譜と、あるいは作品と、現代の視点から向き合い直す、その中で音楽を創るというスタンスである。それが議論の核心だった。そういう問題だった、それがいわゆる「HIP」というものだった、ということが、些か遅ればせながらであったにせよ、今や、広く理解されるに至ったのである。

そして、同時に改めて目を向けるべきは、歴史的事実、あるいは「物」を通してのみ、それらが存在してこそはじめてわかることがある、という点である。空気の振動たる「音」は、その場で消える。パフォーミング・アーツたる音楽は、その「音」により成り立つ。文献をいくら読み漁っても、その場で消え去った往時の「音」についての知見は、想像、推測の域を出ることはない。音色などの要素はもとより、ピッチについて、テンポについて、客観的な物証は何処に求めるべきなのか。

現存する歴史的オルガンを調べれば、パイプの状況から、ピッチを割り出していくことができよう。弦楽器の弓が残っていれば、その形状、長さから、フレージング、ひいては、テンポについての大きな示唆が得られよう。

すなわち、物を通して、音楽を考えるということだ。であればこそ、楽器を並べた展示が「音楽博物館」を構成するところとなる。物を並べただけ、機械を展示しているだけ、と見るのでは、あまりに表層的、一面的との誹りも免れ得ないのだ。

斯くして、まず、モーツァルトの作品はモーツァルトが弾いていた楽器を使って演奏しようと考える。ところが、モーツァルトの楽器、同時代の楽器は入手が困難である。あるいは、演奏の実用に耐える状態ではない。そのような事態に直面したらどうするかを、楽器を通して考える。モーツァルトの時代の楽器のレプリカ、当時の楽器を元に、精巧に作り直した物を使ってみる。あるいは、それも一法だが、かたや、今、ここにあるスタインウェイのピアノ、現代のピアノを使ってモーツァルト弾くとしたら、どういうことができるか、何をするべきかを検討してみる。そのようなアプローチも当然成り立つ。

三輪眞弘の想像力

今、モーツァルトの時代の楽器を弾くことが不可能だとして、それでもモーツァルトを演奏するなら、どうしたら良かろう?——どこかで聞いた話である。

これは、エミュレーションである。現代のピアノでヨハン・ゼバスティアン・バッハを弾くことを考えるのと、三輪の早い時期の作品の再演に際してのエミュレーションは、重なって見えるのだ。あるいはそもそも、パフォーミング・アーツたる音楽について、演奏するということ、作品があって、それに演奏家がどういう形で向き合うかということと、それは重なる。音楽の最も本質的な部分には、常にこの問題がある。

2016年の《赤ずきんちゃん伴奏器》の演奏について、作曲家自身は、再演でもあり再現でもあると語っていたが、この折の演奏会が極めて興味深かったのは、「音楽」としての充実に加え、そこに、結局のところは、いちばん本質的な意味での演奏を巡る問題、音楽に関する命題があったからだった。演奏家が行なっているのは、そして、我々が普段、耳にし、あるいは目にしている音楽は、時代、様式、あるいはメディアを問わず、斯くして生まれるものである。その構造が、あの日、聴衆の眼前に提示されていた。しかも、それが敢えて「機械」を通して透かし彫りにされていた。「機械」によって、往時、アーティストが考えていたこと、やりたいと思ったこと、あるいは、考え、望んでいたものの、できなかったことが明らかになる。再演/再現のための様々な検証、検討によって、嘗ての作品に今一度、直接触れることができる、というのみではない。そこには、機械、そしてテクノロジーによって、芸術家の想像力に何が与えられ、あるいは一方、それがどのような制約を受けていたのか、という極めて大きな問題の一端が、顕在化していたのである。

三輪眞弘の音楽に常に強く惹かれる所以は、やはり、ここにある。

研究ノート

ポストモダン以降、メディア技術の可能性を考える

After Post-modern, Think about the Possibility of Media Technology

北野 圭介（映像理論／立命館大学映像学部教授）
KITANO Keisuke（Ritsumeikan University）

批評的脱構築の現在

1989年から98年まで私はアメリカに遊学しておりました。当時勢いが非常にあった『October』という芸術批評のジャーナルがありますが、そのファンディング・エディターのアネット・マイケルソンという先生のもとでいろいろ勉強したという過去があります。もう少し踏み込んでいえば『October』は、日本では現代美術あるいは近代美術の批評の雑誌として受けとめられているところがあるわけですが、自分の師匠でもあるマイケルソン女史も映画研究者であることにも関わりますが、果たしてそうなのだろうかという疑念が私にはあります。『October』は70年代にできますが、70年代に創刊した際、それが敵対視していたのは、「モダニズム」と呼ばれる近代芸術、現代芸術をめぐる美学、批評原理、実践方向であった。そして、その頃に、批判の焦点が絞り込まれていたのは、ミディウムの問題であったといっていい。つまり、芸術実践における表現媒体の問題であった。この表現媒体とは何なのか。例えば画家にとって絵の具とは何なのか、キャンバスとは何なのか、彫刻家にとって木とは何なのか、石とは何なのか、ノミとは何なのかというふうなことについて、50年代60年代、非常に強い、原理主義的といってさえいい芸術学的な考え方があったわけですけれども、それは抽象表現主義だとかいうふうな形で結実していた。作家というものは表現メディアを純粋化させて、その純粋化させた先のポテンシャルをフルに使って作品を作るんだ、っていう単純に言うとそういったあたりの芸術実践の方向性です。それはないだろう、それはおかしい、というのが『October』のポジションだったわけですね。

留意しておくべきは、ミディウム、表現媒体というのをどういうふうに考えていくのかというかなり攻めの姿勢で取り組まれていた『October』のような姿勢が、それがザクッとポストモダンという大ぶりな名称の時代の趨勢の中で、80年代、広く捉えられ、拡散していってしまったようなところがあるという点です。僕は、『October』のポジションは、そうした時代の趨勢にこそ批判的であったという具合に理解しています。

ともあれ、ほぼ時期を重なるようにして――実際は、もっと歴史は遡るべきで電子音楽とかといったところまで遡れるべきかもしれないんですが――いわゆる括弧付きですが「メディア・アート」というものが歴史に登場している。「ミディウム」という語の複数形である「メディア」という言葉が冠されたアートというカテゴリーが世に登場し、これまた広まっていくという経緯があったわけです。

要するに、モダニズムへの批評的脱構築の活動と、時代の文化的趨勢としてのポストモダンの流行と、新しい技術の可能性を追求しようとするメディア・アート、デジタル・アートとも呼ばれたりするような実践と、これら三つが渾然一体となって80年代から90年代を席巻したという印象を持っています。ではあるものの、どうなんでしょう、そのあたりを理論的に橋渡しするというか、そういった知的営みは、どれくらいあったのでしょうか？　結構重要なこと、私自身として芸術業界においてはもっとも重要なことのひとつだと思うのですが、日本ではあまり見当たらないのではないでしょうか。「隗より始めよ」と言われそうでもありますが、自分自身の情けなさも含めて、ちょっとよくわからないですね。

大ぶりな時代背景をともかくも述べたのは、デジタル・技術を用いた芸術の実践については、こうした時代状況も重なりあっており、またその中で推移した多くの厚みのある思潮が絡み合っていて、デジタル・技術の芸術実践的な可能性について知的に、あるいは批評的に追究するという身振りは困難を極めるところがあると思うわけ

です。

別言すれば、近年、狭い意味での映画研究だけではなく、デジタル・技術とは何かということを考えるような仕事が私に多くなってきた背景には、今しがた述べたような『October』来の「ミディウムとは何か？」という問題系を今日真摯に考えるならば、「デジタル・メディアとは何か？」、「デジタル技術とは何か？」、「メディア技術とは何か？」という問いを避けがたいという想いが強いからです。

ちょっと脱線してしまいますが、日本において映画研究において、「映画というメディアは何か？」という話をする人がほとんどいなかったし、そういう話題ができる場もなかったというふうにも思っています。

それやこれやがあって、なぜか私の足場が、デジタル・メディアをめぐる問いの界隈に移動してきたというふうなところがあります。有馬さん、岡部さんのお話がアプローチされていた、機械と作曲家、あるいは機械と演奏家をめぐる話は、以上のような知的な困難、批評的な困難をかなり根底的なところで触発するものであろうと確信しています。

環境化したデジタル技術

「デジタル技術とは何か？」、「コンピュータとは何か？」ということを考えた時に、たいへん興味深いところですが、最近いろんなところで、そうした問いをめぐって、それこそ深掘りが改めてはじまっている。端的にいうと、かつての情報をめぐる考察、社会論的であれ、文化論的なであれ、それらは往々にして、ユートピア色乃至ディストピア色が濃く、つまりは未来学的な様相を呈していたわけです。ですが今日、私たちが日がな一日中、そして年がら年中手にしているスマホひとつとってみても、あるいはすでに実現しつつあるIoTやAIに言及してもいいのですが、デジタル技術による情報の流通は今日、生活世界にとってデファクトな生活環境としてすでに実現してしまっています。端的にいえば、デジタル技術による情報がもはやツールではなく、すでに環境となってしまったということです。その事実をしっかりと視界に収めた上で、諸外国において、情報をめぐる深い理論的な考察が仕切り直され取り組まれはじめてきています。

代表的なところでは、イギリスとかヨーロッパ中心に、まあイギリス中心ですけど「情報哲学（philosophy of information）」というのが台頭してきていて、結構話題になっています。情報哲学では、例えば、情報技術というのは、例えば3つに分かれるという。ごく簡単に言うと「レコーディング」、記録技術ですね。それから「サーキュレーション」ないし「ディストリビューション」、すなわち循環や流通に関わる技術。それと「プロセシング」、すなわち処理ですね。で、ごく簡単に言うと、記録技術というのは例えば書くことであったり、あるいは写真で撮ることであったり、というものになります。「サーキュレーション」、「ディストリビューション」の技術ということになったら、活版印刷であったり、映画も一定程度そうなのかもしれませんし、写真も一定程度そうなのかもしれない。こういうものとの対比で考えると、コンピュータとは何かと考えた時に、いちばん中心にあるのは「プロセシング」の機能ではないかと。念のため断っておくと、コンピュータはいうまでもなく「レコーディング」と「サーキュレーション」にも関わっていますし、また他方では「プロセシング」まあ情報処理ということですが、これに付随してセンシング技術とアクチュエイターの方ですね、つまり、インプットに関わる技術とアウトプットに関わる技術というのも、セットになって一気に展開してきている点は見逃されてなりません。これについては、ここ20年くらいであれば、マルチモーダルという標語の下で、センシング技術と、アクチュエイティングの技術が、派手に展開してきているので安易に軽視してはなりません。

これにつなげていうと、「音とは何か？」とかイメージ、僕の領域だったら「映像とは何か？」ということの、根本的な輪郭が変わってきているともいえます。たしか3、4年前、ロンドン大学のゴールドスミス・カレッジで、音についての大規模なカンファレンスが開かれています。このカンファレンスが開かれた時に何が問題になったかというと、英語でaudible realityとかacoustic realityと言いますが、音に関わる実在性ですね。これが相当程度マニピュレートできるようになってきたというのが現在ですよね。

先程の演奏でも、非常にいろんなところで感動してしまうわけですけれども、有馬さんが、リアルタイムでいろいろ音量を調整したり、バランスを調整したりということをおっしゃっていました。また岡部さんは、「楽器は機械である」というすぐれて示唆的な言葉をのべられました。いわゆる現代音楽からの流れかもしれませんが、クラシックで語られていたようなメロディと和音とリズ

ムではなくて、それに加えて音色とか、音量とか、いろんな、下手をすると、アタックだとかリバーブだとか、そういったものも、相当制御できるようになってきたというのが今現在の機械論的な実情を踏まえた話題をだされていました。そういったところで、ホールの中での音の感じ方であったり、感覚器がどう作動するのかであったり、有馬さんが音像という言葉を使ってらっしゃいましたけれど、そういったものが非常に根本的に変わってきているというところがあって、これからどうしようみたいなものがロンドンで開かれていたというのがあります。

私からすると、デリケートな話題なので不用意には言えないですけれども、近年あちこちでいろんな思想系の場で「ポスト・ポスト現代思想」、あるいは「ポスト・ポスト構造主義」という名で広まっているような「思弁的実在論」とか、「新しい唯物論」とか、「オブジェクト指向存在論」とかというのがあります。こういった諸思想も、基本的にはそういった情報環境が前提となって取り組まれている知的実践だと思います。情報が、コミュニケーションツールという水準に加えて、環境となってしまった段階では、いったい何が実在しているのかという問いをめぐって、かなり根本的な仕切り直しが必要だろう、そういう具合の機運もあって新しい思潮が一気に出てきたというふうなところかなと思います。先ほどの話でいうと、ポストモダンという思想は失墜し、その核であった構造主義的な世界観、ソシュール記号論を前提としたような世界観とともに、もはや今日の技術が生んだ状況には向き合うことができなくなっているともいえるかと思います。

なので、20周年の時のIAMASの紀要[1]で松井茂さんと川崎弘二さんがメディア・パフォーマンスというふうなことで、電子音楽からメディア・アート、そこからメディア・パフォーマンスというふうに流れを付けようという試みをなさっていましたが、芸術のジャンルなのかカテゴリーなのか、そういったものが溶解あるいは変遷してきているということもあるんですけれども、そもそも我々が感覚器官も含めて経験できる地平みたいなものが、根源的に変容してきているというところがあるだろう。メディア・パフォーマンスという名で時空間に関わるような何か大きな変容の中で、メディア・アートと呼ばれてきていた、きているものの今後を考えるというのは、なるほどと思って読んだ次第です。

《新しい時代》に準備された精緻なズレ

ちょっと角度を変えます。実は、僕なんか、有馬さんとか岡部さんに比べると、にわか三輪眞弘ファンにここ1ヶ月ほど促されているのか何かよくわかんないんですけど、なってきている。こういうところへ呼ばれると同時に、先般再演されたモノローグ・オペラ《新しい時代》(2001/2017)について何か批評を書かないといけないというところにいま追い込まれていて、観に行ってもおります。それでとても面白かったのですが、あれも再演で、あれもリアルな声と複製の声が非常に見事に美しく絡み合っていくものを経験できるものだったと感じました。本日の演奏でも体験した、デジタル・技術による複製と、生の演奏や声との共鳴にも垣間見えた、同じ類いの美しさです。問うてみたいのは、これらの見事な絡み合いの達成が、デジタル・技術による、音的実在感の変容とどのように結び合わさっているのかという点ですね。

《新しい時代》で、ひとつお尋ねしたいこともありました。舞台の真ん中に演奏者、4人の女性がいて、向かって右側にソロでモノローグ・オペラを歌う歌手がいて、左側に大きなスクリーンがあって、そこにリアルタイムでいろんな映像が順繰りに映る。そのようなセッティングにおいて、真ん中に置かれている灯籠の中のランプが「ピカッ、ピカッ」と点滅しています。何かをクロックしているんだと思うのですが、この点滅がスクリーンに映ったときに、実物の点滅と少しずれるわけです。いうまでもなく、これは、情報処理をコンピュータでしているかぎりにおいて、物理的なコードの伝達速度の問題だとか、コンピュータ上での処理スピードの問題とかがあって、必然的に生じてしまうズレだと思います。これほど緻密に組み立てられている舞台であるんですけれども、あるいはそうであるからこそ、光の点滅がスクリーンの内と外でズレてしまうことになる。

察するに、三輪さんと前田さんはこれに気付かないわけではないだろう。であるならば、おそらく織り込み済みだっただろう。で、この織り込み済みということの意

1　シンポジウム「メディア・パフォーマンスとはなにか？ IAMAS20周年から考える」『情報科学芸術大学院大学紀要』第8巻、2017年3月、pp.47-57

図は何なのか？　ここから何をどういうふうに織り込んだのか。これを、単なるある種の技術の限界だとお考えになっていたのか。それとも一種技術のエラーだと考えてらしたのか、それともこういった機械だとか技術と、「もの」としてつきあって来るプロセスの中で、岡部先生の言葉で言うと、そこから音楽の何か、あるいは芸術の何か、何かリアリティを、実在感を作り上げようという際のひとつのトリガーみたいなものになさろうとしていたのか。そうことでいろいろと考えている最中なわけです。

「非・本来性」として考える

先の話に戻していうと、実在感をかたちづくる感覚の動きに関して、精緻にマニピュレートできる技術を我々は今日では手に入れてしている。いろいろな感覚情報に関わる環境が整備されてきている。にもかかわらず、あるいはだからこそ、なのかもしれないですが、もしかしたらこれは日本の可能性かもしれないとも思っているわけですけれども、手仕事のようにしながら、身体技法も合わせて成し得るもの、音とか目とか触覚を使いながら、手仕事のようにしていろんなものを探求してきた作家の蓄えが、より放たれる時でもあるといえると思うんです。コンピュータの可能性をそういった仕方、半ば器用仕事の水準まで掘り下げて追究してきたのはもちろんこの国だけではないとは思うんですけれども、この国ではそういう蓄積が相対的に深いのかなと。少しばかりナショナリスティックな発言であることも承知の上で、思うわけです。そういう感性の感度を磨きあげた蓄えのひとつの極点のような形で、微妙にずれているけど、ずれていないような何かを可視化、可聴化したのではないかとも勘ぐるわけです。端的に言ってしまうと、光がズレてしまうことを受けとめさせられていたからこそ、その後、声も演奏も、デジタル・技術で処理されているものと処理されていないものが次第にピタッと呼応していく場面の緊張度が冴え渡っていくのではないかと思われるわけです。

さらにいえば、声はそもそもずれているじゃないですか。これは人間にとって本来的でもあることです。僕の声は、骨伝導で耳に直接行っているので、僕の身体の外側でこの耳に届く周波数から成立している音だけではないわけです。僕の声は、僕の実在感としては、皆さんが聞いている僕の声とはズレているわけです、本来的に。あるいは、それがあるがゆえに、ピッチさえも、実は微妙に、僕が聞いている僕の声のピッチと、皆さんが聞いているピッチとは微妙にズレている。だから合唱する人って、ハードにトレーニングを受けていて、自らが聞こえない声を制御できる能力を身につけている。指揮者のコントロールの下に、己の声の実在というのを自身の身体経験とフッと遊離させた上で歌えたりする。

そう考えると、岡部さんの発表に「オーセンティック」という言葉がありましたけど、「オーセンティシティ」は、哲学で「本来性」と訳されたりしますが、「オーセンティシティ」を闇の中で見えないまま、聞こえないままに、何か美しいものとして作り続けてきたのが芸術の伝統としてあります。安易な身構えを取っていると表面的な完成度の水準で本来的に感ぜられてしまうような、けれども実際は「非・本来性」の何か、それを作り続けてきたという、密度の極めて高い器用仕事の中での造形の蓄えが人類にはある。そういったものと共振する、三輪さんの作品の実演であったというふうに思いました。

ディスカッション

三輪眞弘《夢のガラクタ市》2つの再演をめぐって

Two Performances of Masahiro Miwa's "Trödelmalkt der Träume-Vorspiel und Lied-"

登壇者：
有馬 純寿（音楽家／帝塚山学院大学人間科学部准教授）
岡部 真一郎（音楽学／明治学院大学文学部教授）
北野 圭介（映像理論／立命館大学映像学部教授）

発言者：
藤幡 正樹、久保田 晃弘、石谷 治寛

モデレータ：松井 茂

2つの再演を終えて

―― 1990年のオリジナル版と、2009年のエミュレーション版のエレクトロニクス部分を演奏していかがでしたか？

有馬　コンピューターの部分は、さほど変わらなかったのではないかというのが実感です。ただリハーサル時に気がついたのは、エミュレーション版のほうが、クロックの関係かなにかで若干速いということです。基準のクロックをAtariのエミュレーターで設定しているのですが、なぜかちょっと速いのです。しかしこの「ちょっと」が、音楽的な部分にとても影響しているように思います。エミュレーション版では、サンプリングしたハープの音が、篠崎さんご本人の音ですから、この曲が作曲当初目的としていた三重奏感はより表現できたのではないかと思います。オリジナル版の演奏では、初演者である長澤真澄さんのハープの音をサンプリングしているので、三重奏が2対1になっていました。

音量変化や音の減衰などの感じは、演奏データは同じでも、オリジナル版のサンプラーの設定と、エミュレーション版はやっぱり違うのかなという気はしました。オリジナル版のほうがスムーズに感じましたが、多分、これが気になるというのは、僕と三輪さんぐらいかなと思います。さらに再演する機会があったら、実際に2台ならべて同じ環境で調整を追い込むようなことをできたらなと思います。

岡部　三輪さんにお伺いしたいと思います。本当の意味で三重奏になった、ならなかったということなど含め、どちらかが本来の意図ができたとか、あるいは両方が面白いと思われたりもするのかなと思うわけですが、どうお考えになりました？

三輪　まずは僕にはどちらも面白く聴けたということがひとつあります。作曲時はもちろんサウンド・サンプラーがリアルな音を録って、しかも例えば、当時だったら初演してくれる長澤さんのハープの音を録って、分身の術ができるという意味において、意図としては三重奏が対等に並ぶというのが基本的な目標ではありました。

岡部　すごく素人っぽいコメントをすると、どちらが面白かったかと聞かれたら、2回目の方が面白かったんですよ、僕は。圧倒的に。それは何でかなと考えていたんですが、もしかすると、篠崎さんが2回弾いてるわけじゃないですか。それですでにも絶対違うわけです。対等に2つ並べて比較することは多分できないんですよ。それは例えば、ソナタ形式で提示部を繰り返すときに、1回目と2回目で違うというような類の話にまで還元されると思います。2度聴いて、僕の方が変わったのかもしれ

ない。それがいちばん面白いとこなので、作品A、作品Bとして、2回セットで毎回演奏する可能性もあるのかもしれない。シュトックハウゼンの3群のオーケストラのための《グルッペン》は、たいていひとつの演奏会で2回演奏しますね。あれと同じで違う面が発見できる。オリジナル版と、エミュレーション版の両方が存在するほうが豊かだし面白い。三輪さんが何をなさりたかったのか、あるいはいま何を求めているのかが見えてきて、僕は逆に面白いという気がしました。

三輪　おっしゃる通りで、2回目は知っているから退屈だったと言われなくてホッとしています。その上で改作の可能性というか、解釈の可能性。バッハの作品をそもそも現代のピアノで演奏すること自体、すでに環境が違うし、だからこそグレン・グールドみたいな人が出てきたりしたわけです。この作品には、データとかアルゴリズムという部分があるわですが、それに絶対手を加えちゃいけないのかと言ったら、それはそうとも限らないんじゃないかとも思うわけです。そういう可能性についてはお話聞きたいなと僕は思います。

有馬　実際、サンプラーの出音以上に、ハープの生演奏とエレクトロニクスの演奏によるバランスの作り方の違いのほうが実は大きいですね。今回は両方の差をあまりつけませんでしたが、それでも篠崎さんの演奏は1回目と2回目では違うので、それぞれに合わせてバランスを考えて演奏しました。また、サンプラーの音を背景のようにし生のハープを目立たせるミキシングや、リアルタイム感を強調したバランス作りなどもありえるわけなんです。そうした演奏性はエレクトロニクスのパートにもあり、各回の解釈を変える可能性もあります。それから、やはり2回聴く体験は重要で、曲の構造がわかっていると、ああこうなるのがこう来たなとか、2回目は、演奏者も聴衆も意識はしないけど、自然に聴けているところはあるのだと思いますね。

北野　先週、国際シンポジウム「日本のスクリーン・プラクティス再考：視覚文化史における写し絵・錦影絵・幻燈文化」（早稲田大学、2017年12月17日）がありました。エルキ・フータモさんが発表して、「スクリーノロジー」というのを始めるというわけです。スクリーンに「学」を付けるという話ですね。「メディアとは何か？」ということについて、彼なりに新しい理論的なフォーマットを出そうという話です。ごく簡単に言うと、メディア技術があって、それと付き合いながら作家が作られていくと同時に、おそらく観客も作られていくというわけです。いわゆる主体と呼ばれるものもそこで作られていく。

19世紀の美術館制度は、美術館に飾られ、鑑賞されることになっていた絵画、彫刻があって、それ以前は、教会の中に埋め込まれて礼拝の対象として、身体的運動を誘い込んでいたわけです。それが20世紀においては、映画やテレビを中心に、スクリーンというプラットフォームで、イメージにせよ音にせよ比較的安定したと言える。つまり、観客あるいはユーザーが向き合う身体の構えみたいなものが結構安定していたわけです。

フータモさんの話しを拡張すれば、これが20世紀の終わりから21世紀にかけて、良く言えば一気に活性化（アクティベート）されているわけです。例えば、イコライザーの並びで音楽を聴く。そういう聴き方をするロックの観客がいたりするわけです。それを感度が良くなったというのかはよくわからないところですけれども、リアリティへの関与の仕方は、作家だけじゃなく、観客にも起きてきているということです。演奏の前に三輪さんがおっしゃったように、ハープの演奏者は、演奏しながら、歌いながら、モニターの点滅を見ながら、スピーカーから流れてくる、自分の演奏と歌も含めて、その重なり具合を、おそらく先読みしながら演奏しなくてはならない。こうした作品を通じて、演奏者も観客も、身体の構えが相当変わってきたところにいることを考えさせられますね。

作品と演奏の相互浸透

――　フロアから藤幡正樹さん、久保田晃弘さんにコメントをもらいたいと思います。

藤幡　僕も、いまの北野さんの話を前提に、三輪さんの作品を聴いたつもりでいます。僕にとっては、2度目の演奏は音が良すぎちゃって、頭の中で全然混ざらなかった。最初の演奏の方が全体のまとまりがあるように感じました。しかし、それは巨視的に見ると作品概念の問いとしては大した差じゃないと思うんです。絶対的にこれというものはない、あらゆる意味において。要するに絵画のようにフィックスされた作品ではないので、演奏さ

れて時間軸の中でしか聴けない作品だから、経験的なものとして考えなきゃいけない。経験的であることによって、当然自分が変わってくるし、同じじゃない。巨視的に見ると、これは両方とも僕は正しい演奏だと思うし、これから違った形で演奏されても全然構わないと思う。バッハのように（笑）。むしろ、新しい楽器が出てきて、新しい楽器で弾かれるべきであると思う。その時は、三輪さんは文句は言えない（笑）。作家にとって作品が自分から離れていく。つまり作品になるということは、作家が作ったら作品というわけじゃなくて、受け手がいて、受け手によって解釈され、作家から作品が離れていく（リリース）ときに作品になるんですよね。だからそういう意味では、再演されるということが三輪さんにとって極めて幸せなことで、だから、これだけ細かいところまで検証されながら、再演されてるというのは、幸せなことだと思いますね。

それともう1点、最初の演奏がいいなと思ったことを補足すると、やっぱりあの機材で作った音楽だということではあるんだと思うんです。Atariで作った、Akaiのサンプラーで作ったということは、絶対そのテクスチャーに影響受けた作品なんですよ。何らかの形で。だから、例えばCのプログラミングであっても、キーボードが違うと、ムカつくことは当然あるわけで、エスケープキーがなんでここに無いんだみたいなことが苛ついてキーボードを買うみたいなことするわけですよね、僕らは。それは極めて身体的な道具だから。そういうことの影響も作品は必ず受けているはずなんで、そういう観点でオリジナル版に僕は親しみを持ったのだと思います。

久保田　本日登壇されている3人とも非常に上品なので、作品の全部の部分が重要だと言われてますが、僕としてはむしろ、何が重要じゃないのか？　ということを議論してもらいたい。2つの再演に関していうと、結局どっちでもいいってことになるのだと思うんですね。つまり、エミュレーション版でやるかどうかっていうのは作品の本質にとって関係ないということが、有馬さんの解説であったと思うんです。むしろそれを確認したことがすごく今回大事だったと思う。まさに藤幡さんが巨視的に見れば同じって言ったことですよね。昨日のシンポジウムでコーディングについて議論した観点から僕が聞きたいと思うのは、2つの演奏を経験した三輪さん自身は、もっとプログラムを書き換えたいとか考えないんでしょうか、ということです。あるいはバージョンアップしたいとかね。作曲者本人がここにいるということは、エミュレーション版よりも、コードを書き換えられるっていう立場にいるわけですよね。

三輪　藤幡さんの指摘の様に、リリースした感じがあるので、コードを書き換えるという考えは無いです。逆に言うと、他の人がが解釈の範疇で書き換えたりしても、怒るつもりは基本的にありません。

最初に言ったこととも関係するんですが、あえて言えば、基本的には音色なんてどうでもいいというのが僕の姿勢で作曲をしてきました。そういう姿勢の上では、この作品は例外的に、僕なりに響きにこだわって作った作品ではあります。ですが、例えば「サラウンドにしたらもっと環境音はいいんじゃない」という提案があれば、是非それやってみて下さいと言います。それはひとつの解釈としてあるわけで、むしろ僕にとっての本質的な作曲部分はプログラムにあって、Cの構造体を定義するときに何という名前を付けるかとか、そういうことが結構重要だったりすると考えています。

有馬　エミュレーション版の際に、僕は大きい踏み込みをしていて、それが2チャンネルだったものをサラウンド化することでした。環境音は左右や後ろから取り巻くように聴こえた方がよいというのが再演時の僕の解釈で、三輪さんにそうした形での演奏の許可をもらって演奏しました。今日の2回目の演奏は、今回はサラウンド環境ではないものの、そのかわりに、ライブ・コーディングではないですけど、音響卓で音像や残響などのパラメーターを少し変化させながら演奏していました。

エクセキュータブルな作品概念の検討

北野　久保田さんは、今回の展示作品の解説として「内観的コードと実行芸術 Introspective Code and Executable Art」を書いています。ここに「実行（エクセキュータブル）」という言葉が使われています。最近僕が訳した本ですが、アレクサンダー・R・ギャロウェイ『プロトコル』（人文書院、2017年8月）があります。この筆者は、プログラマーであり、思想的なことも書く人で、プログラミング言語は、エクセキュータブルなんだということを言っています。つまり、プログラミング言語と自然言語は違うんだとい

う話なんですね。自然言語とのアナロジーでプログラミング言語を考えてしまうと、限界があると。それでは何も分からないだろうというわけです。それでいま考えたのですが、自然言語に比べると、もしかしたらプログラミング言語は楽器に近いのではないかということです。つまり、弦を弾いたら音が鳴ってしまう。プログラミングを書いて走らせると動いてしまう。同時にセンシング技術や、actuating（アクチエイティング）の技術が発達する中で、芸術論あるいは芸術実践の流れで、ポストモダンと結びついてしまったときに、キャンバスも作れちゃうよとか、3Dプリンターで立体的なものも作れちゃうよとかいうようなことが、エクセキュータブルな言語でどんどんできるようになってきていると考えることもできます。絵画を作るっていったときに、キャンバスから作りますよ、絵の具から作っちゃいますよっていう構えになっているという。こうした中で、作曲家と演奏家が一緒にいま新しいジャンルの土台作りがなされているとい感じられますね。

藤幡さんが最近、自分はプラットフォームを作っているのだというふうなことを言ってましたし、藤幡さんに紹介されたフランスの哲学者、エリー・デューリングが、作家がすることは、プロトタイプを作るんことだと言ってます。「作品」というと、隅から隅までフィックスされているような印象を与えますが、プロトタイプを作って、そのプロトタイプが、演奏家、観客というかユーザーを巻き込んでいく時代にいるのかもしれない。その時は、いままでの作品概念で考えるアーカイブと同じではちょっとしんどいことになっていくのかなという気もします。

いま「ライブ」とは何か？

―― フロアから石谷治寛さんに発言いただきたいと思います。

石谷　メディア技術、メディア環境の変化は、ライブ性という概念にどのような変化をもたらしたと考えられるか、ご意見伺いたいと思います。というのは、本日演奏された作品には、街頭の音を録音して聴かせるというミュージック・コンクレートの要素があり、ハープの実音もあり、それがコンピューター処理されて再び聴こえるということも含め、そこに生じるライブ演奏と録音された音源との遅延やずれ、さらに、その演奏自体が再演され、いまここで聴いているという、重層化された時間を通した作品体験をしているわけですよね。こうした作品の構造を念頭に、現代におけるライブ性ということについて、お伺いできたらと思います。

有馬　基本的に音楽のあり方は、もうパッケージかライブかしかない。もちろん空間性みたいなこととか、インスタレーションみたいな表現もあると思うんですが、それにしてもライブ寄りのインスタレーションか、パッケージ寄りのインスタレーションに分けられるのではないかと思います。ライブ性に関していうと、若い頃は実はライブにはあまり興味が無かったんですが、ライブ性を改めて意識するようになるのは、本格的にコンピューターを使い出してからなんです。その当時、ライブ性はコンピュータが作る音楽と対極の概念だと思っていたわけですが、だからこそ気づかされたというか、やっぱりライブをしなきゃと、再発見した経験があります。

岡部　僕はライブ性って、逆に言うとよく分からないところがあって、それはつまり、音楽は全部ライブだと思っているんですよ。しかも、さっきの話で言うと、聴き手がいて、それは作曲家や演奏家も含めてですけど、彼らがいて、それでその音なり音楽なりを聴いているときに、初めて、音楽が成立すると思うので、そう考えると、音楽とは須くライブである。逆に言うと、ライブじゃない音楽がもしあるとすると、それが何かって話だと考えています。

北野　有馬さんと岡部さんの「ライブ」と、もしかしたら違うタイプのライブがあるのではないかと思っています。ちょっと神秘主義になっていくのですが、《新しい時代》を観たときに、これのテキストを書くとすれば「声の影」で行こうと思ったんです。そうしたら、三輪さんがあちこちに「言葉の影」って書いていて、あちゃーと思って、これはダメだと（笑）。でも「声の影」と「言葉の影」は違うと思っているんですが、それはエクセキュータブルとも通じます。知覚心理学者や脳科学者、生命論の連中と話していると、あの人たちは、基本的に周波数や信号で考えているんですね。だから常に動的なんです。そういうこととの連動で、コンピューター科学も変わってきていて、さっき言ったみたいに、「センサー」とは言わなくなってきていて、生物学のように

「受容体（レセプター）」とか言い始めるわけです。信号（シグナル）を受容する。人間がわかりやすいと思いますが、僕がここでマイクを持っている段階で周波数はバーッと変わるわけですね。だから、主体が動くと、変化する周波数を、随時僕は更新しないといけないわけですね。位置が変われば また変わるし、みたいな。すると音にせよ、イメージにせよ、何かがあって受容しているとすれば、動態的にその都度その都度の信号をキャッチし、とりあえずこういうものだろうと、いろいろな脳の中の処理を踏まえながら、仮固定するわけです。

ライブとはそいいうもので、脳内で重ね書きされているものの歴史だとか、系譜だとか、蓄えだとか、トレーニングだとかっていうのがあって初めて成立するものと、直接的にドーパミンがバーッと出て、感覚的に気持ちいいっていうリアルタイムなものはちょっと別種ですよね。別の言い方をすると、今日の演奏会でもそうですが、短期的に考えても、2番目の演奏で、我々は1番目の演奏のことを重ね書きしながら聴いてしまう。あるいはいろんなものを重ね書きしながら聴いてしまうというふうな意味で考えると、ライブといっても、時間の幅は相当広がる。本当は、経験そのものの中に広がっている。その意味でのライブは、メディア技術、メディア・アートの中でも、延々と続いていくだろうし、そういう時間の膨らみだとか、時間の歴史性みたいなものを蓄えていくタイプの芸術経験を作っていくということが重要なんじゃないかと思ったりします。

三輪　皆さんこれ話し始めたら、終わらないっていうところで短く切り上げているというのはよくわかるんですけども、僕の場合もそうです。ひとつは素直に、今日の演奏なんかの場合のライブ性という話で行くと、人間が実演しないものは自分では作らないというのが基本にあります。なので、もちろんコンピューター・システムと一緒ですが、必ず演奏家がいる。《夢のガラクタ市》作曲時はそこまで思いつめてなかったんですが、基本的には、なぜ人間じゃなきゃダメかっていうと、奉納するからです。作品は、なにものかに向け奉納することなんです。そういう意味で、奉納を自動化するというのは、やはりちょっと考えにくいという意味において人間じゃ無いと駄目なんです。それから、もうひとつは、これもよく言うことなんですけど、今日のあのとてつもない難しい音符を演奏できる人がこの社会にいるっていうことですね。そして篠崎さんは、それをまた後進に伝えていって、受け継がれていくという、そういうものが人間の営みとして、音楽の重要な側面だった。それがテクノロジーによって、どんどん希薄になっていくことをどう考えたらいいのか？　これは自分でもまだ何とも言えないんだけども、少なくとも、こんなことができる人がいるっていう、この人間社会がやっぱり僕は気になるところだっていうのがあります。

全然別のことでつけ加えると、北野さんが僕のオペラの中でステージ中央で点滅しているランプが、スクリーンに遅れて点滅するという指摘をされました。これ、誰でもすぐ遅れているってわかりますね。でも1秒なんていう長さじゃないですよ。0.5秒より短いと思います。その程度の遅れなんだけども、遅れてるということがあって、これは前田さんとも話しましたけど、アナログ時代はこういうことはなかった。アナログは速かったんです。ところがデジタル時代になると、これがある意味じゃ宿命になるわけですけど、僕も前田さんにもちゃんと聞かなきゃいけないところですが、これはこれで良いことにしようと判断したわけですね。だから気にしてないことはありえなくて、超気になる重要なポイントなんですけれども、これでいこうというのがあって、その時間、0.5秒にもならない時間とは、いったい何の時間なのか？　技術的には説明できますもちろん。コンピューターのプロセスでそれだけ時間がかかると、これだけ速いCPUを使ってもかかる。だけどそういう話じゃなくてね、まあ神秘主義的に言うと、ここの目の前で起きたことが、あの世に行って帰ってくる時間なんだというふうに考えています（笑）。

実行する人はだれか？

藤幡　この作品の経験として、演奏家がシステムに拘束されてるというイメージがなかなか離れなくなって、ひとこと言いたくなりました。システムの拘束は、いったい何かということですね。結局ここにしつらえられた装置、コンピューターがあって、スピーカーがあって、音が出るという、装置の全体、それが言語ではないのかと思うんです。ひとつのテクノロジーの言語ですね。全然自然言語としての言葉ではない。暫定的には、ただのシステムという言い方しかできないんですが、それが演奏家を拘束している。拘束された環境の中で最大限のパ

フォーマンスをする。ある種のサーカスを僕たちは観ているわけで、これを三輪さん自身はどういうことだと考えているんだろう？

三輪　もちろんこういう形で見せていますが、それこそがいま僕らが生きている社会のひとつの象徴としてあるし、時にはユーモラスかもしれないし、時には奴隷のようにというか、クリックが明滅して、これに合わせて弾けとか言われてるわけですから、もう大変な拘束であることは間違いありません。もっと遡れば、西洋音楽における楽譜は、基本的には命令書です。こうであるべきで、これをやれという、できない奴は練習しろと。超高飛車な伝統があって、だからそういう意味で、楽譜と現代のテクノロジー、デジタル技術とは、何か奥のところで繋がっているように僕は感じてます。

北野　「実行」可能な、ある種の言語と呼んでいるもので、いろいろなものが動いてしまう。いろいろなものが動いてしまう状況が爆発的に拡大しているわけです。おそらくはそれと付き合っていく、交渉していく人間の役割を考えていく必要があるわけです。他方では、人間の知性も、結構、科学的、技術的に代替できるようになっている。もちろん、AIが人間の知性を代替できるかどうかというのは愚問で、人間の知性が何なのか、まだわかってないわけです。AIを参照点にしながら、人間の知性が何なのかということが試されていく時期に入っています。知性の中には感覚器官も含まれるし、言語だけではない。動物にだっていろいろな知性がある。現代のメディア技術の下で、知性とは何かっていうことが、再度問われる段階に入ったときに、人間に何ができるのかという問いに対して、芸術はひとつのプロトタイプを示してくれるんじゃないかという気がしました。

藤幡　まったくそうですね。機械というか、コンピューター自らが「知りたい」といった動機を持つことは無いだろうということが結局結論になると思うんだけど、知性的なるものっていうのは多分これに関わるのだと思います。つまり何かを知るということは、知りたいという欲求がないと無理なんですよ。すでに知っていることをコンピューターに入れたら答えてくれるけど、新しい知識をコンピューターが作れるかっていうことだよね。それを作るとしたら、まずモチベーションがないといけない。アートはそういう意味で、モチベーションから始まるわけで、これ作りたいっていうのが無かったら何も起こらないわけです（笑）。さらに何を作りたいかということは、メディウムにかなりの部分依拠する。使っている道具に非常に影響を受けるわけです。それから観客にも影響を受ける。

　要するに、いま三輪さんのしている仕事は、聴かれる環境のシステムを作っているわけだ。僕の立場と違うのは、演奏者というものが絶対的に重要だっていうことがあるわけで、だからユーザーが「実行」するわけじゃなくて、演奏家が「実行」するシステムを設置する。それが新しい音、音楽に対するモチベーションになっているわけで、そこに拘束力が発生しないと、それはモチベーションが上がらないというようなことがここで起こっているんじゃないかと思いました。非常に面白いです。ただ僕にも不満はあって、それは久保田さんと同じような意味で、誰でもがエクセキュートできるべきであると思う（笑）。僕はそういう立場を取りたいと思うね。作品は開かれている。だから演奏家も作曲家もユーザーもイーブンな立場で活動は行われるべきだ、と僕の立場を述べておきます。

Symposium: December 24, 2017

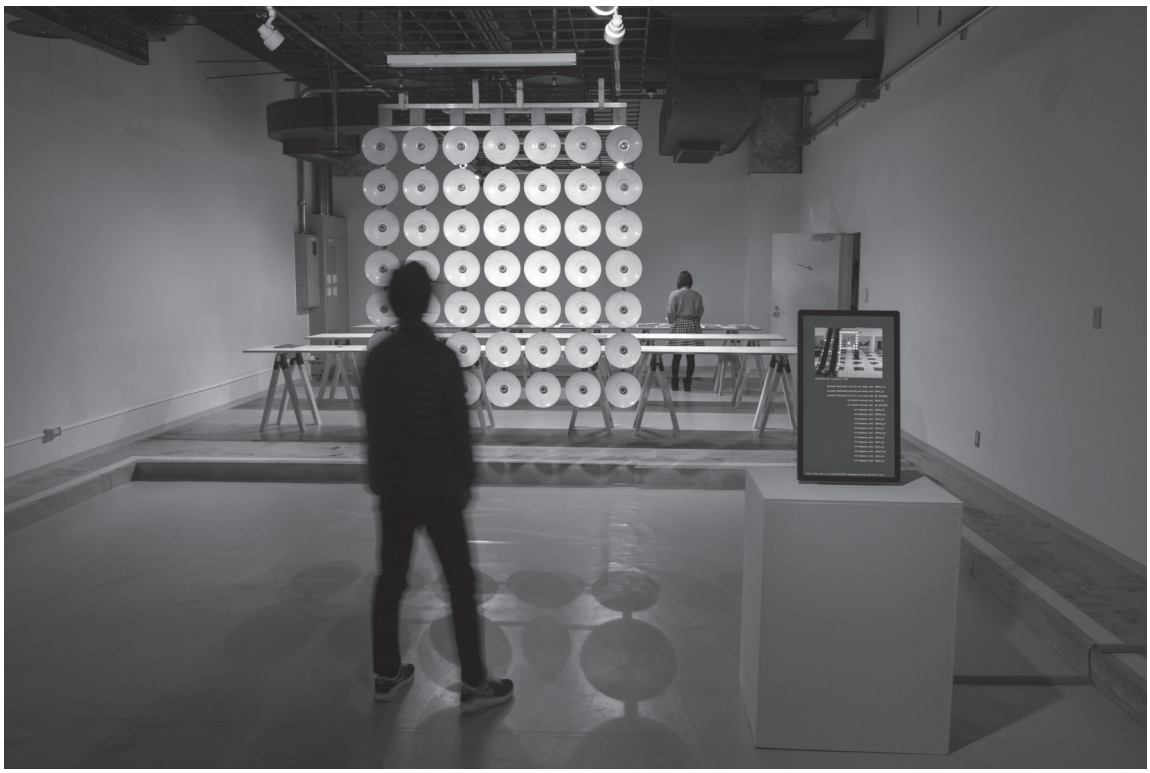
藤幡正樹《Light on the Net》を解読する

FUJIHATA Masaki: Decoding “Light on the Net”

登壇者：
飯田 豊（文化社会学／立命館大学産業社会学部准教授）
喜多 千草（コンピューティング史研究／関西大学総合情報学部教授）
篠原 資明（詩人、美学／高松市美術館館長）
モデレータ：松井 茂

テーマ

1996年にソフトピアジャパンセンタービル1階に設置された《Light on the Net》は、1995年が「インターネット元年」とも言われることから想像できるように、インターネットを活用したコミュニケーション・メディアの嚆矢ともされる作品です。ソフトピアジャパンが設立された際の共同研究であり、社会史的な観点からも注目されます。本作は、インターネット上で閲覧する、言わばメディア・イベント的なプロジェクトであり、現在から積極的に評価する観点を多く有する作品と考えられます。インフラストラクチャーを想像力とした作品の議論を通じて、社会的諸関係、メディア環境と芸術を再配置したいと思います。



《Light on the Net》（1996年）は、慶應義塾大学藤幡正樹研究室と財団法人ソフトピアジャパンの共同研究として、同センタービル、エントランスに設置された筐体と、インターネット上のホームページから構成されます。特定の時期の技術環境の中で、発見的に設計された装置と、参加者の同時代意識から構成された行為遂行的（パフォーマティヴ）な作品概念は、インターネットが日常生活に浸透した現在においてこそ問われるべき思想です。資料展示としては、電源を抜いたオフラインの筐体と、共同研究の報告書、作家自身のノート、プロジェクトに関わったメンバーによるレポート、新たに作家自身が編集した映像記録から構成。

研究ノート

《Light on the Net》について
About “Light on the Net”

藤幡正樹
FUJIHATA Masaki

「Anarchive」の刊行

ここのところ、アーカイブということについての議論が、いろんなところから声が出てくるようになりました。ひとつはやはり過去のメディア・アート作品が技術の変化によって、だんだんと見られなくなってしまうという恐怖感みたいなものがあるからだと思います。いろいろなところでそういうものをどうしたら良いのかという議論が、日本だけではなくて、海外でもそういう動きがでて来ています。

2016年3月に、こういう本を出しました［図1］。これはバインダーの形をした本です。出版してくれたのは、フランスの小さな出版社で、Anne-Marie Duguetという、元々はソルボンヌで教えていらした方です。彼女が「Anarchive」というシリーズの出版物を出しています（http://www.anarchive.net/）。実際、最初のボリュームは、約20年前、1999年のアントニ・ムンタダスの本でCD-ROMタイトルとして出版されたものでした。僕のひとつ前は中谷芙二子さんです。この12月にフランスの文化省からコマンドールという文化勲章を受賞されましたけれども、彼女が5冊目で、僕はその次という順番で出版されました。実際の編集の過程では、自分の過去を振り返るということを散々やる羽目になるわけですから、とても面倒くさい作業ではあるわけです。例えば、何か過去の作品とか思い出したときに、それがどこにあるかわからないということが当然あって、それが非常に精神衛生上悪い。実際、それがとんでもない場所から出てきたみたいな夢まで見るような状態が、3年くらい続いていました。

《Light on the Net》はちょっと残念なというか、2001年にたまたまソフトピアジャパンで他の作家の展示のためにバトンから外して、その後、元に戻ってないので、いまは見ることができなくなっています。今回のことでいろいろ作品設置の経緯を調べるに従って、なかなかこのプロジェクトには深い意味があるということが分かってきたわけです。それで松井君と伊村さんと相談をして、岐阜おおがきビエンナーレでこのプロジェクトを取り上げることにしました。

light.softopia.pref.gifu.jp

これが元々のウェブサイトのスクリーンキャプチャーです。ウェブブラウザーから、このアドレスにアクセスするとまず、このページが出てくる。中央の画像は、センタービル2Fに橋が架かっていますけれども、あの橋の上の天井に付いていたカメラからのものです。信長像とカメラが正対するようにしました。エスカレーターも見えています。信長像にピッタリ電球が重なって、信長の像の顔が見えない。アングルからいってしょうがないですよね（笑）。

電球が7×7で、合計49個の電球がある［図2］。（コンピュータのスクリーン上のウェブブラウザーの中の写真を使いながら）ここにいま、手の形のアイコンが見えていますけれども、ユーザーがカーソルをこの画面の中にかざすと、普段の矢印のアイコンが、この手のアイコンに切り替わります。それで、どこでもいいのですが、電球の点いてないところを触れば、実際に電灯が点灯して、点いているところを触ると電灯が消えると。ただこれは、いまのストリーミングの技術がまだ存在してなかった時代なので、ワンショットの映像だけが、ページに貼られている。我々が、ユーザーが触ると、しばらくしてから、画面更新がされて、新しいページに切り替わって、新しい写真が貼られたものが見られるということです。この「間」が、瞬間的に切り替わるわけではなくて、当時のインターネットの速度とか、回線速度、それから間に入っているハブというか、ノードの数とかによって、

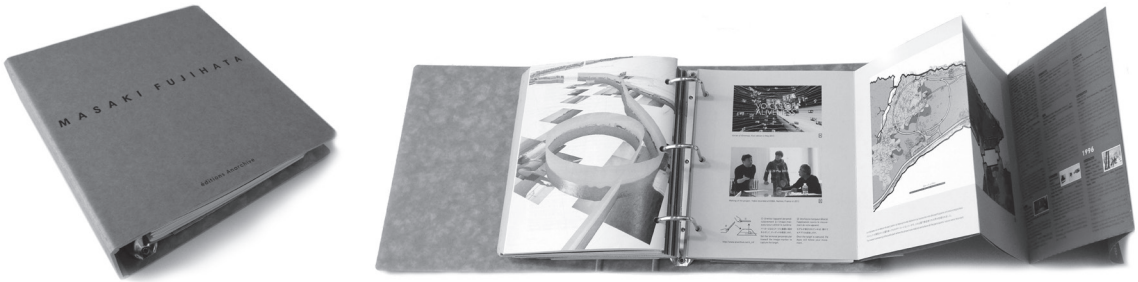


図1 『藤幡正樹全作品集　MASAKI FUJIHATA Anarchive6』2016年、éditions Anarchive

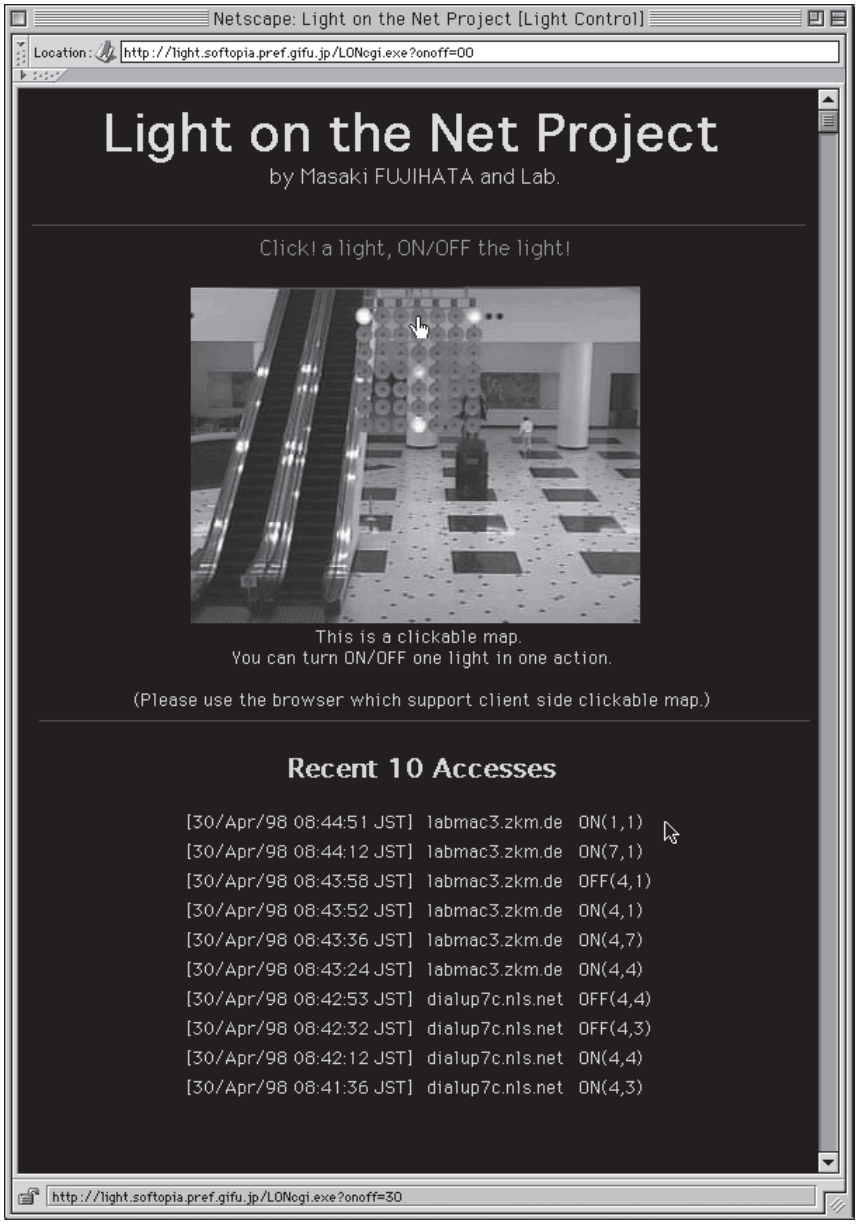


図2 《Light on the Net Project》のweb browser

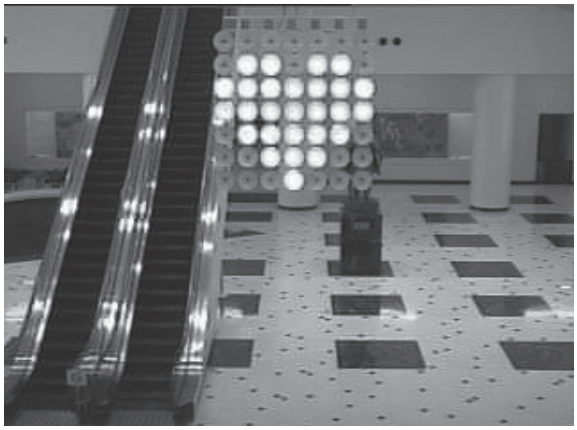


図3　形態を描く



図4　文字を書く

帰ってくる速度が遅れていきます。

現場の方は、これを実際にプログラミングしてくれた川嶋岳史君が今日そこに来場してくれていますけれども、サーバーサイドは大体4秒、だからこの電球を点けろという命令が来てから電球を点けて写真を撮って、それをユーザーに返す処理は4秒ですが、大体ユーザーサイドは10秒から15秒位待たされる。実際には、当時のインターネット環境では、ダイヤルアップで見ている人もいましたから（笑）、多分もうちょっと時間かかって、たかだか320掛ける240の画像が上から下へ、ペロ、ペロ、ペロというふうに目に見えるような速度で、出ていたという可能性もあります。ちょっとそういう意味で時代が違うっていうことも考慮に入れる必要があると思います。

Web上のコミュニティ

このページをデザインしたときの僕の考え方ですが、ここに現在直近の10人の、10個のアクセスログが表示されます。どこの電球を点けたか消したかという情報と、その機械がどこにあるか。例えばこの「zkm.de」というのはドイツからのアクセスですけれども、この年（1998年）ドイツのZKMにいた僕自身が、アクセスしてキャプチャーした画像だということがこれでわかります。別の人がここにいますね。「nls.net」ってどこだろうな。でもこれもダイヤルアップですね。だから自宅から電話線を使ってインターネットに入って、岐阜までアクセスしていたということがここでわかります。

IPアドレスとドメインネームというのが、使われているマシンを特定する住所名とそれに振られた番号になります。これがどうして重要かというと、ユーザーが遊んでいる時に、自分以外の人も同じページにアクセスしているということが、このアドレスを見ることでわかるわけです。1994年の暮れ、NCSA（National Center for Supercomputing Applications）というアメリカのスーパーコンピューター・センターが、Mosaicというウェブブラウザーを出しました。それはウェブサーバーが持っている情報をダウンロードして見るというだけであって、同じページを見ている人が、他にもいるということは、そのページではわからなかった。もちろんそういうことが目的で開発されたものではなかったわけです。

ひとつのメタファーとして、書店に行く。例えば詩の本棚で、篠原さんの書籍を探して歩いていると、なんか隣にいる人が、篠原さんじゃなくて松井君の本を取っていたみたいな（笑）。そんなことが実際のお店では起こるわけです。で、場合によっては図書館で出会って、相互の好奇心を知ることで、付き合うようになったという話もありました（笑）。そういう立ち位置や行為が、その人の指向性を表すといったことが図書館や書店では起こりうるわけです。同じようなことがウェブサイトでも起こっていいんじゃないか、みたいな考えがあって、こういうデザインにした。ウェブサイトを通したコミュニティみたいなものの形成が可能なのかといった妄想があって、こういうプロジェクトを、やってみたかったということですね。

他者の存在を考えること

隣の展示室にありますけれども、当時のサーバー上に

残っていたアクセスログと画像を使って、川嶋君に手伝ってもらって、当時の時間軸を再現し直してみました。

何が重要かというと4秒おきに1フレームになっているので、速度的には120倍の速度で再生しています。（動画を見せながら）いま1分経ちましたが、この1分間アクセスはありませんでした。で、もう少し行ってみましょう。2分経ちました。いまここでアクセスが来ましたね。で、この間ソフトピアに立っている人には、別に何の変化もありません。実はこのプロジェクトに関して、いちばん疎外されている人は現場にいる人なのです（笑）。あの電球の点滅が意味するものが全然わからない。唯一ウェブサイトから見ている人だけが、「なるほど」と思って、「ちょっと触ってみる」ことになる。

この「proxy-external」っていうアドレスで入ってきている人がいますね。もうちょっと見てみましょう。大体最初はノーリアクションなんです。というのは、ページを見たばっかりなので、まだ電球には触っていない。ページを見てから、いろいろ考え始めてから、電球の消したり点けたりが始まります。この人は、こうやって、ハートを作って満足をする（笑）［図3］。そうするとしばらくアクセスがない。だいぶ経ちましたね。10分位経ちました。「coloradomtn.edu」だから、コロラドマウンテン大学ですね。もうひとりアクセスして来た人がいますね。こちらはドメインネームがわからなくて、IPアドレスが直接表示されています。このコロラドから来てる人と、このIPアドレスの人と、さらに「skypoint」という3人がこの場所にいます。ひとりが「HI」という文字を書こうとしてるのですが、もうひとりが、コラボレーションしてんだか不明ですね（笑）。このダイヤルアップの人と、コロラドマウンテンの人が取り合いするんですよ。で、ここで何となく合意形成される（笑）［図4］。すると、しばらくアクセスがなくなるんです。たぶん両者が「うーんそうかそうか」って。しばらくして、ここでまた誰か別の人が入ってくるんですが、この人はあんまり建設的じゃないですね。そうすると、ここでほらまた、今のコロラドマウンテンの人が画面を「HI」に戻すんですよ（笑）。きれいに元へ戻して、彼は満足する。しかし、しばらくするとまた、いちばん最初に出てた「proxy」さんという人がやってきて、全部の電球を消して、満足するんですよ（笑）。というふうに、場の取り合いが起こって、それが何となくやってる人同士の中でイライラとかしながら、でもその他者の存在を感じている、と。

プロジェクト・サイドのメール・アドレスが公開されていたので、いろいろなメールが来ていました。「どうしてチャットのスペースを作らないのか?」、「来ている人同士が、チャットできるようにしてほしい」といった要求が実際にありました。

しかし、僕はチャットをオーケーにしちゃうと、相手を想像する部分が無くなってしまうと思ったので、ほんとに最小限の情報、電球を点けているか、消しているかというだけの情報によって、他者の存在を感じる方が面白いと思っていたので、最後までチャット機能は盛り込まなかったのです。実は、こういった判断がなされていること自体が、これを単なるサービスとしては、考えてはいなかったということの証しだと思います。



ソフトピアジャパンセンタービル1階に設置されたメタ・モニュメント（1996年）

研究ノート

メディア・イベントの可能態 ―藤幡正樹《Light on the Net》を解読する

The Possible Form of "Media Event": Decoding of《Light on the Net》

飯田 豊（文化社会学／立命館大学産業社会学部准教授）
IIDA Yutaka（Ritsumeikan University）

1. メタ・モニュメント
―藤幡正樹『巻き戻された未来』（1995年）より

1996年に発表された《Light on the Net》は、藤幡正樹がその前年、『巻き戻された未来』という著書のなかで示したメディア論の展望と密接に結びついている。

> 社会の需要要求とメディア世界を結び付けるために、ネットワークの中にモニュメントを存在させること、「メタ・モニュメント」を作ろう。誰もが参加して、その進行を共有する社会にしよう。（藤幡1995: 31）

> Peep Holeはなぜ面白いのかわからない、そういうものだとしかいいようがないからだ。[…] メタ・モニュメントというコンセプトが私の中で立ち上がってきた。それはネットワークの中にどうやったら共同体意識を作りあげることができるのかということである。（藤幡1995: 180）

《Peep Hole》は1994年、藤幡研究室に所属していた江渡浩一郎たちによって試みられたインターネット・アートの嚆矢で、ネットに接続されたカメラからリアルタイムに画像を取得し、ウェブページに表示するプロジェクトである。そして《Light on the Net》を解説した報告書の冒頭には、「本来"Meta Monument"というアイデアから発想され」、「それを中心とするある種の共同体の発生を促すか」といったことを実験するためのプロジェクトであるということが明記されている（藤幡ほか1997: 3）。言うまでもなく、《Light on the Net》はインターネット上のモニュメントであり、ソフトピアジャパンという具体的な場のモニュメントでもある。

> ユーザーが出会う直接のインターフェイスであるネットワークの端末の上で、メディア空間とリアルワールド、すなわち仮想的なエンティティと実際の世界でのエンティティが出会うことになる。我々はネットワーク空間をメディア化するためのコンピュータとインターフェイスとそのコミュニケーションのスタイルをデザインする必要がある。（藤幡1995: 14）

1990年代の情報化を振り返れば、Windows95の発売にともなう「インターネット元年」の熱狂、モバイルメディア（ポケットベル、PHS、そしてケータイ）の普及、あるいは家庭用ゲーム機の技術競争などが真っ先に思い浮かぶ。だが、インターネットの世帯利用率が50%を越え、急速に普及するのは2000年代に入ってからのことである。「テレホーダイ」が有効な深夜に限って、ウェブ日記を中心とする「テキストサイト」に媒介されたオンライン共同体が少しずつ盛り上がっていた1996年当時、『InterCommunication』や『WIRED日本版』などで雄弁に語られていた情報化の未来は、まだ遠い先の出来事のように感じられた。それに対して、情報技術の革新は当時、個人の私的空間に恩恵をもたらすよりも前に、広告媒体としてのスクリーンが都市に遍在するなど、80年代を通じて広告化した都市空間を新たに再編成していく力学――それはやがて、広告都市の「死」を招くのだが――として捉えられていた（飯田2017）。

ちなみに、日本で80年代なかば、「ネットワーク」という言葉が日常的に広く使われるようになるのは、情報通信技術の発展に由来するというよりも、国鉄や日本電信電話公社の民営化（＝ネットワーク産業の市場経済化）に加えて、（ソフトピアジャパンがモデルとしている）シリコンバレーなどに経済界が注目し、さまざまな産業システムのなかで重層的なネットワーク分業が進行していったことが発端になっている。

さらに遡れば、ネットワークとは元来、「通信（communication）」と「交通（traffic / transport）」の体系の総称であった。19世紀に電信網が整備されたころ、「通信」と「交通」のあいだに明確な区別はなかった。文芸批評家のレイモンド・ウィリアムズによれば、道路、運河、鉄道の発達の最盛期には、communicationはこれらの設備の抽象的な総称として使われることが多かったのに対して、20世紀中ごろになって初めて、主として新聞や放送などのメディアの媒介作用を意味するようになった（ウィリアムズ1976＝2011）。社会学者の加藤秀俊も、「通信」と「交通」が本格的に分離する契機を、1930年代の技術革新に見出している（加藤1977）。言い換えれば、「メディア空間」と「リアルワールド」のコミュニケーションが純然と分離できるという発想自体、マスメディア時代の産物に他ならない。したがって、

> いかにして我々が、旧来のメディアのイメージに依存しない、オープンなマインドを持つことができるか、というネットワーク・リテラシーの問題の方が、ハードウェアの問題よりも大きいのだ。（藤幡1995：176）

> ネットワーク・アニミズムは、交通メタファーを超えて、ネットワーク・インフラストラクチャーではイメージできないところから発生する。［…］ネットワークの中に、現実とは切り離されたローカリティを発生させてしまう。人はこれを基盤としてコミュニケーションを行い、街の形成を行い始める。それがメディア内コミュニティの形成につながっていく。ある出来事を共有した人達の間でメタレベルのローカリティが生まれる。コミュニティは次第に「街」となっていく。（藤幡1995：22）

コミュニケーションとは、「交通」であると同時に、コミュニティを形成する儀礼（ritual）でもある。そして、

> この新しい思考環境を確立するためには、新しい技術を持った発想が必要である。ここに多くの「達人（マエストロ）」を集める必要がある。高価な機器を自由に扱い、自らの思考を形にすることができる「達人」が必要だ。技術の垣根を超えて、可能性を拡張するためには、そうした「アート・マインド」を持つ「達人」が必要なのだ。そうしなければ来るべき世界は、小さなまま固まってしまうだろう。人間の持っている現実空間と、ネットワークの持っている空間とのマッピングを行いながら、人間の活動を注意に据える装置とは、いったいどんなものだろうか。その装置がユーザーに与えるイマジネーションが重要なのだ。（藤幡1995：26）

> それが言語化不能なものであってもかまわない。（言語として語ることができたら、その作品の生命は終わったのだとも言える）。そして、いつまでも解かれないような問題を提起することだ。こういったインターフェイスが使われていくためには、「ネットワーク・マインド」を持った人間（ネティズンとも呼ばれはじめた）を育成すると同時に、広く社会に対して来るべき世界のイメージを供給する必要があるだろう。（藤幡1995：29）

だからこそ、インターネットの黎明期、ソフトピアジャパンという街（＝先進情報産業団地）のメタ・モニュメントにこそ、《Light on the Net》は相応しかった。

2. 祝祭としてのメディア・イベント
―祐川良子「インターネットメディアにおける美術作品の試みと考察」（1997年）より

> ネットワークにつながった1台のコンピュータは、住所を持った特殊な「存在」である。だれでもがそこへ「地図」さえあれば行くことができる。そこでは時としてお祭りをやっているかもしれない、また、そこには描きかけの絵が置いてあるかもしれない。［…］1台のコンピュータが、そうした「存在」として他者へ情報を流していることになる。その情報をより多くの人が求めているとしたら、たった1台のコンピュータでも、放送局のように機能することができる。（藤幡1995：20）

《Light on the Net》の原案は、藤幡研究室の学生だった祐川良子が1995年7月に公開した作品《共通認識具象化装置》だったという（図1）。藤幡の指摘と呼応するように、《Light on the Net》の完成後、祐川は次のように述べている。

> それは「比喩的に〈空間〉」としか言いようが無い。

私たちはネットワークを介してここで出会い、電球の点滅によって会話する。光のお祭りのように。しかしこの仮想の空間のむこうには本物の電球が点滅している。（祐川 1997）

《Light on the Net》には「身体性の拡張」、「同時性」、「参加性」、「共有感覚」、「リアリティを喚起する力」（藤幡ほか 1997: 5）といった特徴を見出すことができるという。このような特徴を包含する概念として、祐川自身はこのプロジェクトの「祝祭性」を強調したうえで、「インターネットが祭りを広く開かれたものにしながら、ネットワーク上に共同体を作り上げていく可能性」に注目している。

周期的にではなく、ほとんど常に電球は点灯／消灯されている。この作品は美術作品であることを超えて、電球を象徴として恒常的に行われる祭りだと言えるのではないか。（祐川 1997／傍点は引用者）

そして祐川は、メディアのなかで展開される新しいタイプの祭りという観点から、「メディア・イベント」という概念に言及しているのだが、この指摘には留保が必要であろう。

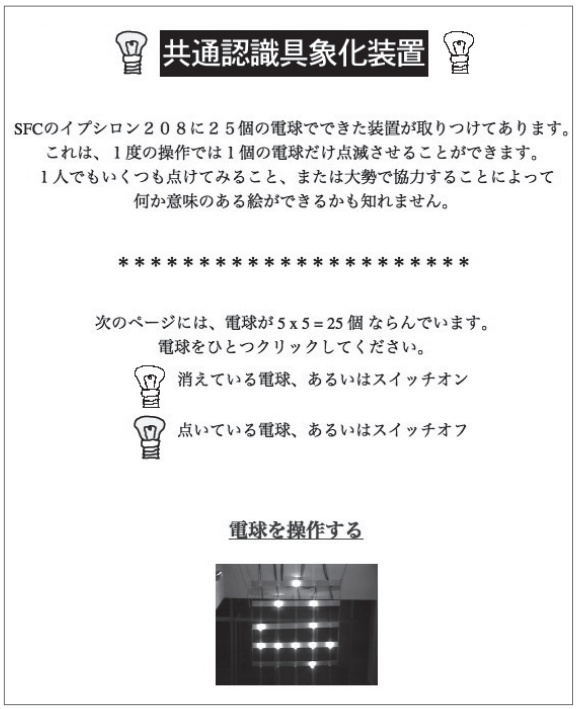


図1《共通認識具象化装置》（1995年）
出典：Archive: Masaki Fujihata
http://masaki-fujihata.tumblr.com/post/51399298133/original-version-of-light-on-the-net-coined-by

ダニエル・ダヤーンとエリユ・カッツは1992年、マスメディアに媒介された世俗的儀礼の演出と受容に焦点をあてた議論の伝統を踏まえて、『メディア・イベント ―歴史をつくるメディア・セレモニー』を著した。彼らがとくに注目したのは、通常のテレビ放送の編成が変更され、特別枠で伝えられるイベントである。それは生放送と局外中継の大規模な組み合わせによって、視聴者のあいだに特別な連帯の感情をもたらす「マス・コミュニケーションの特別な祭日」と位置づけられる（ダヤーン＋カッツ 1992＝1996）。また吉見俊哉は1993年、「メディアのなかの祝祭」という論文のなかで、メディア・イベントという概念の重層的意味を、(1) 新聞社や放送局などのマスメディア企業体によって企画され、演出されるイベント、(2) マスメディアによって大規模に中継され、報道されるイベント、(3) マスメディアによってイベント化された社会的事件＝出来事、と分節化している（吉見 1993）。

いずれにしても、メディア・イベントは本来、あくまでマスメディアの社会的機能を示す概念のひとつとして了解されてきた。また、「特別な祭日」という比喩が用いられているように、メディア・イベントはその仮設性――モニュメントではなくムーヴメント――によって特徴づけられる。

仮設の舞台に支えられたイベントには、おのずと祝祭的な非日常性がともなう。建築史家の西和夫は、神社の境内で披露される伝統芸能の舞台が、祭礼の時にだけ組み立てられる仮設物であることに着目している。たとえば神楽では、演者が現世から離れて一時的に変身を遂げるため、一時的な舞台が必要になる（西ほか 1997）。ロバート・クロネンバーグもまた、仮設建築物が「エフェメラル（ephemeral）」であるがゆえに発揮される創造性に着目し、その文化的重要性を考察している（クロネンバーグ 1995＝2000）。本来、恒久的に特定の場所に残り続けるモニュメントとは対照的なのである。

したがって、（マスメディアではなく）インターネットに媒介された、（一時的ではなく）恒常的な祭りがおこなわれる（仮設舞台ではない）モニュメントとしての《Light on the Net》は本来、メディア・イベント研究が措定してきた祝祭性からは大きくかけ離れている。それ

でもなお、こうしてメディア・イベントという――今では使い古された感があるが、当時としては――まだ新しい視座を通じて見出されたインターネットの可能態を、決して概念の誤用として片付けてしまうわけにはいかない。

> 私はインターネットによって夢のような未来社会が実現するとは頭から信じているのではない。例えば、歴史の中で権力機構はメディアを統制することによって大衆を操作してきた。いかがわしい宗教もメディアの中で活動を広げていくことも可能である。[…] まだインターネットの文化は萌芽状態である。だからこそ、この中には、同様に、既存の社会秩序にはあてはまらない、自由かつ平等な共同体が形成される可能性もある。今までの社会においては少数の異端者が距離を超えてネットワークの中で集うこともできる。社会的な少数者が発信しあい、交流することを容易にしたメディアなのである。(祐川 1997)

つまり、従来のメディア・イベントに見られる特性が、インターネットに媒介された《Light on the Net》からも観取できるということではない。逆にマスメディアがもたらす「同時性」や「参加性」、「共有感覚」との差異こそを、追究する価値があるのではないかということを、祐川は示唆している。

このような展望とは裏腹に、日本ではその後も、新聞社や放送局が主導するメディア・イベントが、読者や視聴者に働きかけて大衆動員を実現する手法、あるいはナショナリズムを高揚する手段として採用されたと結論づける歴史研究ばかりが蓄積されてきた。メディア・イベントは、人々に強烈な共有体験をもたらし、「われわれ」としての集合的記憶を強化するとともに、他者との境界を再確認させるというものだ。

それに対して、国際化と情報化にともなうメディア・イベントの今日的変容を同時代的に分析する機運は、英語圏に比べて低調であった (Couldry, Hepp and Krotz 2009; Mitu and Poulakidakos 2016)。インターネットが普及した現代社会においては、さまざまな規模のオンライン共同体が生成と消滅を繰り返し、無数の出来事＝イベントが日々、島宇宙的に媒介されている。かつて人びとがテレビを消費することによって連帯を感じることができたように、現代ではインターネットによって、集合的な想像の共同体の一部として自己同定されうる。

ダヤーンとカッツはメディア・イベントに対して、(1) ポストモダン状況における有機的結束の基盤となる、(2) 社会を映し出す機能を持つ、(3) 統一性だけでなく多元主義を称揚するといった理由から、「無批判的ではないが、暗に擁護する立場」を示していた (ダヤーン＋カッツ 1992＝1996: 9-10)。現在から振り返れば、これらはマスメディアよりもむしろ、インターネットに仮託されてきた未完の希望である。この微妙な立ち位置の含意を、われわれはいま一度、注意深く検討する必要があろう (飯田＋立石編 2017)。

3.《Light on the Net》の現代的意義

藤幡は近年、インターネットに媒介された非同期のコミュニケーション手段によって、社会空間が分断化され、日々の生活が時間的に断片化されていることの懸念を表明したうえで、次のように述べている。

> 1990年代後半には現実世界をインターネットにどう投影してゆくかが課題であったが、現在の問題は、インターネットが現実を操作しつつあり、人間はそこへデータを投じる端末に過ぎなくなっているということだ。[…] メタ・モニュメントをめぐる議論は、ここまできて、サイバースペースにおける記憶という問題を離れて、むしろ身体的な経験による記憶をどのように再生できるかという問題に移行する。(藤幡 2016: 013, 11-13)

そして藤幡は、20年ごとに社殿を建て替える伊勢神宮の式年遷宮を引き合いに出している。「個別の社殿は実在するがそれは常に新しく、その時代という瞬間のなかに存在し、また消えてゆく」(藤幡 2016: 013, 13)。このような観点は、前節で述べたような、仮設文化の祝祭性と通底する。

振り返ってみれば、「技術そのものが目的化してしまってはならない。ネットワークは人間同士を結ぶ新しい関係性のネットであると考えたい」(藤幡ほか 1997: 2) という当時の言明は、今なおアクチュアリティを失っていない。

> 本当におもしろい問題は、文字を超えてどうやって現実との接点を作っていくかという問題だ。[…] 隣の

家の犬に餌をやったことさえないのに、南カリフォルニア大学の花に水をやるのが楽しみになるっていったいどういうことなんだ。[…] まだまだ、いろいろなものをネットワークにつなげることができるのではないだろうか? 個人の肉体が持てるセンサーの限界をはるかに超えた感覚を僕らはネットワークを通じて得ることができるのだ、と思うといつも楽しくなってしまう。(藤幡1996→1999: 59)

20年以上前に《Light on the Net》が示した祝祭性を振り返ることによって、次第に忘却されつつあるインターネット黎明期の熱量を想起するとともに、メディア・イベントという視座が暗示していた微かな希望にも立ち戻ることができる。

参考文献:

Couldry, N., Hepp, A. and Krotz, F. (eds) (2009) *Media Events in a Global Age*, New York, Routledge

ダニエル・ダヤーン＋エリユ・カッツ（1992＝1996）『メディア・イベント ―歴史をつくるメディア・セレモニー』浅見克彦訳、青弓社

藤幡正樹（1995）『巻き戻された未来』ジャストシステム

藤幡正樹（1996→1999）「ユートピアよいつまでも」『アートとコンピュータ ―新しい美術の射程』慶應義塾大学出版会

藤幡正樹＋川嶋岳史＋祐川良子＋岩田正樹＋久保祐也＋伊藤善寛＋樋口亘（1997）「コンピュータネットワークより始まる未来のメディア空間に関する研究」『ソフトピアジャパン共同研究報告書』1巻1号

藤幡正樹（2016）「メタ・モニュメント」『MASAKI FUJIHATA Anarchive 6』éditions Anarchive

飯田豊（2017）「インターネット前夜 ―情報化の〈触媒〉としての都市」大澤聡編『1990年代論』河出ブックス

飯田豊＋立石祥子編（2017）『現代メディア・イベント論 ―パブリック・ビューイングからゲーム実況まで』勁草書房

加藤秀俊（1977）「一九三〇年代のコミュニケイション」『文化とコミュニケイション 増補改訂版』思索社

ロバート・クロネンバーグ（1995＝2000）『動く家 ―ポータブル・ビルディングの歴史』牧紀男訳、鹿島出版会

Mitu, B. and Poulakidakos, S. (eds) (2016) *Media Events: A Critical Contemporary Approach*, Basingstoke, Palgrave Macmillan

西和夫＋神奈川大学建築史研究室（1997）『祝祭の仮設舞台 ―神楽と能の組立て劇場』彰国社

祐川良子（1997）「インターネットメディアにおける美術作品の試みと考察」（未刊行）

レイモンド・ウィリアムズ（1976＝2011）『完訳 キーワード事典』椎名美智＋武田ちあき＋越智博美＋松井優子訳、平凡社

吉見俊哉（1993）「メディアのなかの祝祭 ―メディア・イベント研究のために」『情況』1993年7月号

付記:

本稿は、日本学術振興会科学研究費補助金（若手研究（B））「メディア・イベント概念の理論的再構築 ―歴史社会学および比較文化学からのアプローチ」（研究代表者：飯田 豊）の研究成果の一部である。

研究ノート

思索するアーティスト藤幡正樹をめぐって

Masaki Fujihata, a Seeker of the Potential of Computer as a Medium

喜多 千草（コンピューティング史研究／関西大学総合情報学部教授）
KITA Chigusa（Kansai University）

はじめに

“Computer graphics”という言葉ができ、分野が確立し始めたのは1960年代半ばのことで、コンピュータが生成する画像になんらかの芸術的価値が発見されるようになったのは、その少し前のことだった。当時、コンピュータ関係者に読まれていた雑誌である*Computers and Automation*の1963年1月号の表紙を飾った“Computer Art”は、コンピュータが科学計算の一部としてアウトプットした画像を、いわば芸術作品に見立てたものだった［図1］。

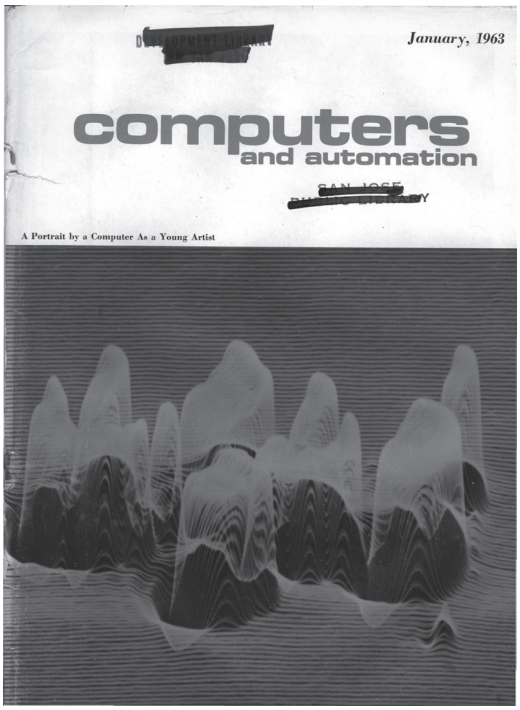


図1　*Computers and Automation*, 1963 January表紙。インターネットアーカイブスに保存・公開されている（https://archive.org/stream/bitsavers_computersA_10160735/196301#page/n0/mode/2up）

また、計算機学会（ACM）のグラフィックス分科会であるSIGGRAPHの1972年の会議には、228本の映像が出展されたが、このうち、芸術的なものに分類されているのは51本に過ぎなかった。こうした初期には、そもそもグラフィックスの生成が可能なコンピュータが高価な上に、その扱いに技術的な高い専門性が要求されたために、コンピュータグラフィックス作品をつくる環境に恵まれた人が少なく、グラフィックスシステムの機能のデモンストレーションのような画像・映像が、コンピュータグラフィックス作品と見なされることもあった。

今回の岐阜おおがきビエンナーレで上映された藤幡作品「形と幻想」（1989、NHK BS放送）は、そうしたやや退屈な状況を鮮やかに打ち破る、非常に刺激的な作品であった。当時、名古屋で開かれていた市制100周年記念事業である「世界デザイン博覧会」に合わせて放送されたこの作品では、デザインに関する藤幡氏の思考が表現されており、コンピュータグラフィックスの技術がアーティストの手に委ねられる時代に入っていることが確認できるものだった。この作品について、後に『アートとコンピュータ』（1999）に所収された文章のなかで、藤幡氏は制作の意図を次のように語っている。

……

まず「椅子」について考えた。いったい、いかにして「椅子」は「椅子」たりえているのか考えなくてはならない。「コンピュータ」に「椅子」を描かせようとするときには、最も典型的でわかりやすい「椅子」、われわれの概念のなかにある「椅子」を抽出しなくてはならない。「脚」がなければならぬ、「座板」がなければおしりの置き場所がない。概念の椅子を描くことはやけに味気なく、かつ、われわれの頭のなかにある概念の椅子は頑固で、そこから飛躍することを拒む。

多くの建築家やデザイナーが椅子をテーマにするとき、彼らの提示するものは、この頭のなかにある頑固な椅子を、なんとか壊そうとしてきたのではないだろうか。壊れていながらも「椅子」でありつづけているものだけが、椅子の概念を壊しながら広げていくことができる。その気持ちよさがいくつかの優れたおもしろい作品にはある(『アートとコンピュータ』1999, pp. 92-3)。

いささか個人的な体験ではあるが、当時NHKの若手ディレクターとして、この作品の放送を興奮しながら見た私にとって、藤幡正樹という名前はコンピュータグラフィックスの世界で「思索するアーティスト」として立ち現れた。その藤幡氏の作品について語る場に参加することができ、大変光栄に思う。

『巻き戻された未来』

インスタレーションやメディア・アートは、ほかの芸術作品と比べて、時空間との結びつきがより密接なことから、アーカイブすることが難しい。しかし、歴史系の研究手法を採るならば、やはり当時の文献で作家の思考内容について追うことから始めるのが妥当であろう。作家である藤幡氏が参加しているこの場で、そのような振り返りを行うことで、もしかすると本人も当時の自分の思考を客観視するようなメタな構造が現れるかもしれない。

さて、作品発表時に近いエッセイ集『巻き戻された未来』(1995)には次の一節が含まれている。

……ネットワークの中の世界には、
面白い要素がたくさんあるにもかかわらず、あまり知られていない。
なぜならば、そこにはハードウェアのハードルがあったからである。
テレビや電話がメディア化したのは、
ハードウェアのハードルを必死に下げたからである。
ネットワーク空間をメディア化すること。
そのとき一番の大きな問題は、
ユーザのアクセスとインタラクティビティと
インターフェイスのコストである。
この限界を超えるために、新しいメディア環境の中で、
マルチメディアを使いこなす装置と能力の開発が必要とされている。
そのためには、トランスペアレントなインターフェイスと、
ユーザーへのリテラシー教育が必要なのだ。
ユーザーが出会う直接のインターフェイスであるネットワークの端末の上で、
メディア空間とリアルワールド、
すなわち仮想的なエンティティと実際の世界でのエンティティが出会うことになる。
我々はネットワーク空間をメディア化するためのコンピュータと
インターフェイスとそのコミュニケーションのスタイルを
デザインする必要がある。

この文章の前半に表れた「メディア化」は、ハードウェアの普及が進み、一般化していくことを指している。藤幡氏は、アートの領域はそれ以前の先鋭的な時期に、そのメディアとしての意味を問うこととととらえており、最後の部分で表現されているように、まだ普及する前の、兆しているところを提示するという役割を自覚していた。これが飯田さんからも指摘があったように、《Light on the Net》の面白さであろう。メディアを介してネットワークの空間とリアルの空間が交錯することがどういうセンセーションを引き起こすのかを追究しておられたと思う。

Economy of presenceの観点から考える

この時期の取り組みが、ちょうど後にWilliam MitchelがE-*topia*で採り上げたeconomy of presenceの四象限でうまく説明できるので、ここで紹介したい［図2］。

この四象限では、同期、非同期、つまり、SynchronousとAsynchronousの軸と、Local、Remoteの軸を交叉させる。ここで、Local-Synchronousつまり、ローカル―同期が、一番ハイコストとなる。たとえば、今この会場の聴衆のみなさんは、わざわざ高いコストを払ってここにいる。今、ネットワークを介して見ている方は、リモート―同期の象限に属している。この場合、Reduces costで、transportationがいらなくなり、空間を共有していなくてもよい。Local-Asynchronousは、今ここに来てないが、ここに来たら見られる何かを、確認に来る。例えば、どこかの貼り紙に書かれていることを

	Synchronous	Asynchronous
Local	Requires transportation Requires coordination Intense, personal **Very high cost**	Requires transportation Eliminates coordination Displaces in time **Reduces cost**
Remote	Eliminates transportation Requires coordination Displaces in space **Reduces cost**	Eliminates transportation Eliminates coordination Displaces in time and space **Very Low cost**

図2　Mitchell, William, J., *e-topia: Urban Life, Jim – But Not as We Know It*, MIT Press, 1999, 第9章Economy of Presence, p.138の図

読みに行くのは、このLocal-Asynchronousに当たる。一番コストが低いのが、Remote—Asynchronousという象限で、もともとインターネットはこの部分を非常にローコストで、かつスピードアップしたという特徴があった。それが徐々に回線速度が速くなり、さらに常時接続になると、使い方が同期的になった。電子掲示板も初期であれば、誰かが書き込んだものを数日後に見てもよかったが、同じテレビ番組を観ながら、多くの人が番組の進行に合わせて書いたり読んだりするような使い方が主流になり、むしろチャットのように、要するに同期的に使うようになった。さて、この四象限に当てはめて説明すると、《Light on the Net》は、Remote-Synchronousの象限に属していて、離れた場所からの同期がネットを介しておこなえることの面白さというのを表現していたということになる。

空間に埋め込まれたコンピューティング環境

もうひとつの補助線は、ある環境の中に置かれている照明設備を扱っていたことに着目して引きたい。実はインターネットを介して、リアルタイムに起こっているものを遠くから確認することの意味を考察していた例が他にもある。今日、参照するのは、Bill Buxtonという、ゼロックス社パロアルト研究所の出身の研究者がUniversity of Torontoに在籍していた時に書いた、"Integrating the Periphery and Context" という論文にあらわれる、Telematicsという考え方である。

こちらのTelematicsの基本的な図式は、Human-Humanのコミュニケーションか、Human-Computerのコミュニケーションかという対比と、Foregroundで意識してコミュニケーションしているのか、Backgroundの無意識なコミュニケーションなのかの対比で作った四象限である［図3］。

Human-HumanのForegroundには、会話や電話、ビデオ・カンファレンスなどが当てはまり、Human-ComputerのForegroundには、たとえばGraphical User Interfaceが入る。また、Human-Humanでありながら Backgroundというのは、例えば同じ部屋にいて、気配を感じているというようなあり方をさす。このbackgroundのコミュニケーションの意味を技術的なシステムを介して考察するために採り上げられたのが"Portholes"、つまり船窓というシステムである［図4］。

これは実は、藤幡研でおこなっていた《Peep Hole》(1994)に非常によく似たアイデアで、1992年の取り組みである。技術史の観点からすると、ある先端的なシステムは、それを構成するたくさんの技術が集まってできるので、そうした要素技術に関わっている人が、同時多発的に同じようなシステムの可能性を考え始めることはあり得る。むしろ、どれが先かよりも、その同時多発性こそがある種の複雑な技術システムができる機が熟したことを意味する。従って、独立に起こったこの二つの取り組みのどちらが先かはあまり意味がないが、わりに早い時期から、《Peep Hole》とよく似た取り組みをしていた研究グループがあったということである。Telematicsの四象限はシームレスに移行するのが特徴で、back-

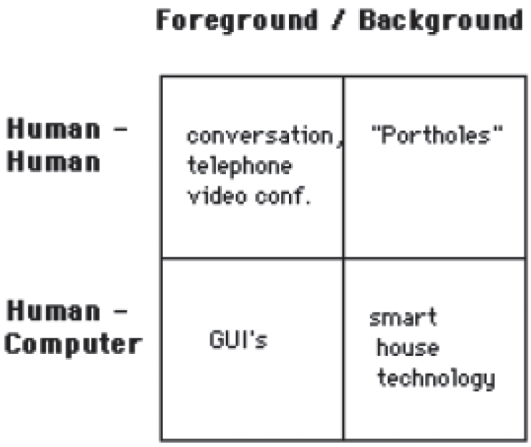


図3　Buxton, Bill, "Integrating the Periphery and Context: A New Taxonomy of Telematics," *Proceedings of Graphics Interface '95*, pp. 239-246の図1に現れる基本モデル

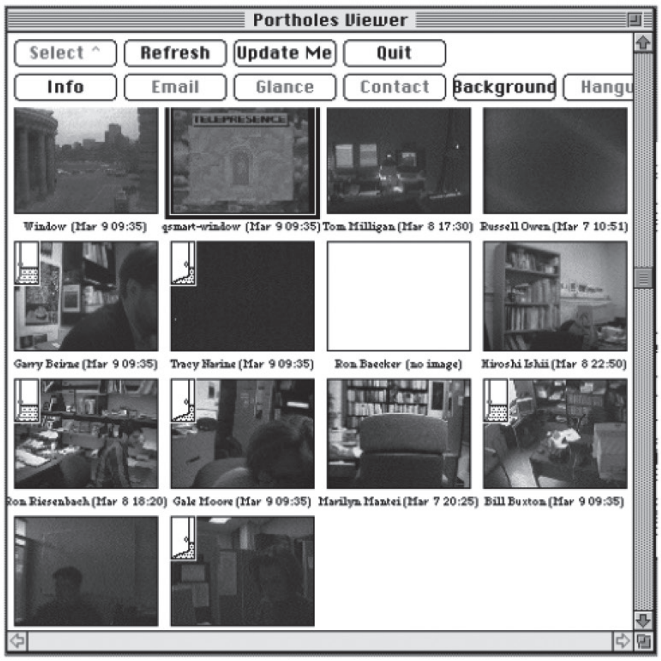


図4　"Integrating the Periphery and Context"で採り上げられたPortholes（Dourish & Bly, 1992）のViewerの様子

groundの気配を感じて、映っている人に注目したりすれば、foregroundに移行する。

《Peep Hole》のほうは、『巻き戻された未来』に、インターネットのブラウザーができてからとのことだったと書かれている。先程の船窓と同様に、覗き窓のようなWebサイトを作って、研究室にあるカメラ付きコンピュータをネットにつなげ、研究室の映像を送信した。公開すると途端にアクセスが始まり、『巻き戻された未来』が執筆されていた1995年の時点で、1年経っても「いまだにおよそ1分に1度くらい、誰かが必ずのぞきにくるので、通算1日180回ぐらいのアクセスがある。／このことはいわば、Peep Hole（のぞき穴）というタイトルにもあるように、ネットワークの中にひとつの視覚的な穴を空けたわけである」と書かれている。

この後に、

……距離と時間がゼロの空間の中に存在しうるモニュメントというのは本来ありえない。ネットワークの末端にはインターフェイスしかないわけで、そうするとモニュメントはインターフェイスの現場でしか発生しない。そうしたモニュメントをなんとか作りたいのだ。

その時にPeep Holeというものの異様な面白さが浮かび上がってきた。Peep Holeに頻繁にアクセスする人同士をつなぐ共同体を作ることができるのではないかと考えたのだ。今、これをもっと組織的に、意図的に、やることを考えている。

とし、「その拡張したアイディアは4つある。」ということで、富士山サーバーと、湘南サーフサーバーと、ムーンサーバーというものと、グローバル・クロック・プロジェクトを行うことで、同期的にネットを介したコミュニティが作れるので始めたということが書かれている。先ほど、飯田さんも引用していた、祐川さんの文章の中でもあったように、この《Light on the Net》のプロジェクトにどこからトラフィックが来ているか、どこから人がアクセスしに来ているかを確認すると、この富士山サーバーを見た後に、藤幡研のサイトから、さらに別なプロジェクトがあるということで《Light on the Net》にたどり着き、灯りを点けたり消したりする人々があった。つまり、《Peep Hole》のプロジェクトの延長に《Light on the Net》があり、覗くだけではなくインタラクティブな要素を加えることによって、より共同体の存在を、はっきり浮かび上がらせてみる。そこに成り立っている空間性がメタ・モニュメントといえるのではないかという考え方につながっていったと考えられる。これは先ほど導入した補助線に沿って言い換えると、foregroundのコミュニケーションを強調している考え方であり、《船窓》や《Peep Hole》の場合は基本はbackgroundだった。そのbackgroundのコミュニケーションという領域は、アンビエント・コンピューティングにつながり、MITのメディアラボの石井裕のグループが、タンジブル・ビットで示したように、現実空間の中にコンピューティング環境が埋め込まれていく方向の仕事の系譜に属する。ユビキタス・コンピューティングは、日本では総務省のバズワードの影響で、どこでもネットにつながる環境というふうに使われることが多いが、元々はそうではない。これは1991年の*Scientific American*にゼロックス社のパロアルト研究所のMark Weiserが、"The Computer for the 21st Century" と題された論文を書いており、この中にUbiquitous Computingという表現が登場するのが本家である。ゼロックスのパロアルト研究所といえば、アルト・システムという、今のネットワーク・コンピューティングのひな形となる、パーソナルなコンピュータが端末に連なったローカルエリアネットワークを開発しており、そのグループからデスクトップ・メタファーが生み出された。このデスクトップ・メタファーというのはいまだにパーソナル・コンピュータには堅固に存在しているメタファーで、書類仕事をする机の上の環境のメタファーがコンピュータで表現されている。つまり、デスクトップ（机の上）には紙のフォルダーがあり、ゴミ箱があるといったメタファーを介したグラフィカル・ユーザ・インタフェースが展開している。しかしこの論文では、そのメタファーを乗り越える新しい発想が次のスタイルに繋がると指摘しており、現実空間に存在する机の上にある紙が、何かしらの電子的な機能を持つという具合に考えていた。だからiPadが世の中に発表された時に、この論文に出てくるパッドというプロトタイプがいよいよ実装されたのかと話題になった。ところが、この論文の中では、たしかにiPadのようなデバイスのプロトタイプの写真が掲載されていたが、実際めざしていたのは電子デバイスというよりは紙のようなもので、数も多く、気楽に使い捨てられるものだと書かれている。つまりこの論文でいうユビキタスな（つまり遍在する）コンピューティングとは、紙のメタファーをコンピュータの中に表現するのではなく、実際の紙の形をしたものが、コンピューティング環境のインタフェースになるというような新しい方向、つまり環境の中に埋め込まれるのが将来のあり方だと述べていたのである。

このように、インターネットを介した同期的なつながりがbackgroundのコミュニケーションになると考えた人達は、アンビエント・コンピューティングや今のIoTにつながる実世界志向の研究のベクトルをもっていた。それが《Light on the Net》の場合は、ネットワークに繋がった照明器具の同期的なオン・オフという行為をforegroundにもってきて、コミュニティの存在を浮かび上がらせていたわけであるが、これはとりもなおさず、後にbackground化しメディア化していくことになるInternet of Things（IoT）のもつセンセーションを、先鋭的に採り上げていたとも言えるのではないだろうか。

研究ノート

メディア・アートの交通論 ——《Light on the Net》をめぐって

Communicational Logic of Media Art

篠原 資明（詩人、美学／高松市美術館館長）
SHINOHARA Motoaki（Takamatsu Art Museum）

光のアート

最先端のメディアに通じてるわけでもありませんので、アートの方から、攻めてみようと思います。その一方で、専門は何かと言われたら、哲学・美学ということにしていますので、そちらの方にもつなげていければと思います。まず、藤幡さんの《Light on the Net》ですぐわかるのは、やはり光を使ってるということです。電灯の光。そこでまずアートの文脈として浮かび上がるのが、光のアートということです。ただ、光のアートを歴史的に延々と辿るわけにもいかないので、最近、たまたまいい展覧会がありましたから、そこから拾ってみます。

実はミラノでルーチョ・フォンタナの作品を再制作した展覧会が今やられてます。いつまでかは忘れましたけれども。この《ネオンによる構造》［図１］はネットで拾ったものです。ネオンを使った光のアートを、フォンタナは結構試みています。フォンタナといえば、切り裂かれてる作品を思い浮かべるでしょうけど、いろんな試みを行っています。

これもほんとに、再制作といっても随分創造というか、クリエーションが入っているんじゃないかなと思いますけど、《エネルギーの泉》［図２］です。元々は1961年で、今回再制作してものです。

次の同じくフォンタナの《空間環境》［図３］、これも、同じ展覧会からです。1966年だから死の2年位前ですか。いつまでも若々しい試みをしていた人なんです、フォンタナという人は。

フォンタナの光のアートは、基本的にネオン管によるものですが、フレイヴィンとなると、蛍光管です。エスパス ルイ・ヴィトン東京で展覧会が行われました。映り込みが、とてもきれいです［図４］。蛍光灯を使って60年代に始めた試みで、年代的に少しだけフォンタナとも重なります。世代的にはフォンタナがはるかに上なんですけれども。ダン・フレイヴィンは1933年生まれで、96年に亡くなってます。フォンタナは1899年生まれで、1968年に亡くなってます。ただ、フォンタナが光を使い始めるのは、切り裂きよりは前です。

もうひとつ、アートに関して挿入したいパラメーターがあって、それが「開かれた作品」ということで、だんだん藤幡さんの試みに近づいていきます。開かれた作品というのは、ウンベルト・エーコが『開かれた作品』で提示したモデルです。原著は1962年です。邦訳は、私と和田忠彦との共訳で、青土社から出ています。1984年に邦訳の初版が出たんですけど、まだ版を重ねています。『開かれた作品』の中では、さまざまなジャンルから、いろんな作品が取りあげられていますが、ここで注目したいのは、ブルーノ・ムナーリの《ヴェトリーニ》というシリーズです。ヴェトリーニというのはスライドの複数形です。つまりスライドを使って、観客が自由にプロジェクターを操作しながら、映された絵を作っていきます。だから、受け手の参加を要請する「開かれた作品」ということになるのです。したがって、観客がそれをいじらなければ、作品は成立しません。そういう作品をエーコは「開かれた作品」と呼びました。これは結構いまだに有効な観念じゃないかと思っています。

この《ヴェトリーニ》シリーズを、1950年代前半にムナーリは始めたのですが、すぐ評判になったみたいで、55年にMoMA、つまりニューヨーク近代美術館で、Munari's Slides という展覧会が開かれています。例えばこういうスライドが使われています［図５］。基本的に抽象的な絵を描いていたので、スライドの中の画像も、抽象画になってるようです。ブルーノ・ムナーリと、ヴェトリーニというのを、アルファベットで検索しますと、大体YouTubeで、その変化する模様が見られます。



図1　フォンタナ《ネオンによる構造》

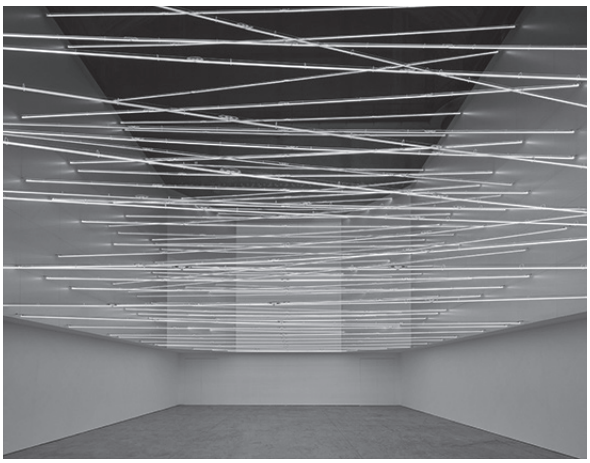


図2　フォンタナ《エネルギーの泉》



図3　フォンタナ《空間環境》

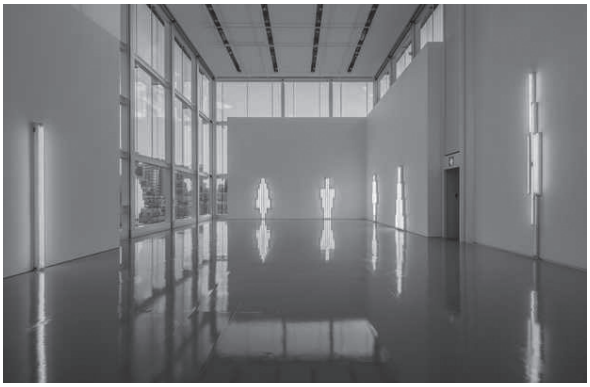


図4　フレイヴィンの展示



図5　ムナーリが《ヴェトリーニ》に使用したスライド

単交通・双交通・反交通・異交通

エーコはこの開かれた作品の特徴をいろいろ挙げてるんですけど、藤幡さんの試みにぴったりな言葉を少し引いておきます。それは「許容される可能性の場の範囲内で創造に協力」すると。そういう考え方です。要するに可能性の場としての作品ということにもなるかと思います。

私的にまとめようとすると、25年位前から唱えている自分の立場がありまして、それは、あいだ哲学と交通論というものです。どんなものでも、あいだで生起する交通から成り立つというのが、その基本的な立ち位置です。ただ、あいだを語る人はいろいろといるのですが、あいだというだけじゃ、何も言ったことにならなくて、そこで生起する交通の様態が、少なくとも4つはあるだろうと考えます。そして、その組み合わせで全て説明できるんじゃないかということで、マイナーながら延々と、この立場で分析、研究してるわけです。4つの交通様態というのは、まず単交通、一方通行的な交通様態です。つぎに双交通、双方向的な交通様態です。第3に反交通、交通遮断される様態です。第4に異交通。異質性を保持しつつ、さらなる異質性を生成させる交通様態です。この4番目の様態がついつい忘れ去られがちなのです。ただ20世紀の哲学では、基本的に問題とならざるを得ない、そういう様態だと思います。

例えば、マクルーハンによりながら、メディアの歴史で見てみましょうか。特にメディア論者として脚光を浴びた頃のマクルーハンです。マクルーハンは1980年に亡くなりますけども、晩年になると、メディアは自己崩壊するなんて暗いことを言っていたみたいなので、メディアが明るい歴史を切り開くみたいな、そういうメディア論者としてのマクルーハンに限られるかもわかりません。さっきの交通様態で言うと、やはりマクルーハンの見たメディアの歴史というのは単交通から双交通へ、という風にまとめられるように思います。マクルーハンが挙げている例では印刷本です。だから『グーテンベルクの銀河系』というのが彼の主著のひとつです。グーテンベルクが、印刷本の銀河系を作り出したというわけです。基本的に、この印刷本の場合は、拡声器になります。作者の声を大きく拡張する拡声器になる、マクルーハンは、そういう言い方しています。だから一方通行なのです。作者が一方的に自分の立場を読者に押しつけるみたいな、そういう一方通行的な様態。要するに、作り手から受け手への一方通行、単交通です。ところが電子メディア、まあマクルーハンは電気メディアと言っていたんですけど、今風な言い方に変えますと、電子メディア。これは、参加せざるを得なくさせる。そういうくくりで、たくさんのメディアを扱っています。当時受けたのはやはりテレビ論です。私は、テレビばかり見てると、自発的、積極的な思考ができなくなりますよといって、先生や親から言われた世代なのですが、よく考えるとそういう時代にマクルーハンはテレビは参加型のメディアだと言っていたというのは、とても新しいなと思います。もしそれを知っていたら、先生や親に反論できたわけです。マクルーハンいわく、テレビを見れば見る程、考えるようになると。

ちなみに、さっきのエーコの立場とマクルーハンの立場、ほんとに重なっています。あまりこの点に注目する論者はいないのですが、マクルーハンが『グーテンベルクの銀河系』を書いたのが1962年で、エーコが『黙示録派と統合派』という本を書いたのも62年。マクルーハンが『メディア論』を書いたのが64年で、エーコが『開かれた作品』を書いたのも64年です。特にマクルーハンの『メディア論』とエーコの『開かれた作品』は、参加ということで、双交通の役割を非常に強調している。そういう立場を共有しています。ちなみに『黙示録派と統合派』の黙示録派というのは、メディアの進歩、マスメディア化が終末をもたらすという立場。要するに、マスメディアの振興は人間にとってよくないということです。おそらくエーコの念頭にあったのは、アドルノみたいな、フランクフルト学派の立場でしょう。これに対して、統合派というのは、メディアに迎合するタイプです。迎合派と言ってもいいかもわかりません。だから『黙示録派と統合派』も、一種のメディア論なのです。エーコという人は、大学出てすぐテレビ局に就職したので、テレビ事情に非常に詳しかった。『開かれた作品』の中でもライブ中継に触れていて、リアルタイムの放送、生放送が、当時の最先端の映画とか小説に影響を及ぼしているという議論をしています。

双交通の台（うてな）

ここであらためて、メディアの交通様態について考えてみましょうか。例えば身近なところで電話。これは、どちらからも話せるわけですから、まずは双交通的なメディアです。だから双交通の台（うてな）と呼んでもいい。ところ

が、あいだがある以上はいろんな交通が起こりうるわけですから、単交通に転じることもあります。一方的に、商品の宣伝とか、かかってくることがある。皆さん経験おありでしょう。一言で言うと迷惑電話。これは要するに電話を単交通的に使った最悪の事例です。そうすると我々はどういう対処をするかというと、反交通で対処するしかないわけです。つまり、ガチャンと切ってしまう。最近は便利なことに、すぐ設定できます。迷惑電話シャットアウト、これも反交通です。では、異交通はどうかというと、90年代に村上隆がやっていた試みで、ダイヤルQ2を使ったことがある。平成とともに始まったもので、0990というナンバーを押すものだからダイヤルQ2と言われました。最初はいいことをNTTは考えていたみたいですが、だんだん青少年の、特にエッチ系に転用されるようになってきた。皆さん身に覚えがあるでしょうけれども、10代の頃というのはそっちの方に関心が大きいですから、どんどんどんどんのめりこんで、親の方に多額の請求金額が行くとか、社会問題になりました。だから90年代の半ばにダイヤルQ2で電話をすると、電話を取った人は、そっちの話題かなと期待する、あるいは連想するわけです。村上隆はそれを逆手にとって、現代アートの話をする。女子に電話をして、現代アートのこういう試みがあってとか言い出すと、大体反応は2つに分かれる。まずほとんどは反交通です。何それガチャンと切られておしまい。でもたまに、乗ってくる女子がいたみたいです。90年代当時に彼から直接聞いた時、それ面白いなと思いました。電話という双交通の台を使った場合の異交通じゃないかと。全然コードが違いますから。つまり、村上が属するアート世界と、エッチ系を期待している女子達とのあいだに、異交通めいたことが起こったと考えられるわけです。

インターネットの場合ですけど、これも双交通の台です。ただ、単交通に転ずることもあります。中傷的なことをどんどん書き込まれたり、あるいは迷惑メールを一方的に送りつけられたりする。そうなると、シャットアウトする。迷惑メールのボックスに自動的に行くようにするとか。不審なメールは開かないようにと、大学でよく言われました。大学から大切なデータが盗み取られると、大変ですから。要するに、双交通の台であるだけに反交通の用心も必要ということです。ただ、ネット・ゲームの場合だったら、どっちが勝つかと、単交通vs単交通で競い合うこともあります。

《Light on the Net》

では、《Light on the Net》については、どうでしょうか。まず、作品を作るという場合は、作者のコンセプトを作品にします。ただ、この場合は作品といっても、ひとつのシステムです。そうはいっても、どうしても作品と言いたくなるのは、物としての現前する存在感があるからです。そこでやはり一応作品と言っておきます。作者、この場合の作者は複数であってもいいですが、作者がコンセプトを実現するというかたちで作品を作っていくというのは、基本的には一方通行でしかありえません。もちろん、作る過程で、コンセプトが修正を迫られるということはしょっちゅうあるけれども、基本的には単交通です。ただ、藤幡さんの作品の場合、作品が設置されている空間と、ネット空間とのあいだには、明らかな反交通があります。たとえば、コンピューターの前にユーザーが座している空間と、作品が置かれている空間は違いますから、どうしようもない反交通が存在するわけです。ところが、インターネットでアクセスする以上、アクセスへの開かれというのはあります。これは双交通です。この場合はユーザー相互の双交通になります。ですから、光のアートとして、開かれた作品たり得ると考えられるでしょう。すなわち、インターネットを通じてアクセスすることで、受け手が関与して、創造性に関わっていくという、そこに大きな特徴があるといえます。

ただ、芸術というのは異交通の特権的な場だというのが私の基本的な考え方です。異交通というのは言い方を変えると、差異がどんどんどんどん増幅される世界です。では、この場合、異交通めいたことが起こるとして、どういうことが考えられるかというと、鍵はアクセスというところにあります。アクセスということに我々あまりにも慣れきっているけど、それをあくまでひとつの出来事として考えてみてはどうだろうかと思うのです。アクセスするということは、ひとつの出来事になると。

その点で特に思ったのは、どうしてもタイムラグがあるということです。作品が置かれた現場に反映するのに4秒かかると聞きました。さらに、フランス人の研究によると、自分がアクセスしたことで点灯するなり消えるなりする、その反応がわかるのが15秒かかるとのこと。そういったことは、ひとつの出来事性の特徴にもなります。なぜかというと、端的に言って時間がかかっているからです。まだかなあという待機する時間もあれば、振り返る時間性もあるでしょう。以前へのアクセスを振り

返りながら、今アクセスするとか。以前の画像を振り返りながら今アクセスするとか。そういう時間の厚みの中で、生起する。それこそが出来事性だと思われるのです。本当の意味での瞬時性しかない世界には、差異もなければ、出来事性もないと、考えるわけです。

さらに話を広げれば、我々の世界は、感じ分けと行い分けと語り分けで成り立ってるというのが私の基本的な考え方で、これはアートだけじゃなくて、政治とか法律とか歴史とかいろんなことに関わります。ここで、感じ分けとか行い分けとか語り分けとか、分けという言葉をいちいち付けているのは、差異と対応させたいからです。アートの場合は、感じ分けに重点がある。そして、感じ分けることで際立つ差異、使い分けることで際立つ差異、語り分けることで際立つ差異が、それぞれ増幅しあって、アート・ワールドが生まれてくるっていうのが私の考え方です。例えばモナリザ。静岡の美術館で、当時の学芸員の李美那さんがモナリザがどういうふうに使い分けられてきたか、平たく言うと、どうやってパロディが作られてきたか、それをたどる展覧会を企画したことがあります。モナリザがたくさんそういう使い分け、パロディでも引用でもいいですが、使い分けされればされる程、モナリザの値打ちは上がります。もっとモナリザの感じ分けをしっかりと感じ分けしようとか、逆にそういうふうにもなるわけです。さらにモナリザになるといろんな解釈がされますから。同性愛を隠す画像として解釈する人もいますし、デュシャンみたいに、欲求不満を起こした女性として捉えるということもできるでしょうし。でも、そういう語り分けが多い程、モナリザの値打ちはやっぱり高まるわけでしょう。その辺はあっさりと考えた方がいいと思います。差異が増幅されればされる程いい作品なんだと。妙に屁理屈こねて芸術の永遠性とか、不朽性とか、言う人いますけど、何の意味もありません。

最後に、私の使い分けの例です。というのも、これまでのアクセス反応に見られたような、ハートマークで充足するとか、「HI」と出て充足する、これではアートになりません。リオタールという哲学者が、フロイトの夢の考え方と自分の哲学を対比しながら言っていたとおり、芸術というのは夢で充足するみたいな、欲望の充足ということではなくて、非充足の空間、いつまで経っても充足しない空間を開くのが芸術だと思います。ハートマークで落ち着いたり、「HI」で落ち着いたり、あるいは全部点灯させて落ち着いたりとか、いろんな落ち着き方があるでしょうけれども。私なら、こうアクセスして点灯させるということでの提案です。〇で示したのが点灯部分です［図6］。その部分をつなげると、〒0∞と読めるようにしたつもりです。ある意味で、藤幡作品とネット空間との関係も表してるのではないかと、私本人は考えています。

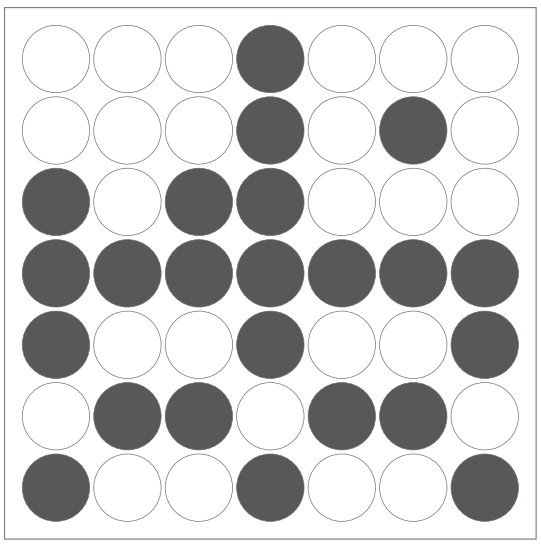


図6　篠原資明「〒0∞」～藤幡正樹《Light on the Net》のために（2017年）

ディスカッション

藤幡正樹《Light on the Net》を解読する
FUJIHATA Masaki: Decoding “Light on the Net”

登壇者：
飯田 豊（文化社会学／立命館大学産業社会学部准教授）
喜多 千草（コンピューティング史研究／関西大学総合情報学部教授）
篠原 資明（詩人、美学／高松市美術館館長）

発言者：
久保田 晃弘、三輪眞弘、関口 敦仁、永田 康祐、赤羽 亨、伊村 靖子

モデレータ：松井 茂

なぜ《Light on the Net》なのか?

―― ここでモデレータの役割を逸脱して、ビエンナーレのディレクターとして、《Light on the Net》を取りあげた経緯について言及しておきたいと思います。このビエンナーレでは、メディア・アートの研究ということをテーマに掲げています。それは一方ではメディア・アートとは何か? というタームの議論にも見えますが、むしろ20世紀後半に多く見られる、装置による挙動を伴うような現象（フェノメナ）、映像や音を伴うパフォーマティヴな作品概念の研究手法の検討です。

冒頭で藤幡さんご自身からお話しがあったように、この作品は、現実の空間にある筐体をネットワーク越しに見て、操作するという装置です。私が興味をもった理由のひとつは、《Light on the Net》の作品概念とは何か?という問いにあります。パフォーマティヴなメディア・アート作品の傑作を通して、20世紀後半から現在にいたる作品概念を議論できることは魅力的に思われました。個人的には、磯崎新が「見えない都市」と呼んだりしてきた、挙動や現象だけで存在する、非在の作品といいますか、逆に言うと戦後日本美術の中で語られてきたある種のコンテクストが、本当に実現した数少ない事例としても見ることができると思います。

制作の経緯を見ていると、大学と財団の共同研究としてはじまっていて、複数のメンバーが関わった、業務としてのプロジェクトであり、アート・フォームとしての「プロジェクト」でもあるわけです。業務としてという意味では、財団は、インターネットという新しいインフラストラクチャーの使い方、可能性を研究したいと考えて、藤幡研に依頼していたわけですね。藤幡研の側からすると、《Light on the Net》の原型は、研究室に在席していた祐川良子が、授業の課題「照明をつくる」で提案した《共通認識具現化装置》に遡ります。

ある意味では、この作品は作品として制作されたわけでもなく、インフラに関する提案を求められたに過ぎなかったとも言えるわけです。実際に、慶應義塾大学：藤幡正樹、川嶋岳史、祐川良子、岩田正樹、久保祐也と財団法人ソフトピアジャパン：石田亨、樋口亘による共同執筆の論文「コンピュータネットワークにより始まる未来のメディア空間に関する研究」（『ソフトピアジャパン共同研究報告書』vol.1、1997年3月）は、共同研究プロジェクトのお手本ともいえるような素晴らしい報告書で、このなかでは、《Light on the Net》は芸術作品として扱われているわけではありません。別にメディア表現としての想像力をいま現在から振り返って評価するのに、こうしたプロセスはそれほど重要では無いという向きもあるでしょう。新しいメディア環境への提案として、ある種の現象を示す装置がここに設計されたということだけでも充分なのですが、逆に言えば、なぜこれが芸術作品なのか? ということを明示したいし、明らかに新しい芸術様式が登場しているような気がするということにこだわりたいのです。

先述したように、このプロジェクトには多くの方が携わっています。その中で、おそらく藤幡さんと、祐川さんが、最も積極的に芸術作品として位置づけようとしたのではないかと推測されます。今回の準備に際して、祐川さんが1997年に書いた論文が見つかりました。「インターネットメディアにおける美術作品の試みと考察」です。タイトルからも明らかなように、《Light on the Net》を、インターネットを支持体とした芸術作品として、つまりNet Artとして位置づけようとしています。さらには、インターネットと「祭り」を接続し、吉見俊哉を参照して、この装置をめぐる現象を「メディア・イベント」として位置づけています。

私見ですが、「メディア・イベント」という表現が、いま現在、芸術が現象を扱うことを解読し予見する、キーワードでは無いかと考えています。それ故に、97年当時にこうした自覚をもっておられたことに注目したいと思いました。

“Anarchive”に収録されているヴィルジニー・プランゲ「共有されるヴァーチャル・コミュニティ」では、本作について次のように書かれています。「ホールを映し出すキャプチャー映像をインターフェイスとして、クリックするだけで15秒の遅れを伴って、掲示板の電球を点けたり消したりすることができるようになっている。この15秒の遅れは、この作品においてはとても重要である。それは、この時代のメディア状況が示されているというだけではなく、作品体験の真実性について疑問を提起しているからである。このキャプチャー映像の到着までの時間は、あたかも停電や停止時間のように振る舞うのであって、一瞬画面が暗くなることで、自分のインタラクションによってリアルタイムが引き起こされているのだと気づかせ、リアルタイムについての考え方を揺るがせるのである」と。

つまり、15秒の遅延（ディレイ）が、インタラクティブを感じさせているという指摘です。これは当時のメディア環境に基づくものであり、インフラそれ自体が露出している部分だと言えるでしょう。プロジェクトのメンバーが、15秒を設定したのではなく、インフラが露出する部分が設計されたということになるのかもしれません。

飽くまで私の印象ですが、特に国外からの注目に比して、藤幡さん自身が《Light on the Net》をそれほど積極的にはプレゼンテーションしていない気がします。これは勝手な想像ですが、作品の成立過程が、前述したように業務としてはじまり、そこに同時代のアート・フォームである「プロジェクト」が重なったのは結果であり、作家然として作った作品ではないからなのだと思われます。表現の根幹もインフラそのものな部分と相関していたり、作品の再現不可能性をどのように考えるべきなのかとも思います。で、個人的には、この現象に芸術性を見出した藤幡さんの作家性、作品性をどのように評価し、説明すべきなのか、なんらかの展示方法がないものかと考えました。それで集められる限りの資料、現象の周辺に残された資料を集めてみたわけです。とはいえ、ノートなど資料だけではという不安もありました。そんな折に、このビルの地下に筐体が残されていることが分かりまして、この存在感を見て、展示はなんとかできるなと、伊村さんと胸を撫で下ろしたということもありました。強いていえば、メタモニュメントということが主題になっている作品の資料を、いささかモニュメンタルに展示しているという問題点も無いわけでは無いでしょう。

余談かも知れませんが、メディア・アート作品の保存あるいは記述といった際に、大抵の場合、電源を差さない限り、つまり挙動も現象も起こらない限り、作品にはならないというか、常に資料しか残らないという問題をどのように考えていくべきなのか？　最終日になっていうのもなんですが、このあたりが「メディア・アート研究事始め」の謂われでもあります。先ほど、篠原さんからエーコの話題がすこしありましたが、第2次世界大戦以降の芸術作品は、テレビに象徴されるような、放送のような、メディアを介した1回限りのパフォーマンス性を作品概念としてきました。これをどのように考えていくかが問題の焦点だと考えています。

レイヤー構造のコミュニティが成立した

藤幡　発表をうけてすこし話しておきたいと思います。

なぜ7×7にしたのかということです。必ず質問されるんで答えておきますが、絶対に中心が必要だと思ったということがあります。それで3×3じゃどうしようもないので、マルバツのゲームみたいになっちゃって（笑）。5でもちょっと足らない。7がいいとこだろうと。9×9にすると可能性が出てきすぎてしまうということです。

これについては面白い実験があって、《When Pixels Collide》（2017年）です。7×7ではなく、大きい画像データの空間を作って、世界中の人が1ピクセルずつ色を塗

れるというプロジェクトです。72時間に限ってやった。最初に何か記号的なものとか、自分のアイデンティティを投影するようなものが出てくる。要するにこのギャラクシーの中で場所取りが始まるんですよ。それで最後には誰かが徹底的に塗りつぶしていく。結局ナショナリズムに行くんです最後。フランスをドイツが塗りつぶしていくとか。これは非常に示唆的で、本来のフリースペースだった場所が世界のナショナリズムをそのまま反映させるような空間に転化してしまうわけです。

7×7だとさすがにこれは起こらない。スワスティカ（かぎ十字）が出たりするときもあったんですが、瞬間的に潰されていくというようなことがあって、むしろ健全だったんじゃないか。《When Pixels Collide》の場合、右隅で誰かが始めて、左隅で誰かが始めるときに、両者間に交通はないんですよ。僕の陣地、私の陣地。「この陣地は、あなたは触れられない」というようなことが始まる。《Light on the Net》の7×7を決める段階で、どれぐらいのサイズだとこうしたことが起こるのか？　ということには興味がありました。僕は、こういうことをやっているアーティストというわけではないですけど、ちょっと社会実験的なことを考えていました。《Light on the Net》の場合、場所取りは起こってない。むしろミニマムなシンボルを描くっていうのをチェイスして、相手を説得すると攻めてこなくなるみたいなところで終わっていたんだと思います。

《Light on the Net》には、電球をオンオフする以外にもコミュニケーションチャンネルがありました。ユーザーから、ソフトピアジャパンのチームに向けてメールを出せるようになっていたんですね。チャットはできないんですが、ご意見、コメント、言いたいこを送信できるようになっていました。しかし、このメールのいちばん大きな役割は「電球が切れてますよ」だったんです。「Hi/Fun web site - you have a bulb which is not working - far right, third from the bottom./Thanks」とか（笑）。この電球を換える行為はとても重要なことだったと僕は考えています。意図してなかったんですが、当時は明るいLEDはなかったので、フィラメントの電球が入っていたんですが、「切れる」ということで連絡しようとするユーザーがでてくる。「あ、切れちゃった、まずい早く直さなきゃ」という現場の人もいて、この《Light on the Net》のシステムをキープアップしていくために、継続的に動かすために努力している人達がいたというのはすごく面白いですね。直接会ったこともないんだけど、ある種のシンパシーがあって、動いてないのはまずいんじゃないかみたいな気持ちとですよね。何かそういう場をキープするというような、常に神社掃除している人がいる感じですね。ユーザーが、ネットを通して岐阜の電球にアクセスするということと同時に、コミュニティがレイヤー構造になって、何種類か成立していたんじゃないかなと思います。電球を取り替えるというレベル、サーバーの管理等々、このシステムを止めないように、止まらないように守っていくっていうのはかなりベタな、フィジカルな労働を伴うものなんですけども、そういう側面を改めて考えました。

その他に、メールで印象に残っているのは、「アラスカに住んでいるけれども今日孫が来たから、これが動いているところを見せて、インターネットの未来はこうなるんだって言って見せた」というメールもありました。

最後に、祐川さんの話ですが、本来だったら一緒に議論したいところなんですけども、彼女はすでに亡くなっています。僕達は非常に残念で、この作品のきっかけは、僕が照明を作るというテーマで、ゼミの学生に展覧会を開催させると。いろいろなアイデアを出して、ともかく実現させるというのを半年かけてやったものでした。彼女の中にあった元々のアイデアと、最終的なバージョンの間には、ズレがあるんですね。

元々のアイデアは、《共通認識具象化装置》というもので、学内の適当な場所に電気のスイッチだけ置いてあって、オンしたりオフしたりできるんだけど、何が起こってるかは全くわからないというものだったんですよ。それがある場所に行くと、点いたり消えたりしているのがわかるというものでした。長い電気ケーブルを買って、彼女はやるつもりだったのを、「これ、ネットでやった方がいいんじゃない?」のっていうところから発展しました。研究室のプロジェクトで、コラボラティブな作品だったと思うので、こういう議論を今日できたところに彼女がいないのは非常に残念だなと思っています。

作品は言葉に先行する

久保田　僕はいま、「スローシンキング」が大事だと思っています。ゆっくり考えたり、じっくり考えたりすることですね。

1996年に7×7の空間でいろいろなことが起こりました。2017年には、それが《When Pixels Collide》になりましたが、結局何度やってもパワーゲームが起きてしまうということを改めて感じました。そういう意味でも、《Light on the Net》はいったい何なのか、何だったのかということを議論する必要があって、一過性の問題として流してはいけないと思います。やはり今回のような資料展示やアーカイブによってスローシンキングすることで理性を深めていく必要があると思います。

この数日いろいろ考えていて、改めて大事だと思っているのは、エリー・デューリングの「プロトタイプ」という概念です。例えば、オブジェクト対プロジェクトだとか、ポイエーシス対プラクシスのような、わかりやすい分け方が、同期非同期と同じで、区分けすることで、結局両方だねっていう話になってしまって終わってしまいます。

《Light on the Net》のような作品というのは、デューリングの言うプロトタイプのように、ある種の新しい可能性をデモンストレーションするためのモデリングのためのモデルだと思います。

ある種の生成ではないけれども、生成のための構成要素であるということを言っていて、まさに起こっていたことにだんだん、言語がついてきた。僕は作品というのは常に言語に先行すると思っているので、あれから10年20年経って、その時起こっていたことをもう1回今の言葉で語る必要があるし、語れるようになってきたと思います。

もう一つ重要だと思ったのは、篠原さんが言ったアクセスです。アクセシビリティということがいまとても重要になってきていて、モニュメントというのは、ちょうど昨日の三輪さんの話とも関連するのですが、アクセス不可能になるわけじゃないですか。つまりモニュメントに落書きをすると怒られる。勝手にバッハの譜面を書き換えちゃいけません、というのと同じで、藤幡さんの作品にしても、これまで議論してきたオープンなものというものも、アクセスする可能性が開かれていて、アクセシビリティによって作られる場、つまり、参加することによって場が作られて、それはLocalだとかRemoteだとか、同期非同期とはまた別の何かがあるんじゃないかということを考えました。

つまり、メディア・アートの作品やコンセプトは、直接的には見えなかったり、これだと指し示せないものだと思うんです。《Light on the Net》の場合も、あのモニュメントを見て、過去実際にこれが稼動していたという時期があったからこそ、当時の藤幡さんが考えていた何かに対するインターフェース、つまりアクセス権が得られたという見方ができればいいのかなと思っています。アーカイブの話として考えれば、作品を全部を残すことは不可能である、というところから出発して、作品にとって重要な本質は何か、どこにアクセスすればいいのか、ということをひとつひとつ議論していくしかないと思います。

喜多　たしかに筐体そのものは作品ではないし、作品の再展示にもなっていないと思います。けれど、今回だからこういうふうに、その当時のテキストを読んだり、ああいうふうにビデオで、当時のログからどのように点灯されていたかというのを見ることによって、やはり語ることができているという部分はあると思うんですよね。なので、当時の人がそのスピードでそれをもう一度感じることはできない。ただそれを聞いて考えたり、当時だったら、例えば同時代的にどのようなものがあって、ということと並べていくことで、やはり語ることはできると言わないと歴史学が成り立たなくなっちゃうんで、できるんじゃないかなとは考えます。

それから、久保田さんがおっしゃった「プロトタイプ」について。例えば電話がメディア化すると「陳腐化」していくというところがあって、一般に普及したところで、鮮烈な意味が消えてしまう、それを見ることがもうできなくなってしまう。だからいま同じことをやっても「あ、IoTじゃん!」みたいな感じになると。《Light on the Net》が持っていた面白さも、点けたら面白かったみたいな、最初にインターネットにつないだとき、むちゃむちゃドキドキするとか、そういったものっていうのは、もういまはそのまま再現できませんよね。だから「プロトタイプ」としての意味があるということは、いま再現して、どうやって展示するかじゃなく、やっぱり歴史的な文脈っていうか、そこに置いて考えるということなんじゃないかなと。

飯田　アーカイブの話とスローシンキングの話は、メディア・アートの歴史をこれから考えていくうえで、大事な話だなと思います。ライゾマティクス創立10周年記念展に行ったときに、ほとんどが映像の展示だったんで

すね。作品の展示ではなくて、彼らはモノが使えなくなっても、映像として残ればいいということをかなり割り切って作っているようで、映像で、制作プロセスも含めてすごい情報量なんです。しかしそれは、言ってみれば、当事者によるまとめであって、説明が多すぎて、結構わかった気になっちゃうんですけど、当時にこちらの思考が止まってしまうようなところもあるんですね。マクルーハン的に言うと、かなり「ホット」なんです。関与する余地が無い。断片的であるからこそ、あるいは別の角度、別のアクセスの仕方があるからこそ、ある種スローシンキングができるというところがあって、正史とか、後から紡がれた偽史からも漏れこぼれているものを拾うのが、歴史研究をやってる人間の仕事だと思っています。これは困ったことになってるなあと、映像だけしか残らなくなってくると、ほんとに大変だなっていうのが最近の個人的な実感です。

美の三層構造

藤幡　ニューメディアに関わる作家として、篠原さんにお聞きしたいのですが、美学の問題として、新しい美の探求を考えたときに、僕のほとんどの作品へのモチベーションは「面白い」なんです。「これ、面白い」ということで、それをアクセス可能なものにしてきました。この作品の場合、面白いを超えて、触れられないものに触れたようなところもありますけど、それは美の探求ではなかったんですね。なぜこんなことを話すかといいますと、「面白さはわからない」と言われたことがあるんです（笑）。「美」と「面白い」っの違いみたいなことって、とんでもない質問ですけれど、篠原さんに伺いたいと思いました。

篠原　とんでもない質問ありがとうございます（笑）。何年か前に『大航海』という雑誌があって、「「現代芸術」徹底批判」という特集がありましてね、僕も原稿を書いたんです（2009年）。その時のタイトルが「〈おもろい〉求めて三千年」。だから僕にとっては、「おもろい」と「美しい」はあまり違いないんですけどね。つい最近、出す当てもなく本を書いてるんですけど、ひょっとして「美しい」というのは、僕的な言い方をすると、「やわこい」「おもろい」「しぶとい」の三層構造からなるんじゃないかって考えています。ここで言う羽目になろうとは思わなかった（笑）

まあ「やわこい」、非常に柔軟であるということですね。柔軟であるから、両方向に進むんですよ柔軟性は。ひとつは弱々しくなる。つまり「か弱い」ですね。「か弱く」なりすぎる。もうひとつは「やわっこい」からこそ、いろんな「おもろい」発想が出てくるでしょう。だから「やわこい」「おもろい」。か弱いを避けるには、さらに「しぶとく」ならないといけない。全然お答えになってないと思いますけど（笑）、「美」は「やわこい」「おもろい」「しぶとい」の3つの契機からなると思います。藤幡さん、まさに「やわこい」じゃないですか（笑）。それに「しぶとい」から大いに期待が持てるな。

それとは別のことですが、さっきから気になっているのは「モニュメント」という言い方です。先程の議論を伺っていて思い浮かんだことなんですけど、20世紀の全く違う立場の哲学者が、芸術について触れるとき、「芸術はドキュメントじゃなくてモニュメントなんだ」っていう発言を残してるんです。ひとりはベネデット・クローチェというイタリアの大哲学者。1930年くらいだったと思うんですけど、ブリタニカの百科事典で「美学」の項目を書いていて、そこで、ドキュメントじゃなくてモニュメント。もうひとりはジル・ドゥルーズで、『哲学とは何か』のなかで、まったく立場は違うんですけどね、やっぱり芸術っていうのはドキュメントじゃなくてモニュメントと。

だから先程の議論で気になったのは、ヨーロッパ人だったら、「ドキュメント」「モニュメント」という二項対立が言葉の類似もあって出てくるんですけど、先程の議論は「モニュメント」に二項対立して対置される言葉として、僕的に理解したのはやっぱり「資料」。モニュメント対資料ですね。「ドキュメント」といったときには、同じ「資料」でもね、歴史的資料すなわち「史料」の意味合いが強いですね。いずれにせよ、最近のある種の動きとして、「ドキュメント」と「モニュメント」の二項対立を崩そうという動きが気になってるんです。アーカイブをアート作品として扱おうとする傾向も、その一端だと思うんですね。

びっくりしたのは、東京国立近代美術館で、吉増剛造という詩人の展示をしてたんですけど、もうこれはかつての展覧会の美学からすると考えられないようなものだったことです。大体、美術館で展示すると、資料の部分と、できあがった作品、まあこれが「モニュメント」

ですよね、「ドキュメント」と「モニュメント」ははっきり分けてきたじゃないですか。にもかかわらず、その吉増剛造展、もうぐちゃぐちゃなんですよ、一言で言うと（笑）。でも評判がいい展覧会だったんですね。こうした「ドキュメント」と「モニュメント」という二項対立を崩すような展覧会さえ行われるようになって、そういう点で言うと、この隣室の空間は、まさにそういう展示になってるなあと思います。だから、あれをモニュメントかどうかっていうことよりもむしろ、ドキュメント、モニュメントが混じりあったようなものとして考えた方がいいんじゃないかなと思いましたね。

作品とプロジェクト

三輪　どうしても言いたいので発言します。《Light on the Net》の今回の展示を、「作品とは呼べないよね」という合意は、絶対に僕は受け入れられないんです。あれを作品と呼べなかったら、新しい時代のアート作品は、無くなるって思うぐらい、僕は作品だと思います。作品か作品ではないかで僕らを悩ますのは、おそらく署名だと思います。他の藤幡さんの作品は、藤幡さんの署名がかなりちゃんと入っていますよね。だから作品として普通に受け容れられるんだけれども、今回の作品は、最初はプロジェクトと呼ばれていたり、複数名の関与があったり、通常の意味では極めて署名性が薄い。でもこういうことは、ある意味で久保田さんの作品にも言えるところがあって、僕は一連のシンポジウムを通してそれを学んだと思っています。署名が入ってない作品がありえるっていうところですね。

僕の言い方になりますが、コンピューター語で書く、つまり電気文明社会の中で、エクセキュータブルなコンピューター語で書くということが、ひとつのアート作品の作り方で、例えば僕の作品は、コンピューター語で書いたものを人力でパフォーマンスにするというスタイルだし、そういう意味では、今回の藤幡さんの作品は、僕は本当にとても詩的だと感じます。極めて切り詰められていて、だけれどもコンピューター語で書くから、エクセキュートしちゃうわけですよ。エクセキュートするものがなきゃ、コンピューター語で書いた意味がないわけです。そのためのミニマルな装備というか、知覚可能なものを作っているという意味で素晴らしい。だから僕にとっては、これこそ作品だろうと僕は思ってます。

藤幡　僕の中でこれを作品と言わないというのはある種マニフェストだったのだと思うんです。作品じゃないものがあるっていうことをマニフェストするっていう、だから時間が変わると僕は作品ですって言うかもしれません（笑）。

もうひとつは「プロジェクト」って言葉ですね。これはアート・ワークという言葉の重さで、歴史がついてきちゃう。その署名性には、ひとりの人がすべてを作っているというイメージがどうしてもつきまとう。例えば、ピカソがひとりで描いてるというけど、そんなことないですよね。絵具を作っている人がいて、それを買っているわけだし、実際はそうじゃない。メディア・アートはやっぱりひとりじゃできないし、参加（パーティシペーション）の形態がこれまでのアート・ワークとは違うので、絵画を見るということに比べて、参加の度合が高いわけです。美術館に行くこともパーティシペーションですが、ウェブサイトでポチっとする方がよっぽど軽いかもしれない。パーティシペーションの形態がともかく違う時に、作品というよりもプロジェクトとしておきたいという考えが当時はありました。いま、三輪さんがおっしゃったことが本質なんです。それは僕にとってもはっきりしていることではあるんです。ありがとうございます。

現象（フェノメナ）を作品として記録することはできるのか？

――　関口敦仁さんがいらっしゃっています。ぜひご発言いただけますと幸いです。

関口　篠原さんが、ブルーノ・ムナーリの話をされました。ムナーリは元々未来派の彫刻家として活動を始めました。彼自身が宣言したのは、芸術は役に立たない機械であるということで、このコンセプトで最後まで活動しました。コマーシャルな仕事もしていますけど、1930年代に、ただグニャッとした金網を丸めて、モーターに付けてゆっくり回して影をみせる作品があります。ああいうのを見ると、新しい技術が出てきた時に感じる感覚そのもの、それを「美だ」と言うタイムリーな感覚としての価値と、恒常的な「美」として解釈されるところは、現代の我々にとっても区別がついてない状態があると思うんです。それは多分、メディア・アートの世界にもあって、僕らは素直にいま出てきた感覚や技術に対して、感覚的に面白いと感じる時期にいたのかもしれないし、こ

の時期から外れた時期にさしかかっているのかもしれない。こうした感覚について、ちゃんと整理してかないとまずいだろうなとは思うんです。

《Light on the Net》に関しても、僕は実際に展示された状態を見ているので、いまビデオを見ても、「ライトの色は、もっとオレンジ色っぽかったな」とか、そういう感じで見ているわけで、今回の展示は、正直作品には見えないんです。当時の感覚として、これはすごいなって思った感覚があって、それはネットワークという新しい技術への感覚そのものと同じように受け取っているんですね。もちろん作品か作品じゃないかという問題は、作家本人が決めようが誰が決めようが勝手だとは思うのです（笑）。だから、僕がこういう感想を持って見ているとしても、《Light on the Net》は作品として残っていくのだろうという予想はできます。ただ、そういう感覚で見た場合に残すべきものとはなにかということで、ムナーリが最初に現象（フェノメナ）を作品の価値に高めようと努力したところが面白くて、それをいまのメディア技術で出そうとしている視点を僕ら自身も持った方がいいなと思います。こうした意識を切り離しちゃうとまずいなと思っています。

アーカイブは気をつけなきゃいけないと思っていますが、アーカイブすることで、違うものになるのは明らかなので、ムナーリと重ねて、新しい技術の価値を、どのように継続し、意味づけし、理解していくのか、方法論を見つけていかないといけないだろうなと感じました。

三輪　現象（フェノメナ）という観点から見れば、《Light on the Net》をこのまま再現するかと言ったら、できないんだと思います。はっきり言って。もちろん遅延（ディレイ）を掛けるなんてことはわけのないことですけど、それこそ神聖な詩が汚れますよ。だからそれはやるべきじゃない。もう再現はできないということなんだと思いますね。

関口　アーカイブという方法が怖いのは、もう1回見てしまうと、記憶が置き換わってしまうということなんですね。だから作品でそれをしてしまう危険性はすごくある。それが起きないタイプの作品であれば全然問題ないんですけど、現象（フェノメナ）としての作品で、記憶をすり替えるような行為をあんまり助長しないように考えたい。

藤幡　僕は、いまは設置し直してもいいんじゃないかと思っているんです。我々が作品だと思っていたあの時間の遅延（ディレイ）は、単なるネットワークの技術そのものだったということを検証される。だから、つまらなくなったと言われるのも面白いんじゃないかっていうことでもあります。

シミュレーションしていろいろ考えたんですが、15秒の遅延の問題は、パケットがここに届いて、4秒かけて電球を点けて、パケットが返っていく。この時間が重要だっていう議論なんですが、インタラクティヴということは、他者の存在が分かるということだから、行って返ってくる間に、その前にアクセスした人がいて切り替わって、自分に返ってくるってことなんです。つまり、1度アクセスして、その状態を見てから考えて、ポチってしているわけだから、15秒以上経っているんです。だから、ブラウザーを見て、あ、ここ消そうかなって考えて、ポチってしている。だとすると、15秒と関係無く、いまの速度で、どんどんどんどん切り替わっても、もしかしたら別の作品概念が見出されるかも知れない。それを試したいとは思います。

喜多　再現した場合、やっぱりあの時代のネットでウェブカムがどこかの部屋に開いているというだけで面白いという、センセーションはなくなりますね。電気を点けたり消したりが楽しかったという何か、その部分はどうしても再現できない。それがさっき言った「陳腐化」なんですが、ある技術が新しかったとき、やっとギリギリできていたことへの、この意味なんなのだろうって考えながら、そのプロジェクトを作っていたときといまの状態が違うということは、遅延（ディレイ）の問題だけではない思います。その辺が単純に再現できにくいということは確かですね。

久保田　先ほど「スロー・シンキング」と言ったのは、「陳腐化」を含めて、これを面白がったことはなんだったのかを考えることであり、そういう意味も含め、現在の環境で再現を考えられないと、それは知性の敗北だと思うんですよ。そういう意味では、三輪さんに敢えて言いたいのは、現象（フェノメナ）だから再現できないという三輪さんのロマン主義に対しては、打倒心が僕はあるんです（笑）。

メディア空間の変容とメディア技術

永田　飯田さんの指摘にもありましたが、インターネットをめぐる状況は変わっています。祐川さんの論文の中では「比喩的に〈空間〉」としか言いようが無い」という指摘があるわけですが、そういったネット空間は、この20年で喪失しています。例えば、東浩紀のサイバースペース論において、インターネットが場所としてではなく、GUI上に生まれるレイヤーのようなものとして扱われたり、「[インターネットアートこれから]ポスト・インターネットのリアリティ」展(ICC、2012年)の中で谷口暁彦によって、プッシュ通知の登場によりインターネットはこちらからアクセスする先ではなくなった、といったことが指摘されています。《Light on the Net》という作品を知って、真っ先に思い出したのは、Redditの《When Pixels Collide》でした。しかしそこでは全然違うことが起きている。やはり《Light on the Net》が成立する条件としては、遅延の問題、レゾリューションの問題が大きくあるわけです。かつては15秒の遅延がインタラクティブ性を感じさせたし、三輪眞弘さんが、ご自身の作品の中にある遅延を、データがあの世に行って帰ってくる時間だと言ってましたが、もはやサイバースペースが「あの世」みたいなものではなく、現世のいち部分にすぎないという認識が一般的になっていると思います。

つまり、《Light on the Net》が見出したメタ・モニュメントが成立しない時代になった。90年代のメタ・モニュメントというアイデアは、デューリング的に言えば、「切断面」としてあったけれども、いまこの問題を考えるのはとても難しい。そのような前提のもとで、《Light on the Net》をプロトタイプとして考えたときに、現在における「切断面」を、つまり新しいメタ・モニュメントとしての、新たな《Light on the Net》のアイデアがあれば伺いたいと思います。

藤幡　今回の展示は、松井さんと伊村さんが、こうした議論をするためのメディア・アート研究のプラットフォームとして引っ張りだしてきたことに意義があって、僕自身もいろいろ考えてとても面白かったわけです。現役の作家としては、特に新しいバージョンで作り直すということはほとんど考えてないので、即答はできないですね。いまのメディア技術で、僕にとっていちばんモチベーションがあるのはスマホなんですね。だからといって、《Light on the Net》をスマホのアプリにする気があるかといったら、それはない。このことは決定的で、当初のデスクトップとウェブブラウザーと共にやはり死んでいく作品なのかもしれない。

いま準備を進めているのは、香港でGPSとAugmented Realityと、3Dスキャニングを一緒にしたプロジェクトです。それは作品としてはまさにアプリでしかないんですが、それを動員するメディア・イベントですね。香港でアイデンティティを語ろうとすると、歴史を考えなきゃいけないわけです。そういう意味では、ドキュメントからモニュメントへ、メディア技術がそれをサポートすることはできるのか?　ということが裏コンセプトです。僕にとっては、これがメタ・モニュメントの続きにあるプロジェクトですね。

実は、ドキュメントからイベントへというマニフェストをしたこともあって、それはコンピューターができた時に、計算機であり文字を扱う道具でありっていうふうに、全てドキュメントのハンドリングツールとしてコンピューターが扱われてきたんだけど、僕はそれは違うと思っていて、まずコンピューターがイベントをドリブンするシステムというか、要素とならなければいけない時代が来るだろうっていうことですね。これアルス・エレクトロニカでそういうシンポジウムをやってもらったことがあるんだけど、その流れにいます。スマホって非常に扱いにくい、はっきり言ってちょっとあまり好きじゃないんだけど、このモバイルがどういうふうにモニュメントを、ムーヴメントを作れるかなと思って、やってるんで、まあそういう、それがいまのアクティブな自分なんですけどね。

《Light on the Net》の再演を考える

赤羽　僕が登壇したシンポのテーマは「再演、再制作、再展示」でした。そうした観点から考えると、残っているアクセス・ログをもとに、特定の日の挙動を再演するような展示の可能性もあるのではないかと感じました。それが作品なのか資料なのかということはありますが、ひとつの側面だけでも、機能的に何かを再現しているということが言えるのならば、この作品をまったく体験したことがない人にとっては意味を持ち得るかもしれないと思いました。

藤幡　残された資料から、いろいろ検討をして、アクセス・ログのビデオを作って展示したわけです。このビデオの編集を通じていろいろ気がついたことがありました。ユーザーが同時に3人アクセスしているときに、点いたり消えたりというようなゴーストみたいなことが起こっていたと思うんだけど、そういうことは、本人は当時はそこまで細かく見てないんですよ。だからこんなに細かい丁寧なドキュメントのビデオをログから起こしたのは初めてなの。それはすごく意味があった。で、だからますます、全く同じようにはならない。アクセスが1秒間に30個とか来ちゃう可能性があるわけですよね。で、30フレームのカメラだったらそこまでやろうと思ったらできちゃう可能性ありますよね。当然ながらね。だからそれでどうなのっていうのを考えるのはすごく面白くて、でも僕はどっちかっていうとやってみたいっていうところが強いですけど（笑）。

要するにソフトピアのビルに入ってきた人達が、ものすごい勢いで電気が変わってる、「あれ何っ?」ていうことになって、違うものになってくのは明らかだと思うんだけど、それも見てみたいという気はしてますよ。

赤羽　今回展示されたビデオも、確かにそのインタラクションを体験しうるものだと思いましたが、当時のリアルタイムであれが流れているようなドキュメントだったら、どういうコミュニケーションがそこで立ち現れたのかということも考えました。そういう可能性から《Light on the Net》を考えてみたいですね。

プロトタイプとアーキタイプ

伊村　今回の「岐阜おおがきビエンナーレ2017」は、展示とシンポジウムのセットでした。6日間のシンポジウムのうち、私自身がモデレーターを担当したのは、「再演、再制作、再展示」「資料の読み書きと教育」でした。今日のお話の中でもアーカイブにフォーカスした話題も出ましたが、私がそこで意図したのは、作品概念をどのように考えるかという主題でした。

連続シンポジウムを通じて、久保田さん、昨日の北野さんが発言されたように、「プロトタイプ」という考え方、つまり再解釈を促す作品概念というものが、メディア・アートを考えていく上でひとつの鍵となるだろうと昨日までは思っていました。今日の議論を聞きながら、私は喜多さんの発表にもあった当時のインターネット環境において、《Light on the Net》が新しい共同体のありようをいかにミニマルな方法で提示していたかを感じ取ることができました。

今朝、『形と幻想』（1989年）をもう一度見直したんですが、その中で藤幡さんが、椅子の「アーキタイプ」を作るんだっていう言い方をされています。そこに改めて引っかかったんですね。作家の役割とは何かと考えたときに、「アーキタイプ＝元型」を提示することが表現であり、ひとつの批評になるという考え方は、未だ決して古びていないのではないか？　これは結論というわけではなく、今後自分自身がメディア・アートについて考えていく上で、元型とは何かという問いかけを持ってみたいという意味で、大変影響を受けました。

―― 久保田晃弘さん、藤幡正樹さん、三輪眞弘さんのアーティスト・トークを初日として、5つのシンポジウムを開催しました。アートのみならず、登壇者それぞれの専門性を活かす形で、極めて横断的な議論をすることができました。結論をまとめるというよりも、研究として「新しい時代」をはじめることができたということを強調し、議論を今後に繋げていきたいと考える次第です。6日間、ありがとうございました。

IAMAS ARTIST FILE #05

MAEBAYASHI Akitsugu
THE JOURNEY TO MAKE A PLACE

前林明次
場所をつくる旅

2017年7月22日(土)－8月20日(日)
10:00－18:00(最終入場17:30)
岐阜県美術館 展示室3

夜間開館日 | 8月18日(金)は20:00まで開館(入場は19:30まで)
休館日 | 月曜日
所蔵品展示観覧料 | 一般 330円(270円)　大学生 220円(160円)　高校生以下無料
(　)内は20名以上の団体料金
身体障がい者手帳、療育手帳、精神障がい者保健福祉手帳の交付を受けている方とその付き添いの方(1名まで)は観覧料を免除いたします。展示室改札で手帳をご提示ください。

主催 | 情報科学芸術大学院大学[IAMAS] 岐阜県美術館

情報科学芸術大学院大学

県民文化の森 岐阜県美術館
THE MUSEUM OF FINE ARTS, GIFU

特集

前林明次 場所をつくる旅

MAEBAYASHI Akitsugu: THE JOURNEY TO MAKE A PLACE

畠中 実（ICC主任学芸員）
長谷川 新（インディペンデント・キュレーター）
伊村 靖子（IAMAS講師）
モデレーター：松井 茂

テーマ

「いま、ここ」にいくつもの場所が重なっている。「岐阜県美術館」は日本の、岐阜の、美術館という場所。さらに絵の中にはたくさんの「場所」が描かれていて、美術館は無数の「場所」の収蔵庫と言えそうだ。ここで明治時代の洋画家、山本芳翠が描いた沖縄の海岸風景《琉球漁夫釣之図》と出会った。この絵が描かれた場所を訪れ、音を録り、その絵に重ねてみようと思う。風景画の音によるアップデート。明治時代の沖縄で芳翠によって描かれた絵、そして2017年にその音を探す旅。そのような旅の重なりからどのような「場所」が立ち現れることになるだろうか（前林明次 - 展覧会フライヤーより）。



山本芳翠《琉球漁夫釣之図》(1887 - 88）展示作業風景

研究ノート

『場所をつくる旅』について
About “THE JOURNEY TO MAKE A PLACE”

前林 明次
MAEBAYASHI Akitsugu

沖縄への眼差し

2011年3月に「嘉手納基地周辺の中学校で103.1dBという騒音によって卒業式が中断された」というネット上で目にした記事がきっかけで、2012年11月にはじめて沖縄を訪れ米軍基地周辺でフィールド・レコーディングをおこなった。私は当時作品制作のためにアンビソニック方式という全方位の空間音響を録音、再生するシステムを導入したばかりで、新聞やTVなどのメディアでは伝えようがない103.1dBという「音響」を、現地において精密に記録し、別の場所において再生することができないかと考えた。

そしてこの試みは2013年の岐阜おおがきビエンナーレにおいて《103.1dB》という作品として発表された。そしてその後も沖縄の基地周辺でのフィールド・レコーディングを継続し、2016年6月にはウェブの3D地図上に騒音をマッピングし、ストリートビューの視点からその音響を体験する《OKINAWA NOISE MAP》（okinawa.noisemap.jp）というサイトを立ち上げた［図1］。

線の絡まりを見出す

このように2016年までは、沖縄という場所に目を向けながらも、基地騒音の空間音響の再現とそれを伝えるWEBメディアの制作といったように、外見的には騒音被害という社会問題にウェイトを置きながら活動をおこなってきた。しかし、2017年の岐阜県美術館における『場所をつくる旅』においては、同じ沖縄をフィールドとしながらも異なる展開を模索することになった。それは、端的に言えば「表現の場」へ立ち戻る、ということである。沖縄という場所、岐阜県美術館という場所、私が作家として音や技術をどう捉え、なにを問題にしてきたか、そのようなもの同士のかかわりをもう一度とらえなおし、「表現の場」にとどのような応答（コレスポンデンス）が可能か。そのような課題として『場所をつくる旅』の制作に取り組むことになった。



図1《OKINAWA NOISE MAP》

そこでひとつのインスピレーションとなったのが、「場所」を点の集合体としてではなく、線の複雑な交差や絡まりの密度としてとらえる議論である（ティム・インゴルド『ラインズ　線の文化史』工藤晋訳、2014年）。そのような「場所」では、さまざまな「線」による関係の様態が考えられる。私がサウンド・アート、メディア・アートのなかで取り組んできた作品制作の変遷、2012年から沖縄で現地を歩き、観光をし、さまざまな人々と出合い、風景のなかで考えてきたこと。岐阜県美術館で山本芳翠（岐阜県恵那市出身で、パリから帰国後、伊藤博文首相に随行し数点の沖縄の風景画を残した）の《琉球漁夫釣之図》（岐阜県美術館所蔵、1887-1888年）と出合ったこと。本展示においては、そのようにさまざまな「線」の萌芽を出発点として、それらを「旅」という方法によって縦横にのばし、その微細な線のいくつかを「表現の場」において再接合してみる。そのような試みとして「作品」を仕立て、展示を組みあげていくことができないかと考えた。

展覧会として「場所を作る」

それでは、『場所をつくる旅』を構成する4つの作品を紹介しながら、そこにいたる経緯と、背景にある考えについて述べていくことにしたい。

《沖縄海岸風景アップデート》［図2］

2016年後半から、山本芳翠の沖縄に関する絵画についてのリサーチをはじめ、学芸員とのやり取りから、岐阜県美術館に《琉球漁夫釣之図》が所蔵されていることを知る。そして、2017年2月に学芸員による協力を得て、本絵画の展示作業の様子と絵画の撮影をおこなった。それがこの「旅」の事実上の出発点となる。

展示室入り口前に設置された映像作品、《沖縄海岸風景アップデート》は、二人の学芸員によって《琉球漁夫釣之図》が手際よく壁にかけられていく様子と、絵に照明が当てられた途端に浮き出てくる「海岸風景」の描写からはじまる。その後に続くのは、およそ130年前に山本芳翠が訪れただろう、那覇周辺の海岸の現在の映像や、さらに現在の沖縄の海岸を特徴づける、嘉手納基地から飛び立つ戦闘機を頭上に子どもたちが浜辺で遊ぶ風景、護岸工事中の辺野古の海岸風景などの映像である。

《6 walks with metronome》［図3］

この作品は2003年に発表して以来、バージョンを変えながら継続して発表してきた《metronome piece》という作品がベースになっている。テンポ＝60（1秒間に1回の間隔）に合わせたメトロノームのクリック音を「ソナー」として見立て、その反響を様々な空間で記録し、いま、ここにあるメトロノームに重ねることで時空間の二重化を体験する作品である。

2009年、NTTインターコミュニケーションセンター［ICC］無響室でおこなった《メトロノームと無響室のための作品》以降［図4］、展示することはなかったが、その理由については、『OS10　アートとメディア・テクノロジーの展望　ICCオープン・スペース10年の記録2006-2015』（ICC、2016年）で、「閉じたループの外へ」という寄稿で触れた。テクノロジーによって精度を極めた聴覚的記録の再現は、それ自体が閉じた回路から生じているにもかかわらず、感覚器官を欺くには十分な刺激と身体的な反応をもたらす。テクノロジーがそのようなレベルに達したとき、必要なのは、どのようにリアルかではなく、「リアルとはなにか?」という根本的な問題に立ち返らざるをえないという趣旨である。つまり、「再現」がもつ表現上における可能性とは、それを媒介するもの（＝技術）の高精度化によって、「再現するもの」と「再現されたもの」の区別が宙吊りにされ、私たちの知覚の働きが意識化されることにあると考えられる。しかし、媒介する技術の高精度化の影響は想像以上に強く、知覚の働きが意識化される前に、私たちの感覚を馴致してしまうおそれがある、ということである。おそらく私たちは身体のためにも、技術をとどめおくための技術（＝技法）を「表現の場」において模索し続けなければならないだろう。

このような問題意識を背景に、本展では、再度メトロノームを使った作品制作に取り組んだ。《6 walks with metronome》では、沖縄で恣意的に選んだ各所において、メトロノームを鳴らしながら遊歩に興じ、その録音をおこなっている。空間の反響をたたみ込んだクリック音が埋め込まれた6つの歩行の記録は、展示空間において鑑賞者を取り囲むように置かれた6つの各スピーカーから聞こえ、それらは重なっては消え、を繰り返す。この作品は、なにかの再現ではなく、「表現の場」において鑑賞者の頭の中に委ねられ、生成する音の運動体として提示される。



図2《沖縄海岸風景アップデート》
『場所をつくる旅』岐阜県立美術館、2017年



図3《6 walks with metronome》
『場所をつくる旅』岐阜県立美術館、2017年





図4《メトロノームと無響室のための作品》
『OPEN SPACE』ICC、2009年



図5《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》
『場所をつくる旅』岐阜県立美術館、2017年





図6《Container For Dreaming》『歌舞伎町アートサイト』2011年

《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》［図5］

正面の壁に掛けられた山本芳翠作の《琉球漁夫釣之図》を4チャンネルのサウンドシステムによって取り囲み、2015年から2017年の間に沖縄各所でフィールド・レコーディングされた音響を合成し、再生する作品である。

タイトルにある「音響合成」（synthesis of sounds）とは、音響による場所の表象や再現にとどまらず、私たちがもつ場所のイメージを積極的につくりかえていくための音響の構成法のことである。そしてこの鑑賞体験には、意図された、いくつかの「無理」がともなうことになる。ひとつは、さまざまな沖縄の環境音がひとつの流れとして合成され、絵画とともに再生されるという「無理」、もうひとつは、絵画とサウンドシステムによる音響を合わせて視聴するという、メディア体験としての「無理」である。本作品においてこのような「無理」があえて導入されるのは、「再現」の可能性を断ち切った上で、どのような「イメージの場」が切り開かれるかを問題にしているからである。

私が自作の中で「合成」（synthesis）ということばを最初に使ったのは、2011年の『歌舞伎町アートサイト』で展示した《Container For Dreaming》という作品においてである［図6］。新宿歌舞伎町の広場に置かれたコンテナの内部空間をベッドルームとして仕立て、鑑賞者がベッドに横たわると、薄明かりの中、サウンドシステムから予め録音され、編集された新宿の音響群が再生される。コンテナの扉は開放されており、屋外のノイズが部屋に侵入し再生音と混ざり合い、鑑賞者にとってそこがコンテナの内部なのか外部なのかが曖昧になる。鑑賞者はこのように内と外、覚醒と半覚醒の間で、場所に対するイメージを自らの想像力によって「合成」することが促された。

「場所のイメージの合成」というアイディアにとって大きなヒントとなったのは、1970年代のニューヨークで、人がいない公共の場に出かけ、そこで眠り、見た夢の印象を写真記録とともに残したローリー・アンダーソンである（《Institutional Dream Series》、1972-1973年）。そこで作家は、自らの身体を媒体として、制度の場がどのように個人の夢に影響をあたえるかを測る実験をおこなった。さらに、このような場所と身体、イメージをめぐる問題については、同じく70年代後半に、カナダの地理学者エドワード・レルフが『場所の現象学―没場所性を越えて』（訳：高野岳彦、石山美也子、阿部隆、1991年）で、私たちのもつ「場所の感覚」が所与の環境から一方的に影響を受けるばかりではなく、私たちがもつ潜在的な力によってもつくり出される可能性について指摘している（例えば、アニメ作品などで何でもない地方の風景が取り上げられることでそこが「聖地」化する現象などがあげられるだろう）。つまり「場所のイメージの合成」とは、環境と身体の相互作用において作動する、私たちに内在する力を示唆しており、そのような力をいかに活性化するかが「表現の場」における課題と考えられるのである。

《沖縄海岸風景 - 糸満》［図7］

本展が開催されるおよそ1ヶ月前、2017年6月の沖縄への旅行の目的のひとつは、《琉球漁夫釣之図》が当時どこで描かれたかを特定し、その場所の風景と音響を記録するということであった。この作品《沖縄海岸風景 - 糸満》は、入口に配置された映像作品《沖縄海岸風景アップデート》と呼応するように展示の最後の空間に置かれた。

この映像作品では、《琉球漁夫釣之図》の絵画の細部、菊の紋章が彫り出された黄金の額縁、漁夫が身につけた帽子、彼らがのる「サバニ」と言われる小舟、浜辺付近の漁村の集落、浜辺から沖に向けて描かれる虹などがクローズアップされ映し出された。その後に続く、糸満市在住の専門家へのインタビューでは、明治20年頃の沖縄本島では、絵に描かれているような海岸沿いに漁村の集落があったのは糸満以外にないことから、この絵が糸満の海岸風景をもとに描かれたことを確信しながらも、場所を特定する決定的な地理的特徴が描かれていないことが語られた。さらに専門家は、絵に描かれた海岸線に沿った小道が現在の旧道331号の辺りであるとすれば、白銀堂という拝所（ウガンジュ）の周辺にその面影が残っていることを教えてくれた。私はその周辺を歩き、そこに祀られている崖と岩の佇まいをしばらくのあいだ眺め、映像を記録した。もはや当たり前のことではあるが、現在となっては糸満の海岸線は埋め立てられ、当時のような自然な浜などはどこにも見出せない。作品は、人工的につくられた浜辺において《琉球漁夫釣之図》を模したアングルで撮影された風景で終わる。

「無理」と「再現」

『場所をつくる旅』においては、山本芳翠作《琉球漁



図7《沖縄海岸風景 - 糸満》『場所をつくる旅』岐阜県立美術館、2017年

夫釣之図》を起点に、私が近年、沖縄という場所をめぐるなかで見出したいくつかの「線」をひろげ、美術館という「表現の場」において交差させ、接合させることを試みた。これまで本展を構成した4つの作品を振り返りながら、制作にいたる経緯や、背後にあるコンセプト、そこからひろがる問題意識について述べてきたが、最後にその要点についてまとめておきたい。

まず2009年の《メトロノームと無響室のための作品》において見出した、音響再現技術の高度化によって、コンテクストという媒介を経ずに感覚に作用してしまう閉空間をどのように乗り越えるかという課題があった。これについては、2013年の《103.1dB》（岐阜おおがきビエンナーレ）や、2016年の《OKINAWA NOISE MAP》の活動を、3.11以後に顕在化されたメディアの機能不全による社会の「内部」と「外部」の遮断という問題とリンクさせ、既存メディアが扱えない音響的「現実」を、いかに高度な再現技術によって社会の内部へ導けるかという情報伝達の可能性として模索してきた。

そして2017年の『場所をつくる旅』では、「場所のイメージの合成」というキーワードによって、私たちを取り巻く記号的なものに働きかけ、思考を動かすための「表現の場」の可能性について取り組むことになった。とりわけ、《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》では、再現の可能性をあえて遮断するために「無理」ということばを肯定的に使用した。私の意図するところでは、「無理」とは「未だ理が無い状態」とでも呼ぶべきもので、どのような分野であろうと、テクノロジーが新たに開発され応用されるときに不可避的に生じる事態のことである。そのような事態を媒介として、私たちはあらたな「イメージの場」を開くことができるだろう。

一方、再現がもつ問題は、再現される現実がどのようなものであれ、再現それ自体がある現実を固定化し、強化してしまうことにある。それゆえに私たちは、「現実」とよばれるものをひとつの「合成（体）」ととらえなおしていかなければならない。イメージの合成（体）としての現実は、都度、生成され、うつり変わるのみである。そこでは私たちに内在する力としての想像力がつねに活性化されているだろう。

対 談

閉じたループの外へ
Out of the Closed Circle

畠中実（ICC主任学芸員）、前林明次
モデレーター：松井茂
Speakers: HATANAKA Minoru (Chief Curator, ICC) and MAEBAYASHI Akitsugu
Moderator: MATSUI Shigeru

脱臼するパフォーマンス

―― 前林さんの『場所をつくる旅』という沖縄をテーマにした展覧会が、2017年に岐阜県美術館で開催されました。展覧会の主題については、000頁に掲載した通りです。この展覧会を考える上で、前林さんが、ICCのオープン・スペース10周年の記録『OS10 アートとメディアテクノロジーの展望 ICCオープン・スペース10年の記録 2006―2015』（www.ntticc.or.jp/ja/feature/os10/）に寄稿した「閉じたループの外へ」というテキストが参考になると思われました。この短文は、前半に2000年代前半の無響室での作品の取り組みが書かれていて、「さて話は飛ぶが」と後半で、沖縄への関心を書かれています。ご自身の変化でもあり、メディア技術の変化でもあり、社会の変化がここに折り込まれていると思います。そういった観点から、20年以上、前林さんの活動に着目してきた、ICCの学芸員、畠中実さんとの対談を設定させていただきました。

畠中 前林さんの活動はICC開館以前から知っていたんですが、rec*rep（レクリプ）という有馬純寿さん、ヲノサトルさんとのグループでしたね。Maxなどのソフトウェアを使った、ある種のランダムネスなどを前景化したコンピューター音楽ですね。あえて言えば脱臼テクノみたいなものだったと思います。前林さんが面白いのは、音そのものももちろん関心にあるんだけど、プログラムで何ができるか、プログラマブル・ミュージックみたいなことを、突きつめられたっていう感じがしていました。ICC開館前のイヴェントとして行なった、オープンリールのテープレコーダーをMIDIで制御したパフォーマンスに僕は感銘を受けていました。あ、こういう人がいるんだと思いましたね。

―― 1980年代に、音楽や演劇や実験的なパフォーマンスが様々な形で出てきて、コンピュータとの関係のなかで、ジャンルも溶解しているような時期ですよね。ある意味で、この時期の、分野に分けられない一過性だけど実験的な表現の系譜というのは、現在からは振り返る手掛かりがなかなか無い気がしています。

畠中 こうした電子音楽やメディア・パフォーマンスを継承するのが難しいのは、記録が残らないからですよね。見たことがない人にとっては、たとえば写真だけでは何だかわからないものですよね。実際のものを知らないのに、こういうことがあったっていう記録だけは残ってる。見た人が少ないがゆえに伝説化されてしまって、実体験としては継承されないから、それがいちばん大きいかもしれませんね。

―― ICC開館直前、大体1995、96年頃、先述された「脱臼テクノ」というのは、言わばプログラミングされたランダムネスということだと思うのですが、これはどういうコンテクストとして共有されていたことなんでしょうか?

畠中 即興演奏がどこまで即興演奏か? という問題と同じで、身体を使っている以上、経験されたものからも自由な完全な即興演奏なんてあり得ないじゃないかという話があります。その中で、高橋悠治さんなどはコンピューターに使ったわけです。つまり、コンピューター

のプログラムが出てきたときに、自分の身体と音楽を切り離せるんだというようなことがあったと思います。それで、あの当時そうした快感があったことは確かなんです。自分の身体のリズムに抵抗するような、習慣的なものとは異なる音が出てくるわけです。

前林　またちょっと違う文脈で、ジョン・ゾーンのゲーム・ピースがあったりして、そういうところで感じていたのは、ある種のザッピング感を技術的に構築していくような実験が音楽に現れていたし、まだすごく高価なものだったけれどコンピュータにも期待はすごく高まっていましたよね。

インスタレーションや、サウンド・パフォーマンスというよりは、まだ音楽の方が実験しやすかったって感じはしますね。だからヲノさん、有馬さんとしていたのも、ある種の予感のようなものの中で、コンピュータは背景にあるんだけれど、プログラミングが前面に出てくる形ではなくて、どう音楽の演奏としてつなげるかということで、それが脱臼テクノみたいなテイストになっていたんでしょうね。

畠中　それで、自然の中にもランダムネスはあるんですよ、という話になってきたりすると、フィールド・レコーディングみたいな領域とも繋がってくるという気がしますね。

インターフェイスとしての音

――　前林さんも演奏から段々離れ始めるのが90年代後半という感じでしょうか?

前林　簡単に言うと「差異化」だと思いますね。やっぱり身体的な瞬発力とか、それこそジョン・ゾーンや大友良英さんもそうだと思うんだけど、プロレス的というか、身体的な反応で即興的に演奏を繰り広げることになると、突出した人たちがいたわけで、そこで何かできるわけでもないだろうなということがひとつありましたね。

他方で、テクノロジーが入ってきて、どういうふうにそれを活かしていけるかということも考えはじめていました。例えば、西麻布にあった小さなライブハウスがあったんですが、サンプラーを使ってキーボードやコンピュータで自然音を出すようなことをやっていたんです。でもなんの面白さもないので、ある時、MIDIギターをサンプラーに繋いで演奏をしたら、それだけで大絶賛で（笑）。そういうことが有効だった時代があったという感じですね。一過性ですけど（笑）。

そういう意味で言うとローリー・アンダーソンは類まれな才能だったと思うんですが、私も自分なりに新しいテクノロジーと音を演奏によってつなげる実験をいろいろ模索していたと思います。新しいテクノロジーとプラットフォームの上にどのようなアイディアをのせていけるのかという課題があったかなと思います。

――　ICCでは、サイバースペースの実験としてインタラクティヴな音空間を設計した《ディスクラビア》(1997)や、ヘッド・マウンテッド・ディスプレイとセンサーで、視聴覚化された仮想空間を体験する《AUDIBLE DISTANCE（視聴覚化された「間」）》(1997）を発表して、無響室でフィールド・レコーディングを素材にした《[I/O] distant place》（2001）を発表することになります。

前林　流れとしては、新しい技術的プラットフォームの上で、音とか聴覚とかを手がかりにしながらどのような体験や関係性をつくっていけるかということが、《ディスクラビア》と《AUDIBLE DISTANCE》にはありました。

《AUDIBLE DISTANCE》では、ヴァーチャルにパーソナルスペースを可視化、可聴化するんですが、体験中に実際に誰かの手に触れたり、壁に当たったりすると大きな違和感というかズレが生まれます。それをゲーム的に顕在化させるようなところがありました。

そこではテルミンのような楽器がヒントになっているんですが、要するに空間の気配というものを音とか音量の変化にベタに置き換えてしまい、知覚の変換が前景化される空間ですね。これは演奏という方向性からは離れているんでしょうけど。

ICCにおけるサウンド・アート

――こうした前林さんの展開と並行して、ICCでは、「サウンド・アート―音というメディア」（2000年1月28日～3月12日）、「サウンディング・スペース―9つの音響空間」（2003年7月11日～9月28日）が開催されますね。

畠中　「サウンド・アート」を準備していたときは、やっ

ぱり当時現われ始めていたサウンド・アートの動向を紹介しないといけないんじゃないかと思っていました。新しい動向を紹介するんじゃないと意味がないと思っていた一方で、デイヴィッド・トゥープを呼んだりしていますね。それはやや個人的な思い入れがあったわけですが……。3年後の「サウンディング・スペース」は、もっと自分の関心で、バック・トゥ・ザ・ベーシックというか、基本的なところにまで一度戻りながら、同時代の動向まで広がっていく。つまり、サウンド・アートをするのなら、アルヴィン・ルシエまでを含めた歴史的、文脈的なパースペクティヴで考えることだというように考え直した展覧会でもあるんですね。そういう意味では、あまりメディア・アートに縛られてないんです。最初の方は、メディア・アートからとらえたサウンド・アートを念頭に置いていた部分が少なからずありました。「サウンディング・スペース」のときは、メディア・アートとか言わないだけじゃなく、サウンド・アートともあんまり言いたくなかったんですね。メディア・アートがそもそもサウンド・アートだったりいろいろなものを含むものだというような意識でやっていたわけです。

だから、これ以降の展覧会では、「サウンド」という言葉も使わなくなっていくというのが、僕の展覧会作りの流れなんです。音の作品もあれば、そうじゃない作品もある。でも、サウンド・アートの展覧会だって思う人がいても構わない。でも、かならずしもサウンドという切り口ではない、みたいな。ある時期から、展覧会制作においてジャンルで切り分けることに意味が無いという気がしているんです。

バイノーラルによって見出された聴覚

―― では《[I/O] distant place》(2001) に戻りましょう。

前林　[I/O] というシリーズなんですね。これは、InputとOutputを意味していて、[I/O] と括弧に入れているのは、我々の知覚の回路を指しますが、特に聴覚に焦点を当てています。高解像度なバイノーラル録音が、どのような知覚的効果をもたらすかっていうことを考えてつくったんですね。要するに、音というものは情報であり、我々の頭の中というのは、何らかのスクリーンであると。情報を与えれば、頭の中の回路が何らかの応答をして、3D的な聴覚のスクリーンに空間の感覚を発生させる。

3作品のシリーズの最初は、名古屋港の倉庫での展示でした。複数人が割れたお皿の上を歩く、室内で鳩が飛ぶという2つの事象を起こし、それをバイノーラル録音して、交互に再生するんだけど、サイトスペシフィックというのは、その場で録音したものをその場で再生するという意味で、そうすれば聴覚的なスクリーンが完成するということになるんです。

バイノーラル録音がもたらす効果は、空間とのセットで記憶に作用すると思うんですね。すごく透明なレイヤーを場所に積み重ねるみたいな感じだと思います。ジャネット・カーディフがミュンスターでやっていたことも、ある個人の体験が、他の人の体験になり、記憶に結びつくという、そのような作品だと思うんですね。

畠中　瞬間的に、自分が場所を移動してるみたいな、自分の置かれる場所や風景が、変わってしまうという感じですよね。

前林　《[I/O] distant place》の場合、そういうバイノーラル音源の再生技術があることを前提に始めたんですよね。一緒に畠中さんと鹿島建設の研究所に行きましたね。

畠中　バイノーラルをスピーカーで再生する技術を開発しているセクションがあって、制作に協力してもらいましたね。

前林　無響室は技術的に捉えれば非場所的なもので、だからどこにでも行くことができるわけです。じゃあどこに行く設定にするのか？　これは非常に恣意的なんですが、イメージ的に離れた場所を選んだわけです。それがモロッコで、クローネンバーグが監督した、ウィリアム・バロウズ原作の『裸のランチ』の舞台とされています。音楽でこの映画に参加したオーネット・コールマンつながりでもあります。

畠中　前林さんのフェイバリットが、オーネット・コールマンの『ダンシング・イン・ユア・ヘッド』ですからね。

前林　もう、素晴らしいですよね。彼は即興で打楽器のグループと共演するんです。そして映画で描かれたモロッコの迷路のような街の音を録りたいと思って行ったんですけど、無響室で流した音は、シリーズの中で一番

編集が入っていて、ある意味音楽的にまとめられた10分間ぐらいの音響体験となりました。

畠中　前林さんの作品は、僕的にはリュック・フェラーリの《ほとんど何もない》に近い感覚を持っています。なんでもない風景に聴こえるんだけど、編集されてるんです。実は別の場所に移っていたり、ただのフィールド・レコーディング、ただのサウンドスケープに聴こえるんだけど、わからないように、あるいはあえてわかるように、いろんな編集が施されていて、聴覚上は何も起っていない、なんにもないように聞こえるんだけど、そうじゃない。《[I/O] distant place》は、特に《ほとんど何もない》だと言える。目の前で実際にメトロノームが鳴っているのと、録音されたメトロノームの音というものがわからなくなっていって、最終的にこれは目の前にあったんだみたいな、でも止まってるのに鳴ってたりとか、そういう錯綜をしていくわけです。

――　メトロノームはどういうふうに登場したんですか?

前林　2002、3年ですね。基本は、街を歩く体験と結びついていてシンプルなものです。会場の机の上にメトロノームがあって、それを持って、街の中を、会場の近くを5〜10分くらい歩いて帰ってくる。その音響体験全体が作品という感じです。

メトロノームは空間を捉えるソナーというふうに考えていて、ひとつのクリック音には、空間全体の音響情報が含まれていると言えるわけです。もし、とても高精度な音響解析が出来たら、空間の大きさや形状、どんな素材で出来てるかもわかってしまうと思います。そういう意味で我々の聴覚も高い情報処理能力をもっているので、いろんな空間でクリック音の反響を録音してきて、それを目の前のメトロノームのクリック音に重ねる、そのような使い方をしているんです。

ジャンルよりも表現それ自体

――　ここまでいろいろお話しを伺ってきて、おふたりの接点にあるのが「サウンドアート」であることは間違いないのですが、僕自身がわりとせまくこの領域を捉えていたような気がしてきました。むしろ、聴くことのパフォーマンスというか、様々なメディアによる体験ということへの注目という感じなんでしょうか。そんな印象を、いま改めて考えています。

畠中　どんな表現でも、ジャンルから始めると取りこぼすものが多いのではないでしょうか。だから、サウンド・アートという形式で捉えると、そこに入らないものも出てくる。そういう意味では、ひとつひとつの作品や作家への関心を持って、それを掘っていく、その総体は、もうひとつ別のレイヤーで考えるべきものだと思いますね。

――　そうですね。とはいえ作品を経験してないと、この議論というか、表現のコンテクストをなかなか捉えきれないもどかしもありますよね。

畠中　そうなんですよ。そういう意味では、やっぱりいま体験できる作品が、すこしあるだけで、捉えられ方は変わってくるかもしれないですよね。

作品体験ということで言うと、前林さんの無響室の作品は、かなり理想的な鑑賞環境を整えていたと思っています。普通はなかなかそうはいかない。無響室で10分なりひとりで入ったら、出れない（註. 停止ボタンはあります）わけです。映画館よりも強い拘束ですよね。かなり特殊だと思いますけど、こうした表現を体験する意味では理想的ですよね。

閉じたループの外へ

――　冒頭で紹介した「閉じたループ」ということを前林さんが考えはじめたのは、そういう意味ではどういったことを指すのでしょうか?

前林　そもそもの話ですが、サウンド・アートというものがまさにジャンルとして形式化したという印象をもっていました。そこで、技術によって、[I/O]シリーズやメトロノームの作品のように再現や記憶、体験の二重化に焦点をあてた作品をつくり始めたわけです。そのような作品にとっては、畠中さんが指摘したように、無響室でひとりで体験するということが理想的ですよね。個から個に体験を受け渡すというようなあり方です。ただ、技術的に数がさばけないというか、聴取の条件の難しさみたいなものも感じていました。

一方で、ざっくばらんに言ってしまえば、再現性を弱めて、CDでもいいのでフィールド・レコーディングの幅を広げたり、聴取環境を広げる可能性もあるんではないかと考えるようになりました。

畠中　実際のところ、環境と作品の内容がどのくらい重要な関係にあるかということがポイントだと思うんです。CDで聴けばいいのなら、それでいいわけなんですよね。もちろん実際の作品の代用であることが前提ですが。CDで追体験するという形で、作品がどんな感じのものだったのか、手がかりとして残せる。これはすごく重要なことです。

だけれども、無響室の作品までの、前林さんの作品は、やはり体験の精度が重要になっていて、それを可能にする技術が前景化しているとも言えますよね。なかなか普通にはできない知覚体験みたいなものを体験してもらう。そのためにモロッコという場所がある、みたいなことだったけれと、つまりその「閉じたループ」以後の問題は、そうした体験を通じてどんなことが伝えられるのか？　というモードに変わったということだと思うんです。

これまでは、ある空間でリアルに再現されたメトロノームの音が、そこにあるメトロノームの音と重なるということがバイノーラルで可能なのだ、ということによって、録音されたメトロノームと、そこで鳴っているメトロノームがダブる、あるいはずれる、みたいなことを知覚する装置としてあったわけですね。そこでは、音が「もの」として現前しているリアルさみたいなことが前提になっていた。それはそれでいいと思うんです。だけど技術的にそれができたときに、じゃあ、そういった体験で、何を表現できるのか？　というモードだと思うんですよね。

前林　技術にとって結局、対象は何でもいいわけですね。場所もどこでもいい。技術の問題として、どういうふうに現前性を体験するのかっていうことだけなんです。それはある意味で、不気味なものとしてしか受け入れられない。言葉にできない、でも何か感覚的にはすごく突き刺さる。そういうことが「技術」によってできてしまう。そういうことが確認できたんです。それが、2009年のオープンスペースの展示でした。でもこの文章は、311以後に書いたんですね。テクノロジーの閉空間にいることと、311以後を重ねてしまったんです。そういう状況を、やっぱり社会的状況と重ねて考えてしまったっていうところなんですよね。

この問題が、自分の中ではテーマ化されて、沖縄の騒音を録るっていうことに関係してきました。これ以後の録音はバイノーラル録音ではないんです。録音のシステムやフィールドレコーディングの意味も変わったと思います。

畠中　ただ、ここにある場所が現れるということは、依然として意図されてるというわけですよね。

前林　最初はそうでした。だから沖縄の基地騒音、嘉手納基地の横とか、普天間基地の間近とか、そのような場所の騒音をいかに別の場所で再現できるか。

畠中　つまり同じ音圧で鳴らすんですか?

前林　展示においては、そうしました。再現された音のほうがある意味キツイんですよね。

表現としての可能性

畠中　それはすごいですね。ある意味で、こうした表現手法は、これをあえてメディア・アートと言うかどうかは措くとしても、すごく有効というか、興味深いものではありますね。

前林　そうですね、メディアといってもいわゆるジャーナリズムやマス・メディア、要するにテレビや新聞やラジオとかではこういう伝え方は絶対にできないっていう意味でのメディア表現だと思います。

畠中　その意味では、初期ビデオ・アート的なことが、現在のメディア技術によって実現されているのだという気もしますね。しかも、《OKINAWA NOISE MAP》のように、インターネット上で公開したりしていれば、どこからでもアクセスできるわけで、非常に有効なプレゼンテーションの方法になるような気がします。

前林　そういう意味では、いままでの自分にとっての作品概念には当てはまらない活動として、わりと中長期的

なプロジェクトとして捉えてるというところもあるんですよね。

畠中　こうなってくると、サウンド・アートというジャンルはまったく無効で、手法としてはフィールド・レコーディングなのかもしれないですが、サウンド・アートという言葉で流通しているものとはまったく別な、外側にあるというか、そこには入らないものですよね。

前林　最近、参照するところとしては、人類学的なものが多いです。スティーブン・フェルドやピーター・キューザックです。

畠中　ピーター・キューザックはチェルノブイリでなど録音した「サウンズ・オブ・デンジャラス・プレイス」が知られています。

フィールド・レコーディングは、そもそもフィールドワークから来てるものなんで、実際にスティーブン・フェルドの録音で、録音した後に、そこにどんな生き物がいるかを列挙するわけです。聴こえてくる音の中から、鳥の名前、虫の名前、あらゆるものが記述される。そういう聴き方なんですよね。つまり何のためにやってるいるのかっていうと、ある年にある場所で録音して、10年後に録音したものをもう1回聴いて比較する。すると環境がどう変わってるかがわかる。

それが元々のフィールド・レコーディングの意義ですよね。だからフィールド・レコーディングは、たとえば毎年録っていく中で、どう変化しているか、見ることではわからないことを調査する人類学的な研究手法なんですね。どんな虫がいるかいないかを聴くことによって観察する。あの鳥の声が今年は聴えないみたいなことがわかるわけですね。

前林　フィールドというテーマがあって、コンテクストがあって、音がある。そのような重ね方を概念的に、方法的にコントロールしていますよね。音の人類学がそういう広がりをもつものなんだなと発見するところがありました。

いい意味でも悪い意味でも、音の曖昧さがやりとりの中心にあって、だからこそ、時代や場所によって、どのようなコンテクストによって音の聴き方が支えられ、あるいはつくり出されるかに意識的だと思うんですよね。そこにいまは可能性があると思っています。そういう意味では、テクノロジーという観点からはちょっと先祖返り的なところもあるんです。

畠中　ただやっぱりこういうプレゼンテーションの仕方は、現代的というか、現在的でしょう。ある種のレジスタンスとも言えるし、いろいろなことが表現という形で言えるわけじゃないですか。そういう意味では、フィールド・レコーディングも手法としてポピュラーなものになってしまったけど、それは脱コンテクストの方向ですよね。

岐阜県立美術館での試み

畠中　《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》は、それが描かれたであろう場所に行って録った音を、絵画と一緒に聴くということですね。カーディフ&ミラーの作品と共通点を感じながら観せていただきました。やっぱり面白いなと思ったのは、描かれた年と、音が録音された時間が違うということですよね。そのズレは、あくまでも、その実際のものではなくて、まさにその僕らが100年後にこの絵を観ているのと同じような、あるいは山本芳翠がスケッチしたものを、油絵で完成させるまでのあいだのギャップみたいなことを感じさせるものであると思ったわけです。実際にいま聴いてる音と、絵の中に流れていた音は同じわけではないはずなんだけれども、それを同じ音であるかのように聴いてしまうということ。それがすごく面白くて、つまり、絵の中から音は聴こえてこないですよね。もちろん音が聴こえてきそうな絵、みたいな言い方ってあったりしますけど、実際にはそんなことはない。絵画というメディアは、それをわざわざしなくてもいいメディアです。

前林　それはやはりメディア体験としてはかなり無理がありますよね。それは重々承知しているんです（笑）。ただメディアの歴史を振り返ると、映画は音がつくようになるまでに30年の時間を要したと言われています。その時間は動く絵に対して音をどのように絡めたらふさわしい体験となるかを探る時間でもあったんだと思うんです。それはすごく面白いことですよね。映画というメディアを経て、そこでは動きと音のいろんなパターンの組合せが実験されてきたと思うんですが、その中のひと

つとして静止画としての絵画に音を重ねるという実験も試してみたいと思うんですね。

畠中　あと、この絵に描れた場所が、那覇だと言われていたっていうところがひとつポイントだと思っています。つまり絵の中に流れてるのは、那覇の音なんじゃないかっていうことですよね（笑）。絵から伝わってくるのは、あるいは、画家が描きたかったものは、那覇なんだと。絵だけを観るなら、那覇の音が流れてるんだと。だけど、それに対して、糸満であるという新説をあえて重ねているわけですね。つまり、ここでもうズレてるんです。だから描いている間は時間のズレも、ここで対象化されていますよね。僕は、絵にいまの音を付けていることを後押ししてるんだなと考えたんです。二つのズレ。俄然、面白いですね。

ちょっと変な言い方になりますけど、これが例えば、他の絵でも試みて、シリーズ化するとか言ったら、僕は、これ嘘だなって思ったりするかもしれないです（笑）。今回のは、やっぱりこの場所は違うんじゃないかっていうところから始まっているのが、音を付けることの根拠になっていると考えました。

前林　そうですね。「違うんじゃないか」ということにいろいろな要素が含まれていて、我々が持ってる「沖縄」というイメージの雑さ、それがまず根底にありますよね。絵画と一緒に、結果的にいろいろな環境音を合成したものを聞くので、そこには何の再現性も無いということが前提なんです。むしろこの作品はその再現への諦めから始めたんですね。そしてこれは事後的に発見したことなんですが、そもそも沖縄の音風景を思い出すと、合成感が強い、と感じます。

実際、基地のあり方、騒音のあり方や近さにはいつもびっくりします。そのような音風景が合成された場をフィールドレコーディングするという二重感。それが現実なんですね。

畠中　それで「場所をつくる」って名付けているのは面白いところがありますね。

前林　やっぱりその「合成感」なんだと思います、最終的には。

サウンドスケープ批判

畠中　絵画の中の時間と、聴いてる音の時間は、全然違うと話ましたけど、ここにギャップがあって、その間に何か、それこそ、新しい場所みたいなものがつくりだされる。抽象化された場所ができあがっているようにも感じたわけです。

例えば、どこか海外なんかに行ったとして写真と一緒に録音もする。あとでそれを見て聴くと、音の方が喚起力があると思うんです。行った場所への再現度というか、その時の様子を思い出す度合が高いんですね。ではそのときなにを思い出しているのかという話になりますが、確かに写真の方が具体的です。でも写らない部分はどうしてもでますよね。後ろに何があったのかとか、そういう情報は欠落してしまう。でも音は、後ろに何があったかも記録してくれる。音を聴いたときに、「ああ、そこにいたなあ」っていう感覚を呼び戻せるのはそのせいかもしれない。つまり、画像だけ見ていても、そこには行けない、戻れないんですよね。音を聴くと、ちょっと帰れたっていうか（笑）、その時間その場所に戻れた気になる。マクルーハンじゃないですが、目はつぶったら見えなくなるけれど、音は後ろから来るものでもわかる。

前林　それは僕にとっても重要で、視覚じゃないものの持つ感覚の可能性って、やっぱりすごく重要だと思うんですね。そこで思い出されるのは、「サウンドスケープ」です。人類学的な方向から、かなり批判的な言説があります。例えばティム・インゴルドが発端になって、ちょっと論争みたいになっています。

そこでは、「サウンドスケープ」の弊害は、視覚になぞらえて音を捉えることにあると言われています。音を過度に記号的に操作してしまう。でも実際は、畠中さんが言われたように、音の記号化されない部分としての音の喚起力をどう考えるかということがあると思います。

畠中　自分が録った音だと、その場所に帰れるんだけど、自分が録った音じゃない場合ですね。つまり、糸満の音を僕が聴く場合、僕はそこには行けないんですよね、厳密に言えば。この音が自分をそこに連れていってくれるかどうかという問題です。そのとき、実は僕にとって、その音が連れて行く場所は、どこでもない場所なんですよね。自分の体験と結び付かない場所なんですね。とい

うことは、「ここは糸満ですよ」と言われたらそういうつもりになって聴くだけなんです。このことは、とても大きな問題です。だから、ある音によって移動すると言っても、それはあくまで、そう言われているからだということですよね。

それでまさにサウンドスケープとつながってくると思います。例えば、マリー・シェーファーの《バンクーバー・サウンドスケープ》はまさに音の絵葉書なんですよね。つまりバンクーバーの、例えば港の絵葉書があったとするじゃないですか。それは、観光写真のように修整されてたり、あるいは合成されているかもしれない。実際、《バンクーバー・サウンドスケープ》のレコードの音は、ほとんどがミュージック・コンクレートなんですよ。編集されていて、汽笛が鳴るのを何個も合わせたり、理想的なバンクーバーを聴かせるわけです。「あ、これってバンクーバーだよね」「なるほど」って。そういうものとして捉えてしまうと、サウンドスケープは意味をなさない。そういう意味では、『世界の調律』で書いてることとは逆のことになっています（笑）。

前林　もう一方で、高橋悠治が『トランソニック』でマリー・シェーファーの翻訳をしています。ここで「分裂音（スキゾフォニア）」という言葉を定義しているんですよね。それで、いかにオリジナルの音源と音が離れてしまったかということを嘆いているわけです。スキゾフォニアということば自体、ちょっと神経症的な響きをもっています。でも今となっては、そのような音の環境に慣れてかなり久しいわけです。だからこそ、音を聞くコンテクストをどのように構築していくのかがますます重要になっている感じがしています。

寛容な耳を持つこと

――　他方で、バイノーラル録音によるインスタレーション。無響室でひとりずつだったり、ヘッドホンで個別に体験するという形式の作品ですが、こういったコミュニケーションの方向性、マイナーではあるし、エフェメラルで、サウンド・アートに対する批評というか言説は決して豊かとは言えないのですがが、やはりそういう表現の水脈を継続する方向性を、作家にも、キュレーターにも期待したいと思っています。

前林　個と個の関係性の話ですよね。個のあり方や関係性が少し揺らぎ始めている中で、伝え方や受け止め方がどのように可能かということ。そういうこともあるような気がしています。

畠中　無理矢理個と個が共感しなければいけないとは思っていなくて、ただ、共感を前提しないならば寛容でなければいけないと思っています。他人の言っていることに共感を求めるのではなく、違っていてもいい、でもそれに対して寛容であるように、違いを認め合うために対話をしていく。それは芸術のような「わかりににくい」とされているものに対して、たんに「わかりやすさ」という答えを出すのでも、それを求めるのでもなく、作品をどのように受け止め、理解することができるかということなのだと思います。

何人かでおなじ作品を体験した印象が、それぞれまったく異なるということはありますし、ひとつの見え方、聴こえ方しかしないということがいいことなのかどうか。だから今回の『場所をつくる旅』みたいな作品でも、観客が作品のどこに関心を持つか、なにを受け取るかはそれぞれ異なるのだと思います。たとえ作品の成り立ちが書かれていて、観客が作者の意図したものをあらかじめ共有しているとしても。

作品を体験することで、いろいろな解釈や感じ方があるでしょうけれど、それに対していかに寛容であるか。観客と作品とは、そうしたプロセスをへて「作品をつくっていく」のかもしれませんね。

――　どうもありがとうございました。

（2018年2月12日、IAMASにて）

座談会

『場所を作る旅』再論
Revisitation: “THE JOURNEY TO MAKE A PLACE”

長谷川 新（インディペンデント・キュレーター）、伊村 靖子、前林 明次
モデレーター：松井 茂
Speakers: HASEGAWA Arata (Independent Curator)、IMURA Yasuko and MAEBAYASHI Akitsugu
Moderator: MATSUI Shigeru

「合成」以前以後

―― インディペンデント・キュレーターの長谷川新さんと、前林さんの『場所を作る旅』展について話したいと思います。長谷川さんをお招きしたのは、キュレーションした展覧会を様々な場所に巡回し、ある意味では、場所を作っていらっしゃるということ、巡回先のひとつに沖縄が含まれていたこと、またその展覧会での展示の仕組みのユニークさから、さまざまな現在性を、いっしょにに議論できればと考えたからです。また、私と共に岐阜おおがきビエンナーレのディレクターをした伊村さんにも参加していただいています。まず前林さんに今回の展覧会の経緯を伺うところからはじめたいと思います。

前林　ICCの無響室で2009年に《メトロノームと無響室のための作品》を展示しました。いろいろな場所に行って、精度高く空間の音響を記録し、再生できるシステムを使い、再現や体験の二重化などによって知覚にどう亀裂を入れられるかどうかみたいなことがテーマでした。結果として僕が感じたのは、テクノロジーの精度が上がることで、人間の知覚を超えるところまで行ってしまい、単なる再現じゃないという問題になってくるわけで、だからこれ以上再現の精度を追求することは、意味があるのか？ということになった。

そこでなにをコンテクストとして持ち込むのかということを考え始めたんですね。それで311があって、いろいろ自分なりに勉強し直す機会があったんですね。そのなかで、なんとなく沖縄の基地騒音のニュースが目に入ってきて、基地騒音のフィールドレコーディングをして、その音響を再現できないかとはじめたわけです。

まずは技術的な問題として、100dBを超えるような騒音をちゃんと録音できるかどうか？　再現しようとしたときに、それを空間的に立体的に再現できるのか？　を考えました。それまで沖縄に行ったことがないというのもありましたが、そのような技術的な興味からはじめ、そして2013年に岐阜おおがきビエンナーレで展示の機会があって、そこで作品として発表したわけです。その後も活動を続け、2016年にウェブ上で騒音をマッピングした《OKINAWA NOISE MAP》をはじめました。これはマス・メディアの力が弱まった社会的状況があって、そういったものに対して補完的な活動になるかもしれないということも考えました。

そして2017年に岐阜県美術館で展示をすることになって、沖縄という場所を、どうやってこの美術館という場所をつなげるかみたいなことを考えたんです。そうして所蔵作品を調べていると、明治時代に山本芳翠という人が、何点か沖縄の絵を描いていることを知ったわけです。そこで《琉球漁夫釣之図》に出合いました。

そこで《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》という作品をつくったんですが、後から気がついたことでもあるのですが、「合成」（synthesis）ということばを最初に使ったのは、2011年の『歌舞伎町アートサイト』で展示した《Container For Dreaming》という作品からだったんです。新宿の歌舞伎町にコンテナを置き、その中のベッドで音響を聴いてもらう作品です。ヒントになったのは、場所と人の関係をテーマにしているという意味では、ローリー・アンダーソンの《制度の中の夢》（1972-73年）がありました。公園や図書館のような場所で寝て、どんな夢を見るのかということを、写真とテキストで記録する作品で、2005年にICCでも展示して

いました。

人の想像力によって場所との関係を都度生成していく、そのことを「合成」と考えましたが、そのような能力をどのように作品体験で開いていけるのか？　そのための寝るという行為、サラウンド音響というメディアの介在がありました。

そういった背景があって、《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》という作品に至ったわけです。絵と音によるメディア的な合成から、あらたな場所のイメージをつくりだしたいと思いました。

配置という拘束

―― ロベルト・エスポジトの「免疫（イムニタス）」という概念を大胆に援用した展覧会を企画している長谷川さんの現在性が面白いと思っています。ある意味で、通常の美術館で展覧会を企画するというスタンスとも異なって、オルタナティヴな眼差しをもっているのではないかと。

長谷川　『不純物と免疫』は、「OPENSITE1 2017-2018」（トーキョーワンダーサイト）で採択されたことによってはじまった展覧会です。にも関わらず、巡回展にして、トークイベントを各地で継続的に開催しています（詳細はHP参照：impurityimmunity.jp）。

この展覧会では、いわゆるブロックバスター展と呼ばれる大型美術展で用いられるようなあり方を堂々と活用しています。網守将平にタイアップ・チューンを作曲してもらったり、ロゴでステッカーを作ったり。それはつまり、そういった広報それ自体が悪なわけではないし、テーマとして「不純物と免疫」と言ってるわけですから、そういった技術を所与の外部として排除するのはおかしいじゃないですか。

―― 展示会場では、オーディオガイドも使っていましたね。

長谷川　あれは解説ではなくて、僕と網守将平が展覧会の搬入中、夜中の2時くらいにふたりでしゃべっていて、つまり作品も展示もまだ完成してないところで話したものであることがまず大事なポイントです。僕は展示の見当は付いてるわけですが、網守さんはなにも知らない状態で話しているわけです。「たぶんこういう作品になります」みたいな話しで、結局、オーディオガイドを聴いている人だけが唯一ちゃんと作品を観られている状態なんです。

先ほど「オルタナティブ」だと指摘いただきましたが、僕自身はそう思ってないんです。ある種の原理主義者であることは全然認めます。だから『不純物と免疫』も絶対否定できないようにテーゼを出しています。つまり、グループ展をする時点で、ひとりの作家を百パーセント完璧に見せることは不可能になりますね。それで複数の作家と作品を並べるわけですが、その時点ですごい暴力が発生すると思っています。

例えば「北斎とジャポニスム　HOKUSAIが西洋に与えた衝撃」（国立西洋美術館、2017年）とかですね、似た構図というだけで浮世絵と洋画を並置していく。あれ暴力ですよね。エビデンスが無くても、人はその均等に並べられたものを等価と見なしてしまうわけです。だから展覧会は暴力であって、アーキテクチャーなんですね。評価をつくる身体管理なんです。オーディオガイドもそうですけど、終わるまで次に行けなくなったりしますよね。拘束されてるんです、実はあれ。

展示を拝見してないので、想像でしゃべりますが、絵と音響の合成は、まずこうした暴力の話と関連があるのではないかということを感じました。他方で、違う暴力性も生じているのではないかと考えます。別に絵を見ているだけでも波の音はするのではないか？　ということで。元々の絵の持つポテンシャルに、屋上屋を架しているのではないか？　さらには絵のポテンシャルを下げることにならないのかという感想を持ちました。

前林　長谷川さんの指摘の通り、絵を音で視聴するメディア体験には「無理」があると感じられましたが、でも逆にそこに可能性を見たいっていうところがあるんですね。山本芳翠と重ねて言えば、西洋画の技法とモチーフをどのように接続するかという問題と「合成」という考えは、そこにも関わってくると思います。そこに現れる違和が、良い悪いを越えて作りだされてしまう。それはある意味で暴力だと思います。あり得ない体験を作っているわけですから。ただ、僕の解釈だと、この実験は、オーディオガイドよりは暴力的ではないのではないかもしれない（笑）。絵を囲んでサラウンドスピーカーが設置されることは、映画などの視聴環境から考えればイメージしやすいのではないかというのがありました。

気持ち悪い場所？

長谷川　メディウム／メディアを無いものとする、透明にする技術がある。コンテンポラリー・アート、特に60年代以降顕著に行われてきたことは、「その透明なメディウムには複数のレイヤーが実はあるんだ」と言い続けるみたいなことをずっとやってきたような気がします。それが制度論にもなっていて、実はこの予算になっているお金は、この会社からもらっているんだけど、実はこんな悪い会社なんです。とかもあるし、ある種のヒーローだと思われてた人が、実はナチスに加担していたみたいな、例えばそういうあらゆるレイヤーを常に、透明だと思っていたものの間に入れていく。それは分厚ければ分厚い程いいみたいな錯覚が起きると、収拾がつかず雑なリサーチの垂れ流しになる。こうしたモデル、その評価軸だけではあまり面白くないと僕は思っているんですね。かなり撤退戦な感じがしているんです。リサーチの誠実さより、その作家がリサーチをやめた瞬間、つまりリサーチが作品になると手ごたえを感じた瞬間にこそ「欲望」が現れているのではないでしょうか。

それで「合成」という話が面白さを持つとすれば、これを回避する、全然違うフィクションの側面を持った実験のようにも思えます。ファクト・チェックの側にどんどん行って、かつモダニズムは自己フィードバック機能だから、どんどん透明なものが透明じゃなかったって言ってくみたいな制度論になっていく。だからもし合成という言葉が、これらを通過していく可能性があるとすれば、面白さを感じます。

前林　沖縄の取材を始めたのは、基地騒音の「再現」から入ったんです。でも結局それはフィクションになってしまうんですね。体験した側の受け取り方としては、そう言うしかないんでしょう。実際に録音された騒音を精度を上げ、同じような音量で再生してもそれは再現にはならない。そういうコミュニケーションは降りようと思いました。そこから「合成」というものにつながるという感じです。

長谷川　山本芳翠の《琉球漁夫釣之図》にしてもそうですが、絵画は特に、フィクションが入っているじゃないですか。虹は絶対に無かっただろうなとか（笑）。舟の形がおかしいだとか。想像で描いているようなところもありますよね。従来のメディア・アートの利点かつ両刃の剣は、「リアリズム」の実装がどこかにあることだと思います。４Kや８Kへとどんどん高解像度になることででっちあげられる「事実性」や、最新の機材を使うことそれ自体がコンテンポラリーなんだと転倒する事態があります。前林さんは、つまりそこにちゃんとギャップがあることを示すために、わりとベタに「合成」を探求されているということなんですね。それはとても興味がありますね。

ところで、僕の親戚が大塚に住んでいて、都営住宅なんですけど、目の前が山手線なんですよ。面白いのは、朝は数分刻みで走っているじゃないですか。音がすごいんですけど、意外とあんまり気にならないんです。でもテレビを見ているときに、肝心のシーンで山手線が来て、聞こえなくなったりすると、その騒音に気づくんですよね。オスプレイに関しても、同じような経験を僕はしていて、みんなドライブしていて、しゃべっているときに気がつくわけです。それまでも飛び交っていたはずなんだけど、環境音になっていて、自分がしゃべった声が相手に届かなかったときに、気がつく。

ある意味で美術館というのも、強制的にこうした状態を気づかせる装置じゃないですか。その空間で生じている現象を意識化におかせる装置。特殊なものがいま存在しているのだから「聴け！」みたいな。その辺で展示の作戦を取れないですかね。

展示空間って複数のルールが並走されて、ルールの破れがポイントだったりします。鑑賞の過程でルールが身体化されて、ルールの破れに身体的に気持ち悪さを覚える。美術館ってそういうことをする場所で、大事な気持ち悪さだと思うんですけどね。

意味批判力としての音響

伊村　私が今回の展覧会で違和感に感じていたところは、前林さんが、チラシに「風景画の音によるアップデート」と書いていたことなんです。サウンドが絵画を「アップデート」するのか？　ということですね。

前林　展示会場の入口に《沖縄海岸風景アップデート》という映像作品を展示しました。内容は、この美術館で最初に《琉球漁夫釣之図》をみたときの展示作業風景から始まります。ライトを当てると、絵画が現れるんです

が、その海岸風景を「アップデート」するということなんですよね。

山本芳翠は北斎の《琉球八景》も念頭にあっただろうし、北斎も描れた琉球を元にこれを描いていて、そこには富士山まで描かれています。これもある種の合成ですね。これに近い感覚で、僕が情報空間で受け取った現在の沖縄の海岸風景を映像で押さえていって、嘉手納や辺野古まで入るんですが、それらを編集しています。情報空間の中で得られた風景をとりあえず2017年の時点でアップデートするっていう意味合いだったので、絵画というよりも風景を対象としていたつもりです。

伊村　記録も含めて、合成という認識だということなんですね。アップデートというのは、普通に考えると、技術を介したことですが、それとは違うということを意識的にしていたという考え方なんでしょうか？　美術館での絵画の展示を撮影している映像が、なにか美術館制度を補完しているように、逆説的に見えたんですね、私には。

前林　僕としては、史実的な空間を広げるという意味で、「アップデート」を考えました。だからある意味、時代的な差異の対極を並べたいというのが、風景画の「海岸」といまの海岸風景の映像を並置した理由です。

長谷川　確かにアップデートっていうのは、字義通りだから、日付を合わせるっていう。つまり現在において考えるということなんですね。引き写して考えるという意味。確かに「アップデート」は誤解を生みやすい言葉ですよ。「越えたんだぞ。俺はこれを越えたぞ」みたいな意味を含みうるから。メディア・アートが常に持つ、最新の機材の方がいい。そんなことはない。みたいな戦いをすることになる。

前林　もちろん4つの作品から構成されている展示の全体としては、いろいろな「アップデート」が、含まれています。僕がメディア・アートで使っていた手法もアップデートしています。そういうものを同時に並べていたんですね。そういう意味では、別にメディア・アートにおける手法とか美術制度ということに極力よっかからないように、それでもそれを使ってなんらかの空間を、美術館の中で広げることができるのか？　という問いがありました。そこら辺がどう受け取られたのかはとても気になるところです。

伊村　私の関心としてあるのは、新しいメディアを作品として作る、またはメディア環境を作るということなんです。そういう側面が未だにメディア・アートに可能性を感じる側面で、社会との接点を見出すことになる。どういう立場で自分のメディアを使っているのかということですね。マス・メディアに寄せる立場もあるでしょうし、個人としてすることで、パロディになる場合もあるでしょう。先行する美術作品をトレースすることもあるだろうとは思うわけです。私の場合、なんらかの立場でメディアを使う作家や作品の持つ批評性に興味があるので、そうした観点から「アップデート」と呼ぶことの価値に興味を持って、先ほどの違和感ということを述べました。実際にその前林さんの作品を経験した際に、美術史との関係が気になりました。山本芳翠の歴史だけでなく、今日伺った前林さんの歴史も考えさせられます。ICCの無響室以来、表現のトリガーになっている要素としてのメトロノームも面白い。メトロノームがソナーとしての役割を果たしているという話もありましたね。

いま美術館の中に空間を拡張するといったとき、異質なものを美術館の中に入れる、特に音を展示するということ、絵画と出会わせることで、ラディカルに美術館の空間の価値体系を変えることもできると思うんですよね。そういう意味では、今回の展示は、私にとって、山本芳翠を通じて、日本の美術制度や美術館の制度の方が前景化しているように思われたということなんですよね。これは、観衆でもある私の側の問題かも知れないですが、今後とも考えてみたい課題です。

線の絡まりが場所を作る

前林　《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》では、具体的な音源は、ほとんどわからないように出しているんですね。確かにオスプレイの音は使っているんだけれど、特定されないような使い方です。全体的には波の音がメインで、その波に紛れるように音源が現れてきます。例えば、海岸で遊んでいる米国人の家族なのか、子供たちが騒いでいるみたいな感じだとか、そういうような音が波間から聞こえてくるような感じです。それっぽいけどそれとはわからないだろうなっていうラインを作って

音響を重ね合わせています。しかも、他の3つの作品も音を出しているので、それらが若干混じりあう感じなんです。会場の空間を区切れないとか、ある意味仕方ない部分もありますが、意図的な部分もありますね。全体的な印象ではザワザワと波の音がしている中で、いろいろな作品の体験があるという空間構成だったと思うんです。確かに美術館制度のなかでそれを展開したことで、ある種の効果があったのかもしれないですね。それによって体験にどのような亀裂を生むのかというところは、チャレンジしたところなんです。

伊村　会場に入ってすぐの《6 walks with metronome》、あのメトロノームの音を聴かせる空間が、私はとても重要な気がして、これまでに発表してきた作品は、1点ずつ体験することが前提ですよね。でも、今回はあの音を介して、前林さんのいままでの作品を想起しながら、他の作品を体験していくことが重要だった気がしています。

前林　これまでの自身の作品の、これまでの意味とは違う「合成」になっていたと思います。ヒントとしては、ティム・インゴルドの『ラインズ』をリファレンスしたんですね。場所というものが、線の絡まりとしてあるという考え方です。そこには自分が関わってきたメディア・アート作品の展開の線というのも絶対あるわけで、それがこの場においてどのように接合できるのかという課題はやっぱりあったんです。

伊村　先ほど、新しいメディアを作る、またはメディア環境を作るという話をしましたが、これらをメディアを使うという立場に置き換えてしまった時に、できることもあると思うのですよね。空間を作る上で、歴史的なコンテクストを再配置する要素はいろいろあると思うのですが、今回は順路が重要だったと思います。それが無いと、山本芳翠と出会う意味が無かったとさえ思います。

――　伊村さんの考え方に私も同意するのですが、山本芳翠の作品のコンテクストが、前林さんのコンテクストを再編したわけでしょう。いや、再編の関係は逆ともいえる。だから今日、メディア・アートやサウンド・アートの議論が成立している。物議を醸す展覧会であるということなんだと改めて思いますね。私が妄想するのは、前林さんの展示を体験した観衆が、別の機会に《琉球漁夫釣之図》を見た際、この絵のなかにオスプレイの音を想起して、過去に遡って、明治天皇や伊藤博文もこの絵画越しに、現在の沖縄を知るがいいと、換喩的な暴力を概念として発動させることだと思います。

長谷川　僕は、解決策としては山本芳翠の絵をモニターにすればよかったのでは、と思うんですよね。

前林　実はそういう意味で、2つの映像を展示したんですよね。そもそも入口に置いてあるのは、絵が掛けられ、壁に吊られ、照明を当てるっていうシーンを撮っているわけですが、まずはこれで、この作品を「括弧に入れる」ということを示していたんです。奥の作品では、絵画の細部をクローズアップした映像も流れます。

――　収蔵庫からライブ中継でモニターに映すとか（笑）。しかしこの話は、先ほどの長谷川さんの指摘でいえば、レイヤーを見出す議論に陥るというか、私はこの手の議論が丁寧に行われてこなかった分野として、メディア・アートやサウンド・アートがあると思っているので、長谷川さんの批判力も借りつつ、議論していきたいところです。

長谷川　ほんとに「レイヤーを見つけたら勝ちだ」みたいなのは、90年代からゼロ年代に圧倒的なピークを持って流行りましたよね。だから次に行かなきゃいけないと思っています。ただもう制度批判やサウンド・アートは古いからいらないとか、一時代のジャンルだったんだって切断するのは絶対によくないですよね。ただ、少なくとも制度批判自体が作品のゴールになっていると居心地の悪さや哀しさが発生する。最近、僕はよく言っているんですけど、制度批判は通り過ぎなきゃいけないんだと。制度批判を無視することではなく、ちゃんと通り過ぎるっていう。切実に通り過ぎる。でもその時間を限りなく一瞬にするっていう方法を考えたい。多くの先人の努力の積み重ねがあるからこそ、いま、制度批判は目的ではなく条件なんですよ。

サウンド・スケープ批判としての音響合成

前林　そもそもの話しに戻っておきたいと思いますが、僕が関わってきたメディア表現の分野において、絵と音

を繋げるということに着目すれば、可能性なんか、全然ありうるわけじゃないですか。そこに、じゃあ、絵画に音を合わせてみたらどうなるのかみたいなこともありますよね。もしかしたら何も起こらないかもしれないけど（笑）。でもそういう「体験」が生まれますよね。メディア体験の中でなにかが生まれ、発見されていくかもしれない。わりとそういうところでは楽観的なんです。

サウンド・アートで言えば、やっぱりそこら辺の根本的な議論が聞かれなくなって久しいですよね。ティム・インゴルドの参照になりますが、2006年くらいに“Against Soundscape”という論考を書いていて、徹底的にマリー・シェーファーを批判しているんです。要するに、視覚芸術が光から離れ、技法によって網膜をスクリーン化しているという話に批判を加えた上で、「サウンドスケープ」も結局はそういうものになっているんじゃないかという指摘です。そこで「サウンドっていうのはなんなんだ？」ということをいま1度、考えてみようと。それは、「聞こえる」ということしかないでしょうと。いろいろな媒質の中で、空間の中で。そこから何が現象するかをちゃんととらえていくということを言っている。これは一理あるなと思っています。やっぱりその意味で場所に足を運び、そこを歩かなきゃならないというか、経験のストックを高めていく必要があると思っています。今回の芳翠の絵にいたるには、自分のこれまでの4、5年の沖縄の経験がベースになっていますし、ある意味、今回の展示は「サウンドスケープ」への応答としてあったのかも知れません。

サウンド・アートがもつひとつの課題は、「サウンドスケープ」という視覚的な比喩によってお茶を濁さずに、どう音を聴く設定や状況を作れるか？コンテクスト化できるか？　ということにあると思います。今回の展示も、絵を見て、聞くための舞台としてあった。こちらはそのような「空間」を用意して、鑑賞者は、それぞれの知識からなにかを読み取り、イメージする。そのような合成の場に立ってもらう。長谷川さんとの話で、展覧会ということが合成の場であるということが確認できました。

―― メディア・アート、サウンド・アートに関して言うと、この20年間で弱かったことは、大学に吸収されて、この分野はプロポーザル・ベースになったわけですが、圧倒的に他者の眼差しで批評されることを失ってしまったということだと思っています。改めて批評の必要性を考えたいと思いました。

長谷川　それで言うと、僕は多くの美術批評家が、展覧会批評できないことが気になっています。個別の作品自体や作家のキャリアから俯瞰した分析はうまいんですけど、展覧会全体の批評としては、不十分ではないかと思うものがいっぱいある。いちばんひどいのは、任意の何点かを（展覧会のマッピングとは無関係に）取り上げることですね。キュレーターは物理的な展示構成と言説生成を同時にしているはずで、そのダイナミクスを批評する必要性があります。

―― 前林さんの展覧会がある意味で、僕自身にとっても物議を醸すものとして記憶に痕跡を残していたのですが、改めてその問題提起を確認することができました。どうもありがとうございました。

（2018年2月4日、岐阜県美術館にて）

Reference

旅と場所、あるいは「無理」と「合成」

Journey and Place, or “Unreasonableness” and “Synthesis”

佐原 浩一郎
SAHARA Koichiro

前林明次『場所をつくる旅』展における体験は以下のように推移する。

1.《沖縄海岸風景アップデート》

ここでは「沖縄」というひとつの地理的な質が、「1887年」の「絵画」と「2017年」の「現実の風景」とに分割され、それらがひとつの映像のなかで対置されている。絵画は無数の細部を内包しており、現実の風景は沖縄の無数の海岸を指示している。絵画は固有の聴覚的なものおよび時間性を有しており、現実の風景は現実の音および現実的な時間性を伴っている。

2.《6 walks with metronome》

六つの音源のなかのいくつかの音源が意識的に一度に認識され、それらの重なりによってひとつの音の空間が生み出される（複数の環境の重なり合い）。同時に、いくつかのメトロノームのテンポが同居し、ひとつのリズムが構成される（複数の同じテンポの混在）。体験者が展示空間内を移動することによって、一度に認識される音源が交代し、その都度複数のメトロノームによって作り出されるリズムが変化する。

3.《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》

直接的な因果関係を認めることのできない「1887年頃の沖縄の海岸が描かれた絵画」と「2012年以降の沖縄の（合成された）音」が同時に提示される。このとき絵と音の相互作用は、ひとつの有機体としての体験者における同時性に委ねられているように思われる。しかし絵と音の重ね合わせは依然として「感覚的に唐突」なものであり、ひとつの「無理」としてわたしたちの知覚を宙吊りにする。

4.《沖縄海岸風景 - 糸満》

「絵画が描かれた地理的な点（ひとつの不動の空間座標系におけるひとつの点）」の発掘作業。この作業によって、人々の記憶がその地点を指し示すというところへと至り着く。しかしそれと同時に、絵画のなかに描かれている様々な要素が、人々の記憶のなかの当時の沖縄の様子と整合しないということが明らかになる。

＊＊＊

あらためてこの構成を見ると、四作品が恣意的に並べられているのではなく、ある理由にもとづいて構成されているということがよく分かる。というのは、すべての作品を通して鑑賞することによって、《沖縄海岸風景アップデート》が新たな意味を帯びるようになっていると思われるからである。例えば、《沖縄海岸風景 - 糸満》の終盤の風景は、直接的に展示の開始地点への循環を促している。《沖縄海岸風景アップデート》における新たな意味はいかにして現れるのか、《6 walks with metronome》から順に検討してみたい。

《6 walks with metronome》

展示室に入って最初にわたしたちが立ち入ることになるのは、六つのスピーカーによって取り囲まれた空間である。体験者は、身体の位置を移動させたり身体の方向を変化させたりすることによって、六つの音がそれぞれに大きくあるいは小さくなるという変化を認めることができる。必然的に、聴こえていたある音が聴こえなくなったり、聴こえていなかったある音が聴こえるようになったりするのだが、そのことを判明に示しているのはテンポを刻むメトロノームの音である。六つの環境音はそれぞれに、際立つ音（「音は『記号』としてものごとを分離する」）の背後に際立たない背景的な音を有している。例えば、体験者が身体の位置を移動させ、それまで聴こえていなかった「1. 那覇・国際通り」の音が新たに聴こえるようになるとき、その推移のさなかに「1. 那覇・国際通り」の音における際立つ音が一度も現れず、背景的な音だけが現れているというケースを考察してみるならば、その音（の全体）が新たに聴こえるようになっているということを認識するのは非常に困難であるのではな

いだろうか。

しかし、テンポを刻む音は、おのおのの環境音に正則性を付与していて、それゆえに、例えば「1. 那覇・国際通り」の音であれば、そのメトロノームの音の、他のメトロノームの音との不一致によって、その音が他の五つの音とは異なるものであるということを認識することが可能となる。したがって、これまで聴こえていなかった環境音が新たに聴こえるようになるとき、仮に際立つ音が現れなかったとしても、これまでとは一致しないメトロノームの音が現れることによって、（それがソナーとして作用している以上は）それによって折りたたまれながら耳元で展開される新たな際立たない背景音の存在を、わたしたちは理解することができるようになる。

異なる六つの質は、音質などの録音条件を均一に揃えることなどによって、互いに識別のできないひとつの輪郭のうちに入り込むことになるだろう。ちなみにここで思い起こされるのは、ギャグアニメの乱闘シーンにおいて、キャラクターたちがもうもうと立ち込める土煙のなかに包み込まれているといった場面である（キャラクターの身体の一部が断続的に明瞭に現れるにしても）。それぞれのキャラクターは、立ち込める土煙のなかでその輪郭を失い、ひとつの総合のなかへと溶け込んでいく。換言するならば、ヘーゲル的なジンテーゼ（synthese）が実現されるということ、つまりそれぞれの質がもはや対立することのできないような場が実現されるということである。

しかし、《6 walks with metronome》ではそのような総合（synthesis）が実現されるにとどまらず、六つのメトロノームの音のズレによって生成されるリズムが、本作におけるもうひとつの方向を指示しているのを見て取ることができる。筆者が体験したところでは、一度に三つか四つのメトロノームの音が意識的に認識された。たとえばその組合せが1, 2, 5, 6であったとしよう。展示空間を移動したり向きを変えたりすることによって、組合せは2, 5, 6になり、次いで2, 4, 5, 6になり、さらに4, 5になるというように推移してゆく。テンポを刻む二つ以上の音によって構成され、それぞれのテンポの始点のズレによって生じるリズムもまた、メトロノームの組合せの変化に準じてその有り様を変化させてゆく。例えば今述べたような推移における場合、リズムは、（仮に一小節が一秒〔テンポ＝60〕であるならば）「♪-♪---♪♪」→「--♪---♪♪」→「--♪-♪-♪♪」→「----♪-♪-」のように推移してゆくということが考えられうる（もちろん実際には一小節が八等分されるわけではなくて、その分割は無限であるだろう）。

変化するもろもろのリズムは、一秒という同一性の根底でその姿を隠しながら質的な現れに対して作用する潜在的なファクターであると言うことができる。つまりテンポというものが現れを均質化し、表象として取り扱うことを強制するような時空間であるならば、リズムは、表象の篩を通過してしまうような潜在的な時空間における実在性として考えられなければならないものであるということである。このことは、ライプニッツ的な微分に通じるものであり、表象の内容や量ではなく内的な諸対象の比こそが根源的な力であるとするその思考に接近している（そしてここでの同一性は、「最善世界」あるいは「共可能性」などと呼ばれる）。

ヘーゲル的なアウフヘーベン（止揚、持ち上げ）によって構築されていた総合的な同一性（つまりジンテーゼ）は、根源的なところへと遡ることによって発見されたリズムの流入を余儀なくされ、そのことによってまったくもって反転し、ライプニッツ的な共可能性において考えられなければならなくなるだろう。総合が変化すると言っても、それは見た目上の変化に帰せられることはなく、無限小の場における潜在的なリズムの配分の変化において考えられなければならない。このようにして、本作は表象の根底にあるリズム的な場を見出している、ということができるのではないだろうか。

《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》

リーフレットのなかで述べられている「イメージの場」という言葉の意味は、今述べたような「リズム的な場」という言葉のもつ意味と近いところにあるのではないかと思われる。「イメージの場」は、「無理」という事態を伴う「音と絵の相互作用」のなかで作り出され、その「無理」ということが「イメージの場」を喚起させるのだと作者は述べている。音はここでひとつの領土であることを逃れようとしている。確かに幾つもの音が交差し、「沖縄」というひとつの領土が重層化され、合成されているということができるだろう。しかし、（《6 walks with metronome》で示されているように）潜在的な風景をも味方につけた「沖縄」という領土性は、絵に重ねられることによってこそ、その重ね難さを浮き彫りにする。

絵画は複数の感覚のひとつの集合体であり、視覚性のみならず、音や匂い、あるいは危険性などを一手に携えている。それは、記録としての視覚性やそこから抽出される音といったものを越えて、それ自身の潜在性における特異な視覚性や音、あるいはそのように分割できないような複合的感覚を内包している。したがって、本作において音は、絵の直接的な視覚性のBGMとして装飾されているのではなく、装飾のための共通の土台を持たず、おのおのの領土が置かれるような共通の大地も持たない

ような「絵」というものと対峙させられることになる。

絵が器官的な感覚の次元（視覚 - 眼）でしか考えられず、単純な視覚性以外の感覚を伴わないとすれば、音は、沈黙する絵とともに全体を構成するような部分として振る舞わざるをえない。本作において、音と絵がそのような部分であるにすぎないということであるならば、それらは「沖縄」という概念の同一性、あるいは極めて類似的な連続性に拘束され、「イメージの場」などはそこに構成されるべくもない。それゆえに、両者の相互作用は、同一的で類似的な「沖縄」においてではなく、「無理」と同一視されてしかるべき「沖縄」において生成するということになる。このとき「沖縄」は、経験不可能な潜在性によって亀裂を入れられ、わたしたちに対するひとつの問題として、しかももろもろの対立に回収されることがなく、その場所を知っている者が誰もいないようなひとつの問題として、つまり決定的な差異を引き受ける「イメージの場」として新たに現れるということでなければならない。

音が変化してゆく一方で、絵画は自らに固有の時間を動かそうと試みる。あくまでも個人的な体験のレベルでは、音の現れと絵画の現れが一致するということはない。自らの身体において音が際立ったとしても、絵画の視覚性がその背景となることはなく、またその逆も然りである。しかしあくまでもこうした事態は、器官的な感覚の次元においてのみ可能であるとされ、そうした次元においてのみ「無理」であるとされる。「非」器官的な感覚の次元においては、「無理」は一転して肯定の対象となるだろう。あるいは、「無理」が非器官的な感覚の次元を肯定すると言うべきか。いずれにしても「無理」において両者はある意味で「合成」される。もしくは、合成されるならば、両者は潜在的で強度的な要素とならなければならない。この場合、強度の次元はまさに非器官的な感覚の次元と響き合っている。

だとするならば、《6 walks with metronome》と《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》とは、いずれも純粋記憶的あるいは純粋過去的な感覚の次元を開示しているということにはならないだろうか。すなわち「イメージの場」は、「リズム的な場」と同様に、複数の線がおのおのに有しているもろもろの振動を、そうした場において束ね、共鳴させているのではないだろうか。しかし、「イメージの場」が「リズム的な場」と同様のものであるとするならば、この「リズム的な場」は、《6 walks with metronome》における「リズム的な場」とは本性の異なるものでなければならない。なぜならば、《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》における強度的な次元は、先に述べたような「共可能性」に支えられている限りでの非器官的な感覚の次元と同一視されるべきものではないであろうからである。

絵画と音それぞれの器官的な感覚が混じり合うのではなく、それぞれの「非」器官的な感覚が何らかのかたちで交通させられ、それらがその「交通させるもの」のために同時に消失「しようとする」ところ、そこに強度的な次元があるのではないかと思われる。絵がその固有性とは別の方向を指すようになり、音がその潜在的な同一性を弱め、他へとアプローチしようとするとき、「無理」が肯定的な「イメージの場」を伴って立ち上がる。このような場は、なにも音や絵が自律するには未熟であり、それにつけ込んで外的なものがそれらを支配するということによって創出されるなどということではない。反対に、音や絵が十分に自律的、あるいは強度的であるがゆえに、両者は決して単純な表象に絡め取られてしまうことなく、だからこそそのような「イメージの場」が可能となっているのである。

こうしたことは、リーフレットおいて指摘されているように、洋画の技法と東洋のお伽話とのあいだの「無理」を引き受けた芳翠においても同様に言えるのかもしれない。もちろん芳翠の場合には、表象の次元と虚構の次元とが非常に近接しているということについて留意されなければならないのだが、それでもそこにはある断絶の痕跡が見て取られるように思われる。《沖縄海岸風景 - 糸満》によっていよいよ明らかとなるのだが、音の沖縄と絵の沖縄はひとつの全体を構成するのではなく、それぞれが混じり合うことなく振幅する。「自分の心の中において同時進行で編集している千のリール」というものをどのように理解するかが両者を分かつだろう。

《沖縄海岸風景 - 糸満》～《沖縄海岸風景アップデート》

最後に、映像作品《沖縄海岸風景 - 糸満》が、展示室の最奥部でわたしたちを待ち構えている。それは、「山本芳翠の絵画《琉球漁夫釣之図》が描かれた地理的な点（ひとつの不動の空間座標系におけるひとつの点）」を探し求める様子を収めたドキュメンタリーである。人々の証言によって、その場所は糸満であるということが指し示されるのだが、もしそれが事実であるならば、絵の中に描かれている様々な要素において、非記録的な痕跡を認めなければならないということが明らかになる。つまり、芳翠は当時強い記録的要請のもとに置かれていたにもかかわらず、記録的正確性に縛られることなく、ノンフィクションのフィクション的再現のようにしてこの絵を描いたのだということである（芳翠がフランスで師事した画家ジェロームは、過去の史実を題材として多くの作品を生み出している）。

芳翠は直接的な視覚性よりも、思い出の感覚、つまり想起にもとづいて描くことを好む画家であると思われる。単一的な視覚性をそのまま絵画に写し取るのではなく、複数の想起を絵画のなかに描き込む（しかしそれらは写実的な単一的表面性によって抽象化されているようにも感じられる）。《琉球漁夫釣之図》は、特定の場所の記録としてのイメージを正確に有するものではなく、どちらかと言えば絵画的な訴求性のほうへと傾斜したものであると言えるだろう。こうした現れは、写真が大衆化してゆくこの時代の状況と複雑に絡み合いながら構築されたものであると推測される。

それでもなお、もろもろの想起はそれぞれに光学的で現実的なイメージと結びついていなければならないとするような良識が執拗に介入してくるかもしれない。しかし、映像のなかに登場する白銀堂という拝所の御神体である大きな岩によって、そのような良識はいかほどのものでもないということが指示されているのではないだろうか。つまり、あの岩は良識の強制力を無力化するようなより深い力であるのではないだろうか。それも、両者を「限定された」非器官的な感覚のなかに幽閉してしまうのではなく、「無理」において二つの非器官的な感覚（絵の糸満と現在の糸満）の振幅を可能にするようなものとして。

「現実的な真実」が存在するということではない。「現実的な真実」と照らし合わせたときに誤りであるとされるような世界は、それ自身においては充足しており、それ自身他と異なるものとして表現されている。したがって問題となるのは、本作において、このような世界は果たして「現実的な真実」に従属しなければならないのか、ということである。同一的な世界においては共立しえないことをいかにして共立させるか。絵画と外延的現実を、表象としての物理的な時間性と表現としての内包的な時間性を、絵画における時間性と音響表現における時間性を、過去（1887年）と現在（2017年）を、混合しえない二つの非器官的感覚を。絵画が描かれた「場所」は、時間的な広がりのなかで特定の地点を過去へと遡ることによっては決して発見されることがない。その場所は、様々な要素が、時間的なあるいは空間的な広がりの下で組織されるよりも早く、すなわち経験可能な形態を身にまとうよりも早く相互に関係し合うような、ものごとの発生以前の潜在的な領域である。そしてわたしたちはそこに向かって現実化のプロセスを遡ることになる。

本展示において、作者は非器官的な身体の力を体験者において感覚させるにとどまらず、そうした力そのものを外から肯定するような力を引き出そうとしているように感じられる。そのような外の力を、《沖縄海岸風景 - 糸満》における大きな岩に象徴させようとする筆者の解釈はあまりにも早急で媒介的なのかもしれないが、そうした解釈云々を抜きにしても、ひとつの身体を他と関係させるような力が、この展示における異なる世界のあらゆる身体を縫い上げているとは言えないだろうか。このような力は外の力ではあるが、物理的な因果律に従うような外在的な力ではもちろんなく、わたしたちの身体の内在的な力を世界の外から活気づけるような力、換言するならば、身体の根源的な力を肯定するような「より根源的な」力である。わたしたちは身体の「ために」、その都度身体を離れるだろう。

こうしたことから《沖縄海岸風景アップデート》は、その当初の印象を自ずとアップデートしていると言える。もしも当初の印象が、強く政治性を含むものであったとしても、新たな意味は政治性をも別のかたちにアップデートし、決してそれを捨て去るということはない。「より根源的な」力にとってみれば、大きく異なる1887年の沖縄の風景と現在の沖縄の風景とは、いずれかが上位であり、いずれかが下位であるようなヒエラルキーにおいて秩序化されることはない。両者は互いに異なる世界の沖縄でありながら、自らの属する世界の正統性に満足することはない。いずれにしても沖縄はこの先も変化するだろう。であるならば、両者はいずれもある時期の沖縄の固定的な姿であるということではなく、「ある時期」という基準で考えることのできない「変化」それ自体を表現するものであるということになるのではないだろうか。

鑑賞者は、無数の線を合成し共鳴させる《6 walks with metronome》における総合的な場から、ひとつの合成とそれとは別の合成とを振幅させる《〈琉球漁夫釣之図〉のための沖縄音響合成》における結合的な場を経て、《沖縄海岸風景 – 糸満》における不一致の浜辺へと至る。それは「無理」をまたぐようなひとつの試みとして、あるいはひとつの賭けとして本展示を貫いている「旅」である。確かに、《琉球漁夫釣之図》は、山本芳翠がそのなかに描き入れたものを目にしたいくつかの特定の場所に基づいているのかもしれない。しかし「無理」としての「旅」が、そのような因果関係のあいだに対岸も見えないような大河を導入することになるだろう。旅によって作られる「場所」とはそのような意味における大河であり、それが否定を量産するような類似や対立を越えて世界を再び活気づけている。

研究ノート
1960〜70年代に見られる芸術表現の研究拠点形成と資料アーカイブの構築
（科研費15K02129）

1960〜70年代に見られる芸術表現の研究拠点形成と資料アーカイブの構築
IAMAS講師　伊村 靖子

「精神生理学研究所」というオルタナティブ・スペース
東京国立近代美術館主任研究員　鈴木 勝雄

乾いた描画に輸血せよ ——60年代から70年代におけるコピー機とアーティスト
東京ステーションギャラリー学芸員　成相 肇

研究ノート

1960～70年代に見られる芸術表現の研究拠点形成と資料アーカイブの構築[1]

Formation of Research Hub and Archiving Materials for Art Study in 1960s-70s

伊村 靖子（IAMAS講師）
IMURA Yasuko（IAMAS）

研究の背景

本研究は、1960～70年代日本の美術資料を文化資源として捉え、調査研究を行うことにより、美術史と周辺領域との接点を検証し、戦後日本の芸術表現史の枠組みそのものを問い直すことを目的とするものである。その背景として、60～70年代の芸術表現は、美術、デザイン、音楽、映画、テレビ、アニメーション等の領域横断的な試みと、イヴェントやパフォーマンス、インスタレーション等の多様な活動によって特徴づけられる。これらの表現は一過性の形式であり、オリジナル作品が現存しないことが多く、したがって記録としての資料の調査が研究上重要な意味を持つ。特に70年代には自主的なメディアを活用した表現活動がさらに活発化していくことから、資料は単なる「記録」以上の意味を持つと考えられる。とりわけ、概念芸術の展開において、雑誌、写真、フィルム、テレビ等のメディアが果たした通信媒体としての役割とは何であったのか、そして、複製による表現の特質について議論したいと考えた。

本研究のもう一つの特徴は、従来の所蔵作品管理・図書管理等の枠組みに依拠しない美術資料の体系的な収集・保存へ向けたケーススタディとしての位置づけにある。国立新美術館において、「精神生理学研究所」関連資料の受入れから目録作成へ向けてのディスカッション、概念芸術のコンテクストの再配置を通じて、美術史の基礎研究のみならず同時代の社会・文化との接点を明示することを目指した。

「精神生理学研究所」研究と各論考の位置づけ

「精神生理学研究所」とは、1969年から70年にかけて、稲憲一郎、竹田潔、島村清治の呼びかけによって行われた表現活動である。この活動は、当時、東京造形芸術大学の学生であった稲憲、竹田、島村によるもので、各表現者が存在する場所を研究所とみなし、東京研究所（稲憲一郎）を拠点に、新潟研究所、茨城研究所、群馬研究所、モロッコ研究所、長野研究所等の各拠点の作家、参加者[2]に呼びかけ、以下の手順を経る。

（1）各拠点より、決められた日時の行為（あるいは無行為）に関する「データ」（手稿、印刷物、写真、オブジェ等の原資料）を東京研究所宛に郵送。
（2）東京研究所でゼロックス等の複製技術によって「データ」を紙に複写。
（3）2の複写物をトレーシングペーパーの帯で研究所ごとに束ね、「精神生理学研究所」という活字風のレタリングをほどこしたトレーシングペーパー製封筒におさめる。これを「原本」と呼ぶ。
（4）再び各拠点へ郵送。

この活動は、1969年12月7日15時00分の「第1回精神生理学研究所」を皮切りに、1970年1月4日12時00分、2月8日12時00分、3月8日12時00分、4月12日12時00分、5月10日12時00分までの6回（第一次）および5月10日12時00分以降を含め全7回にわたり続けられた。こ

1　科研費15K02129、研究代表者：伊村靖子、研究分担者：鈴木勝雄（東京国立近代美術館主任研究員）、松井茂
2　拠点は全部で16ヶ所ある。東京研究所（稲憲一郎）、新潟研究所（堀川紀夫）、茨城研究所（江面驍）、群馬研究所（島村清治）、モロッコ研究所（和田秀夫）、長野研究所（竹田潔）、広島研究所（斉藤俊徳）、前田研究所（前田常作）、前山研究所（前山忠）、出口研究所（出口皓一）、松沢研究所（松沢宥）、糸井研究所（糸井貫二）、明石研究所（明石晋）、東野研究所（東野芳明）、永井研究所（永井武生）、斉藤研究所（斉藤よしあき）。

れらの一連の活動を、彼ら自身が「不可視的美術館」と形容したことからは、アンドレ・マルローの「空想の美術館」からの着想が窺える。「精神生理学研究所」は、同時代の美術制度への投げかけとともに、美術とインフラ、美術と都市との関係を浮かび上がらせる記録でもある点が独創的である。

「精神生理学研究所」を同時代の芸術の文脈に置き換えるならば、メール・アートとしての側面、ゼロックス等の複製技術により独自の表現媒体を構想・実現した点に注目できる。当時日本で普及し始めたゼロックスや青焼で手稿、印刷物、写真、オブジェ等を複写するというプロセスにおいて、あらゆるものの質感や意味を複写後のテクスチャーに還元した状態を、作品とみなした点に特徴がある。ゼロックスによる芸術表現の系譜については、成相肇が本紀要に論考を寄稿している。

加えて、表現形式自体の提案である点や、各地で同時多発的に行われることを可視化する試みという点では、情報デザインにも通じる要素がある。これらの点に焦点をあてた拙稿として、「「精神生理学研究所」――メディア論としての作家表現」『NACT Review 国立新美術館研究紀要』第4号（2017年12月）108～119頁がある。

さらに、郵便制度を利用し、自主的なメディアによって新たなネットワークを構築した点から、同時代のコミューン運動をはじめとする共同体の議論の中に、彼らの活動を位置づけることができる。鈴木勝雄は本紀要において、70年前後を政治の季節の転換期と捉え、芸術表現とカウンター・カルチャーの動向を関連づけた言説研究を寄稿している。

「精神生理学研究所」関連資料の内訳

同資料は、2015年4月に稲憲一郎より、国立新美術館に寄贈された。その内訳は以下の通りである。寄贈時の原秩序を尊重し、資料相互の関連性をできる限り損なわないように所蔵することにより、「精神生理学研究所」の活動および稲個人の活動、人的なネットワークが見える状態を心がけた。あわせて、鈴木勝雄とともに稲に対して行ったインタビュー「美術資料をめぐる回想　稲憲一郎氏に聞く――「精神生理学研究所」（1969～1970年）を中心として」を、『NACT Review 国立新美術館研究紀要』第4号（2017年12月）318～332頁に掲載した。

「精神生理学研究所」関連資料

①精神生理学研究所資料（1969～2009年）
・原資料（第1～6回、精神生理学研究所・以降）
・原本（第4～6回）
・トレーシングペーパー製封筒
・呼びかけ書
・通信物（封筒、手紙類）
・額装（第1～6回）*2009年6月1日～6月6日のギャラリー檜での展覧会「1960-1970 精神生理学研究所」の際に額装された資料
・『精神生理学研究所』（復刻版）1部
・『1969-1970　精神生理学研究所』（封筒を含めた再現版）1部
・『1969-1970　精神生理学研究所』CD-R（3枚組）1枚
・DVD 1枚（復刻版の画像、私家版）
・額装展示風景の参考資料

②稲憲一郎氏個人の作家活動に関する資料（1969～1973年）

art & project関係資料（1969～1972年）
・『art & project　bulletin』17、20、21、22、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、41、42、43、47、48、49、50、51、52、53、54、56、61、62号、「catalogue of our bulletins」、「art & project announces the publication of a booklet containing twenty works of Lawrence weiner in english and dutch」、「please take due note of our new address and telephone number」、「a sculpture by richerd long will be exhibition at art & project from july 17 until august 6, 1971, daily (except sunday and Monday) from 11 a.m. till 5 p.m.」、「An art exhibition of new works by Gilbert & George will be held from Wednesday, December 22, 1971, from 11 a.m. till 5 p.m. Private view on Tuesday, December 21, 1971, from 9 till 10 p.m.」、「summer」*精神生理学研究所を含む、「nirvana commune」

'73/5・〈実務〉と〈実施〉・12人展関係資料（1972～1973年）
・『記録帯』No.3, No.4（1972年5月、1973年5月）
・'73/5・〈実務〉と〈実施〉・12人展　案内状＋封筒 2部（1973年5月14～12日、5月14～19日）

研究の手法について

研究課題として、次の3点に取り組んだ。

1. 「精神生理学研究所」の作家活動の研究分析
2. 概念芸術に関するメディア論的研究分析
3. 現代芸術における資料研究の手法についての研究分析

2017年2月17日に国立新美術館にて、アーカイブズ学研究における定義と理念について知見を得ることを目的に、研究分担者の鈴木勝雄による「日本における「概念芸術」の射程」、同じく研究分担者である松井茂による「“PURE CONSCIOUSNESS: EXHIBITIONS & PUBLICATIONS”をめぐって」の発表を行った。谷口英理（国立新美術館美術資料室長）、渡部葉子（慶應義塾大学アート・センター教授）からは、それぞれ、アーカイブズ機関としての立場と、コンセプチュアル・アート研究における資料研究の重要性について、コメントがあった。

これらを通じて見えてきたのは、目録のもつ機能、すなわち、情報化のための手段でありながらもそこに発動する意味についてであり、表現としての重要性であった。その一例として、松井より、河原温が60～70年代のコンセプチュアル・アートの活動を経て、90年代後半にどのような印刷物による表現を展開したかについて発表が行われた。河原の所属ギャラリーであるDavid Zwirnerが作成している活動歴の記述方法や書籍の台割から、河原にとってこのシリーズがどのような意義を持っていたのかを考察する試論として、注目される。

2018年には、7月26日、8月22日、9月26日に情報科学芸術大学院大学にて定例会を開催することにより、それぞれの課題に関する議論を深めた。1回目は、研究代表・分担者による発表およびディスカッション、2回目は、原久子（大阪電気通信大学教授）をオブザーバーとし、川崎弘二（電子音楽研究）と伊村、3回目は、成相肇と鈴木勝雄がそれぞれ発表を行った。川崎は、1960～70年代の日本の前衛音楽と題し、小杉武久の活動を中心に発表した[3]。音楽作品を例に、作曲の他、コンサートホールやイヴェントにおける演奏、ラジオ放送やテレビ番組における演奏、パッケージメディアでの発表を含め、研究対象としての資料の位置づけを知ることができた。鈴木、成相の発表は本紀要の論考へと反映されている。

③印刷物を表現媒体とした活動（1975～1996年）

山岸信郎経営画廊関係
- 『展評』（1975～1980年）＊国立新美術館所蔵の『展評』（資料ID:600000023）には稲憲一郎「佐藤秀治展によせて（展開する像の出来事（event）から生起（eventing）へ）」（56頁）が含まれているが、本資料では欠頁。

宿沢育男（山本育男）関係
- 『α通信』（1988～1991年）
  1～6号、特集号、新春号、最終号
- アルファヒルズ・ギャラリー展覧会案内（1988年7月～12月）
  「ジョン・ケージ　レコードコンサート」「パリーベルリン－甲府－市川大門」「長岡国人展」「カリダス・カルマカール展」「山下強志展」
- 『甲斐観光』（1992年～1996年）

松澤宥関係
- 『NIRVANA toward THE FINAL ART』3部（1970年）

水上旬関係
- 『75 FALL WITH in NAGOYA post documents』（1976年）
- 『古式汎儀礼派レポオト第50号＊願』（1975年）エディション:179/376
- 『paleo pan RITEs report 65/’77 02 02～ through A CODEX』［1980年］
- 『アーカイヴァル ジョイント インフォメイションIQ No.1～12』（1977年1月31日～7月15日）
- 『シグニファイイング　言語・事物／態度の表明とともに』（1974年）
- 『STEP AHEAD IN SHIMIZU ‘76』（1976年）

斎藤俊徳関係
- 「瀬戸内海を拠点として、今、日本列島各地のメッセージは広島に集合される!!」2部（1972年）

3　参考：「小杉武久　音楽のピクニック」（芦屋市立美術博物館、2017年12月9日～2018年2月12日）

研究ノート

「精神生理学研究所」というオルタナティブ・スペース

Seishin Seirigaku Kenkyujo (Psychophysiology Research Institute) as Alternative Space

鈴木 勝雄（東京国立近代美術館主任研究員）
SUZUKI Katsuo (The National Museum of Modern Art, Tokyo)

1. はじめに

本論の目的は、1969年から1970年にかけて実施された「精神生理学研究所」の活動を、「美術」ジャンル内の議論にとどまらずに、同時代的なカウンター・カルチャーの動向と関連づけながら考察することにある。日本において「概念芸術」が浸透していく草創期の実践例として美術史上登録され、ようやくその本格的な研究が始まりつつある「精神生理学研究所」の潜在的な可能性を社会的、文化的な文脈に即して掘り起こす作業となるだろう。と同時に、この時期に隆盛をみた日本の「概念芸術」に対する新たな評価軸の設定につなげたい。

「精神生理学研究所」とは、当時東京造形大学の学生だった稲憲一郎、竹田潔、島村清治らによって企画・運営された郵便を利用した美術プロジェクトである。その呼びかけの言葉が活動のねらいを端的に表現しているので引用すると、「私達は　各地の参加研究所がそれぞれ個々の取り得る位置で　規定された時空間において同時多発に行為あるいは無行為をもって参加する不可視美術館　精神生理学研究所を設立しました。この研究所は直接的かかわりを拒否した個人の行為あるいは無行為の記録を集合　離散させるものです」とある。プロジェクトへの参加者は国内外の各所に散っているが、それを「各地の参加研究所」という架空の主体に転換することで、従来の美術にまとわりつく「作家性」をはぎとり、なおかつ「直接的かかわりを拒否した個人」間とあえて規定される限定されたネットワークの中で、各参加研究所から郵便で送られてくる「作品」ならぬ「記録」が集成され、ゼロックスで複製したうえで、関係者に返送されるという仕組みである。本論では、「精神生理学研究所」が創出した独自の「場」のあり様に注目し、それを70年前後の政治の季節の高揚から退潮へと切り替わる社会の転換期に生まれた様々な「共同性」をめぐる議論の中に位置づけることを試みる。

2.「精神生理学研究所」の同時代評価

当時ほぼ無名に近かった大学生によるこのプロジェクトは、現在からみると意外に思えるほど美術ジャーナリズムの注目を集めた。代表的な評価軸は、それをメール・アートの実践とみなすものであった。東野芳明の文章はそのひとつ。東野は、月に一回「精神生理学研究所」と書かれた大きな封筒が送られてくること、その中には7-8枚の「作品」のコピーが封入されていることを匿名の記事で記した（『朝日新聞』1971年5月11日）。「作品」とあえて括弧をつけているのは、そこで送られてくる内容物が、「ある日ある時のハプニング、または事実だけを淡々と記録した」ものばかりだからである。それは従来の作品概念におさまるものではなかった。東野は「精神生理学研究所」を既存の展覧会形式に疑問を感じる若い世代による「メール・アート」の実践とみなしたが、オフ・ギャラリー、オフ・ミュージアムを標榜する60年代後半の作家の活動の一角に、その活動を位置づけた。

「精神生理学研究所」は、『美術手帖』（1984年3月号）の特集「現代美術事典」では、松澤宥、河原温、堀川紀夫、赤瀬川原平とともに「メール・アート」の項目で取り上げられており、日本の戦後美術におけるメール・アートの代表的な作例として歴史的な評価を獲得していたことがわかる。秋田由利による解説は、「この形式を「不可視の美術館」としてオルガナイズし、『精神生理学研究所』という本のスタイルで集成したのが稲憲一郎である（六九（ママ））。そして七〇年には松澤や稲、あるいは水上旬らが中心となって「ニルヴァーナ展」が開催され、メイル・アートが公的表現の地位を確立したといえる」と記した[1]。「ニルヴァーナ展」の企画における稲の貢献の度合いについては不明な点もあるが、この事項解説は、70年前後に登

場した「精神生理学研究所」と京都市美術館で開催された「ニルヴァーナ展」を連続するメール・アートの実践として高く評価し、その結果、郵便を使って「観念」を交信する概念芸術がひろく美術界において認知されるようになったと整理した。

「精神生理学研究所」の活動が、郵便を利用し、文章、写真、図面、ダイヤグラムなどを送ることで成立している以上、それを「メール・アート」というカテゴリーに含めることに異論はない。しかしながら、一言にメール・アートといっても、郵便制度を活用する方法と、その結果としてうまれる表現としての効果や、作者―受け手の関係のあり様は、プロジェクトによって異なるのも事実である。「メール・アート」というカテゴリーを設定することで、多様な実践が均質化されてしまう危険性があることには注意が必要だろう。それは手段にすぎないからだ。

さて、「精神生理学研究所」が美術ジャーナリズムに取り上げられた1970年に、「メール・アート」とは別の観点からその仕事に注目する批評家がいた。ヨシダ・ヨシエがその人である。ヨシダは『美術手帖』（1970年12月号）の特集「行為する芸術家たち」において、松澤宥、芥正彦、糸井寛二、前山忠、風倉匠、邦千谷、稲憲一郎、安土修三、プレイ、池田正一、小杉武久らを選び出し、これらの作家によるハプニング、パフォーマンス、そして観念芸術までの幅広い仕事を、従来の作品概念を超えるという意味を込めて「行為」というキーワードで括ってみせた。ちなみに、このうち前山と稲は「精神生理学研究所」の中心的メンバーであり、松澤、糸井もその参加者であった。前山と稲については「精神生理学研究所」での活動が紹介されている。

ヨシダ自身「〈行為〉と二文字でいってしまうには、あまりにもお互いが遠い距離にあることさえ、承知のうえである」と断ったうえで、それでも彼らの活動の中には、「〈美術としての行為〉あるいは〈創造行為〉」と呼べないような、「より根源的な意味での表現行為、より人間存在に深くかかわりあおうという意志あるいは設問の行為」という共通点があるとみなす[2]。ヨシダの論がユニークなのは、これらの根源へと向かう行為の果てに、ある種の共同体を幻視していることである。「われわれが許容しているコミュニケーションの位相はくずれ、よりラディカルな連帯がゆめみられはじめる。すなわち、一見ズタズタに断ち切られ、そっぽを向き合った地層に揺曳する〈コンミューン〉志向」が生まれつつあるとみる[3]。このような知覚と認識の変革を遂行したのちにあらわれる新たなコミュニケーション空間を、来るべきコミューンと呼んでいるのだ。

興味深いことに、同じ特集に文章を寄稿している「精神生理学研究所」に参画した作家の前山忠もまた「コンミューン」への期待を熱く語っており、70年当時、ラディカルな意識をもった芸術家の間でコミューン志向が共有されていたことがわかる。前山が「コミューン」という概念に託した意味は次の文章から推し量ることができる。

> …急務は、個人を個人として切り取ること自体不可能になっている現状況の共通の基盤に立って真実の場としての〈コンミューン〉を持つことであり、そのためには行為によるコードを共有する必要がある。つまり、現実の様相そのものが隠されたもの、あるいはゆがめられたものとしてわれわれに与えられている限り、そこに真のかかわり合いは生じようもないのであって、まずこの真なる現実を解放するために具体的な思想、政治、文化活動等にわたって最小限相互に確かめうる真理としての情報と、かかわりの場の提供と、行為の遂行によってコミュニケートし合わなければならない。これによって集団的機能の蘇生と現実の変革を目指すのである。
>
> このことは、この夏の「ニルヴァーナ」展の企画によって少なからず確認されたように思われるが、創造行為などという芸術の戯れとして切り取られたものでなく、まさに状況とのかかわりとしての生な行為にこそ個々の人間が共有し得る〈場〉と〈意味〉が求められるべきである[4]。

前山のコミューン志向からは、状況と密接につながる切迫感が滲み出ている。万博後のさらなる管理社会化の予感と全共闘運動の挫折を受けての、戦略の軌道修正を

1 「現代美術事典」『美術手帖』1984年3月、97頁
2 ヨシダヨシエ「単独行為者の超劇場」『美術手帖』1970年12月、58頁
3 同上、59頁
4 前山忠「存在のギリギリの不可能性としての行為を」『美術手帖』1970年12月、80頁

みてとることができる。大状況の変革の夢は潰えたかわりに、自らの感性の点検と改造を含む日常生活批判を展開していこうとしている。自我の組み換えを促すための他者との最小回路を構築すること。すなわち、このような原点に立ち返って、変革の主体である「集団」を立て直そうとしているのだ。前山自身の活動に照らせば、新潟における前衛芸術家集団「GUN」、「精神生理学研究所」、そして松澤宥が主導した「ニルヴァーナ」展という複数の集団を経験したことで育まれた思想なのだろう。

ヨシダの「行為する芸術家」特集のねらいは、一見すると同一平面状では語れないような多種多様な相互性にもとづく「行為」の中に、〈美術〉を通過した先にあらわれる人間の〈生〉そのものへの根源的な問いかけを読み取り、それを手掛かりにして人間復興の企図を集団として推し進めていくことにある。ヨシダは重要な先駆者として、ミニコミを刊行していちはやく瀬戸で共同体の実験を繰り広げるあさい・ますおや、「この特集のなかでは、もっとも共同体意識が強いメンバーである。ただそれは、流動的なものであって、ひとつの行為のなかの、意識の重なりあう部分に関心がある」とそのゆるやかな紐帯に注目する関西ベースのプレイ、さらに「ニルヴァーナ展」における「フリー・コンミューン」の呼びかけによって作家達のゆるやかな集合を出現させた松澤宥を挙げている。

「精神生理学研究所」が位置付けられるのも、この文脈においてである。ヨシダは、そのプロジェクト全体を次のように要約した。「69年12月から今年5月にかけて、各地に多発した〈精神生理学研究所〉は、時空間を規定して、交信しあった。それは〈不可視美術館〉であり、「直接的かかわりを拒否した個人の行為あるいは無行為の記録を、集合、離散させるもの」だという。「かれらは、それらをゼロックスで複写し、各〈研究所〉へ送った。それらは、さまざまな観念や行為の記録から、思想、心理、生理、天候や自然現象の記録にまでわたるものである。ある定められた時間で裁断された、多様な報告」であると[5]。ここでの論点は「メール・アート」ではない。むしろ限定された時空間によって裁断される多様な〈現在〉の断面を異なる場所に生きる参加者が交信しあう〈場〉の創造に注目しているといえよう。「精神生理学研究所」は、このような参加者をつなぐ最小限の回路をとおして、日常とは異なる時空間の脈絡を発見し新たな次元の共同性を模索するメディアとして捉えられているのだ。

さらに「精神生理学研究所」の同時代的な評価を裏付ける資料として、『美術手帖』の次号（1971年1月号）の「ワイドアングル」欄を取り上げたい。そこでは「〈精神生理学研究所〉とはなんぞェ?」という見出しで、同研究所活動の内容を、主宰者である稲憲一郎へのインタビューをふまえて紹介している。ヨシダの特集で突然照明が当てられた「精神生理学研究所」という耳慣れぬ組織・集団にたいして、様々な問い合わせがあったことへの編集側の補足説明のようにみえる。

「ある一定の時間に、あらゆる場所で、なにかが起こっている。それを記録してみよう」、という稲の企画の主旨があらためて確認され、「『たとえば造形作品の展示といった、不特定多数に向けての情報活動、そこには、対応がないでしょう』、それがほしい」という稲の言葉が引かれる[6]。おそらくこの「対応」は相互性のある「対話」の誤植と思われるが、このような稲の意図を受けて、記事の筆者は「情報化時代にあって、その網の目を利用しながら、しかし、かれらの求めるのは、人間と人間のかかわりらしい。といって、いわゆる〈グループ〉ではない。つながりは、ある指示のおおう、その範囲のみ、いわば、〈点〉と〈線〉との関係なのである」と、「精神生理学研究所」の独特の共同性の形に着目している[7]。「グループ」とは異なる集団であることが強調されているのが興味深い。それは、ある限定された時間を異なる場所で生きることが保証する、ゆるやかな共有の場なのだ。まさに前山忠がいうところの「最小限相互に確かめうる真理としての情報と、かかわりの場の提供と、行為の遂行によってコミュニケートし合」う「集団的機能の蘇生と現実の変革を目指す」プロジェクトとして、「精神生理学研究所」は受け取られていたのではないだろうか。

最終的に同名のポートフォリオにまとめられたとはいえ、「精神生理学研究所」の活動を、ひとつの「作品」とみなすことは難しい。同時代の批評も、この活動が有していたメディアとしての機能と結果として生まれた共同体（コミューン）という観点で評価していたことがみえてきた。次節では、「精神生理学研究所」の実践をよ

5　ヨシダ・ヨシエ「特集　行為する芸術家たち」『美術手帖』1970年12月、48頁
6　「ワイドアングル」『美術手帖』1971年1月号、13頁
7　同上、13頁

り広い文脈の中に置いて理解するために、70年前後の政治、社会、文化的文脈とからみあう集団形成をめぐる時代の想像力をスケッチしてみたい。

2. オルタナティブをもとめる集団の諸形態
――サークル、ミニコミ、コミューン

2-1 サークル

「精神生理学研究所」を「コミューン」という観点から考察するための準備作業として、戦後の日本において文化的な創造主体として期待され、また実践を積み重ねてきた集団の諸形態である、サークル、ミニコミ、コミューンについて整理しておこう。50年代から60年代末にかけて、民衆レベルの政治的な意識の高揚と連動しながら、これらの集団が結成された。それぞれが時代性を帯びつつ、ゆるやかに連動していることも見逃せない。

サークルという集団が戦後の日本に大きな意味を持っていたのは主として1950年代のことであった。当時、職場や地域の人々が、自発的に集まって詩を書き、ガリ版刷りのサークル詩誌を発行し、音楽、美術、演劇などにも活動の範囲を広げた学習サークルや生活記録のサークルを組織していた。このような「無名」の人々による文化活動は、商品としてパッケージ化される以前の「文化」によって生産者と消費者を入れ替え、自身を表象することで自らの主体化を達成することに寄与した。

このような無数のサークルを対象にとりあげ、とりわけ集団としての形式や組織論に注目しながら、その思想的意義を探っていたのが鶴見俊輔だった。鶴見によれば、戦前の集団のくみかたが、指導する人と指導される人を固定化するものであったのに対して、戦後のサークルは、固定した指導者の役割に対する批判を通して、指導者なしで運営するという集団方式をとったという[8]。1950年代には政党、労働組合、学生運動などの大団体の政策に従属するサークルが主流だったのは事実であり、そのうちかなりの部分が50年代に活動のピークを終えていたことを認めたうえで、それでもなお、それとは性格を異にして、明確なプログラムを持たずに、顔見知りの仲間が自発的にする文化活動こそサークルの特質であると鶴見は主張する。「メンバーがおたがい見わけられるくらいの小さい恒常的におたがいに会う集団ということから、サイズが小さいということの他に、たがいによく会うということが出てくる。両方の要素にかかるものとして、つきあいというものが、サークルにとっての根本的な特色となる」と[9]。

指導者とプログラムを持たない自発的なサークル運動の限界については花田清輝から厳しい批判がよせられたが、それでも鶴見はゆるやかな紐帯の可能性に賭けた。「いきいきとしたサークルの多くは、方向感覚程度のものしかもちあわさないサークルであり、議論の途上で仕事のプログラムはかわるし、参加メンバーの態度と立場もサークルの進行の中でかわってゆく。だからこそサークルは、思想形成に大きな役割をする」と、自他を越えた集団ならではの創造のプロセスそのものの価値を主張する[10]。それは、合目的性、効率性、理念化、純粋化とは相いれない価値によって成り立つ柔らかな組織なのだ。

だが、そのサークルが成長して、自ら理念化・純粋化を志向するケースもあると鶴見は言う。そのひとつの方向がコミューン、すなわち、ひとつの目標をもって共同生活を営む集団の建設に向うケースである。養鶏の学習サークルを母体とするヤマギシ会のような事例がコミューン化に向った戦後の代表的なものとなる。60年代後半の日本で生まれつつあった原始的共産主義を特色とするコミューンを調査していた野本三吉も、50年代のサークル運動からコミューンに展開する道筋があることに注目した[11]。

2-2 ミニコミ

サークルの全盛期が50年代であったのに対して、60年安保をめぐる国民的な議論を契機に登場した自覚的な市民の中から、体制批判をベースにもう一つの小さな社会をつくることを目的とする新しいミニコミ運動が生まれた。60年安保までのミニコミは、サークル誌、同人誌、会報、機関紙などが中心であり、基本的に組織に準拠したメディアであったと、ミニコミ研究の第一人者丸山尚

8　鶴見俊輔「思想の発酵母胎」『思想の科学』1959年7月、31頁
9　鶴見俊輔「なぜサークルを研究するか」『鶴見俊輔集9　方法としてのアナキズム』筑摩書房、1991年、100頁
10 同、114頁
11 野本三吉「自治共同体試論」『不可視のコミューン』社会評論社、1970年、240頁

は言う。これに対して新しいミニコミは、「所属する人びとを内側に吸引するという原則を持つ組織性に依拠していない。たとえ、グループを結成しても、地域や職場を超え、独立した市民としてのつながりを前提としている。考え方や問題意識などを唯一の結び目として、横に広げていくためのメディアとして発生してきた」という[12]。

60年代半ばからのベトナム戦争反対の市民運動や、公害反対の住民運動の中から、膨大なミニコミが誕生していった。闘争を展開する住民運動刊行のミニコミと異なり、教育問題や障がい者問題に積極的にかかわる市民運動刊行のミニコミは長期的に活動を持続した。

ベ平連が1969年11月に創刊した『週刊アンポ』は、60年代末のミニコミが果たそうとした新しい役割を伝えてくれる。69年の2月に始まった新宿西口地下広場をみずからの表現の場に変えた東京フォーク・ゲリラ集会は、反戦フォーク歌集やガリ版のミニコミなどを生み出す「コミュニケーション空間」となった。7月にフォーク・ゲリラが機動隊によって排除されたのと同時期に、『週刊アンポ』のテスト版が発刊されたことを銘記しておきたい。新宿西口地下広場に一瞬生まれた「解放区」に代わる「もうひとつの空間」を創り出す抵抗の身ぶりであったともいえよう。テスト版には次のようなマニフェストが掲載されていた。「週刊アンポの目的は、買うこと、読むことで終わらない。週刊アンポの運動にかかわり、みずから運動をかたちづくることで、書き手、読み手という型にはまった分類をうちこわしてしまおう。行動で安保をつぶす意志のあるすべての人に、この雑誌は開放されている。週刊アンポを使って、運動の渦を全国につくってゆこう」[13]。このようにミニコミを運動の核に位置づけたことは特筆に値する。

ベトナム反戦運動に限定されることなく、より広く既成の価値観と社会的規範を批判しながら自己解放をめざす「対抗文化」が花開いたのも60年代後半、同時代の現象だった。その担い手は、60年代の政治の季節を潜り抜けた若者であった。「全国的な学園闘争とその挫折体験をかかえた彼らは、ミニコミ、音楽、演劇、コミューンなどの分野で、自分たちの磁場の創出をめざした」のである[14]。マクロなレベルにおける政治的な挫折の後に、「日常生活」というミクロのレベルで抵抗を継続していくためのスペースづくりが課題としてあり、そのためのメディアとしてミニコミが活用されたのだ。70年から71年は、戦後ミニコミ史の画期をなすほど、若者を中心に多数のミニコミが発行され、その数は4000とも5000ともいわれた[15]。このようなブームに早速目をつけたのが『朝日ジャーナル』(1971年3月26日号)の特集「ミニコミ'71—奔流する地下水」であった。「全国ミニコミ一覧表」がその全国的な広がりを可視化した。同年5月、ミニコミ間の連帯強化を目的に日本ミニコミセンターが発足、だが12月には早くも池袋パルコでミニコミ展示会と即売会が開催された。71年は、急増するミニコミのネットワーク化が進行したと同時に、商業資本によるミニコミの包摂がはじまったという意味でも分水嶺となる年であった。

美術とミニコミとの接点をさぐるうえで、再びヨシダ・ヨシエの思考が参考になる。取り上げるのは、1971年7-8月に銀座ソニービル4Fゼロックス・ナレッジ・インで開催されたE.A.T.によるグローバル・コミュニケーション・ゲーム『ユートピアQ&A1981』というイベントに際して書かれた文章である。世界の複数の都市を情報技術でつなぎ、10年後の未来についてのイメージを交信しあうという同イベントの意義を語るために、ヨシダは同時代の日本で流行していた「ミニコミ」を参照するのである。

> 管理社会における報道の「中立」を問われるなかで、異常なほどひろがりつつあるミニコミの状況は、『朝日ジャーナル』や『市民』などにも、かつて紹介されたが、それは権力や体制の予備軍としての同人雑誌的な性格とは、かなりちがった様相と性格をもっているといえる。それは体制に吸収されまいとする、いわば別の文化圏(サブ・カルチュア)を形作ろうとする意図を前提として持っており、それゆえに、隅々まで管理されつくしたかにみえる都市や街なかにおける解放区のような場の問題であり、「国家」の桎梏を超えながらコミュニティを模索する志向が、その多くに根太く定着しようとしているともいえよう[16]。

12 丸山尚『[ミニコミ]の同時代史』平凡社、1985年、15頁
13 丸山尚『ミニコミ戦後史』三一書房、1985年、111頁
14 同上、170頁
15 同上、170頁

「グローバル」な視野とは、そうした志向から必然的に出たものであり、「国家」という垣根や占有地の底部を流れて、ジワジワと滲みあいながら合流しようとする地下水に似ているといわれるのも、あながち誇大な表現ではない。
つまり、「ミニコミ」と「グローバル」な視野とは、ここでかさなりあう条件をもっている。「ユートピアQ&A」における試みは、(それが試みの域を出ず、かつ、ゲームとしての要素のかなり強いものではあるにせよ）さまざまな情況の差異がありながら、なお情報管理社会と、その究極のイメージである「国家」という共通の内側から、コントロールされない情報を流す、海賊放送の交流にもなり得るわけである。あながち、テクノロジー環境を利用して、時空間の距離を埋めようとする物理的な試みだけではないはずである。
こうして、「グローバルな」ということばは、かつて「インタナショナルな」といわれた視点とはかなりニュアンスの異なることばとして、ますますひろがりつつある。「インタナショナリズム」には、「ナショナリズム」という対応的な「国家」イメージをともなうが、ここでは微妙な差異がある。それは、そういった断層や格差を越えて、市民あるいは被支配層が、人間として「管理社会」や「国家」を包み込んでゆこうとする意図を秘めているともいえる[17]。

両者に重なり合う部分があることはもちろんだが、基本的に「つきあい」が基盤にある顔の見える相手が集う「サークル」という集団にたいして、ミニコミという雑誌媒体がつなぐ人間のネットワークはより自由なものになることが期待されていたようだ。さらに70年前後の時代状況を反映して、ミニコミは同人誌的なグループ以上に社会的な関心を共有するものが多く、地域に根差した草の根的な運動を推進することもあれば、遠方の同志をつなぐ役割も果たした。直接的な「つきあい」に限定されない空間的な広がりを視野に収めて、このような「国家」や「体制」を相対化するコミュニティ空間を創造することがミニコミに託された希望だった。しかも紙媒体にとどまらず、ラジオ、テレビ、通信機器、ビデオなどの科学技術の発達にともなうメディア環境の拡張が、それを後押ししたのである。「ミニコミ」はメディアを活用した対抗的なスペースづくりを意味するコンセプトとして機能するようになった。

2-3 コミューン

ヨシダ・ヨシエと前山忠が「コミューン」への期待を語ったことはすでにふれたが、当時の日本の言説空間において「コミューン」という言葉の使用頻度はまだそれほど高くない。「コミューン」という語は新しい響きを持つ言葉であり、それが定着するのは70年代半ばのことである。例えば、滝村 隆一『革命とコンミューン―アナキズムの復活とマルクス主義』(1969年)、野本三吉『不可視のコミューン』(1970年）といった書籍が「コミューン」という語を掲げた書籍の最初期のものとなる。「共同体」という言葉に因習に縛られた伝統社会の残滓を読み取り、そこからの離脱を唱える新しい家族やコミュニティを模索する動きに対して「コミューン」という語が選択されたのである。とりわけ70年代の一般的な理解においては、大学闘争後の対抗文化運動のなかで、ヒッピーや若者たちが都市や農村部に建設した新しい共同体を指すことが多い。

日本のコミューン運動が盛んになるのは1970年からといわれる。その一つの源泉は60年代後半から70年代にかけての学生運動、全共闘運動であり。もう一つは1950年代から日本で活動を続ける国際的なボランティア・グループであるSCI（Service Civil International）とFIWC（Friend International Work Camp）によるワークキャンプ運動である。1973年1月に厚木で、各地に誕生した若者によるコミューンが集結する「コミューンの会」が開催された際には、①叛文化派（フォーク・ロック派、マリワナ派)、②土方コミューン派、③ロマン的原始回帰派、④ワーク・キャンプ派の四種に大別されたという[18]。このうち①、②、③を推進していたのは、社会制度から離脱したヒッピーあるいはフリークと呼ばれる青年たちであった。彼らは70年代初頭から各地で「出入り自由」かつ「非強制」の解放空間を創出した。その中には荻窪の「夜迷亭」や石神井村の「蘇生」のように都市の中で展開したコミューンもあれば、「部族」や「ぐるーぷ・もぐら」のように離島や山村に向かった農村コミューン

16 ヨシダ・ヨシエ「情報化け社会」『流氓の解放区』現代創美社、1977年、88頁
17 同上、89頁

もある。いずれも理想的な生活を志向して、集団によるライフ・スタイルの革命を推進し、自己再生の場としてのコミュニティの建設と「対抗文化」の創出を試みた。④の例としては、1967年創設の「砂川青年の家」や、「集団わっぱ」「弥栄之郷共同体」などがある。「よりよき社会の建設」を掲げるワーク・キャンプの思想は、障がい者を含む社会的な弱者との連繋の可能性を模索するなど、具体的で手ごたえのある生活レベルの実践を推進した。

ここでは美術との関連が深いという観点から、日本のヒッピー・コミューンの先駆的存在として後年に多大な影響を与えた「部族」を取り上げたい[19]。既に和製ビートニクとして、60年安保後の新宿に集まっていたドロップアウトした若者たちのなかから、大正生まれの詩人ナナオ・サカキを中心に、長沢哲夫（ナーガ）、山田塊也（ポン）によって「バム・アカデミー」という集団が誕生した。「BUM」とは「のらくら者」「浮浪者」という意味である。武蔵境と三鷹を生活圏としていたこのバムと、国分寺で生活革命に向けた活動を展開していた山尾三省らのグループが合流して67年に「部族」が生まれたのである。同年5月、山尾らが入手した長野県富士見町の土地に小屋を建て、畑を耕して原始的な共同生活を行なう「雷赤鴉族」を結成。7月にはすでにナナオ・サカキが入り込んでいた奄美のトカラ列島諏訪之瀬島に「バンヤン・アシュラマ」を構築。さらに東京国分寺に「エメラルド色のそよ風」を結成した。

67年にアメリカ西海岸を中心に沸き起こったヒッピーによる生活革命の動きは「サマー・オブ・ラブ」として『平凡パンチ』誌などが積極的に紹介するようになったが、はやくも同年には和製ヒッピーとして、「部族」の存在がマスコミに知られるようになった。67年4月に「バム・アカデミー主催、第二回フェスティバル・世界の滅亡を予言する自由言語による集会と行列」を開催し、初日は戸山ハイツから新宿三丁目までデモ行進を行い、二日目は新宿厚生年金会館ホールで集会。そこにはゲイリー・スナイダーも参加し、アメリカで沸き起こるヒッピー・ムーブメントの勢いを伝えた。同集会にはゼロ次元やジャックの会などのハプニングも繰り広げられ、『アサヒグラフ』が紹介記事を掲載している。彼らの存在は、NHKのドキュメンタリー番組「現代の映像」が「ある青春の砦」のタイトルのもと（放映67年9月22日）、まだ始まったばかりの「部族」のコミューン生活に密着したことで全国に知られるところとなった。NHKで取り上げられたことで、以後マスコミからの取材が相次いだという。社会的な影響力をもちはじめた彼らが打った次の一手は、同様の関心をもつ人々への呼びかけと、同種の集団との連携を視野に入れたミニコミの発行であった。彼らは67年の秋から機関紙の編集準備に入り、12月に『部族』を刊行した。創刊号では、編集を担当したナーガ（長沢哲夫）の原案によるマニフェスト「部族宣言」がコミューン運動の理念を高らかにうたいあげた。

> ぼくらは宣言しよう。この国家社会という殻の内にぼくらは、いま一つの、国家とは全く異なった相を支えとした社会を形作りつつある、と。統治する或いは統治されるいかなる個人も機関もない、いや“統治”という言葉すら何の用もなさない社会、土から生まれ土の上に何を建てるわけでもなくただ土と共に在り土に帰っていく社会、魂の呼吸そのものである愛と自由と智恵による一人一人の結びつきが支えている社会――ぼくらは部族社会と呼ぶ。アメリカ、ヨーロッパ、日本、その他の国々の若い世代によって、何百万人という若い世代の参加によって静かにあくまでも静かにしかし確実に多くの部族社会が形成されつつある。都会に或いは山の中に農村に海辺に島に。やがて、少なくともここ数十年来に、全世界にわたる部族連合も結成され、ぼくらは国家の消え去るべき宿命を見守るだろう。ぼくらは今一つの道、人類が死に至るべき道ではなく生き残るべき道を作りつつあるのだ[20]。

ここに明らかなように、物質的な豊かさを求める個人主義のライフスタイルは否定され、あらゆる私有の放棄と、指導と被指導、統治の撤廃からなる共同社会の建設が唱えられる。その徹底した国家の否定と、権力の介在しない社会に向けたビジョンは、60年代によみがえったアナキズムの信条そのものといってよい。

---

18 渡部一郎「もうひとつの共同社会を求めて―青年の〈コミューン〉追求の軌跡と意味―」『地域開発』1977年9月、42-44頁
19 以下日本のヒッピー文化についての記述は、山田塊也『アイ・アム・ヒッピー：日本のヒッピー・ムーブメント'60-'90』第三書館、1990年、今防人『コミューンを生きる若者たち』新曜社、1987年を参照。
20 山田塊也、前掲書、61頁

全共闘運動の解体によって、運動から離脱した学生がヒッピーとなり、先行する「部族」の圧倒的な影響下、自己と世界、自己と他者の関係を根本的に立て直そうと試みる関係革命、生活革命を合言葉としてコミュニティの建設に邁進していったのである。コミューンとは、政治的な運動に傷ついた彼らにとっての自己修復のプロセスであると同時に、新たな抵抗の拠点にほかならなかった。「コミューン」という言葉に託された夢は、大学闘争の沈静化による政治の季節の終わりという文脈で理解する必要がある。

全共闘世代にとって、管理社会の網目を潜り抜けて、自分たちのスペースを創造しようとしたときにまっさきに依拠した方法はミニコミであった。趣味の世界であれ、思想信条の表明であれ、具体的な社会問題への取り組みであれ、ミニコミを介して思わぬ他者とつながることができたし、必ずしもサークル的な顔見知り同志の関係に限定されずに、付き合いの輪を広げることができた。マスコミや資本の支配をかわしながら、自分たちの小さなメディアが見えない集団をつくりだし、それが社会や文化を変える小さな力になる。その手ごたえが、大上段にかまえた政治闘争が沈静化するなかで、リアリティを獲得していった。いうまでもないことだが、ミニコミが作り出したオルターナティブな空間の中から、実際に社会からドロップアウトしてコミューン建設に向った人はきわめて限られている。だが、「部族」のようにコミューンがミニコミを発行しているケースは少なくないし、ミニコミが潜在的なコミューン志向につながったという時代の熱気は確実に存在していたのである。その潜在的なコミューン志向が、先述した「精神生理学研究所」を含む70年代初頭の美術の文脈の中でも、理論と実践の両面で広がっていったのである。

3. 美術とコミューン運動との接点

3-1 インターメディアと幻覚共同体

『美術手帖』は、60年代後半からアメリカで生まれた対抗文化運動を熱心にフォローしており、LSD、サイケデリック、ロック等々の記事がこの時期頻出するようになる。そのなかでも刀根康尚「芸術の地殻変動――EXPOからヒッピーまで」『美術手帖』(1967年11月号)は最初期の記事である。興味深いことに、刀根が作成した「Underground Arts Diagram」の左端には、ビートニクの流れをくむ「バム・アカデミー」が挿入され、山尾三省の名のみが記されている。刀根の文章中ではバムについての直接的な言及はないが、バムが同年4月に主催した「第二回フェスティバル・世界の滅亡を予言する自由言語による集会と行列」をみていたのかもしれない。そこにゼロ次元、ジャックの会が参加していたことをふまえ、この和製ヒッピー・ムーブメントと儀式派ハプニングとの親和性に注目していたのであろうか。あるいは、文中でアメリカにおけるインターメディアの実践例として挙げられるUSCOが、LSD体験をベースにしたサイケデリック・アートを推進していることと、「バム・アカデミー」が日本に導入しようとしたヒッピー文化との接点を意識していたのだろうか。いずれにせよ、「バム・アカデミー」だけがこの図式の中で浮いていて、他のグループとの関係は不明瞭である。。

同特集において刀根はインターメディアとハプニングを、文化の地殻変動をもたらす2つの核に据えている。その地殻変動の内実として、①テクノロジーおよびメディア環境の変化への対応、②言語や認識以前の知覚から出発し、知覚と身体の関係に新しい地平を切り開くこと、③個人主義的な芸術観を越える集団的な体験を重要視している。だとすれば、このような性質を、刀根は「バム・アカデミー」(それはやがて「部族」を結成する)のコミューン主義の中にかぎ取っていたことにならないか。もし「バム」をこのような文脈で取り上げるのであれば、彼らのドラッグによる知覚の解放という実践に触れないわけにはいかないはずなのに、刀根はその話題を忌避しているようにみえる。

このように刀根が名言を避けた幻覚剤を利用した感性・感覚の新たな領野の開拓という実験を、アンダーグラウンド・シネマ等の映像表現と関係づけながら「幻覚の共同体」というキャッチーなネーミングとともに積極的に日本に紹介していたのがアメリカ帰りの金坂健二であった(「幻覚の共同体」『SD』1969年9月号)。金坂は日本の中で語られる「テクノロジー」が電子工学に限定されていることに不満を述べ、LSDなどの幻覚剤も化学的なメディアとして、現代の「テクニカル・レヴォルーション」と見なすべきだと唱えた。彼によれば「アンダーグラウンド・ジェネレーション」と「サイケデリック・ジェネレーション」は同義なのだ。それにも関わらず、日本においては電子工学中心のインターメディアの実験のみが盛んであり、もういっぽうのサイケデリック・アートの本質は等閑視されたままだと指摘する。この批判は先

述した刀根の見取り図にもあてはまるだろう。

ヒッピー・ムーブメントに対するネガティブ・キャンペーンとしての麻薬取締が、サイケデリック・アートを単なるグラフィックな意匠のレベルに矮小化してしまったともいえる。そして幻覚剤とのつながりを断った、ないしはあらかじめその問題を封印した「テクノロジー・アート」としてのインターメディアの実践が、1970年の大阪万博に利用される道筋がほぼ見えていた時点において、反万博の立場の金坂が「幻覚共同体」をそのカウンターとして提唱するのは当然のことであった。知覚と身体の変革や集団的な体験という目指すべき目標においてインターメディアと共通するものの、刀根の図式から排除されたLSDによる意識革命と自由と連帯のビジョンを唱えたのである。

金坂が主張する幻覚の共同体につながる具体的な事例を考えるうえで、市川雅がアメリカのUSCOに注目したエッセー「USCO――コンミューンの思想」(『映画評論』1970年10月号)は示唆的である。USCOとは、ニューヨーク市郊外のガーナーヴィルという小さな町の廃棄された教会でコミューンを営む、インターメディアの作家集団。ガード・スターン、マイケル・カラハンなどを主軸メンバーとするこの集団は、『ライフ』誌(1966年9月)の「LSDアート」特集で紹介されたように、マルチプル・スクリーンを使用した映像インスタレーションで知られ、60年代の「インターメディア・アート」の文脈の中で評価されてきた。これに対して市川は、USCOの活動を映像芸術という既存のジャンルの枠の中で評価するのではなく、「彼らのコンミューンを総体として理解する」ことが必要なのではないかと異論を唱えた。「ぼくにとって興味があるのは、“電子工学時代の共同体”という彼らの試みなのである。この共同体は芸術が資本主義の流通過程の中へ回収されることの拒否であると同時に、都市の疎外状況からのトータルな人間の回復を目ざしているものなのである。彼等は都市から離れ田舎にコンミューンを作ることを“再部族化”と命名している」と述べ、芸術におけるコミューン建設の意義を次のように整理した。①自我中心の人間の個別性を越えること、②匿名性に固執し、芸術の私的所有から離脱すること、③従来の作り手と受け手のヒエラルキーを壊し、資本主義の市場システムに対抗する芸術創造の回路を模索すること、③音と映像による幻覚剤の興奮症状にも似た刺激を通して知覚と身体の変革を促し、人間の全体性の回復を希求すること。これらが、LSDアート、インターメディア・アート、コミューンという、60年代に誕生した芸術における地殻変動に共通する課題であった。市川が70年の秋にこのエッセーを発表した動機は、おそらくポスト万博時代を見据えて、新たな抵抗の戦術としての「コミューン」に注意を喚起しようという狙いがあったものと思われる。

このような芸術の地殻変動の一角をなす現象として、反物質主義、反資本主義、脱ヒエラルキーを標榜する「概念芸術」が登場したことも明らかだろう。市川の論点をふまえれば、「概念芸術」と「コミューン」の組み合わせも時代が要請した必然であることがみえてくる。だが、その双方の首謀者である松澤宥とて、一気にそのアイディアに到達したわけではない。そこには同時代の動向に機敏に反応しながら自身のコンセプトを軌道修正してきた松澤の時代を読む眼が働いていたのである。最終節では、松澤のアイディアの変遷を軸に、これまでの議論をまとめることにしたい。

3-2 松澤宥のコミューン志向とその発想源

1969年から71年にかけての松澤の活躍は目覚ましいものがあった。作家、批評家を巻き込みつつ、展覧会とメディアを駆使して「観念芸術」のムーブメントを生み出すべく奔走した。この時期の松澤の表現は、しばしば否定的に語られる神秘主義的な傾向というよりも、美術の再定義を呼びかけるマニフェストと解釈したほうが有意義である。興味深いことに、そのマニフェストは、彼が様々な展覧会を立て続けに企画するのに連動して、微妙に力点が変化していくのである。なかでも「コミューン」という概念に到達する1969年から70年にかけての変化は重要である。

ここで比較するのは、松澤宥が1969年12月13日に制作したチラシと、翌1970年8月の「ニルヴァーナ」展で出品した「作品」である。以下にそれぞれを引用しよう[21]。

「フリー・アートへの予感」

1　それは無差別の相の下のアートであり

2　あらゆる規制禁制から無限に解放されたアートであり

21 松澤宥のコミューン志向については、嶋田美子による近年の先駆的な研究を参照した。オオタファインアーツ、嶋田美子、鄭裕憬、山井隆介編の展覧会カタログ『ニルヴァーナからカタストロフィーへ―松澤宥と虚空間のコミューン』オオタファインアーツ、2017年。以下引用も同書から。

3　あらためてオムニポテンス・オブ・ソート（念慮の全能）を原理の一つとするアートであり
4　精神のエジャキュレイション（突然の発声）の自在のアートであり
5　作家名も作品名もなくなるアートであり
6　例えば誰が企画し誰が出品し何という展覧会でいつ始まりいつ終わるかわからない展覧会に出品される（展覧会とか出品とかがまだあるとすれば）ようなアートであり
7　善悪、深浅、長短、男女、往還、彼我、上下、海山、阿吽等々の消滅したアートであり
8　人類の寂光の幻覚共同体のアートであり
9　はやくも最終美術の様相を帯びはじめたアートであり
0　名付けてフリー・アート、1969年末　人類にフリー・アートを

フリー・コミューンよ
ニルヴァーナに
ART&PROJECT（Amsterdam）と
“非連続の連続”社（日本の各地）と
を出品する
それらについて知りたい方は
受付かわたしまで
申し出られたし
1970夏　京都市立美術館にて

まず前者であるが、「フリー・アート」という概念がはじめて提唱されているのと、8番目の項目に「人類の寂光の幻覚共同体のアート」という文言が記されていることに注目したい。松澤の「作品」に「共同体」という概念が登場するのは、管見の限りこの「作品」がはじめてである。

これに対して、後者では、「フリー・アート」から「フリー・コミューンよ」という呼びかけに変化していることと、「幻覚共同体」から「フリー・コミューン」にキーワードが置き換わっていることに注目したい。

この二つの作品＝ステートメントを比較しながら、まず松澤の「フリー・アート」という発想の源泉をさぐってみよう。おそらく、日本のヒッピー・ムーブメントの旗手たる「部族」が提唱していたアイディアを展開したものと思われる。1968年6月に発行された『部族』の第2号に掲載された山尾三省の「部族の歌」を引用する。

ぼくらはさらに一歩を進める。ひとりひとりの人間は独自の音楽と踊りを内蔵している。聞くのも見るのもよいが、自ら自由に自分の歌を歌い、自ら自分の踊りを踊る方がはるかに楽しい。ぼくらはそれをフリーソング、フリーダンスと名づける。歌うことが、作曲家や歌手のような専門家に限られている時ではないし、踊ることが舞踏家に限られている時でもない。才能などというものは問題ではない。それは中央集権の言葉だ。才能は売られて金銭に変わる。今、世界中の若者たちがさまざまなリズムに合わせて踊っている。……踊ること、歌うことは命の根源的な発露であるのだから、そのように自由に踊り自由に唄えばそれでよいのだ。……音楽と密接な関係にある詩、絵画、芸術と呼ばれているものはすべて同じだ。それらは特別に魂と仲がよくて、魂はそのような形で発露したがる。だから、芸術家と呼ばれる専門家がいることはよいことではないのだ[22]。

芸術を制度や専門家の手から取り戻し、誰もが自由に創造できるものに変えていくことが「フリー」という言葉とともに提唱される。芸術の権力構造を否定するヒッピーの姿勢に松澤が共鳴したところから、「脱制作」、「脱技術」を旨とする「概念芸術」を「フリー・アート」と名付けて提唱することになったのであろう。

その実現にあたって「幻覚共同体」なるものが想定されているのも興味深い。いうまでもなく「幻覚共同体」という言葉は、直前に刊行された金坂健二「幻覚の共同体」（『SD』1969年9月号）というエッセーから借りているとみて間違いないだろう。この語を採用することでヒッピーのドラッグ・カルチャーを引き寄せてしまうことに松澤がどこまで自覚的であったかどうかはわからない。だが主として音と映像による刺激によって日常の意識を解体し、それを集団的な体験にまで高めていこうとするサイケデリック・アートの狙いは、スペクタクルに依拠せずとも観念の異化効果によって日常の意識を撹乱する「概念芸術」と共通する部分があったのだろう。

22 山尾三省「部族の歌」『聖老人―百姓・詩人・信仰者として』野草社、1988年、116頁

しかし、およそ半年後には「幻覚共同体」という語は姿を消して、「コミューン」という語に置き換わってしまう。時代を読む鋭敏な嗅覚の持ち主である松澤のセンスがそうさせたのだろう。「幻覚」に付随するネガティブな印象を嫌うようになったのかもしれないし、因習的な「共同体」の縛りから脱却しようと試みる「コミューン」という言葉の開放性に新たな時代の胎動を感じたのかもしれない。加えて「ニルヴァーナ展」出品作ではコミューン志向が最上位に位置付けらており、誰もがアーティストになれるというフリー・アートの呼びかけから力点が移っているのだ。

同様に金坂の文章においても論点が変化していることが確認できる。金坂健二「幻覚共同体のめざすもの」(『美術手帖』1970年5月号）を読むと、幻覚剤の媒介という主張がすっかり抜け落ちた「幻覚共同体」に様変わりしていることに驚かされる。それは生活革命を掲げるカウンター・カルチャと同義であると再定義されるのだ。おそらくこのようなアシッド革命のトーンダウンは、1970年にLSDが非合法化したこととも関連しているのだろう。

> 「幻覚共同体」というわれわれの主張は、じつはいま“現実”と考えられているものの全的な拒否に基づく――つまり“幻覚”とはいうものの、“現実”と“幻覚”とのいまあるような区別を否認する精神を共有するものたちの集まりである。いいかえれば現在かつてないほど明瞭に地上にあらわれた亀裂を、未来に向かって跳ぼうとするもの、そうした知覚と意思を共有するものたちぜんぶの、共同体（ルビコミューン）である。……全国に湧き起こっているロックの狂宴とヘアー族の集合とがそのもっともトピカルな表象であることは間違いないだろう。そのような表象の下に起こるだろう全生活態度の変革こそ重要なのだ[23]。

そのうえで、金坂は、精神的なコミューンの結成をもくろむミニコミが、美術系の作家たちによって発行されるようになった現状を肯定的に捉える。

> 「ドロッパワー」や「ピーク」など自分自身の新聞を作ろうとする動きは、まったく遅すぎたくらいである。そして木村英輝とガリバーの「TOO MUCH」、まさのり・おおえの「エロスの第三革命」といった書籍の自主出版が大きな傾向となる[24]。

『ドロッパワー』は金坂自身が編集・発行するカルチャー新聞。『PEAK』は「告陰」の末永蒼生による新聞である。まさにミニコミの全盛期に、文化叛乱を目指す小さなメディアが、同じ関心を持つ者たちの連帯を志向して刊行されていた。大麻取締の強化とLSDの非合法化によって、ヒッピーカルチャーの夢見たアシッド革命は現実味を失うことになった。その結果、幻覚共同体からコミューンへ、そしてそれを可能にするミニコミへ、という潮流の変化が生じたのであろう。ポスト万博時代に、どのように日常生活批判を土台とした運動を持続できるかと考える作家にとって、体制に回収されない集団の結成はもはや死活問題であった。松澤の用語の変化、力点の変化はこのような文脈を反映している。

管理社会の網目をかいくぐって自分たちの活動の拠点であるコミューンを創造することが目標に掲げられるとして、その次に待っている課題は、集団をどのように形成するかという組織論である。全共闘運動解体後の運動体は、過去の轍を踏まぬよう、権力をもたない組織というイメージに執着した。松澤の「フリー・コミューン」の呼びかけもその延長線上にある。だが、ここで注目したいのは、「“非連続の連続”社（日本の各地)」を出品するというフレーズである。これまでの松澤のマニフェスト＝作品の中では、基本的に創造する個としての主体が想定されており、松澤とそのメッセージの受け手である個人とのコミュニケーションを通して、受け手の精神の中に不可視のアートが出現することを促すものだった。これに対して、「“非連続の連続”社（日本の各地)」という表現からは、地理的に離れた主体がゆるやかに連合することで、集団的な行為に至る道筋が想定されている。また「社」とあえて虚構の法人名を採用することで、集団としての匿名性を確保するとともに、各地に支社が散っているという設定を考案する。ここには、各地に研究所が散在するという「精神生理学研究所」のシステムとの共通点を見出すことができよう。

---

23 金坂健二「幻覚共同体の目ざすもの」『美術手帖』1970年5月、109頁
24 同上、109頁

実際に松澤は、第3回の1970年2月8日と第6回の1970年5月10日に「精神生理学研究所」に参加している。美術家以外の人物も参加できる間口の広さと、各参加者が「研究所」名で登場する匿名性、「直接的かかわりを拒否した個人」間の限定された「つきあい」、そして各地に散っている研究所がある特定の時間でつながる場の創出という同プロジェクトが模索した共同性の姿から、自身の組織論のインスピレーションを得ていたと想像されるのだ。

松澤を中心に語られるきらいのある概念芸術におけるコミューン志向という主題は、60年代後半の対抗文化運動との関連のなかから芽生えたものだが、「精神生理学研究所」は、たとえ当時の企画者に十分な自覚がなかったとしても、郵便制度とゼロックスという複製技術を活用して、日本各地に広がる参加者をゆるやかにつなげ、資本主義に回収されない芸術創造の場を創出したという点で、明らかに同時代のコミューン志向を先取りしていたのである。それは、小さなメディア＝「ミニコミ」が束の間出現させたオルタナティブ・スペースとして、いまなお同じ関心を抱くものにとってのモデルであり続けている。

研究ノート

乾いた描画に輸血せよ——60年代から70年代におけるコピー機とアーティスト

Conflict and Coalition with Xerography :
the Relationship between Copy Machines and Artists in the 1960s and 1970s

成相 肇（東京ステーションギャラリー学芸員）
NARIAI Hajime（Tokyo Station Gallery）

2015年の初頭に、富士ゼロックス株式会社が1988年から始めた版画コレクション25周年を記念して刊行した冊子『Fuji Xerox Print Collection』に、「コピー機は誰のもの?」と題して、コピー機（ゼロックス・マシン）の登場に対する美術作家たちの反応をめぐる考察を発表しました。そのおよそ1年後、2016年の春に、横浜美術館で富士ゼロックス版画コレクションの歩みを辿る展覧会「複製技術と美術家たち——ピカソからウォーホルまで」の図録に、大筋は変わりませんが加筆した論考「ゼログラフィック・ラヴ」を寄稿しました。本日は、これら二つのバリエーションで書いたことを踏まえつつ、コピー機とアーティストの関わりについて考えたことなどをお話ししたいと思います。



fig.1

ゼログラフィー（＝乾いた描画）の登場と活用

まずお見せするのはゼロックス社が1959年に開発した実用コピー機の第一号、Xerox 914の広告です［fig.1］。広告の下部には、4つの売り文句が並んでいます。「普通紙にコピー可能——お持ちのレターヘッドにも、普通紙（無地であれ色付きであれ）にも、ベラム［上質羊皮紙］にも、オフセットマスター［オフセット印刷用の刷版］にも。1分間に6枚、素晴らしい複製品質。」「液体薬品は不使用、ゴミも出ません——高価な感光紙も、中間のフィルムネガも、液体薬品も不要。そして、設定や露出調整も不要で、ゴミは一切出ません。Xerox 914を初めて使ったときから、誰もが専門家です。」「赤と青を含むすべての色をコピー——シャープな白黒は忠実で、どんな色も抜け落とすことなくコピーします。手書きも、タイピングも、描画も、すべてを。厚い製本のページもコピー可能。ボタンを押すだけで、コピーが出てきます！」「1枚のコピー供給につきおよそ1セント——コピーするたびに用紙を補給したり、原稿を置き直したりする必要はありません。ボタンにタッチするだけでいくらでも自動でコピーを作成でき、1枚のコピーにつき約1セントしかかかりません。詳細は、ニューヨーク・ロチェスター3番地、ハロイド通りのハロイド・ゼロックス社までお手紙を。」

60年代の複写技術としては、大まかに言えばほかに写真式、感熱式などがありました。60年代初頭頃の日本で圧倒的なシェアを誇っていたのは株式会社リコーが販売していた「リコピー」で、これはジアゾ式による複写機です。いわゆる青焼きですね。ランニングコストがきわめて低かったために長らく市場で優勢でしたが、現像工程でアンモニアガスを発生させるので臭気が強く、透



fig.2

過光を使うために原稿はトレーシングペーパーなどの半透明の素材である必要があるなど、いくつかデメリットがあった。対して帯電させたトナーを使用するゼロックスは、マシン本体が高価という点を除けば、専門的技能や作業コスト、即時性など多数の面でメリットを持っていました。そもそもゼログラフィーという複製技術が実用化に至るまではたいへんな時間がかかっていて、技術の特許を取ったのが1938年、10年後の1948年に会社を立ち上げて、さらに約10年を経て1959年にようやくこのXerox 914ができる。これだけ時間を要したのは、他の複製が主に写真原理の応用であったのに対して、電子を動かして版を得るというシステムがそれまでの方法原理と全く異なっていたからでもあるでしょう。人にとって未体験の複製システムだった。その魔法めいた技術を、ゼロックス社は販促としてコピーする様をテレビの生中継で見せるという、まるでマジックショーのような宣伝まで打ったそうですが、アメリカでは発売から間もなく爆発的に広まって、急速にオフィスに導入されていったんですね。ゼロックスという言葉がコピーの意味で定着するのは早くも60年代半ばであったと言われています。この技術の画期性は先に見た宣伝文句に言い尽くされていると思いますが、特に注目したいのは二点目の、液体を使用しないという特質です。ゼログラフィーという造語の元はギリシャ語の「xeros」、つまりドライの意味ですね。ゼログラフィー＝乾いた描画というわけです。液体を使わないことは、専門技術の駆逐へと結びつくことになる。油彩であっても水彩であっても、液体は流れて留まっていない不定型な物質であるからこそ、それを扱うには熟練の技術が必要になる。したがって液体を取っ払うと、ラボの段階が無くなる。現像液を取っ払ったわけですから。ワープロでもデジカメでも、いわゆるデジタル技術は、液体を駆逐した乾燥性にこそ、時代を画す本質的な重要性があるのではないかと思います。ともあれ、この「乾いた描画」が美術と接触した時に、液体段階を持たないがゆえに、新奇であるという以上に、既存の人的技術に対する暴力性、敵対性をも発揮する、あるいはそうした性質を与えられることになるというところが興味深い。これ［fig.2］も別バージョンのXerox 914の広告です。片や2,800ドル、片や5セント、さてどっちが本物のピカソでしょう？　という、とても挑発的なものです。オフセット印刷を介した広告ですからまったく見分けがつかなくなっています。複製精度の高さを謳いつつ、オリジナルの失権を見せている。むろんそれはあくまでオリジナル/コピーというプラトン的な二分法に固執していて、コピー機のポテンシャルはさらにその先に現れてくることになります。

さて、ゼログラフィーを活用した最初のアニメ映画として知られるのが、ディズニーの『101匹わんちゃん』（1961年公開）です。ディズニーの第一作『白雪姫』は大当たりしたんですが、その次の『眠れる森の美女』は大コケして経営不振になってしまった。苦肉の策がゼログラフィーの利用でした。アニメーターによるアタリの

鉛筆線をセルにインクで敷き写すインキング・プロセスを機会に代理させて、直接セルにコピーした。インクというまさに液体を介する段階を飛ばしたわけです。そのため、『101匹わんちゃん』をよく見てみるとアタリの線が、とくに襞や皺といった線が集中する部分にかなり残っているのがわかります。デジタルリマスター版でさえはっきり見えますね。ただ、イメージを目で追いかけていると思いの外ノイズは無視されるので、線だけを注視しないとなかなか気づかない。だからこそ採用に踏み切ったともいえるかもしれませんが、職人の技術（＝液体プロセス）にこだわるディズニー自身はゼログラフィーをなかなか認めることができなかったといいます。しかし結果として製作コストは半減して、映画は成功を収めることになる。白黒のコピー技術と、100匹の白黒模様のダルメシアンが画面中を走り回るというイメージのシンクロはなかなか象徴的ですが、技術確立からほとんど間を置かずに早くもこうして職人の駆逐という事態が起こっていたわけです。

ムナーリの保守的反応

美術分野で筆頭に挙げられるのはいつもブルーノ・ムナーリです。ムナーリはゼロックス・マシンが普及し始めてすぐ、60年代中頃にはこの技術を用いた作品制作に取り組みます。観衆の前でデモンストレーションをしたり、個展会場にコピー機を持ち込んで観客に開放して制作を推奨したりと、コピーを民主的な新技術として捉えていた側面もありますが、一方で彼は先駆者としてコピー機に対する典型的な、ある種保守的な反応も示しています。ムナーリの「オリジナル・ゼログラフィー」と呼ばれる一連のコピー作品のシリーズ（この命名自体がすでに葛藤を示しているわけですが）の特徴は、ひとつはガラス面でスキャニング中に原稿を動かして図を得ようとしたこと、そして、目の細かい繊細な原稿を好んで選んだことです。原稿を動かすとコピーに歪みが生じ、レースや葉脈のある葉っぱといった微細な模様を持つ原稿はコピー機の読み取り精度を揺さぶる。荒れたり、ブレたり、かすれたりモアレが出たりする。すなわち、これらの作品で、ムナーリはふたつの点で無意識に抑圧を持ち込んでいるといえるでしょう。まずは、機械という表象に対するイメージの固定。ムナーリはかつて未来派に参加していましたが、「オリジナル・ゼログラフィー」で出てくる図がことごとく未来派そのものなんですね。ジグザグや、反復のリズム、線によるスピード表現など。新技術に対して、旧弊的な機械イメージを当てはめています。もう一点は、コピー機を「いじめる」点。コピー機の素直な使い方からなるべく離れようとする。能力以上のことを課して、本来の機能の制限を超えたところに「オリジナル」な表現を設定することによって、機械をあくまで自らの記名入りの筆の延長として、手綱を取るというか、抑えこむように見えるわけですね。保守的な態度、といったのはこの点です。

高松次郎による版画概念の縮小?

アーティストの手わざに対する「乾いた描画」の暴力性、敵対性の競合を、きわめて端的に表していたのは高松次郎です。ご存知の通り高松は「国際版画ビエンナーレ」にゼロックスによる作品を出品して話題になって「版画概念の拡大」などとずいぶん騒がれたわけですが、その当の作品《THE STORY》は、コピー機の機能に対してきわめてねじれた関係にある作品なんですね。コピー機を使ったということばかりが騒がれたんですけれど、よく考えてみると、この作品はコピー機を使う必然性を持っていない。この作品は、a、b、c、…z、aa、bb、cc、…zz、aaa…、というふうに、アルファベットの組み合わせの全パターンをひたすら記述していくという仕組みで出来ています。もしコピー機に素直に従うのであれば、aならずっとaであるべきなんですよね。なのに、aの次はb、bの次はcというふうに、順繰りに進んでいく。これはコピー機には備わっていない、エクセルのようなプログラミングの記述です。ここで前景化しているのはコピーの反復性でなく文字の累進性であって、全然コピーしようとしていない。だからこそこの作品は、見た目にスマートなようでありながら、滑稽なほど地道なタイプライターの作業で制作されている。つまり表面上のスマートさが内在的な技術構造にまったく基づいていない。

また、高松に関して知られるエピソードの一つに、《ゼロックスされた1000枚のうちのこの1枚》という作品があったという話があります。「ゼロックスされた1000枚のうちのこの1枚」と書いた紙を1000枚印刷する。「この1枚」と書いてあるのだから、1枚1枚は1000枚とも同じではないということをレトリックによってあえて弁解させるわけです。複製技術に対して高松次郎は非常に懐疑的で、同じものが2枚あるということを受け入れられ

なかった（ちなみにこのエピソードは高松本人が雑誌の座談会で語っているものですが、同じ座談会に参加していた横尾忠則は高松と対照的に、「いっぱい作っていっぱい誰かが勝手にやってくれた方が俺は気が楽だ」というようなことを発言しています。複製に抗わない、むしろ複製に乗っかっていく横尾のスタンスがよくわかる一幕です）。それは近代の資本主義に対するポーズでもあったでしょうが、人の認識の一回性に重きを置くという意味ではやはりもの派との理念的共有を感じさせます。当然この思考は版画におけるエディションという概念も否定するわけで、僕の論考では、これは「版画概念の拡大」どころか「版画概念の縮小」というべきだろう、というような意地悪なことを書きました（笑）。

話を戻せば、ゼロックス・マシンに出会ったとき、高松もムナーリと同じく機械をいじめるわけですね。こうした例は枚挙に暇がない。富士ゼロックス社が刊行していた『GRAPHICATION』という機関紙（現在はウェブ版に移行）の1970年5月号で、「グラフィックアートの冒険」という特集がありました。アーティストを呼んでゼロックスマシンを実験的に使わせてみるという内容で、どのアーティストも乱暴な扱い方ばかりするので担当者は非常に困ったそうです。高松は一握りの砂をマシンのガラス面の上に置いて、ザラッと手で掻いたようにしてコピーした。田中信太郎はガラス面に乗せた氷が溶けていく様をコピーにおさめた。前田信明は火のついたロウソクを乗せて、燃えていくその時間の連続を象徴的に圧縮するようにしてコピーする、というふうに。いずれもコピー機を壊しかねないようなイレギュラーな使い方をこぞって試してみせたわけです。

装置としてのゼログラフィー

かれらの作品を担保していたのは、プレビューができないというコピー機の特性も背景として考えられると思います。そもそも描画しようと思っても、ご存知の通り、コピー機の読み取り面は死角になるのでどのように読み取れるかリアルタイムで確認できない。いわば目隠しされた舞台なんですね。原稿が動けば歪みが出るし、思い通りに描ける機械じゃないんですよね。要するに出てくるイメージはつねに偶然をはらんでいて、だからチャンス・オペレーションにうってつけなわけです。その意味ではやはりゼログラフィーは安易に版画とは直結しないし、ドローイングの延長でもありません。この、チャンス・オペレーション・マシンとしてのコピー機を前面化させていたのは、『GRAPHICAION』特集の2年前の1968年に、セス・ジーゲローブと、ジャック・ウェンドラーが企画した『Xerox Book』です。『Xerox Book』というのは通称で、いわば紙上展覧会として開催された企画の結果として生まれた本です。企画者二人は、コピー機を使うことを前提として、カール・アンドレ、ジョセフ・コスース、ソル・ルウィットら7人のアーティストに25ページずつを分担させ、各自から作品用のインストラクションを募った。セス・ジーゲローブが後に語ったインタビューによると、サイズと方法の前提条件を強く制限した上で作家から何が出てくるのかを集めたかったという、つまりはサンプリング調査のような意図でなされた企画だったようで、『GRAPHICAION』の特集と同じ企図です。こちらで出てきたイメージもやはり、小さな立方体を増やしながらガラス面の上にばらまくとか、ドットを何遍も繰り返しコピーし続けるとか、コピー機に対するストレートな暴力性こそ見られないものの、偶然のノイズを待つような作品が頻出しています。一応書いておくと、この『Xerox Book』はコストの都合ですべてのエディションをゼログラフィーで作ることはできなくて、ゼロックスで作った原版をオフセット印刷しています。だから通称名とは裏腹に、必ずしもゼログラフィーという技術そのものに重点が置かれていたわけではないのですが。

インフラとしてのコピー装置

さて一方で、これらとは別のアプローチを見せた作家もいました。少し遡って1966年に、メル・ボクナーが、使用方法をまったくひねることなく美術の文脈にコピー機を取り込んでいます。これは偶然の産物でもあったんですけれども、ボクナーが勤めていた大学の中のギャラリーで企画を任されて、友人の作家たちからドローイングを出品作として集めた。ところがこれらを額装しようとしたらフレーム代の予算がないと言われてしまい、こんちくしょうとドローイングを大学の事務所のゼロックスでコピーすることに決めた。それで、ドローイングを4部ずつコピーしてファイルにまとめて彫刻台の上に展示した。「必ずしもアートと見なされることを意図しない、下書き、その他の紙の上の視覚的なもの」という長いタイトルを持った展覧会です。読み手側の注意を作品概念の周縁部分にしつこく誘導するこのタイトルに、企画の周到さが体現されているように思います。唯一の「作

品」であるかどうかは関係ないです、というわけです。だからこそボクナーは、上で見てきた作家たちとちがって、ごくごく素直にコピー機をコピー機として使った。いたずらにアウラが発生しちゃ困る。ノイズやエラーで偶然のイメージを表現する画材としてではなく、額縁として、あるいはインフラとして使ったわけです。マクルーハンが「今や誰でもが著者となり発行者となることができる。どんな本でもいいから取り上げて、この本から1章、あの本から1章とただゼロックスにかければいい。インスタント剽窃法！」と書いていたのはこの企画と同時期のことですが、ボクナーは同時代の生活、オリジナルとコピーの関係が壊れつつある生活をすでに規定している土台としてゼログラフィーをごく素直に採用したんですね。そこに、展示する大学という場所に、あたりまえに使われているコピー機があったわけですから。

同様にコピー機をインフラ的に使うことによってゼログラフィーをフラットに導入したのが、バーバラ・T・スミスという作家です。やはり60年代に活躍したアメリカの作家ですが、あるときスミスはジェミナイ版画工房という、先鋭的な同時代のアーティストとコラボレーションワークを次々に作っていた版画工房に自作の話を持ち掛けて、断られてしまう。ならば、ということでスミスは版画工房代わりに、発売されたばかりのXerox 914をレンタルしてきて自宅のダイニングルームにドンと置いたんですね。それで毎日毎日コピーし始めた。コピー機に乗せられるものなら何でもやるという勢いで、じつに様々なコピーを試したようですが、機械を設置した場所が、制作のための聖別された場としてのスタジオでなく、生活の場のど真ん中であったというところがおもしろい点です。コピー機がそのままインスタントな工房になる。唯一性が生まれる場所、ではなく、かけがえのない、それぞれ違うけれども反復される毎日が流れ続ける場所としてのダイニングルーム。そこから、スタジオという聖なる場所では生まれなかったであろう、スミスの生活記録的な数々のイメージが生まれてくることになります。

荒木経惟のよく知られる『ゼロックス写真帖』も、この文脈に位置づけたいと考えています。電通勤務の傍らで夜な夜なこっそり会社のコピー機を使って手製の作品集を作って著名人に発送する行為は広告代理店のパロディでもあって、ひたすら大量のイメージを出力し続ける開けっ広げな多産性は、現像所を介さずに事務室とコピー機がそのままスタジオと化す環境があってこそ生まれたものだったでしょう。

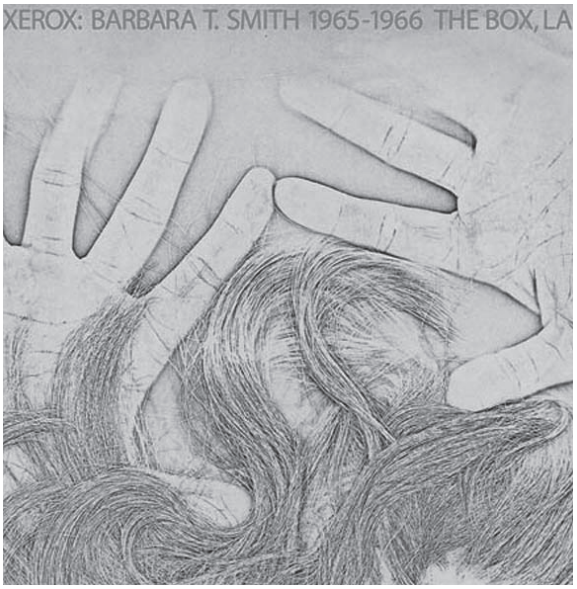


fig.3

このようにして、コピー機が登場することで、手わざという技術にしろ、スタジオという場所にしろ、それまで保たれていた美術にまつわる特権が崩壊していきながら、それに反発する者もあれば歓迎する者もいて、また別の表現が生まれてくる。おもしろいのは、バーバラ・T・スミスに顕著ですが、しばしば身体のダイレクトコピーが出てくることです。技術を奪われた人間側が、あたかも機会と合体するかのようにして、コピー機の中に入り込んだイメージをいくつも発表しています。

スミスは自身の顔や、家族の成長記録として身体のダイレクトコピーをたくさん作って、まとめて発表もしています［fig.3］。スミスの言葉を引きましょう。「私のコピー機からは、じつに様々に、異様なほどにイメージが溢れ出した。［…］全面的に興味を惹かれたのは、光、アイデンティティ、エロティックな肉体、そして時の流れであった。［…］私は複写できる素材を求めて、家を、店を、雑誌を、路上を、散々探し回った。［…］我が家のダイニングルームは完全に乗っ取られることになった。はっきりしていたのは、いきいきとしたエロティックな存在として自分を「公言（カムアウト）」したい欲求と願望を抱えながら、ただただ自分の顔や体をコピー機に載せ、プリントしたくてたまらなかったことだ」（Barbara T. Smith, Xerox Prints 1965-1966, 2012, un-

published text. XEROGRAPHY, Firstsite, 2013より引用)。なんだかもはや憑かれたような感じですが、コピーすることそのものに「エロティック」な欲望を見出したスミスのダイレクトコピーは、人と機械が融合したサイボーグ的イメージでもあったといえます。

日本の作家では野村仁さんが自分の顔をコピーした作品を発表しています。コンセプチュアルアートの作家たちも主に“コピーいじめ”に熱中していた中で、野村さんのアプローチは独自路線ですね。

アリギエロ・ボエッティもおもしろいダイレクトコピーを残しています。ムナーリと同じイタリアで同時期にコピーを使っていて、お互いの仕事を認識していたかはわかりませんが、アプローチはずいぶん異なります。ボエッティは町のコピーショップに出かけていって、ガラス面の上でひよこを歩かせるとか、生き物をコピー機に絡めた作品をいくつか作りました。その延長で、自分自身をコピーする。《Autoritratto Xerox》、《Nove Xerox AnneMarie》という1969年の2シリーズは、いずれも自分の顔をコピー機に乗せて、顔の横に手を置いて一コマずつのシリーズ作品です。手はハンドサインになっていて、前者では「オートリトラット」、イタリア語で「自画像」という単語を一文字ずつ示していて、後者では奥さんの名前「アンネマリー」を同じく手話で表しています。センチメンタルな印象のある作品ですが、ボエッティはこの作品に寄せて「目があるだけのコピー機という機械に口を与えて話させる試み」というようなことを発言していて、やはりサイボーグ的な作品です。

最後にもう一人、スタン・バンダービークという作家を紹介しておきます。「クロス・トーク/インターメディア」参加者のひとりとして日本にも来たことがある作家です。バンダービークは、テレコピアという、ゼロックス社が作っていたファクスの原型のようなマシンを使っていました。ゼログラフィーをそのままデータとして転送できる技術です。そのテレコピアを使って、バンダービークは世界中の美術館に図を送信して、組み合わせると壁画になるという作品を発表していました。こんなふうに、転送して同時多発的に使われたゼログラフィーもありました。

転送、双子化、ゲリラ

さて、ボエッティは自分のポートレートを合成して双子化した作品も知られるように、そもそも複製という概念を人間の活動あるいは生命に引きつけて考えようとしていた作家です。スミスやボエッティの作例をあらためて見ていて思ったのは、一次的なオリジナルに対する二次的なコピー、であるとか、ポップアート的な無味乾燥な複製とは別のコピーの捉え方も必要だということです。ゼログラフィーは、その名前にすでに「graphy」を組み込んでいる通り、描画、もしくは版画との比較で語られがちです。高松次郎の一件ではまさしく版画かコピーかという議論が盛り上がったわけですが、実質として、ゼログラフィーは描画や版画とは根本的に異なっています。新しい技術に対してそれ以前の技術との比喩で受け止められることは頻繁に起こるわけですが、ゼログラフィーでも事態は同様だった。けれど具体的な作品を見ていると、確かに描画として扱うものが多い中で（それらのほとんどがコピーに対する否定的反応をはらんでいたのは見てきたとおりです)、いわば転送装置として使っている例におもしろいものがある。描画という変換システムではなく、転送。ここにあるものがもう一度別のどこかの場所に現れる。それによって、プライベートなものがオープンになったり、かけがえのないものがかけがえのないままにたくさんあったり（双子のように)、ゲリラ的になったり、といった表現が現れて来る。同時代の表現でいえばビデオに近いかもしれません。その流れでサイボーグ的ゼログラフィーというのを紹介したわけですが、技術の導入によっていったん破壊された権利や環境を乗り越え、あるいはその破壊者を抱え込んで、いかに表現が次に進展するかという観点は、むろん今日にも大いに当てはまるトピックであろうと思います。

評 論

落語の身体論(7)『牡丹燈籠』、あるいは圓朝という身体【承前】

IAMAS教授　小林昌廣

評　論

落語の身体論(7)『牡丹燈籠』、あるいは圓朝という身体【承前】

Somatics of Rakugo(7) “Botandouro” or Corps called as Encho

小林 昌廣
KOBAYASHI Masahiro

1. 井上ひさし・黙阿彌・圓朝

井上ひさしはもちろんわが国屈指の劇作家のひとりである。そんな彼が書いた戯曲に「円生と志ん生」がある。六代目三遊亭円生（1900-1979）も五代目古今亭志ん生（1890-1973）もそれぞれ何冊かの著作もあり、自伝じみた内容をもったものも無いではない。だが、井上ひさしは公けになっている彼らの詳らかな歴史における「盲点」を見つけてくる。

「円生と志ん生」の戯曲単行本の冒頭には「とき」の設定として「昭和二十（1945）年夏から、二十二年春までの六百日間」と書かれている。実際、この時期にこのふたりは、陸軍恤兵部から慰問芸人の取りまとめの命令を受けた松竹演芸部から依頼され、講釈師の国井紫香や夫婦漫才の比呂志・美津子らとともに満州に渡っているのは事実である。そして「ひと」の部分には「五代目志ん生こと美濃部孝蔵（55)」「六代目円生こと山崎松尾(45)」とあり、このふたりの年齢も符合する。つまりは戯曲「円生と志ん生」の時代設定と人物設定はフィクションではなく事実なのである。

だが、井上ひさしはもちろんドキュメンタリーを書いたわけではない、戯曲である、フィクションだ。彼は、この稀代の名人噺家たちが満州にいた六百日間、「公的歴史」としてはほとんど空白であることに着想を得て「円生と志ん生」をまとめることにしたのだと推察する。つまり、事実の部分、歴史的に正しい部分はそこにフィクションの種を蒔いたところであまり成長のしようがないだろう。だが、本人たち以外誰も知り得ない、いわばふたりにとっての黒歴史ないし歴史の暗部にこそ、戯曲的採光を当てることが劇作家の勤めであると考えることができるのだ。

そうなると、ある意味書き放題という様相を呈することになる。けれども、わずかに残された事実のスパイスをふっておくことも忘れない。すでに終戦を迎えた昭和二十一年の初冬、ふたりは大連の修道院で再会する。松尾（円生）は役者となって羽衣座の舞台に出ており、たいそう羽振りがよい。一方、孝蔵（志ん生）は引揚船に乗る代金も騙し取られてしまい、乞食同然の生活をしており、ようやくこの修道院に拾われて、屋上の小屋のようなゴミ箱のような場所で生きていた。「男慣れ」していない若い修道女たちは、彼らふたりの話す言葉の端々に、聖書で見聞きしていた表現が頻出することに驚き、ふたりを「聖なる神」と大きな勘違いをする。そこに登場した修道院の院長は、ふたりの胡散臭さを一瞬で見破り、修道女たちをたしなめ、改めて彼らに問い質す、「あなたがたは何者か?」と。彼らは、自分たちは「はなし家です」と答える。そして、まったく通じないやりとりの後、修道女たちが歌っていた賛美歌に登場する「涙の谷」という言葉について松尾（円生）が質問する。そこからふたりの落語論が展開される。

松尾　さっきの唄に出てきた「涙の谷」ですが、あれは「この世」ということですね。
院長　（うなづいて）この世にあるものはすべていつかは滅んで行く。これがこの世のたった1つの鉄則ですね。(…)ですから、生きている者はいつも涙を流しています。それで、この世のことを「涙の谷」というのですよ。
松尾　苦しみや悲しみは、放っておいても生まれてくる?
院長　（うなづいて）だから、生きると、つらいは、同じ意味なのです。
松尾　その鉄則には笑いが入っていない?
院長　もともとこの世には備わっていないのですよ。
松尾　ところが、それをこしらえている者がいるんです

よ。
院長　……はい?
松尾　この世にないならつくりましょう、あたしたちは人間だぞという証しにね。その仕事を
しているのが、じつは、あたしたちはなし家なんです。
(中略)
院長　笑いをつくりだして、どうするのですか?
松尾　たとえば、貧乏を笑いのめしてステキな貧乏にかえちまう。
院長　……ステキな貧乏?
松尾　悲しいことをステキな悲しみにかえちまう。
孝蔵　災難であれ、厄介ごとであれ、なんでも、ワア、ステキーって見ちゃうわけね。
院長　(考えている)……。

(井上ひさし『円生と志ん生』集英社、2005)

こうして、井上ひさしは、円生と志ん生によって満州や大連に穿たれた「歴史的空白」を笑いで埋めてしまうことに成功するのである。

その井上ひさしが「悪党と幽霊」なるエッセイを書いている。彼自身が「牡丹燈籠」と「天衣紛上野初花」の現代語訳をおこなっている一冊(井上ひさし編『カラーグラフィック1　明治の古典　怪談牡丹燈籠　天衣紛上野初花』学研、1982)だ。要するに、井上はこのエッセイで、自分が敢行したこの二つの明治期の傑作を現代語なんかしたのは間違いだったという「言い訳」を連綿としている、という形式なのである。彼はまず、河竹黙阿弥(1816-1893)と三遊亭圓朝(1893-1900)のふたりの交友関係について、各々の全集の読み込みから明らかにしている。そして、このふたりが必ずしも「友好的な関係」にはなかったことを示唆している。その傍証となるのが、たとえば戸板康二の以下のような文章なのである。

……黙阿弥がそうであったように、円朝もつねにその芸で「勧善懲悪」の因果応報を説いたのだが、その円朝の(この)作品を(註:「塩原多助一代記」のこと)、黙阿弥が助筆以外進んで脚色しなかったのはおもしろい。何となく、反撥するものがあったのだろう。

(井上ひさし編『怪談牡丹燈籠　天衣紛上野初花』からの孫引き)

2. 声に出して読む

井上は、こうして「黙阿彌と圓朝は芯からの仲間ではなかったのではあるまいか」という結論にいたるのだが、かくのごとき現代語訳をしてしまった。その原因は両者の作品を「いい加減に読んでいた」からだと自己分析する。

筆者は両全集を黙読していた。これが「いい加減に読む」ということの意味である。黙阿彌の脚本は、澤村宗十郎、市川團十郎、市川小團次、尾上菊五郎、澤村田之助、市川左團次など役者たちの「肉体」のために書かれている。黙読したのでは、じつは読んだことにはならないのだ。

(井上同書)

新作の台本ができたとき、狂言作者は役者たちの前でそれを披露することがあった、「本読み」という。現代ではどうかわからないが、たとえば三島由紀夫などは「椿説弓張月」を歌舞伎化しており(本作は曲亭馬琴作・葛飾北斎画の読本であり、文化四年(1807)から八年にかけて刊行された全五篇もの)、昭和四十四年(1969)、彼の自死の前年に国立劇場で初演されたが、このときに江戸時代からの「伝統」である狂言作者の「本読み」を三島もおこなっており、役ごとに演じ分けた三島の肉声は、事前に録音されたレコードとして役者たちに聞かせているのである(これは後に前半部のみがレコードとして発売され、現在では『決定版 三島由紀夫全集』第41巻にCDとして収載されている。新潮社、2004)。黙阿彌もまた本読みの名人(?)であったようで「声色というでないが、何処となしに其の面影と風韻とがあり、其の上白の活殺が自由自在で、舞台の上の情調までを、彷彿させる事が出来たそうである」と、黙阿彌の養嗣子・河竹繁俊も述べている(『黙阿彌全集首巻』より、原文は旧字旧仮名)。

このようにして黙読ではない音読という読み方をする重要性を井上は自らの仕事として再確認している。

戯曲の創り手は、役者の肉体をかりて劇場の内部に「音」を響かせる。勿論その音は「意味」を伴っているのだが、いわゆる「文字」とはちがい、劇では音のほうが大将なのである。音に対する忠義が、やがて意味に対する忠節を生む、これを本気で信じている者たちの別称が戯曲作者である、といってもいい。

(井上同書)

そして「音」の大切さを圓朝にもさしむける。

ことばの音と意味との渡り合いに細心の目を向けて生活語を磨きあげること――、これを黙阿彌は名優たちの肉体をかりてなしとげ、圓朝は自分の肉体を実験台にして完成させた。別に云えば、黙阿彌は豊かな氾濫をめざして、圓朝は逆に節約の方角に向って、この二人の天才はそれぞれ江戸俗語を精錬し、みごとそれに成功したのだった。 *(井上同書)*

ようやく「牡丹燈籠」が登場する。井上ひさしは、新三郎とお露との最初の濡れ場を引用する。井上自身は1955年に刊行された岩波文庫『怪談牡丹燈籠』からテキストを引用しているので、ここではそれに従う。

……さて萩原(新三郎)は便所から出て参りますと、嬢様は恥かしいのが一杯で只茫然としてお水を掛けましょうとも何とも云わず、湯桶を両手に支えているを、新三郎は見て取り、「是は恐れ入ります、憚りさま。と両手を差伸べれば、お嬢様は恥かしいのが一杯なれば、目も眩み見当違いのところへ水を掛けておりますから、新三郎の手も彼方此方と追かけて漸う手を洗い嬢様が手拭をと差出してもモヂモヂしている間、新三郎も此のお嬢は真に美しいものと思い詰めながら、ずっと手を出し手拭を取ろうとすると、まだもぢもぢしていて放さないから、新三郎も手拭の上からこわごわその手をじっと握りましたが、<u>此の手を握るのは誠に愛情の深いものでございます。</u>お嬢様は手を握られ真赤に成って、又その手を握り返している。 *(原文は一部旧字旧仮名、傍線は引用者)*

井上ひさしはこの部分を絶賛する。

圓朝の駆使する江戸俗語は、物語を快調に展開しつつ恋人たちの可憐な仕草をも正確に活写する。圓朝において江戸俗語は、大業物を振う腕力と、小太刀を巧みに使う技とを同時に入手したのである。さらに彼の江戸俗語は、新三郎の心理を的確に描写し、なおその上、「手を握るのは誠に愛情の深いものでございます」という圓朝からの聞き手への挨拶さえ織り込むことができるほど自在である。(…)つけ加えるもの何一つなく、削り落せるものも何一つない。しかも文中のどこにもわれわれの理解を拒む文はない。(…)圓朝の江戸俗語は言文一致体の、もっといえば近代的文章の祖型であり、母体である。そっくりそのまま味読するのが正しいのだ。 *(井上前掲書)*

「江戸俗語」という表現が多出するが、井上によれば、明治二十年代ごろまでの庶民はその意識を江戸時代に置いていたのではないか、つまり明治の庶民は江戸の意識のなかで生きていたのではないかと推理し、圓朝や黙阿彌などの「明治人」に対して、そのテキストに書かれた言葉を江戸俗語と呼び習わすのである。そして、そうした江戸俗語が庶民の使用言語となりつづけたであろう明治二十年代まで、馬琴の読本などがいまなおベストセラーであったことに触れつつ、その特徴について披瀝する。

寛政以前の初期は、怪談や巷説を扱った読切物だったが、やがて長編化し、敵討、御家騒動、英雄伝記などの正史実録のうちで伝奇的要素を持つものは、すべて読本になった。さらに巷談浄瑠璃、歌舞伎なども読本に多くの題材を提供するようになった。とりわけ読本で主役を演じたのは妖怪変化や幽霊などの超自然の存在である。

(井上同書)

3. 神経病の時代

だが、明治時代の東京は井上にいわせれば「地獄」であった。彼はいくつものデータをあげることで、貧民層の壮絶さ、行方不明者の圧倒的数などをたよりに「江戸は地獄だ」と繰り返す。(この文章を書いた翌年の1983年に、井上にとっては最初の大劇場での商業演劇である「もとの黙阿弥」が新橋演舞場で上演されるが、時は文明開化の頃、黙阿弥の新作まがいの作品を板にあげたことで興行停止処分を受けてしまった浅草の芝居小屋でくりひろげられる「交代劇」(劇中の役柄を交換してしまうことから展開される悲喜劇)、いわば歌舞伎劇がお得意とする「〇〇実は…」的なプロットで結末へと流れ込むスピーディな作品であり、ある意味「地獄」である江戸=東京を理想的に読み替えたところで訪れる悲劇という地獄を描いたものと言えるのではないだろうか…)

その「地獄」では、「人びとが信じるのは生半可な道徳則などでは有り得なかった」のであり、「妖怪変化や幽霊を信ずるほうが話はずっとはやかった」のであろう。そこで「黙阿彌は妖怪変化を人間化した悪党たちを熱中して描き、圓朝は幽霊に異常な興味を示した」というこ

とになる。けれども、芸能市場経済学的に、貧民層を中心とした客たちは高額の歌舞伎劇場（芝居小屋）ではなく、寄席に足を運ぶようになる。「黙阿彌にはやや不幸なことに、江戸俗語完成の栄誉は圓朝に行ってしまった」のだ。

一方でどこかで「時代を見る眼」が鋭敏であった圓朝は、安政六年（1859）につくられ、明治二十年（1887）から翌年にかけて速記録が「やまと新聞」に掲載された「真景累ヶ淵」の冒頭において「今日より怪談のお話を申上げまするが、怪談ばなしと申すは近来大きに廃りまして、余り寄席で致す者もございません、と申すものは、幽霊と云うものは無い、全く神経病だと云うことになりましたから、怪談は開化先生方はお嫌いなさる事でございます。それ故に久しく廃って居りましたが、今日になって見ると、却って古めかしい方が、耳新しい様に思われます」（岩波文庫、2007）と述べている。「神経」を「真景」と読み返させたアイデアは、幕末から明治にかけて活躍した漢学者の信夫恕軒（1835-1910）の助言を受けてのもの、と言われているが、河村邦光は「『神経病』とか『脳病』ということばを用いることが、牛肉や洋装と同様に、ファッショナブルだった、開化の記号だったのである。決して『神経』や『脳』の実体をいわば認知したわけではないだろう」と分析している（『幻視する近代空間』青弓社、1990）。「神経病」という表現がある程度一般化するのは、もう少し時代をくだった大正六年（1917）の「中央公論」10月号に発表された広津和郎の『神経病時代』あたりからだろうか（翌年新潮社より同名にて刊行、現在は岩波文庫におさめられている）。ひとりの新聞記者の精神的な破綻＝神経病を、時代の病理とパラレルに語ってゆく、いわば知識人の精神的脆弱性を露呈させた小説だが、これを読めば、時代はすでに現代とほぼ同一であり、黙阿彌や圓朝が描き出していた江戸俗語の世界は、もはやどこにもない。

（ただ一方で、井上ひさしの「もとの黙阿弥」では、お嬢様と女中が入れ替わる「まちがいの喜劇」的なみぶりが、終末部では悲劇的な状況に変貌し、女中が自らをお嬢様と思いつづけるというエンディングとなっているが、これなども、女中という階級差別的職業のありかたは別としても、近代的な存在である女中が、さらに近代的な存在であるお嬢様を演ずることでその「さらなる近代性」の呪縛ないし魔力に魅せられてしまって元に戻れなくなるという、やはり時代の病理、時代の悲劇を描いているという意味では、きわめて広津和郎的な世界観を呈しているのである）

井上ひさしは、芝居小屋（歌舞伎）ではなく寄席（落語）のほうに下級町民や職人が向ってしまった事実から「職人を主人公にした噺が多くなり、用いられることばも職人たちの俗語に忠実になる」ようになったと指摘している。さらに、そうでありながら「寄席のお客たちは歌舞伎にあこがれを抱いていた」のであり、そのために「人情噺を芝居仕立てにするやり方が流行りだすのはそのせいだ」と断じる。若いころの圓朝は、鳴物入りの道具噺で高座を演じており、後幕を切って落とすと遠見や書割が見られ、引き抜きやぶっ返りによる早替わりまでもおこなったかなり派手な高座であったと想像される。「牡丹燈籠」は、文久元年（1861）から元治元年（1864）にかけて圓朝自身によって創作されたと考えられているが、そのころ圓朝22歳から25歳の時期であり、当該の演目も道具入り芝居噺によって演じられていたようだ（当初は「金香炉牡丹燈籠」の題のもと芝居噺で演じられ、お露とお米の幽霊は人形を使ったそうである）。だが、明治維新となり、時代の動きが加速度と回転数を増すようになると「市中寄場之義、軍書講談昔噺等に限、浄瑠璃人形取交又は男女入交り物真似等いたし候義、不相成旨、去巳年十月中、乃布告置候処、近来猥相成候間、向後堅相守候様、年寄共厚心付可申事」という触書が明治三年六月に出されるようになると、圓朝は、持ち前の時代に迎合することの巧みであった性格ゆえか、それとも鳴物入り道具噺の限界を感じていたのかわからぬが、さっと素噺のほうへと転じてゆき、以後芝居噺で用いていたときの道具一式は弟子に譲ってしまって、自らは「無舌」の境地をめざして「噺」に精進するようになる。

（芝居噺の伝統は、「正本芝居噺」という形で圓朝の直弟子であった三遊一朝（1846-1930）から彦六の八代目林家正藏（1895-1982）へと伝えられ、現在は八代目の弟子である正雀（1955-）が継承している。詳細は伊藤清『八代目林家正藏　正本芝居噺考』を参照のこと、三一書房、1993）

いずれにせよ、近代文体の基礎は圓朝と黙阿彌との江戸俗語によって完成されたのである。

妖怪変化や悪党、それに幽霊を好んで語った江戸俗語が、平明細密な客観性を獲得するにはまだまだ時間はかかるだろう。がしかしその基礎を圓朝（と彼の噺を支持して

いた*江戸貧戸窮人ノ上等*）が整え、そしてやや遠くから黙阿彌（と彼の現代劇に喝采していた富裕町人層）が圓朝たちに営養分を提供したのである。（井上同書）

明治十七年（1884）、東京稗史出版会社から十三分冊で刊行されたのが「怪談牡丹燈籠」であった。高座での初演から四半世紀を経過しての速記本の出版となるが、全二十一回の最後近くの部分がずいぶん端折られているところや、お露の幽霊が新三郎を殺したと思わせて、のちに伴蔵が殺したと白状するドンデン返しなど、井上ひさしが奨めるようにはゆっくりと「音読」をしていられない疑問点がいくつも遺る。もっとも新三郎を殺したのは幽霊ではなく人間であったとする場面では、前述した「真景累ヶ淵」における神経（真景）の昂ぶりこそが見えないものを顕現せしめてしまう明治開花期の「時代の雰囲気」を考慮しての変更であろうことはしばしば指摘されている。延広真治もまた、速記化する際の改作説を主張しており「『金香炉牡丹燈籠』の際には、お露の死霊が殺したはずである。さもなくば江戸の人々を納得させ得まい」と述べている（井上ひさし編『怪談牡丹燈籠 天衣紛上野初花』収載の「黙阿弥・円朝の作品世界」）。延広が指摘する「江戸の人々」とは、井上が記述していた「生半可な道徳則」を信じずに「妖怪変化や幽霊」を信じた人々のことであっただろう。

4. 春陽堂版「円朝全集」

ところで、広津和郎が『神経病時代』を発表した大正時代の最後の年（1928）の「東京朝日新聞」7月5日号に「日本一面白い全集は是れ」のキャッチコピーとともに、次のような宣伝文が掲載される。「名人初代円朝の作は、いかなる人々にも熱愛せらるべき面白さをもつて居ると同時に、いかなる家庭にも推奨し得る、興味の饒かな、健全にして偉大なる教訓を備へて居ります。同時に一面維新前後の世相を研究せらるる方々にとつても、見逃すことの出来ない貴重な資料であります」。春陽堂が刊行した『円朝全集』全十三巻の宣伝文である（以下、この事項に関する記述は、山本芳明「日本一面白い全集はこれだ!」に拠っている。「文学増刊 圓朝の世界」所収、岩波書店、2000）。この際、同新聞6月10日号の広告で「既に賛助して下さつた方々」として「朝野の学者実業家演芸界の名士」の約百名がリストアップされている。そのなかには「怪談牡丹燈籠」の別製本において「春のやおぼろ」名で序文を寄稿していた坪内逍遥や、法学博士の吉野作造、読売社長の正力松太郎、それに新派の喜多村緑郎や歌舞伎の市川左團次などが名を連ねている。「いずれにせよ、この広告は著名な権威ある人物の推薦によってそれほど有名でないもの、或いはポピュラリティを獲得していないものを販売しようとする戦略に基づいている」と山本は述べている。圓朝は明治三十三年（1900）に六十一歳の生涯を閉じているが、大正末期にはそれほど「有名でないもの」になってしまったのであろうか。

「明治三二年一〇月に『牡丹燈籠』を口演して以降、高座の円朝を生で聞いたものはなく、円朝はしだいに遠い存在になっていったと考えられる」と前置きをしながら、山本芳明は全集編纂者の鈴木行三（古鶴）のことばを引用する。

これ程の円朝が、後の明治文学研究者の間に閑却されてゐるのは何故であらうか、恐らくは円朝の名人であつた事は知つて居ても、それは高座の口演が上手であつたのであらう位に単純に考へて、その作が多く読まれてゐないことが大なる原因ではなからうかと思ふ。又芝居や後の非名人の口演筆記などで筋だけは知つて居ても、もともと低級な講談本に過ぎまい位に多寡をくくつて、人前で手にするさへ恥と思はれて居たやうな形もある。周到なる『明治全小説戯曲大観』の著者でさへ円朝の作は一つも採録して居ない。

（山本芳明「日本一面白い全集はこれだ!」よりの孫引き、「円朝の話」「新小説」大正十五年六月号）

大正十五年は円本ブームの年でもあった。円本は、改造社が「現代日本文学全集」の刊行を始めたのに続き、各出版社が刊行した「一冊一円」の全集のことである。その前の年に東京で流行した「円タク」からの命名と言われているが、当時の出版社はこうした円本を予約制で、つまりは前金で購入させることによって自らの市場規模を確保ないし拡大させることに成功した。春陽堂の『円朝全集』も、その流れのなかで捉えることも可能であったが、一円は当時の大学出の初任給の約2%に相当するとも言われ、決して安い値段ではなかった。そのため、当初は円本や大衆文学を「労働者・農民層」にも購読してもらおうともくろんでいたのだが、現実はそうはいかず、円本の購読者層の中心となったのは、学生・知識人

に加えて、農村部における地主層、都市部における中間層以上の人びとであった。『円朝全集』が多くの知識人や財界人の援助・購読が必要であったことを考えると、「明治前半期に持っていたポピュラリティを失ったまま、再び獲得することができなかったことをも意味している」（山本同書）のである。

（実際の円朝イメージの一般化はもっとずっと後になるが、小島政二郎の『円朝』（1958-1959）であり、小島の著作の影響を受けて書かれた永井啓夫の『三遊亭円朝』（1962）であった。）

わが国において平円盤SPレコードと蓄音機による初めての録音が、英国グラモフォン（現EMI）の録音技師フレッド・W・ガイスバークによって行なわれたのは明治三十六年（1903）のことであり、われわれが円朝の肉声を音源ですら聴くことができないのはやむを得ないこととはいえ、あるいは円朝のSPレコードが遺されていれば春陽堂版「円朝全集」の売れ行きもいかばかりのものであっただろうかと、思いを馳せることを禁じ得ないのである。

円朝の高座を見た者がいなくなり、円朝の声も残らない。大衆文化の雄であったはずの落語の世界で、なるほど円朝の名はレジェンドとして記憶されることにはなっただろう。だが、いまのようにアーカイブによって「かつての名人の芸を偲ぶ」といった鑑賞法があるはずもなく、高座に座していない噺家は忘れられる運命にあったのかもしれない。

だが、もう少しポジティブ（?）な考え方もある。わが国における芸能のありかたに「話芸」というみごとな表現を導入した関山和夫はその代表的な著作『話芸の系譜』（創元社、1973）のなかで「説教と三遊亭円朝」という節において、円朝が「人情噺」というジャンルを完成させたことを「偉業」と賛美したあとに次のように書く。

円朝が多数の噺家の中でただ一人、他の文豪の中にまじって『円朝全集』という個人全集をもっていたことは、おどろくべき事実であった。その全集は十三巻に及ぶのだが、それによってわれわれは、ほぼ完全にありし日の円朝の才と芸とを知ることができる。たとえ速記に不備なところがあっても、声の記録がなくても、また円朝の手直しがあったとしても、生きた円朝のことばの型は察知することができる。『円朝全集』の中には、数々の名作がすべて収録されているが、それらの作の中で特に注意しなければならぬのは、〈人情噺〉が単なる〈人情〉だけでなく、〈怪談噺〉が単なる〈怪談〉だけで終っているのではないということである。そこに示される仏教的因果の絵相は、まさに〈円朝まんだら〉ともいうべきみごとな説教が展開されているのである。

この後関山は、円朝を、話芸の原型たる説教の実践者という場所に据えることによって、円朝の舌耕芸の秘密へと分析の深度をより進めていくことになる。

また、「少年少女のための日本史の目」シリーズにおさめられた『落語界のエース　三遊亭円朝』（さ・え・ら書房、1972）において興津要は、『怪談牡丹燈籠』以来の円朝の速記本（『英国孝子之伝』『鏡池操松影』など）について以下のように記している。

円朝の速記本がなぜそんなに売れたかといえば、円朝がしゃべるはなしが、そのままにいきいきと書かれていて、まるで円朝のはなしを目のまえできいているような気持ちにさせる速記術そのものがめずらしくて、しかもたのしかったからにちがいありませんが、井上馨、山岡鉄舟などの名士から一般のファンにいたるまでという、円朝の人気のすばらしさによることももちろんでした。さらに、そのころは、あたらしく出版される小説がつまらなくなっていたために、本を読むことのすきな人たちは、あらそって円朝の速記本を読んだこともたしかでした。それというのも、江戸時代から生きのこっていた小説家たちは、つぎつぎに死んだり、小説を書かなくなってしまい、その上に、あたらしい明治時代の小説家はまだあまりあらわれていないというありさまなので、すばらしい小説などなかったわけです。ですから、円朝のみごとなはなしをそのままに読むことのできる速記本のほうが、どれほどおもしろかったか知れないのです。

5. 圓朝、そして綺堂へ

関山和夫は、円朝落語のなかに仏教的要素の濃厚なることを認め、一般大衆の「無意識の信仰心」のような感覚が、円朝の「人情だけでない人情噺」や「怪談で終わらない怪談噺」への親近感を高めているのではないかと想像しており、一方で、興津要は、他の小説に比べて円朝の速記本がおもしろかったのだと、つまりは速記であることの意義よりもその内容が、しばしば円朝の速記本

刊行の際に付与される文学史的言説である「言文一致体への貢献」へと橋渡しされるような意味合いで理解され、その文脈において円朝を高く評価していると読むことができよう。

だが、わが国最初の速記本『怪談牡丹燈籠』は、何よりも「言語の写真法」たる速記術によってまとめられたものであることが重要なのであり、筆頭で円朝の高座の速記をおこなった若林玵蔵はその「序詞」において「其説話を聞く恰も其実況を見るが如くなるを、従て聞けば従て記し片言隻語を洩さず、子が笑へば筆記も笑ひ子が怒れば筆記も怒り、(…) 所謂言語の写真法を以て記したるがゆゑ、此冊子を読む者は亦寄席に於て円朝子が人情話を親聴するが如き快楽あるべきを信ず」と堂々と謳っているように、この速記本は、円朝のことばのみならず、声の調子や所作などまで再現することができると断じているのである。

その一方で、前述した井上ひさしは、円朝の速記本についてはのちの二葉亭四迷などに新たな文体を与えることに成功したことは認めつつも、幕末から明治二十年代に続く「読本」の系譜のなかに円朝の江戸俗語による速記本を位置づけてもいる。円朝の「文学性」という観点から見れば、速記本『怪談牡丹燈籠』は、江戸時代以来の読本から明治期の言文一致体による近代文学へと架橋させるものとして考えることができる、というわけだ。

いま一度、井上の文章を引用したい。

妖怪変化や悪党、それに幽霊を好んで語った江戸俗語が、平明細密な客観性を獲得するにはまだまだ時間はかかるだろう。がしかしその基礎を圓朝（と彼の噺を支持していた江戸貧戸窮人ノ上等）が整え、そしてやや遠くから黙阿彌（と彼の現代劇に喝采していた富裕町人層）が圓朝たちに営養分を提供したのである。　(井上前掲書)

ところが、井上が絶賛した圓朝の江戸俗語は『真景累ヶ淵』あたりからしだいに痩せ細ってゆく。幽霊や怪奇現象はすべて人の「神経」がなせる錯覚ということになってしまうからだ。幽霊や妖怪が跳梁跋扈する時代から、なによりも怖いのは人間、という時代になってゆく、それが人間中心主義の始まりであり、われわれが「近代」と呼ぶ時代の始まりなのである。ここで人間中心主義というのは、人間が世界の中心にいて世界を回している、といった〈人間＝主役説〉ではなく、世の中の森羅万象を人間の行為や思考(あるいはそれらからの逸脱)といった要因によって説明してゆくことで、世の中を何層にも人間的な営為でがんじがらめにすることによって、世界を圧縮してしまうような態度をさしている。もちろん、井上ひさしもそのことを知悉している。すぐれたエッセイ「悪党と幽霊」を以下の文章でまとめている。

そして明治二十七年の日清戦争が、完全に江戸を東京にかえた。黙阿彌はこの前年、すでに世を去り、圓朝はとうの昔に勤勉主義（塩原多助）を説く啓蒙家になりすましてしまっている。

岡本綺堂（1872-1939）は十三、四歳のころに圓朝の高座で「牡丹燈籠」を聴いており、「この時に、私は円朝の話術の妙と云うことをつくづく覚った。速記本で読まされては、それほどに凄くも怖ろしくも感じられない怪談が、高坐に持ち出されて円朝の口に上がると、人を悸えさせるような凄みを帯びて来るのは、実に偉いものだと感服した」と記している(「寄席と芝居と」『綺堂随筆 江戸のことば』河出文庫、2003)。

おそらく、いや、もちろん綺堂は円朝の速記本を音読することはなかっただろう。のちに、あれほど歌うようなセリフ運びの戯曲を書いた綺堂なだけに、なにか物足りない気持ちにもなってくるのである。

情報科学芸術大学院大学　紀要
投稿規定

（平成21年４月１日制定）
（平成24年11月８日改定）
（平成29年３月14日改定）

1　投稿者

投稿者（共著の場合少なくとも1名）は、本学職員（非常勤講師を含む）、研究生及び研究委員会が依頼した者とする。

2　掲載原稿の区分

掲載原稿は、英文あるいは和文で書かれた未発表のもの（口頭発表を除く）に限る。定期刊行物（学術雑誌、商業雑誌、大学･研究所紀要など）や単行本として既刊、あるいは、これらに投稿中の論文は本誌に投稿できない。但し、学会発表抄録や科研費などの研究報告書はその限りではない。

なお、掲載原稿は、その性質により以下のように区分する。

（１）　論文

論文は、独創的な結果、考察あるいは結論等を含むもので、学術的･社会的発展に寄与するものとする。

（２）　研究ノート（報告、フィールドレビュー）

研究ノートは、論文に準じる研究成果を含むが、論文と同等の完結性を要求されない自由度を有する形態のものとする。

（３）　評論

評論は、学説、教育・著作及び作品・演奏その他に関する論評及び科学的・技術的あるいは社会的・文化的事柄に関する論評とする。

（４）　その他

上記のカテゴリーに明確に含まれない事項とする。

3　掲載原稿1編の長さ

論文については、図表、Abstract、その他を含めて、原則として16頁（1,600文字/頁）以内とする。

なお、研究ノート、評論、その他にあっては、原則として６頁（1,600文字/頁）以内とする。

4　原稿の書式等

作成にあたっては、別紙「執筆要項」の諸規定に従うこととする。

5　著作権

本紀要に掲載された原稿の著作権のうち、複製・頒布（web等デジタルも含む）・公衆送信にかかる権利は情報科学芸術大学院大学に帰属するものとする。ただし、著者（共著の場合は著者全員の総意のもと）によるこれらの権利行使を妨げるものではなく、大学の許諾も不要とする。

6　引用にともなう著作権・肖像権等

他の著作物等からの引用にともなう著作権や肖像権等については、著者の責任においてその利用許諾を得る必要がある。

7　原稿の受理及び採択について

（１）　投稿者は、研究委員を通して原稿データを指定期日までに提出しなければならない。

（２）　研究委員が投稿者から原稿を受付けた日をもって、当該原稿の受理日とする。

（３）　投稿原稿の採否は、研究委員会が査読の結果に基づいて決定する。研究委員会は原稿の訂正を求めることができる。また、研究委員会は、必要に応じて、投稿者に原稿内容の説明を求めることができる。

（４）　査読は、査読規定に従って行われ、その結果については研究委員会が責任を持つ。

（５）　本誌に掲載された内容についての責任は、著者が負う。

（６）　研究委員会において原稿の採択を決定した日をもって、当該原稿の採択日とする。

8　掲載順序

原則は次のとおりとするが、投稿者からの異議がない限り弾力的に変更できるものとする。

（１）　論文、研究ノート、評論、その他の順で配列する。

（２）　原稿受付年月日の順に配列する。

（３）　その他、特に定めのないものについては、研究委員会が掲載場所を決定する。

9　別刷り

投稿原稿の別刷りは、投稿者の負担とする。

情報科学芸術大学院大学紀要　第9巻　2017年

発行日　2018年3月30日

発行所　情報科学芸術大学院大学
〒503-0006
岐阜県大垣市加賀野4-1-7
TEL：0584-75-6600
FAX：0584-75-6637
E-Mail：info@ml.iamas.ac.jp
URL：http://www.iamas.ac.jp/

印刷：サンメッセ株式会社

設計
表紙：瀬川　晃
本文：菊池周二

ISSN 1884-9539



IAMAS

ISSN 1884-9539