

OGAKI BIENNALE 2013

LIFE TO LIFE

生活から | 生命から
生活へ | 生活へ

TAMAS



OGAKI BIENNALE 2013

岐阜 おおがきビエンナーレ

LI

T

LI

生活

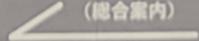
から

生命

へ

OGAKI BIEN

エントランス
(総合案内)



OGAKI

FE

0

FE

生命

から

生活

へ

FINALE 2013

006 はじめに

開催概要 / 会場構成
ごあいさつ

011 参加作家

AHA! [Archive for Human Activities / 人類の営みのためのアーカイブ]
〈松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之〉
伊東 宣明
AKI INOMATA
abs() 〈赤松 正行 + 朴 永孝 + 白鳥 啓〉
岡本 光博
クワクポリョウタ
森原 寿行
高 成勲
柵瀬 茉莉子
関口 敦仁
BCL 〈福原 志保 + ゲオアグ・トレメル〉
古館 健
前林 明次
マツムラ アヤコ
若原 響子

042 企画展示

Project for a life – 生活に向けてのプロジェクト
Place as a LIFE – 生命としての場所

048 イベント

オープニングライブ「NxPC.Lives」| NxPC.Lab 〈平林 真実 + Kafuka + Vokoi 他〉
ワークショップ「心臓ピクニック」| 渡邊 淳司 + 坂倉 杏介 + 川口 ゆい + 安藤 英由樹
上映会「8ミリフィルム鑑賞会大垣特集」| AHA! 〈松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之〉
クロージングライブ | 古館 健、フィル・ニブロック + トーマス・アンカースミット

058 トークイベント

講演 | 小林 昌廣
対談 | 秋庭 史典 + 渡邊 淳司
プロジェクト報告会 | AHA!
アーティストトーク | 第一部
アーティストトーク | 第二部
講演 | 檜垣 立哉

113 クレジット

スタッフ
主催・共催・後援



岐阜 おおがきビエンナーレ 2013

LIFE to LIFE 生活から生命へ | 生命から生活へ

日時 2013年9月6日 [金] - 9月16日 [月]

会場 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] | 大垣市多目的交流イベントハウス |
イアマスOS | ちょいみせ

主催 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 岐阜県 大垣市

後援 岐阜県教育委員会 大垣市教育委員会

協力 大垣市商店街振興組合連合会 NPO 法人まち創り 飯館村写真展実行委員会
GLAMDY コンディトライ クラバーベン

会場構成

4F

- B-7** 103.1 dB | 前林 明次
- C-4** 紡ぐ〜大垣第一女子校の記憶 | 企画代表：井上 さおり
- C-5** 胎夢 | 高 成熟
- C-6** LOST#10 (環境と個体) | クワクポリョウタ
- C-7** safety myth / 安全神話 | 岡本 光博
- C-8** 預言者 | 伊東 宣明
- C-9** 死者 / 生者 | 伊東 宣明
- C-10** 木を縫う | 柵瀬 茉莉子

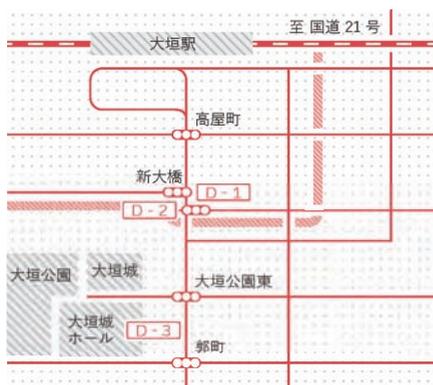
2F

- B-5** **IAMAS プロジェクト展示**
小電力プロジェクト / メディア・地域・鉄道プロジェクト
IAMAS イノベーション工房プロジェクト 他
- B-6** **Macro / Dynamics** | 古館 健
- C-3** **リビングアーカイブ “7つの声”** |
AHA! [Archive for Human Activities / 人類の営みのためのアーカイブ]
〈 松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之 〉

1F

- A-1** **second skin** | マツムラ アヤコ
- A-2** 木を縫う | 柵瀬 茉莉子
- A-3** **TRAVITA** | abs) 〈 赤松 正行 + 朴 永孝 + 白鳥 啓 〉
- A-4** **Eye** | 栗原 寿行
- A-5** 飯館村写真展示 | 写真提供：長谷川 健一
- A-6** 木を縫う | 柵瀬 茉莉子
- A-7** **Vegetation In line 136° 37' 15.909" E** 東経 136 度 37 分 15.909 秒の植生 |
関口 敦仁
- A-8** イベント会場
- B-1** **カップ活用形** | 若原 響子
- B-2** **LIFeline LIFEjacket** | 岡本 光博
- B-3** やどかりに「やど」をわたしてみる **girl, girl, girl...** | AKI INOMATA
- B-4** **Common Flowers / Flower Commons** |
BCL 〈 福原 志保 + ゲオアグ・トレメル 〉
- C-1** トーク・講演会場 / 休憩所
- C-2** ワークショップ会場

サテライト会場



D-1 ちょいみせ

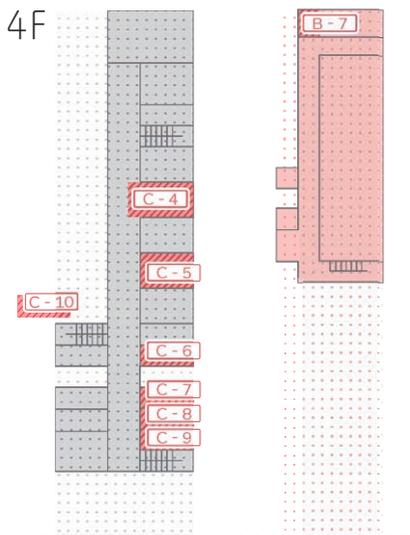
「おおがきビエンナーレ2013」の紹介展示。出展作品、ワークショップ、講演、コンサートなどのイベントを紹介。

D-2 IAMAS OS

フリースペース「いこいのひろば カメの池」昭和38年頃の「カメの池」（現在のJR大垣駅南口前にあった憩いの場）の様子が記録されている8ミリフィルムの映像をご覧いただける休憩所です。

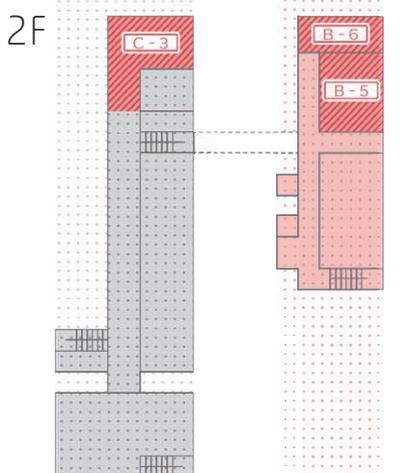
D-3 大垣市多目的交流イベントハウス

イベント会場



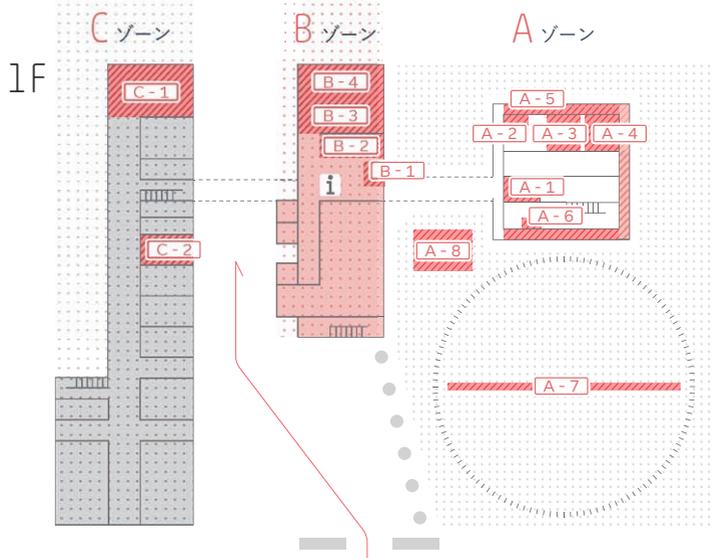
A ゾーン - 半地下をめぐる

妹島和世設計による半地下のマルチメディア工房と円形状に敷石が配置された校庭。巨大なスタジオ、工作室、回廊などの特殊な空間を利用した作品が展示されます。地上から半地下へと降りる通路が入り口となります。



B ゾーン - 上昇する

2000年、大学院設置のため作られた校舎。1階のエントランス、ギャラリーから、2階のプロジェクト室やビジュアルスタジオ、4階のサウンドスタジオなど、特殊な視聴覚環境での展示です。エレベーターで移動できます。



C ゾーン - 記憶をめぐる

1964年開校の大垣第一女子高校を改築した校舎。1階の食堂から、階段を上り、2階の仮眠室と4階に並ぶ教室、5階の小部屋へと向かいます。同型の教室の中で、アーティスト固有の空間が体験できます。

エントランスを中心として、3つのゾーンが繋がりが合います。

ライフ（生命・生活）という問い —あいさつに代えて

2013年9月6日から10日間にわたり「岐阜おおがきビエンナーレ 2013」を開催しました。テーマは「LIFE to LIFE 生活から生命へ | 生命から生活へ」。今回5回目となるビエンナーレでは、初めてIAMASの校舎を全面的に使った展示をしました。2014年度からの校舎移転が決まり、その生涯を終える校舎は「ライフ」というテーマにふさわしく思われました。このライフ（生活・生命）というテーマについては、開催趣旨に以下のように書いています。

現代のテクノロジーは、私たちの生活[ライフ]ばかりでなく、生命[ライフ]そのものにも大きく関わっています。医療技術の発達による介護や尊厳死の問題、また生殖医療や出生前遺伝子診断など、テクノロジーが私たちの生や死と交差する状況は身近なものとなりつつあります。振り返れば、これらライフに対する様々な問いをあらためて浮上させたのは、2011年の地震・津波震災とそれに続く原発事故であったかもしれません。これまで疑うことなく安住してきた私たちの生活・生命[ライフ]の地盤は、見かけ以上に脆いものでした。今回の「岐阜おおがきビエンナーレ 2013」では、アート作品・プロジェクトなどの展示、講演やワークショップなどを通して、様々な「生」に関わる問いを見だし新たなヴィジョンを探ります。

今振り返れば、新たなヴィジョンというのはまだ闇のなかで、むしろこのテーマの広がりや深さを感じる結果となったようにも思われます。

ビエンナーレの講演で、檜垣立哉氏が話された「個体は死ぬけど、生命は死なない」というヴァイツゼッカーの言葉があります。その話の流れで考えると、生命は生殖や出産あるいは分裂や増殖を通して、生から死に至る一個体一個人の持つ時間の枠を超えて連続しているものです。共時的にみても、個体は無数の生物体との繋がり、生態圏の中で存在し、また一個体内部においても細胞の数より多い細菌など、別の生命を宿しています。連続体としての生命にとって、個体の死は一つの契機にしか過ぎないのかもしれません。「個体」という概念自体、ヒトの作り出した大きな概念装置のようにも思えてきます。しかし、その生命の連続性を<連続体>として見ようとするのは、個体が<生-死>に限界づけられているからかもしれません。その限界の中、死の与える喪失感から、夢見られるものとしての連続性……。

アートもまた<生-死>の限界の中から生まれます。それは経済活動が要請する「効率や利益の追求」、科学技術が前提とする「永続的な発展や発達」という概念、あるいは法や社会が要請する「常識」や「美德」を横目で眺めながら、あらたな生き方（生命・生活）を模索するものでしょう。メディアアートもまた、メディアやテクノロジーを使うアートというよりは、私たちの生命・生活に深く浸入しているメディアやテクノロジーのありようをクリティカルに眼差すアートのことに他なりません。

今回参加したアーティストの活動を穏やかに方向づけると二つの群に分けられるのではないかと思います。一つ目の作品群は、動物や植物などヒト以外の生物体をモチーフとして、それに対するヒトの働きかけ(テクネー=アート)に焦点をあてるものです。木片を糸で縫う行為(柵瀬)や、ヤドカリの殻を3Dプリンタで作る試み、ミノムシに衣服(あるいは住まい)をつくらせる行為(イノマタ)、また蛹からヒントを得たという皮膚を織る行為(マツムラ)など、図らずも三人の女性作家によって「縫う・織る」に関連する作品が展示されました。生育場所を変えて植物を植え直す試み(関口)や、バイオテクノロジーによる植物のクローニング(BCL)は、植物の生育に対するアプローチです。これらの試みは無数の生命圏と関わり合いながら生きている人間の生活や生命を私たちに再考させてくれます。またテクノロジカルな装置によって、生命体としてのヒトに焦点をあてるものがありました。ブタの眼球から取り出した水晶体を組み込んだ装置(葉原)や、身体内部の心臓をまるで別種の生命体のように取り出すかのような「心臓ピクニック」のワークショップ(渡邊、他)などです。そして有機的・生物的な動きのある映像空間内に観客を導く静かなインスタレーション(古舘)がありました。

もう一つの作品群は、様々なテクノロジーが浸透している人間の生命や生活に眼差しを向けるものです。すでに使われなくなった8mmフィルムという記録装置を人々の「語り」のための装置として用いる試み(AHA!)。映像やその撮影行為が亡き祖母と自分との隙間を埋める装置として使われる作品(伊東)、時計状に配置されたモバイルデバイスを用いた作品(abs())は世界の人々の生活を垣間見せてくれます。身の周りの日用品が影の都市へと変貌するインスタレーション作品(クワクボ)や、日用品であるカップそれ自体が変形し、私たちの飲むという行為にも影響を与えるセラミック作品(若原)、そしてすでに私たちの生活や生命を侵食している「安全」とされるテクノロジーへの懐疑的な視線を持つ作品(岡本)や、ある地域の日常生活を現在も脅かし続けている轟音のサウンド空間(前林)がありました。

今回のビエンナーレでは、これらの作家の作品とともに、いくつかの企画展示を行いました。一つは会場となったIAMASの校舎自体の成り立ちを示す展示、そして飯館村の写真展示です。この二つは展示全体の中ではやや異質な趣をもっていますが、欠かすことのできない二つの柱でした。後者は企画テーマを生み出す重要な背景としてありました。この他にも、ここでは語れなかった多くのアーティストや講演者、協力者、そして多くの観客によって、ビエンナーレが支えられました。この場を借りて感謝いたします。

ビエンナーレ終了後、両親と二匹の愛猫が地表でのそれぞれのライフを終えました。死は身近なものとして私たちの周りにあります。展覧会のテーマ「ライフ」が、今回とはまた異なるかたちで蘇り連鎖することを願っています。

おおがきビエンナーレ 2013 総合ディレクター 安藤 泰彦



参加作家

LIFE art LIFE – 生命・アート・生活

「生活・生命」に独自のしかたでアプローチする15組の作家による展示。彼らの作品・活動は、近親者や隣人、動物、花や樹木といった植物など様々な「生」との交感によって生まれる。作品に使用されるメディア（素材・媒体）は、陶器やテキスタイル、写真・映像、そしてモバイルデバイスまで多岐に渡る。これらの作品が持つ柔軟な文化的・社会的批評性を聞きとっていただければと思う。

AHA! [Archive for Human Activities / 人類の営みのためのアーカイブ]

〈 松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之 〉

伊東 宣明

AKI INOMATA

abs() 〈 赤松 正行 + 朴 永孝 + 白鳥 啓 〉

岡本 光博

クワクポリ ヨウタ

葉原 寿行

高 成熟

柵瀬 茉莉子

関口 敦仁

BCL 〈 福原 志保 + ゲオアグ・トレメル 〉

古館 健

前林 明次

マツムラアヤコ

若原 響子

AHA! [Archive for Human Activities / 人類の営みのためのアーカイブ]

〈 松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之 〉

リビングアーカイブ “7つの声”



リビングアーカイブ “7つの声”



AHA! 〈 松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之 〉 |

AHA! 〈 Atsushi MATSUMOTO + Hiroshi MIYAMOTO + Hiroyuki YAGI 〉

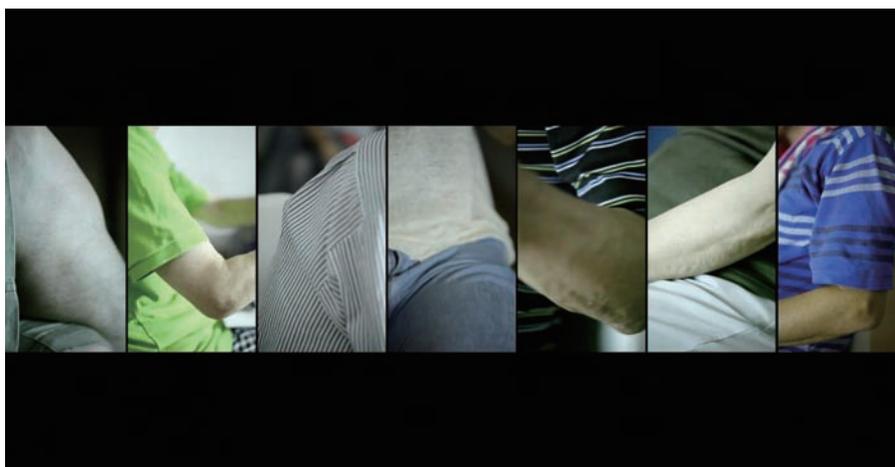
パーソナルな記録に潜在する社会的な価値に着目し、それらの収集・公開・保存・活用をめざす試み。「想起」という集合的行為を媒介とした「場づくり」に、独自の的方法論を以てアプローチしている。remo[記録と表現とメディアのための組織]の事業の一つとして、2005年に始動。アーティスト、デザイナー、研究者など、様々なバックグラウンドをもったメンバーによって運営されており、プロジェクトごとに現地の協働者とチーム編成を流動的に行いながら展開している。大阪を拠点にしつつ、これまでに福岡、仙台、茨城など国内各地で精力的に活動している。

2013年9月14日[土]
14:00-15:30

参加者 約200名
会場



8ミリフィルム鑑賞会 大垣特集



リビングアーカイブ "7つの声" [映像キャプチャ]

昭和30～50年代に一般家庭において普及した「8ミリフィルム」には、当時の暮らしや町並みが個人的な視点から記録されている。AHA!（アハ）のメンバーは、ビエンナーレが始まる前に、大垣で家庭に眠る8ミリフィルムの収集や出張上映会を行ってきた。期間中には、収集された映像をもとにした上映会「8ミリフィルム鑑賞会 大垣特集」の開催を中心として、街中の小さな休憩所「いこいのひろば カメの池」、メイン会場での体験的展示「リビングアーカイブ "7つの声"」やトークなど多彩な活動を繰り広げた。

伊東 宣明

死者 / 生者 | 預言者



死者 / 生者



伊東 宣明 | Nobuaki Itoh

「身体」「生 / 死」「精神」という、生きるうえで避ける事のできない根源的なテーマを追求している。展示においては表現方法を特定せずに観客にそれらを強く「実感」させる表現方法を採用している。



預言者

メイン会場で二つの体験型の映像作品を展示。

死者 / 生者 | 二面スクリーンによる映像作品。作者の祖母の臨終の映像と生前に収録した話し声に合わせて、孫である作者が言葉と姿を模倣する。誰もが祖母から受け継ぐ「顔」「歌」「死」を私たちに思い起こさせる。

預言者 | 室内に置かれたソファに座ると、どこからか神託のように響く声。大きく映し出された「手」がその声に合わせて激しく震える。手が一つの「生き物」のように私たちに語りかける。

AKI INOMATA

やどかりに「やど」をわたしてみる | girl, girl, girl...



やどかりに「やど」をわたしてみる



AKI INOMATA

日常的な経験のなかで感じた気持ちを出発点にしながら、その経験構造を、生物の生態へとアナログカルに飛躍させ作品を制作している。ヤドカリ、ミノムシ、カメ、インコといった生き物"と"の協働制作を通じて、私たち自身を見つめなおす試みをする。



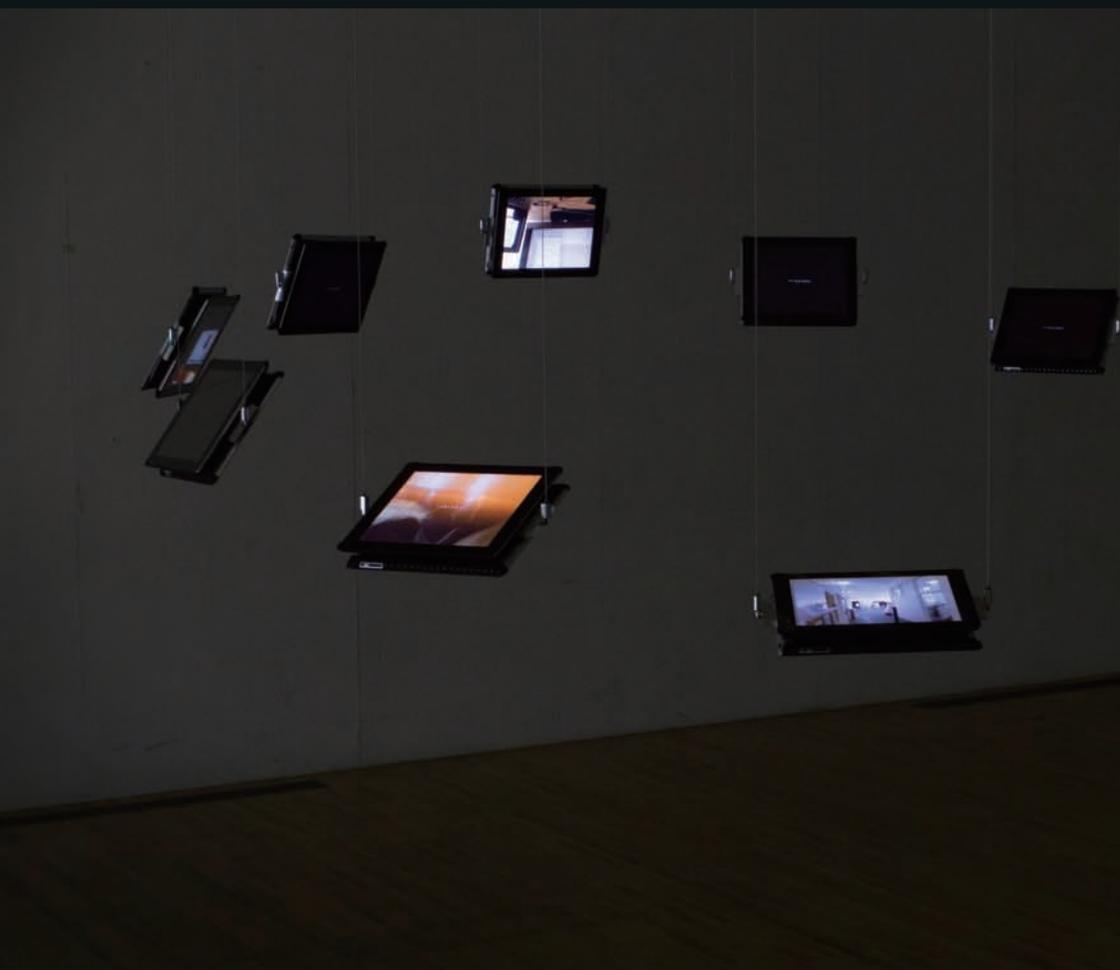
girl, girl, girl . . .

やどかりに「やど」をわたしてみる | ヤドカリに、世界各地の都市をかたどった「やど」を渡し、ヤドカリが気に入れば引っ越してもらおうプロジェクト。背負う「やど」によって見た目がすっかり変わってしまうヤドカリの習性と、国境、移民、難民、国籍の変更、自らが住む土地を選択することは可能か、といった私たちの抱えている問題とをリンクさせている。

girl, girl, girl . . . | ミノムシに女性の洋服のハギレを渡し、ミノをつくらせ、まどってもらおう。ミノムシのメスは一生をミノの中で過ごし、オスの飛来を待ち続けるという。ミノムシと女性のファッションを組み合わせた作品。

abs() 〈赤松 正行 + 朴 永孝 + 白鳥 啓〉

Travita | Festavita



Travita



abs() 〈赤松 正行 + 朴 永孝 + 白鳥 啓〉 |

abs() 〈Masayuki Akamatsu + Younghyo Bak + Kei Shiratori〉

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーマルチメディアスタジオ科 DSP コース出身の3人によるユニットで、今回のビエンナーレのために特別に結成される。これまでもメンバーは、現実を変容させる「ARART」シリーズや、伸縮する巨大タッチスクリーン「RIPPLES」、何台もの iPhone が空中を舞い踊る「Octet mobile」などを共同制作している。

2013年9月7日[土]

9:00-12:00

参加者 約 200 名

会場



撮影イベント Festavita

クラウド型ドキュメンタリー・システム「Travita (トラヴィータ)」。その入力となるイベント「Festavita (フェスタヴィータ)」と、出力であるインスタレーションから構成される。インスタレーションでは、24台のiPadが時計のように円環状に配置され、それぞれにちょうど24時間前に世界各地から投稿された映像が映し出される。イベントによって、祝祭(非日常)からの情報が集中的に投入され、本来は生活(日常)の断片を集積したドキュメンタリーが攪乱される。

岡本 光博

LIFeline | LIFEjacket | safety myth / 安全神話



LIFeline



岡本 光博 | OKAMOTO Mitsuhiko

私の表現は「社会を映し出す鏡」でありたいと考えている。ただ、真正面から映し出すのではなく、私なりの美学やユーモア、霊体験や異文化生活経験で得た要素を歪みとして、ほんの少しだけ角度のついた「鏡」である。



写真上 | LIFEjacket 展示作品ジャケット (左) パフォーマンス風景 (右)

写真下 | safety myth / 安全神話 展示風景 (左) 展示作品 Tシャツ (右)

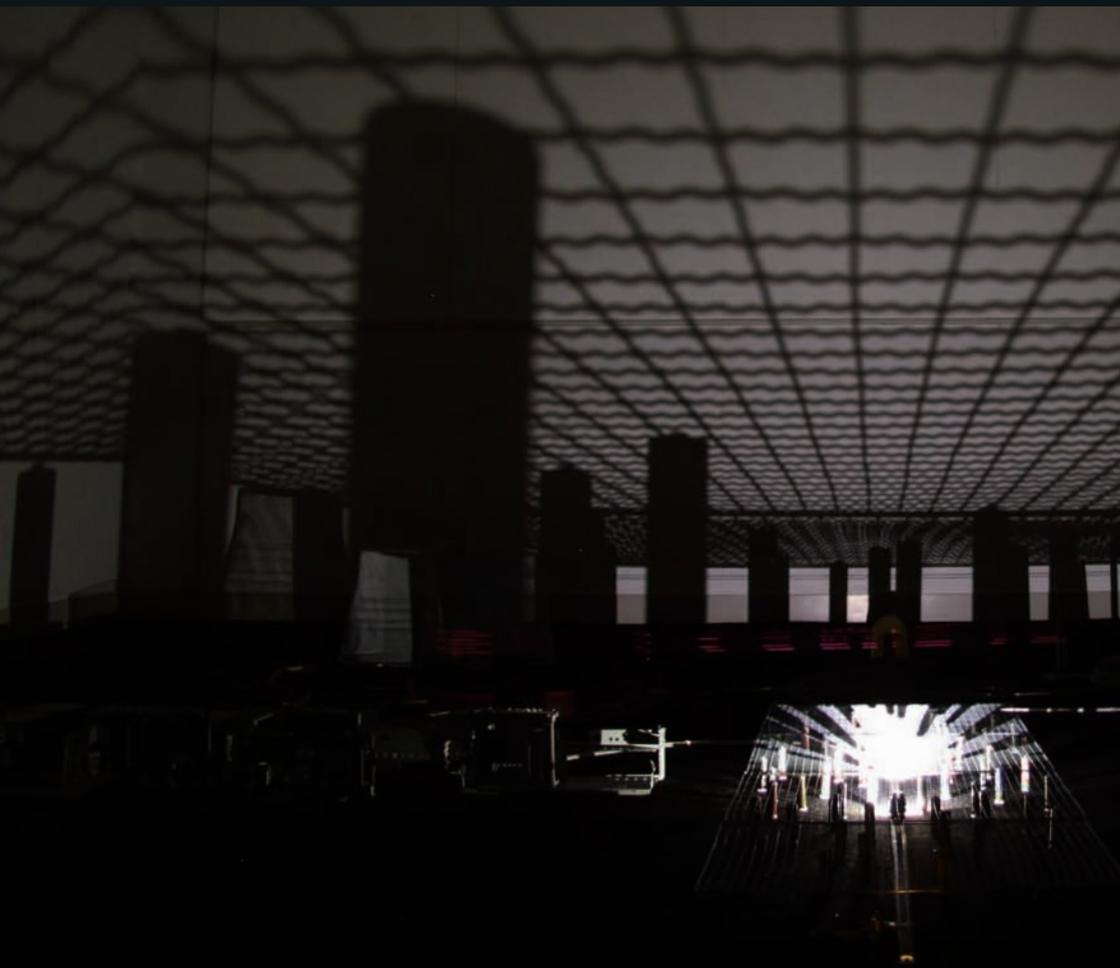
LIFEline | 人が生きるために欠かせないライフライン (電気、ガス、水)。アメリカのライフ誌のロゴから引用された「ライフ」という文字がこれらの「ライン」で描かれる。

LIFEJacket | 各国の生命保険会社のロゴをあしらった、まさしく「ライフジャケット」。それを着用した映像も上映。

safety myth / 安全神話 | 安全ベルトを縫い付けたシャツとそれを着用した映像の上映。安全と罰則について問いかける。

クワクボリョウタ

LOST#10（環境と個体）



クワクボリョウタ | Ryota Kuwakubo

98年にエレクトロニクスを使用した作品制作活動を開始。デジタルとアナログ、人間と機械、情報の送り手と受け手など、さまざまな境界線上で生じる事象をクローズアップする作品によって、「デバイス・アート」とも呼ばれる独自のスタイルを生み出した。2010年発表のインスタレーション「10番目の感傷（点・線・面）」以降は、観る人自身が内面で体験を紡ぎ出すような作品に着手している。



身近な日用品の巧妙な配置とミニチュア列車の移動する光源によって、どこか郷愁を感じさせる影の風景が現れる。影のもつ抽象性、像の拡大や変形、移動など、古来から私たちを魅了して止まない影の不思議さが列車の通過とともに展開する。

「内と外、自と他、全と個を、行ったり来たり」（作者）……移動する光源は、移動する観客の視点でもある。私たちは街の光景を内側から眺めると同時に俯瞰する。私たちは、この二重の視点を「行ったり来たり」しながら生活している。

栞原 寿行

Eye



栞原 寿行 | Toshiyuki Kuwabara

「人と生物体」の関わりの中で生じる様々な事象や現象などに焦点を当て、生器官を組み込んだ独自の機械装置を中心とした作品を制作している。主な代表作にブタの眼球から取り出したレンズを用いて像を映し出す「Eye」シリーズなどがある。

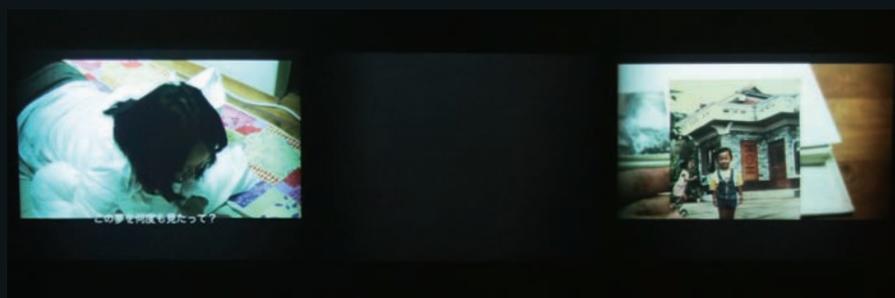


写真下 | 映像キャプチャ

精巧に作られたオブジェのような撮影装置と二面の映像から構成される。片方の画面は、ブタの眼球から水晶体が取り出され、それが撮影装置のレンズとして組み込まれていく過程をとらえる。もう片方は、その水晶体=レンズを通して撮影された映像が映し出される。生体から取り出された水晶体=レンズは次第に白濁し、映像もまた白く消えていく。ヒトと他生物、生体と機械装置、生から死への移行など、現代的な問題を孕んでいる作品である。

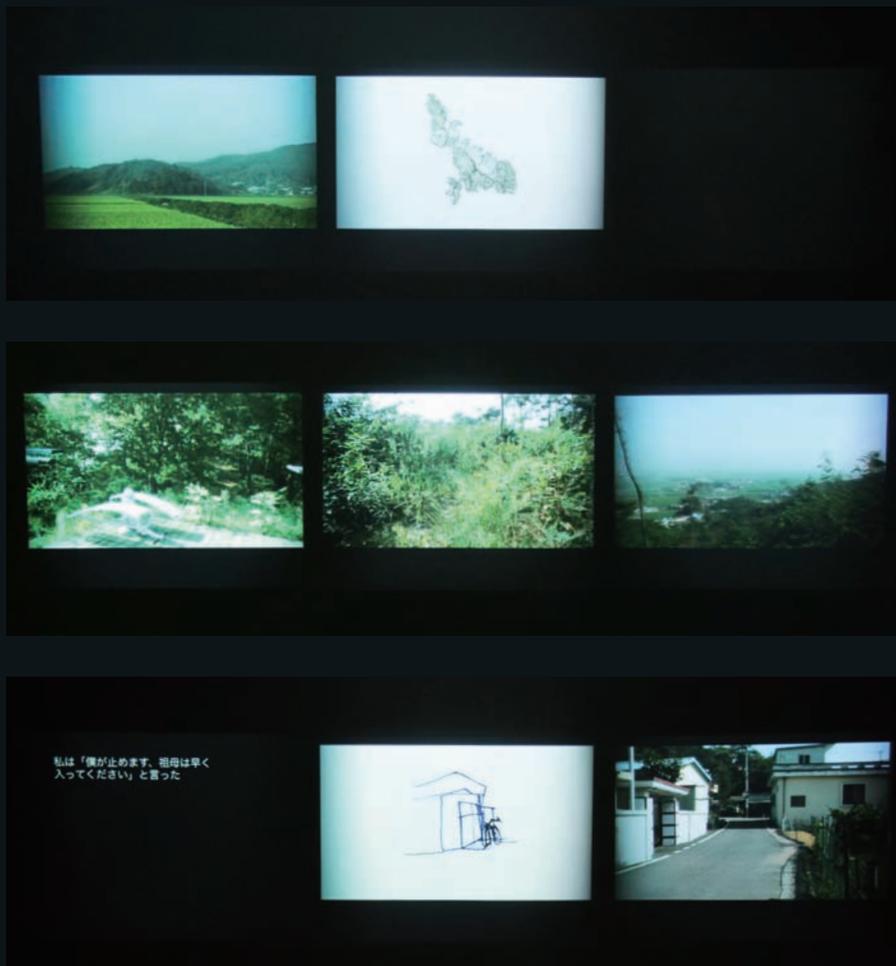
高 成勲

胎夢



高 成勲 | Sunghoon Go

アジア諸国の近代化、特に韓国の近代化の中で、とりわけ私的な関係性を持つモチーフ（地方都市、民俗信仰、昔話など）に注目し、非合理的に近代化された現在の韓国の姿を、ドキュメンタリーの形式を用いて捉え直していく作品を発表している。



韓国の民間信仰の一つである「胎夢」は、これから生まれてくる赤子を暗示する夢であり、妊婦やその周りの人がみるものである。三面スクリーンの映像が、作者自身の胎夢を見たという祖母の話をもとに、胎夢にまつわる家族や友人の話が交錯し、ドキュメンタリー風に展開する。それは祖母の墓のある故郷「群山」の旅へとつながっていく。世代の移り変わりとともに失われていく民間信仰に着目し、作者の根底にいまなお存在する「胎夢」の記憶を探る。

柵瀬 茉莉子

木を縫う



写真上 | 木を縫う #42 写真下 | 展示風景



柵瀬 茉莉子 | Mariko Sakurai

時と共に変容していくモノやコトのはかなさに魅力を感じ、布や糸などの繊維素材と、木やその他様々な素材を併せるなどの「縫うこと」の実験と発表を続けている。ひと針ひと針を重ねているうちに、手を動かした一瞬の行為の痕跡が、目に見える無数の縫い目に変わり、徐々にものができていく。その過程や縫う行為自体に興味をもつ。



木を縫う #1



木を縫う #4

いつしか崩れて土にかえる樹皮や製材の過程で必要とされなくなった木っ端を、金糸で縫って仕上げるオブジェのシリーズ「木を縫う」。それぞれの素材が経てきた自然の時間が、縫うという人為的行為によって浮かび上がる。今回は、つばきの花びらを大きな布に縫いとめた作品や光ファイバーとさらし布を用いて制作した「夜の刺繍」を合わせて展示する。

協力：BankART 1929, GALERIE PARIS

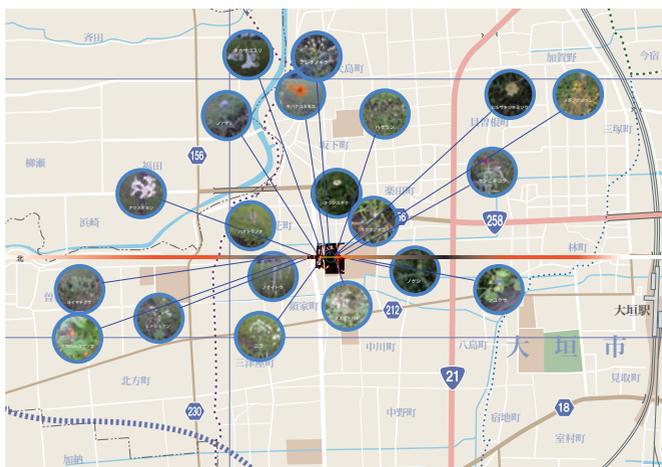
関口 敦仁

Vegetation In line 136° 37' 15.909" E — 東経 136 度 37 分 15.909 秒の植生



関口 敦仁 | Atsuhito Sekiguchi

意識など自己の知覚の問題を仮想世界と実世界の知覚構造の問題として捉え、地球を内観と比較する手法を問う「地球の作り方シリーズ」や場所性を視覚の統合能力によって表現した絵画作品「にふうけい」、GPS や緯度経度利用した人工的システムの表出を知覚させようとする「ColorLine」など様々な分野を横断する作品を制作する。



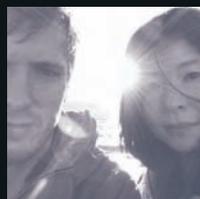
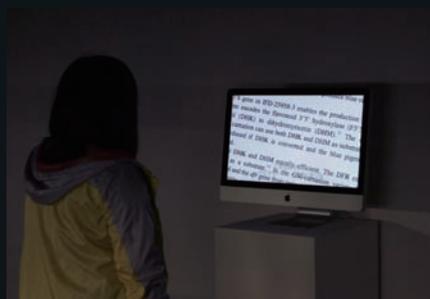
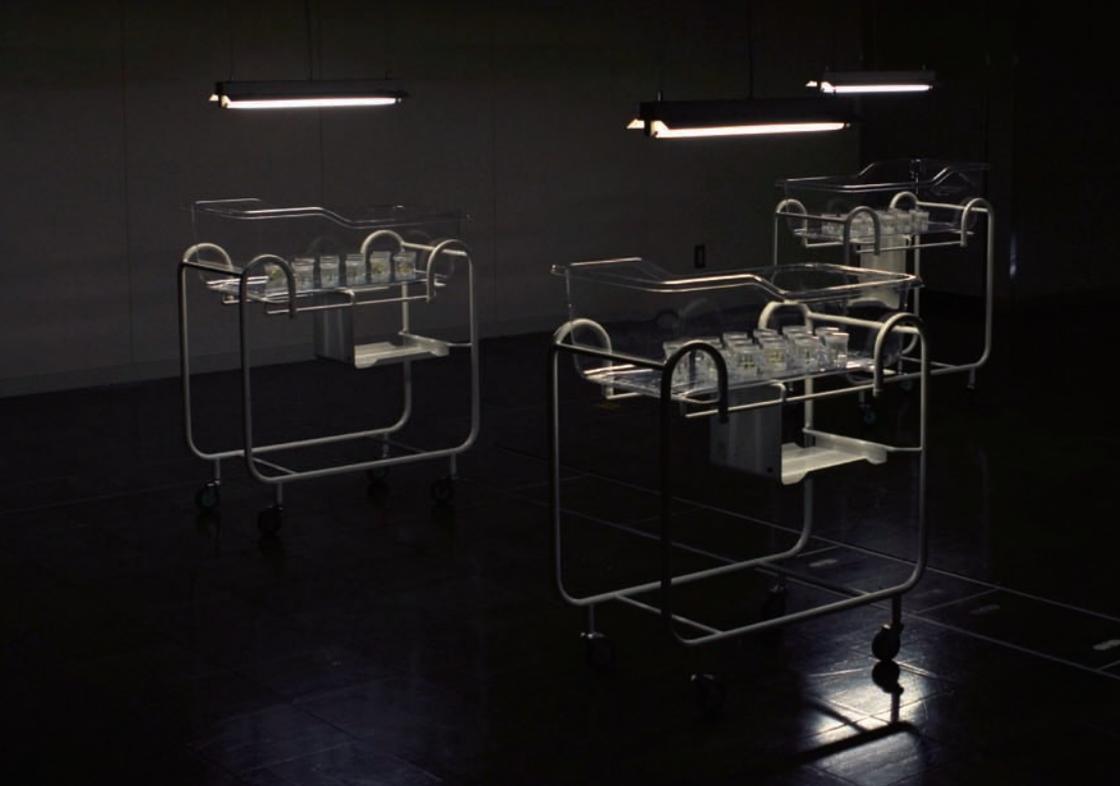
作品図解

IAMAS(移転前)の大きな円形の芝生、その中心線となる東経 136 度 37 分 15 秒 894 の線上に、大垣近郊で採取した野生種の花の種を蒔き、育てる。

綺麗に刈り込まれた芝生という人工の植栽空間を、野生種のラインが横切っていく。それは生きる場を狭められた野生種の復権なのか、それともそれさえも人工的な植栽へと回収される過程なのか。そんな疑問を背景に、植物のラインは地球という巨大な球体の経線を浮かびあがらせる。

BCL 〈福原 志保 + ゲオアグ・トレメル〉

Common Flowers / Flower Commons | Kitchen Bio Workshop



BCL 〈福原 志保 + ゲオアグ・トレメル〉 |
BCL 〈Shiho Fukuhara + Georg Tremmel〉

ゲオアグ・トレメルと福原志保により結成されたアーティストック・リサーチ・フレームワーク。社会背景を調査し、アートとしての介入という手法により、生物と文化に存在するコードの関係性を探求している。

関連イベント | kitchen Bio Workshop

2013年9月15日[日]

12:30-15:30

参加者 12名

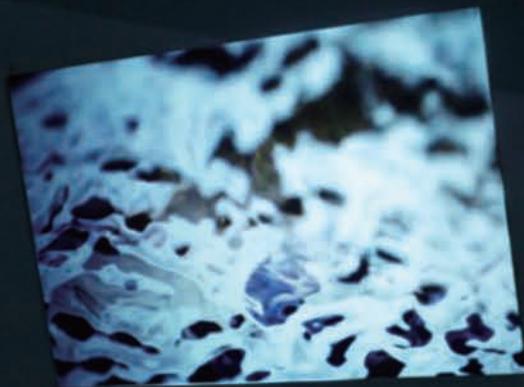


身近な材料を使い自宅の台所などで出来るバイオ「kitchen Bio (おうちでバイオ)」のワークショップを開催し、DIY Bio に欠かせない無菌ボックスの制作方法と、植物組織の培養について学んだ。

日本のサントリーフラワーズ社は、Florigene 社との共同開発で、元来青い色素をもっていないカーネーションから、遺伝子操作によって、青いカーネーションを誕生させ、世界で初めて市場で販売した。このプロジェクト(バイオ・アート)は、切花である青色のカーネーションを植物細胞培養(クローニング)し、根を生やして自生させ、普通の花に戻そうとする試みである。会期中に、植物細胞培養のワークショップを開催した。

古舘 健

Macro / Dynamics



古舘 健 | Ken Furudate

コンピュータープログラミングを軸としてサウンド、映像、メカトロニクスなどを駆使した制作を行う。自身の制作の他、他アーティストのクリエイションにプログラマーとして多数参加。



二つの新作映像によって構成されたシンプルで静かな映像空間がつくられる。有機的な表情をもつ映像は、コンピュータで生成されたものか実際に撮影されたものかという私たちの詮索を超えて、ただ激しく動き続ける。無音であることが際立つこの空間は、「視覚的なノイズ」の持つ繊細で微細な動きに観客を誘う。クロージング・コンサートで彼が作り出した音響空間とは対照的な世界がここにはある。

前林 明次

103.1 dB



103.1 dB



前林 明次 | Akitsugu Maebayashi

身体と環境のインターフェイスとして「聴覚」や「音」をとらえ、体験の場としての作品を提示してきた。近年は、身体と場所をめぐる想像力を喚起、活性化する装置としての作品づくりに取り組んでいる。



サウンド収録風景（沖縄）

2012年11月に沖縄県の嘉手納基地および普天間基地周辺でフィールドレコーディングされた音響を体験。高精度にサラウンド収録された音響は、展示空間に設置されたマルチチャンネル再生システムにより、鳥のさえずりからFA-18の飛行音まで忠実に再現される。新聞やテレビ等の媒体では伝達しえない「現実」をバーチャル（実質的に）再体験する。

マツムラ アヤコ

second skin



大垣市内でのパフォーマンス映像

綴織（つづれおり）という技法を駆使し、無縫製で立体の女性の肉体を造形する。油絵のような豊かな色彩が「女性の肉体」を強調する。「昆虫が蛹から蝶になるようにひとも何枚も脱皮し成長する」と作者は語る。衣服の原型となる展開図のような織物や、この衣服を着用して行った大垣市内でのパフォーマンスの映像も同時上映。



マツムラ アヤコ | Ayako Matsumura

大学ではテキスタイルアートを学び、その中で綴れ織りという織物の技術と出会う。一から完成までコツコツ作り上げる作業に魅力を感じ、学部時代は朝から晩まで毎日織り続けた。今は織物と人とを重ね合わせ作品を制作している。



若原 響子

カップ活用形



若原 響子 | Kyoko Wakahara

普段の生活の中で使用する器をモチーフにして、私たちが生きている何気ない生活の中でちょっとしたおもしろさを感じてもらえるような作品を制作する。



会期中開催されたお茶会の様子

私たちが日常目にするものとはほとんど変わらないシンプルな形状のカップ。それらが互いに繋がったり、何重にも重なりあったりすることで、奇妙な器（うつわ）が数多く生み出された。それらの器はいつしか愛嬌のある擬人的な様相を帯び始める。作品タイトルの「カップ活用形」とは、器の様々に変化する形を示すと同時に、そのカップの多様な使い方を促しているのだろう。

企画展示

Projects for a LIFE —生活に向けてのプロジェクト Place as a LIFE —生命としての場所

この企画は、大きく二つの方向性を持つ。「Projects for a LIFE —生活に向けてのプロジェクト」は、IAMAS の多彩なプロジェクト群の中から、デザインやものづくりの方向からビエンナーレのテーマに関連する活動を選び出したものであり、「Place as a LIFE —生命としての場所」はビエンナーレを底から支える二つの展示である。原発事故後の飯館村の写真展示と、IAMAS 校舎の前身である「大垣第一女子高校」の記録・記憶をモチーフとする展示は、「生活・生命」という問題圏の深さと広がりを感じさせる。

IAMAS プロジェクト展示

小電力（ちび電）プロジェクト／メディア・地域・鉄道プロジェクト

IAMAS イノベーション工房プロジェクト 他

紡ぐ〜大垣第一女子校の記憶 | 企画代表：井上 さおり

飯館村写真展示 | 写真提供：長谷川 健一



Projects for a LIFE —生活に向けてのプロジェクト

IAMAS プロジェクト展示

IAMAS の多彩なプロジェクト群の中から、デザインやものづくりの方向からビエンナーレのテーマに関連する活動を選び出した。「生活・生命」という問題圏の深さと広がりを見せる。

出展プロジェクト

小電力（ちび電）プロジェクト | IAMAS イノベーション工房プロジェクト | アドバンストデザインプロジェクト | 体験拡張インターフェイスプロジェクト | メディア・地域・鉄道プロジェクト

小電力（ちび電）プロジェクト

「チビでん」プロジェクトの取り組み

制作 | 小電力（ちび電）プロジェクト

暮らしのなかの小さなエネルギーをテーマにして、私たちの日常生活でどのように電気が消費されているかをリサーチし、それらのエネルギーを別の形で供給するような新しい暮らしのアイデアを、工学的なアプローチを基本としながら描いている。これらのアイデアは今の時点でのコストメリットや現実性を重視するのではなく、楽しい想像力をひろげながら新たなエネルギーによる経験を日常の中に生み出すことを目的にする。それは、私たちが見過ごしているエネルギーとの暮らし方や、今まで見えなかった事実を光を当てることにもなるのである。



体験風景

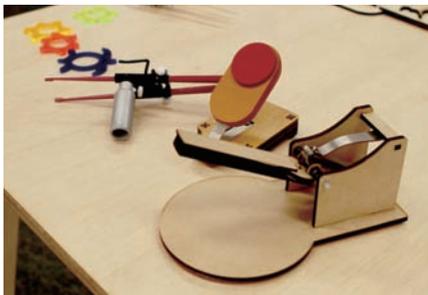
IAMAS イノベーション工房プロジェクト

Kさんのための自助具

制作 | 今井 久嗣、福祉工房あいち

自助具は身体に障がいのある人の生活動作を補助し、自立的な生活を支える道具であり、現在その多くは作業療法師やスタッフが身近で手に入る材料を用いてDIY的に製作している。

「Kさんのための自助具」とは、二人のKさんのためにデザインした自助具である。



Nail Clipper for Mr.K

第2回産廃サミット出展作品群

制作 | 今井 久嗣、金原 佑樹、土井 了慧、大石 桂誉

2012年7月14日から16日まで、群馬県前橋市で開催される株式会社ナカダイ主催の「第2回産廃サミット」に、f.Labo プロジェクトのメンバー+αから構成されるチーム「f.Labo +」でつくったプロダクトを出品した。ナカダイから提示された「廃棄物を言い訳にしないデザイン」という非常に難しいテーマに挑むにあたり、それぞれのマテリアルが持つストーリーを最大限に活かしつつ、単なる「部分の寄せ集め」ではなく「プロダクト」へと変換するのが大きな課題であった。そこで、それぞれのマテリアルに合わせたカスタム部品を、レーザーカッターなどのデジタル工作機器を活用した。これは、新しい「製造」のあり方についての、私たちなりの探求の第一歩である。



fragrance tube

|| アドバンスドデザインプロジェクト

つなぎどころ

制作 | 岩島 伊織、岐阜県立岐阜希望ヶ丘特別支援学校
技術協力 | 岐阜県情報技術研究所、
株式会社電算システム

本作品は既存のスイッチの ON-OFF 操作で、タブレット端末である iPad のタップ操作 / スライド操作が可能になるインターフェイスである。上肢に障害のある児童の iPad 入力操作を補佐し、本をめくる、楽器をならすといった行為を、これまで自力ではできなかった児童が、スイッチと iPad を通じて行うことができるようになることを目指している。この作品は岐阜希望ヶ丘特別支援学校との共同研究として制作を進めた。実際の教育現場で運用するために必要な要件を特別支援学校の教員の方とディスカッションを重ね、開発したプロトタイプを触ってもらいフィードバックを得ながら開発を行った。



つなぎどころ

|| 体験拡張インターフェイスプロジェクト

温感触図

制作 | 小林 孝浩

触図とは、触って分かる図や絵のことである。主に視覚障害者が地図や絵画を読み取る目的で使用し、一般的に指先や手のひらで触って読み取る。本提案は、触図に「温度」を重畳して与えることで、より豊かな絵画的表現を実現するための試みである。手や指で感じられる皮膚感覚には、触覚、痛覚、温度覚の三つがある。触図では触覚だけが使用され、絵画的に言えばモノトーンな表現だと言える。温度覚を同時に刺激することにより、いわば色彩を与えるかのような新しい触図表現の実現を目指す。色彩の様な表現を与える以外に、より表現を理解しやすくする、注意を喚起する、というような効果が期待できる。



温感触図

樽見鉄道 × IAMAS

制作 | 金山 智子、平林 真実、城 一裕、瀬川 晃

樽見、長良川、明知、養老の4つの岐阜のローカル鉄道で、IAMAS のメディア表現を展開する“メディア・地域・鉄道プロジェクト”。この活動を通じて、それぞれの鉄道は単なる輸送手段にとどまらず、地域を組み変える新たな移動メディアとして、アートとテクノロジーの連結をはかる。本プロジェクトのもととなったのは、“たるてつプロジェクト2012”。柿・織部焼・紅葉と地元資源を活かした柿カフェトレインや、ヘッドマークや車内に AR を実装させたクリスマストレインなど、新しい鉄道の楽しさを創造した。



生成音楽ワークショップ第7回
「失われた沈黙を求めて（プリベアド・トレイン）」



紡ぐ〜大垣第一女子校の記憶



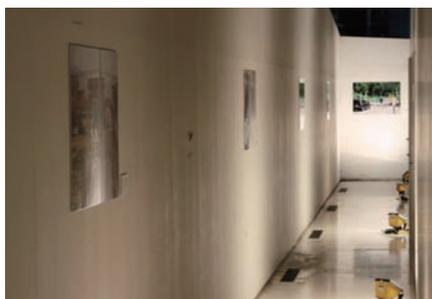
紡ぐ〜大垣第一女子校の記憶

平成 2 年 (1990) に閉校した大垣の繊維産業で働く勤労女学生のための定時制高校。その建物が IAMAS (移転前) の校舎として利用されてきた。

この展示では、時を隔てて私たちと校舎を共有する女子高生たちの青春時代に迫り、彼女らの口から語られる言葉から、今は薄れつつある大垣の「繊維のまち」の記憶を呼び起こす。

企画代表：井上 さおり 協力：大垣女子短期大学

飯舘村写真展示



飯舘村写真展示

2011年3月の原発事故によって飯舘村は高レベルの放射能で汚染された。この村で長年酪農を営んできた長谷川健一氏は、事故がおきた直後から1万枚を越える写真を撮り続けてきた。それらの写真は「飯舘村写真展」として日本各地で展示されているが、今回の展示では、その中から12枚の農村の風景を選び、テキストとともに展示する。

写真提供：長谷川 健一 協力；飯舘村写真展実行委員会



イベント

オープニングライブ「NxPC.Lives」 | NxPC.Lab〈平林 真実 + Kafuka + Vokoi 他〉

ワークショップ「心臓ピクニック」 | 渡邊 淳司 + 坂倉 杏介 + 川口 ゆい + 安藤 英由樹

上映会「8ミリフィルム鑑賞会 大垣特集」 | AHA! 〈松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之〉

クロージングライブ | 古館 健、フィル・ニブロック + トーマス・アンカースミット



LIVE EVENT

NxPC.Lives

NxPC.Lab 〈平林 真実 +Kafuka+Vokoi 他〉

ライブパフォーマンスに Kafuka、映像パフォーマンスに Vokoi を迎え、ライブ/DJ/VJ による音楽イベントを行った。映像は IAMAS 校舎へ投影され、人々の動きが映像空間に取り込まれる。ライブ演奏に観客が参加しながら音楽空間をすることで、音楽とともに「LIFE」を感じられるオープニングライブとなった。



会場の様子



Kafuka

2013年9月7日[土]

19:00 - 21:00

会場 **A-8**

校舎壁面をスクリーンにしてのビジュアルパフォーマンス



NxPC.Lab

クラブやライブにおける臨場感は、アーティストと観客の相互作用によってもたらされる。NxPC.Lab は、現在のメディアテクノロジーに対応した新しい音楽体験の実現をめざした研究組織である。「アーティスト - 観客 - 会場 - ネット空間」らの相互インタラクションによる臨場感を創出し音楽体験を拡張していくためのインターフェイス / インタラクションの研究開発をクラブイベントの実施を通して行っている。

心臓ピクニック

渡邊 淳司+坂倉 杏介+川口 ゆい+安藤 英由樹

自分自身の心臓の鼓動を、手のひらに載る小さな箱「心臓ボックス」の振動を通して感じるワークショップ。体を動かすことでボックスの振動が変化することを体験したり、ボックスを交換することで互いの心臓を交換するような感覚を得たりする。これらの活動を通して、自分自身の心臓をあらためて感じなおす。「心臓ピクニック」という、少し怖そうな名前に反して、可愛らしいデザインのボックスケースやランチョンマットのシナリオが、楽しさを盛り上げた。



自分の心臓音を確認



心臓音を交換する参加者

2013年9月8日[日]

会場 C-2

11:00 - 11:45 13:00 - 13:45 15:00 - 15:45

参加者 各回 10名



ワークショップ後半は屋外に出て心臓ピクニック



渡邊 淳司+坂倉 杏介+川口 ゆい+安藤 英由樹 |

Junji Watanabe + Kyouzuke Itakura + Yui Kawaguchi + Hideyuki Ando

自身の鼓動を、振動スピーカーを通じて身体外部に感じ取れるようにすることで、自分自身の身体を感じなおすワークショップ「心臓ピクニック」を行う。ワークショップは、人間の知覚メカニズムの研究を行う渡邊、地域コミュニティの形成過程やワークショップの体験デザインの研究を行う坂倉、国際的に活躍するダンサーの視点から、身体の同時代性を幅広く探求する川口、芸術表現としての先端的科学技術の社会貢献にも関心を寄せるインターフェイス研究者安藤の4名によって行われる。

SCREENING

8ミリフィルム鑑賞会 大垣特集

AHA! 〈松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之〉

大垣市多目的交流イベントハウスにて、AHA!のメンバーとIAMASの学生有志による8ミリフィルム鑑賞会 大垣特集が開催された。大垣で集められた8ミリフィルムは7時間に及び、そこから選別された30分を鑑賞会として公開した。IAMASの学生がファシリテーターとなり、会場に来場されたフィルム提供者にインタビューを行うことで、過去の大垣の映像を観るだけでなく、聴くことによって街の記録と記憶をより鮮明にし、来場者と共に大垣を語り合う場となった。

多くの市民の方が集まった鑑賞会



2013年9月14日 [土]

14:00 - 15:30

参加者 約 200名

会場 D-3



AHA! 〈松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之〉 |

AHA! 〈Atsushi MATSUMOTO + Hiroshi MIYAMOTO + Hiroyuki YAGI〉

PROFILE - P. 12

LIVE EVENT

クロージングライブ

古館 健、フィル・ニブロック+トーマス・アンカースミット

大垣市多目的交流イベントハウスにて、出展作家である古館健とフィル・ニブロック+トーマス・アンカースミットによるクロージングライブが開催された。会場を響くサウンドシステムに呼応する映像により、人が生活する様々な営みの中で感じられる「生」のありかたを再考する機会となる。

古館 健
STILLS

トーマス・アンカースミット
Serge

フィル・ニブロック
FeedCorn Ear, for cello
Nataliawork
Two Lips

フィル・ニブロック



古館 健



トーマス・アンカースミット

2013年9月16日[月]

19:00 - 21:00

来場者 約 50 名

会場 D-3



フィル・ニブロック + トーマス・アンカースミット |
Phill Niblock + Thomas Ankersmit

ニブロックは、1933年インディアナ生まれ。音楽、映画、写真撮影、ビデオとコンピュータを同時に使用する伝説的なメディア・アーティスト。重厚で大音量の持続低音からなる音楽を作り、パフォーマンス空間内で様々な音色を生み出す。

アンカースミットは、1979年、オランダ生まれ。ベルリンとアムステルダムに本拠地を置くミュージシャンであり、またインスタレーションアーティスト。アルトサクソフォーンや、アナログとデジタルの電子楽器を用いてライブ演奏する。

古館 健 | Ken Furudate
PROFILE - P. 34



通行は免す
オハリます

トークイベント

講演 | 小林 昌廣

対談 | 秋庭 史典 + 渡邊 淳司

プロジェクト報告会 | AHA!

アーティストトーク | 第一部

アーティストトーク | 第二部

講演 | 檜垣 立哉



講演

to be or not to be

小林 昌廣



ピエンナーレのタイトルが「LIFE to LIFE」と決まったときに、この基調講演のタイトルは「to be or not to be」にしようと決めていました。この言葉は、よく知られているように、ウィリアム・シャイクスピア（※1）の『ハムレット』に登場する台詞のひとつです。意外なことに、この訳を「生きるべきか、死ぬべきか」としているテキストはごく最近に出版されたものが初めてで、いままで実に多くの翻訳がなされました。

ここで言えるのは「to be or not to be」という言葉を「生きるべきか、死ぬべきか」と訳した場合は、ある種倫理的な問題になる。「死ぬ」が自死＝自殺を含めている場合もあれば、戦いに敗れて殺されてしまう場合もあり、そうした死を選択するという余地もこの訳のなかにはあり、きわめて倫理的な態度と言えます。あるいは、坪内逍遙（※2）は「あるか、ないか」と訳したわけで、この場合は存在論的な問題としてある。それは、直接「生きる」とか「死ぬ」といった行為につながらないかもしれない、という、いわば生命の幅があります。「このままながらふべきか」というのは、結果として死を迎えることになるかもしれないけれども、いま王子としての自分の自分の立場をどうするか、つまり復讐を遂げるのか断念するのかといった選択の問題が出来ます。

落語家の立川志の輔は「yes or no」と問われてははっきりしない日本人がいることに対して「or」と言うべきだと、よく高座でのマクラで話します。「or」、つまりいま自分は選択しているのだという意味ですね、「yes」でも「no」でもないという。

このピエンナーレのタイトル「LIFE to LIFE」における「to」というのは、ある状態から別の状態への「遷移」を示しているということが出来ます。日本語では「生活から生命へ」あるいは「生命から生活へ」と、滑らかに一方から他方へと遷移しているように見えますが、この基底には「to be or not to be」的な「選択」というものが潜んでいるのではないかと、というのが今回の講演のとりあえずの結論であります。ハムレットは「LIFE or LIFE」つまり「生命か生活か」とは問わなかったですね。原作『ハムレット』には、ハムレットがどんな生活をしてきたか、どんなものを食べていたかといったことは書かれておらず、

亡くなった父親をどう考えようかということにしかハムレットの関心はない。つまり「生命」も「生活」もじつに稀薄な状態に彼は置かれている、ということになります。もちろん『ハムレット』は戯曲ですから、それほど現実的な地平を明らかにする必要はないでしょう。しかし、この「to be or not to be」を現実的ないし現代的な問題として捉えたときには、それこそ「LIFE to LIFE」という問題も含めて、いろいろな視点というものが設定できるのではないかと考えられます。

たとえば、わたしたちの生命観というものの変遷を考えてみましょう。アリストテレス的な自然観からスタートした、人間にとっての自然という考え方は、近代生物学によって「生命現象」として対象化されることになります。生物学では「ヒト」とカナ表記することで「人」のもつさまざまな意味合いが漂白されてしまいます。生命の物象化というものがここで生じることになります。iPS細胞の発現といったものも、生命現象を細胞の多様化という機能から捉えた発想となり、それゆえに人工的な生命も構想されることになる。

しかし、わが国の自然観・宗教観は「山川草木悉皆成仏」^{さんせんそうもくしつかいじょうぶつ}といった立場で、自然界に存在するものすべてに生命が宿っている、あるいは神が宿っているといったロマンチックなものであり、唯物的な生命観の対極に存すると思われまふ。ですから、最近では延命治療というものを拒否する方がわりと多いのです。さきほどのハムレットの台詞でいえば「to be」がある程度可能なわけです。だけど、そちらを選ばない。「not to be」の方を選んでしまう。生命倫理の世界では、延命、つまり時間的に長生きをすることよりも、質的な生命、つまりいかに生きたかが重要なわけで、その意味では機械的に生かされる延命治療というものを拒否するのは、むしろ当然なことなのですね。

しかし、その一方で「不明瞭な生命観」とでも呼べる考え方も存在します。これはメディアとかネットとかで流れる、いわば都市伝説的な生命観みたいなものですね。つねに医学的あるいは科学的な証明が正しいかどうかははっきりと言えない事情もありますが、この「不明瞭な生命観」においては、そうした科学的証明といった手続きをとらないような生命観を指します。たとえば、西洋医学はほとんどが科学的な証明が可能であると思われていますが、伝統医学や東洋医学、それに民間療法といったものは、そうした証明が不可能ないし困難なものが多い。中国には気功という概念と実践がありますが、これは西洋的な科学思考をいったん飛び越えて「氣」という共通認識へ行かなければ理解ができないわけです。

こうしたいくつかの生命観が、現在のわたしたちの「生活」とどのようにつながってくるのかを考えてみましょう。これを形式的に「生命/生活」を「ある/ある」「ない/ない」「ある/ない」「ない/ある」の四通りのパターンで捉えてみたいと思います。最初のふたつは

論じる必要のないもの、あるいは論じることのできない組合せです。「生命=ある/生活=ない」というパターンは、生命はある、身体はあるけれども、生活の状態が不安定だったり不健全だったりするものを含むでしょう。たとえば、ホームレス、寝たきり、そして慢性疾患などはそれに当たります。ホームレスの場合は単に医療の問題で回収できるものではありませんが、寝たきりや慢性疾患といったものは、いわば不完全な生命活動によって生活が危うくなっているような状態を指しています。慢性疾患の定義はよく「死なないけど治らない病気」と言われることから、それは理解できるでしょう。

一方で「生命=ない/生活=ある」という組合せですが、これには宗教的な修行者の生であるとか、特攻隊の生といったものが当てはまるかもしれません。彼らは自身の生命の存在を否定します。その否定というプロセスを生きる「生活」だけが存在する。たとえば、天台宗は阿闍梨あじかりになるための修行に「千日回峰」という過酷な行があります。7年くらいかけて、毎日山を40～70キロも移動する荒行なのですが、修行僧たちは毎回死に装束で出掛ける。いわば毎日自分の葬式をあげているわけです。そこには生命はないけれども、修行者としての生活はある、という見方が成立するかもしれません。もっとも、彼らにとっての「生活」とは、超越的なあの世の世界を意味しているのかもしれません。

特攻隊は自分の生命を犠牲にして「お国のために滅私奉公する」という精神ですね。特攻隊員たちの遺書などを読みますと、「先にあの世で待ってます」といった表現でしめくくる場合が多いのです。彼らにとって「あの世」はある。だから、あの世での生活は存在しているのです。それを生活と呼んでいいかどうかについての吟味は必要かもしれませんが、特攻隊員の多くが家族、特に母親に感謝と詫びの言葉を遺しつつ、晴れがましく散っていく。「あの世」という、別の生活世界を想定しなければ、とうてい成し得なかったことなのではないかと考えられます。

こうして、ピエンナーレのテーマは「LIFE to LIFE」から「to be or not to be」へ、そして「DEATH to DEATH」へと遷移していくのではないかと考えられます。生命や生活をリアルに考えるということは、それはいわば「死からの逆照射」として捉えることもできるわけです。阿闍梨の修行にしても、特攻隊の行為にしても、そこは死に満ちているけれども、逆に生者のために何かを行なっているという方向性も存在しているのです。

ところで、特攻隊の隊員たちが活躍していた頃の日本には「國體こくたいの護持ごじ」という表現がありました。これは日本国を一個の身体と捉えて、その身体を護持する、つまりは健康を保つために国民にがんばってもらうという発想です。その考え方で言えば、戦争というのは抗原抗体反応（免疫反応）にあたります。敵軍という「抗原」に対して「抗体」を作らな

なければならない。その「抗体」は、國體という身体の細胞の一部であって、それらがいわば新陳代謝を繰り返すことによって再生され、文字通り國體を護持することができるようになるのです。細胞が死ななければ、身体全体を生かしておくことはできないという、生命活動にとっては至極当然のなりわいが、「國體」という形で拡大解釈されていたと考えることもできるでしょう。

このように、国家を一個の身体と捉える考えは「国家の衛生学」へと繋がっていきます。この衛生学（フィギエネ）という学問は、日本では森林太郎（森鷗外）によって確立されました。林太郎は軍務医官として、1884年から4年間ドイツに留学し、ミュンヘン大学のペッテンコーファー（※3）に師事します。帰国後、森林太郎は陸軍のために「陸軍衛生教程」という教科書を著します。この中で林太郎は次のようなことを述べています。「衛生（フュギエネ）とは健人の外圍に在って影響を之に及ぼすべき天然の事物」であり、「或は人の健康に欠く可からず、或は人の健康を目的とする装置とを^{ちしつ}知悉するの学」なのである。「装置」という表現はきわめて現代的なイメージがありますが、衛生環境なども含めて彼はこうした言い方をしています。そして「救難及び疾病の予防之に属す。繼で人の健康を増長す。」とも言っています。医学は病気やケガの人を助けるだけでなく、人の健康を増長させることも目的とする、というわけですね。森林太郎が女学校で講演をしたときに書いた「衛生学大意」という著作の中には「今の衛生学と云うて、二十年來次第に開けて来る学問は、養生の事のみを論ずるものではなくて（中略）一言で云へば、人の健康を図る経済学のやうなものです」と書いてあります。この場合の「養生」は病気を治すことよりも、休養する、栄養を摂る、運動をするといった健康法全般を指しますが、それだけに留まらずに「健康を図る経済学」とであると断言するのですね。この表現は言い得て妙です。別のところで「衛生の事業を起すには、空気は如何なる物か、飲食物は如何なる物かと一々之を極めなければなりません」と述べるように、人間の身体を出入りするものを細かく精査しようとする。明治40年に改定された『衛生学大意』では、「健康の経済学」の項目として、土地、下水、埋葬、上水、都会、家屋、衣服、飲食など、つまりわたしたちの生活に関わる様々なことを、テーマにして論じているわけです。

鷗外・森林太郎の衛生学は、彼が軍医であることもあって、「個人よりも国土の衛生」というのが優先されるわけです。個人の健康より国土の健康、そして兵隊一人ひとりの健康が国家、つまり國體を構成してゆくことになる。それによって国土の衛生化が完結し、生活環境などの周辺環境（森林太郎が「装置」と呼んだところのもの）が衛生的になってゆく。これは「生命よりも生活環境を」、一人ひとりの生命よりも生活環境全体の方を重要視しようということです。

これを別の言い方にすれば「個人の生命よりも公的な生命を」といったことになるかもしれませんが。「公的生命」というのは、ズバリ天皇の生命ということになるでしょう。戦争中、特攻隊の隊員たちは「個人の生命」を犠牲にして、この「公的生命」を守ることで「國體を護持」したわけです。現在は「公衆衛生」という言葉が使われ、これは「公衆（一般大衆）のための衛生」という意味になりますが、この場合には個別の衛生（健康）というものは重要視されないこととなりますね。

つまり、生命を個的なものと捉えるときに、まさに「to be or not to be」の問題が鋭く迫ってくるのです。その象徴的な事例が臓器移植だと思われます。臓器移植、とくに脳死者からの心臓移植のような場合は、言い方はたいへん残酷ですが、臓器がほしい人にとっては、誰かの「死」が前提となります。もちろん、ドナー（臓器提供者）とレシピエント（臓器受容者）とのあいだには何の因果関係もないはずなのですが、これは究極の選択となるでしょう。あるいは人工妊娠中絶といった事態においても「to be or not to be」という選択は逼迫した問題として^{きつりつ}屹立しています。

これらの場合にはもちろん公的な生命～これはかつての天皇の玉體^{ぎよくたい}といった考えとは異なっています～は一切捨象されており、あるのは、それぞれの個的生命のみです。ただ、個的生命であるけれども、それは細胞レベルでは平等である、という発想もあり、その意味ではiPS細胞などは個的生命体でありながら公的生命体でもありうる、という考えが成り立つこととなります。アリストテレス的な文字通りナチュラルな自然観から見れば、完全に脱自然、反自然な産物であるiPS細胞は保存状態さえよければ寿命をもちません。つまり「死なない生命」というのも成立が可能になります。

こうしたクールな生命観を「生活」の側がどう受け入れるかは難しいのですが、これは「IT的生活」ないし「不可視の生活」といった側面から分析することは可能ですが、いずれにせよ、わたしたちが「生きている」ということは常に生命活動を自覚することよりも、まさに生活していること、というほうが実感だと思います。この講演でも「生命」と「生活」のあいだを目まぐるしく走り抜けましたが、生命や生活がいかにあるべきかといった問題は、まさに「to be or not to be」という選択の問題として考えていかなければならないのではないのでしょうか。



(※1) ウィリアム・シャイクスピア
William Shakespeare [1564 – 1616]
イギリスの劇作家、詩人

(※3) ペッテンコーファー
Max Josef von Pettenkofer [1818 – 1901]
ドイツの衛生学者、科学者、近代衛生学の父

(※2) 坪内逍遙
[1859 – 1935] 小説家・評論家



小林 昌廣 | Kobayashi Masahiro

医療・哲学・芸術の三点から見た身体論を構築。専門は医療人類学、身体表現研究、表象文化論、古典芸能批評。歌舞伎は三歳の頃から見続けている。古今亭志ん朝と同じ町内会であったのが自慢。主著に『病い論の現在形』『臨床する芸術学』など多数。

〈生命〉を感じる体験デザイン

秋庭 史典 + 渡邊 淳司 (+板倉 杏介、安藤 英由樹)



鈴木 | トークイベント「〈生命〉を感じる体験デザイン」を始めさせていただきたいと思います。

ワークショップについて

秋庭 | 本トークセッションは、自身の鼓動を外在化し、感じなおすワークショップ「心臓ピクニック」を受けて、テクノロジーを通して自己を再認識する体験の意味、可能性、それが示唆する問題について論じるという内容です。今回のワークショップの概要とポイントをまず渡邊先生のほうからまとめていただきまして、それをこれまでいろんな活動をされてこられている、その活動との関わりから改めてお話をいただきます。また世界理解の方法としてのアブダクションという話をできたらいいなと思っております。

渡邊 | 今回、三回ほどワークショップを行いました。三回ともちょっとずつ講師が違うかたちでやりました。ワークショップの参加者はデバイスを使います。聴診器を胸に付けると、ここの振動、まあ音響信号が振動スピーカーに送られます。この白いデバイスが聴診器からの信号によって振動する。そうすると、あたかも手の上に鼓動と同じ周期で震える何かがあるというふうになります。これをワークショップの参加者が見て、まず自分の鼓動を手を使って、触覚で感じるということをしします。音を聴くんじゃなくて、触覚で感じる。さらに、名前に「心臓ピクニック」とありますが、それを持って外に出る。運動すると、自分の拍動がどれくらい変わるのかとか、それを体感する。さらに参加者と一緒に心臓の鼓動を交換したりとか、記録する、再生する、そんなことをやるワークショップでした。このワークショップを一言で言うと何か。「生命の〈他者〉性を通じて他者の生命性に会う体験デザイン」。自分の生命、生きてるということを外在化する。外在化して出てきたものは、自分の制御できない何かになる。その他者性、自分の身体の他者性を通じて、自分が感じたものというのは実はあの人にもある、この人にもあるというふうに他者の身体というか、生命性について想いを巡らす体験のデザインじゃないかなということです。私、渡邊自体は元々は工学系出身で、バーチャルリアリティの研究をやっていたんですけども、そこで、人間の回路、機械のその両方が必要。人間の回路、知覚メカニズムを研究しながら、体験のワークショップということをさせていただいています。メンバーの坂倉

杏介さんはコミュニティ研究者。地域のコミュニティのあり方とか、ワークショップなどで人が集まっていく中で、どのような場が形成されるかということの研究されています。川口ゆいさんはダンサー、振付家で、ベルギーを拠点に活動されている。自分の身体に関することを、アート、ダンス、シアターというところで追求されていらっしゃいます。安藤英由樹先生は大阪大学でインターフェイスの研究をされている方です。特に、ノンバーバル・インターフェイス、言葉を使わない、まあジェスチャーも含めて、身体的に何かを伝達する、感覚を通じて何かを伝達するというこの研究をされています。このようなメンバーで行ったのが、心臓ピクニックというワークショップです。

秋庭 | 次にお聞きしたいのは、どうしてこういうことをされるようになったのかという動機、あるいは、それが今後どんなふうにつながっていくのかという意義だとか、将来的な展望とかそういうことをお聞きしたいと思います。

渡邊 | 私自身工学系の出身だというのはあるんですけど、例えば最近 MIT (マサチューセッツ工科大学) ですとか、KMD (慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科) とか、もしくは海外の文化施設のウェブサイトとか、そのコンセプトを書いているところを読みますと、技術というものが、「持続可能性」「創造性」「日常の豊かさ」とか、そういうキーワードと結びつけられて、単純に技術が生産性、効率性というものの以外のところでの役割が必要じゃないかということが言われているのかなあと思っています。その中で私が注目したのは、人と世界をつなぐ技術、まあインターフェイス技術と言われているかもしれません。それに対して私が考えてきたことというのは、能力拡張とか問題解決だけでなく、「自己理解」「他者理解」とか、まあ人間一人一人のあり方を映し出す鏡とか、自分がどうやって生きていくのかとか、自分の考えとかそういうものを物質化して、何と云うか、目の前に差し出して、それによって新しい気付きが生まれるような体験だったり、そういうことができないかと思ひまして、僕はやってきました。

板倉 | 何でやっているのか……。さっきちょっとご紹介していただきましたけど、コミュニティの研究とか実践をしています。社会学的なコミュニティとか、コミュニティの歴史とか理論というよりも、具体的に現代の日本の中で地域とかあるいは組織としてのコミュニティはどのようなふうにして



ワークショップで使用されたデバイス

いくかということテーマにしています。ですから、地域でのコミュニティということの他に、こういったワークショップの体験デザインも一緒に考えているということなんです。

その中で思うのが、コミュニティができていく一番の動機付けというのは、コミュニティ全体の要因というよりも、やっぱり一人一人の人のコミュニケーションのあり方、他者との関係の規範がどうなっていくのかということだと思うんですね。つまり自分の身体と付き合うのは、認識の働き、悟性とか知性とかの働きと関わる部分もちろんあるんですけど、何かそれを共感的に、身体と共にあるためには、そういう感性が必要なんじゃないかと。他者と共に居る、他者と関わるというのは、他者を理解するとかですね、倫理的に正しい関わり方ができるということよりも、何か他者の感情とか、ありようとかに、どれくらい感受性が高い状態でいられるのか、何かそういう問題なのかなというふうに思っています。

心臓ピクニックは本当に小さい道具を使った、短い時間のワークショップなんですけど、何か「心臓ってこういうものですよ、大切なんですよ」とこういうふうに頭に教えてあげるのではなくて、心臓のメカニズム、生命のメカニズムがどうなっているのかということを理解するのでもなくて、何かもっとプリミティブな感覚的なもの、生命と向き合うときの、私たち人間の反応みたいなものをちょっとでもいいから他の人と分かち合うことができたらいいな。こういうことを通じて、地域の間関係とか、家族の間関係とか、あるいは医療機関に行ったときに自分の身体、健康状態とどう付き合うのか、みたいな、その向き合い方がちょっとずれていくというか、ちょっと開いていく、そんなことが起こるといいななんてことを思っています。

安藤 | この装置を設計とか、作ったりとかしました。僕の仕事は、簡単に言葉とかでは伝わらないような情報を伝えるための装置を作るという研究をしているんですけども、今便利なものがいろいろ売られているけど、便利さってもう求める域じゃなくて、心地良いとか、ドキドキしたものが手で感じられるとあって、すごく言葉では伝わりにくいんです。でも触っていただくと、みんな納得してもらえるわけですね。そういうものが作りたいので。

渡邊 | 微妙にみんな言っていることが違うかもしれませんが、別にそれはそれで面白いなと思いつながら、一緒にプロジェクトをやっています。実際に触れられない心臓とか、もしくは生命とか、ちょっと概念的なものを外在化させるものとしてマテリアライズさせる。さらにマテリアライズされたものが、自分の体の中にある。心臓って、あまり制御できない。自分ではそれに対して完全に支配はできないけれども、常に自分と一緒にいるものが、思わず目の前にやってくるわけですね。普段普通に外界を見るだけでしたら、ここに感覚があって外界があります。実はこの背景に身体があるわけですけど、それが、この中に奥側にいたやつがこう「ドドドド」とか「ドキドキ」言い出すんですね。結局何かを外在化する、何かを理解するときに、頭で理解するわけじゃなくて、物質化して外に出すことというのは、

ひとつの身体的な理解を促すやり方かなと思っています。

もう一つ、僕がやったことの特徴としては、指示性のある感覚体験というのがあるんですけど、先ほど坂倉さんがおっしゃったことと似ていて、記号的に何かを理解するわけでも、生命っていう感覚をそのまま理解するわけでもなく、物質的な振動する装置から、生命性というある種の概念ばいものを理解する。具体的に言うと、「記号としてののちは大事です」と言葉で書かれても、言葉自体には辞書的な対応しか存在しない。つまりその文字自体にはなんら生命性はないわけですけども、そこから何かを理解していくというやり方でもなくて、一方で、物体、ここに心臓があるなんて言って物理的に心臓を触らせられることが本当に生命を理解することかという、まあそうでもないんじゃないかなと思っています。そこで、何かをメディアとして利用する、ここでメディアと言っているのは、何かを指し示すパターンを構成する物質、ちょっとややこしい言い方ですけど、簡単に言うと、生命を感じるような振動が出てくるような物体がそこに存在する。そういう物体を感覚的に触れることで、生命性って、物体そのものではなくて、もうちょっと違ったものが感じることができるといことだと私は思っています。

特徴の三つ目としては、上の二つ（特徴1：自身の生命の外在化、特徴2：指示性のある感覚体験）とはタイプが違う話なんですけど、まあワークショップとして、自分の振動を感じる、他人の振動を感じる、自分で動いてみる、さらに記録して外在化する、というこの手順、ある種これを順番に体験できるように、ひとつの方法論として作っていますというのが、これも特徴だと思っています。

今の話をまとめますと、普段触れることができないもの、自分の中にあるものを外在化して、その体験を通して、自己の生命性を体感的に理解する、そして他者の生命性に対する想起を引き起こす。ちょっと言い方が変かもしれませんが、マテリアル化とメディア化の過程をデザインしているというイメージです。

僕としては「わたしのいのち」、自分が生きているということはもちろん知っています。だけど、それってどういうことなんだろうというのを、実際触れるかたちにする、マテリアル化、手にあるものがドキドキ言い出す。記号として理解したものを接地するというのが一つ目。さらに、手に持っているものが、実は自分だけのものではなくて、他者の誰かにもあるということですね。自分の物質が、実は何か別の、ここにはないもの、他者のいのちのあり方だったりとか、そういうものも含めて意味するものになっているというのが、二つの矢印があるような気がしています。これが特徴かなと理解しています。

作品《心音移入》

秋庭 | 今回の心臓ピクニックと関係のある作品があるので、それをご紹介しますか。

渡邊 | 2010年に21_21 DESIGN SIGHTというところであった展示で、今もICCで展示

させていただいているものです(ビデオ上映による説明)。名前は《心音移入》というもので、筐体と椅子があります。ヘッドフォンを付けて、聴診器を胸に当てると、自分の心音が聞こえてきます。そのときに、目の前の画面には緊張している人の映像が流されます。映像に合わせて聞こえる音の、心音の強弱が調整されます。自分は自分の心音を聞いているだけなんですけど、緊張している人の映像が出てくると、あたかも心音が見てる側の緊張している人から移動するという意図をしています。心音自体は人と区別できることはほとんどないわけなんですけど、区別ができないから、他人の心の動きとか緊張で想像できますということがこのモチベーションに……そんな感じで映像がどんどん進んでいくわけです。誰かに感情移入する場合のツールとして心音があって、最終的に映像の中に出てくる人が、結局はカメラに撮られた自分になって、自分に戻ってくるというお話だったりします。

この話と心臓ピクニックの話というのは共通点があるんじゃないかと思っています。もちろん心音使っているということもあるんですけど、自分たちが同じ身体を持っているものだということを、半分自動的に想像してしまう。結局自分が持っているものはあの人も持っているかもしれないとか、そういうことを想起させるようなものを作り出す。ここで「アブダクティブ (Abductive) な態度」と書いてありますが、何と言うか、推論の方法として、何か自分自身に存在する原理というのが、他にも存在するのではないかと着想する方法。自分がこういう原理であるのなら、それは他者にも当てはまるのではないかなということを自然に考えてしまうような、人間の性質というものがあるのかなと思います。

ワークショップの設計

秋庭 | あいちトリエンナーレで配られていたオノ・ヨーコ(※1)さんの作品で、1963年のインスタレーション「鼓動の作品 心臓の鼓動を聞きなさい」。考えてみると、「心臓の鼓動を聞きなさい」ということを、鼓動をテーマにした作品というのはありますよね。心臓というものをテーマにして自己とか他者というものを考えてみるひとつのテーマとしてあるわけですが、渡邊さんたちの説明ですごく面白いなと思ったのは「アブダクティブ」、それからさっきの「アルゴリズム化」というひとつのパッケージとして与えるということが際立って面白いなと思いました。オノ・ヨーコさんの作品は、この紙の説明にも書いてあるんですけど、結果的にこれやって「どうだった？」って書いてあって、「いまあなたが感じたり考えたりしたことは、すべて正解。そしてそれがアート」って書いてあって、ちょっとあまりにも大雑把だなというか、やりっぱなしな感じがすごくして……、それともテクノロジーを使った作品だと、テクノロジー批判みたいに、自分か他人か分からないような状況を作り出してしまふようなテクノロジー……。そうではなくて、テクノロジーが前景に出ないで、生命とかいのちというようなものが前景に出てくるということがひとつ大きなポイントなんじゃないかなと思う。



渡邊 | ここでやっていることというのは、批評的な試みとはちょっと違う部分もあるんじゃないかなと思ってます。メディアに対する批評を考えるとよりはむしろ、自分の身体だったり感覚だったり体験を、何かを指し示すような、まあ身体自体をメディアにするような過程だし、それをどう生み出すかというプロセスの、デザインじゃないんですけど、考えをやっているような気がしています。

秋庭 | 例えば、作品の可能性というのが体験する前に尽きてしまっているようなインタラクティブ・アートというのが結構あるんですけど、この心臓ピクニックをやってみて思ったのが、きちんとパッケージングされていて、なおかつデザインされている。で誰が着けても、心臓の音になって出てくる。「かたち」として提示する。だけどそれは、一人一人の感受性を刺激していて、なおかつ継続性がある。プロセスにありながらひとつの「かたち」としてちゃんと提示されるというところが、すごく面白いと思ったんです。

アニメシー

渡邊 | 心臓吹き込みタイムというのがワークショップの中であります。聴診器を耳に当てて、心臓ボックスが震えるわけですけど、それを記録できる。そうすると、こいつは勝手にブルブル言い出してですね、そいつらがたくさん集めてあって、まずそこに差異が現れてきます。個体一個じゃなくて、そこに何でか分からないけど違いが生まれる。さらにそれぞれに対してある種の生命性を感じるってありますけど、アニメシーっていう言葉があります。「アニメ」って生命で、よく心理学の言葉でどんなものに対して、それが生き物だと感じるか。特に変な動きをするものとか、加速度がある動きでないそれは生物というふうには言わない。単純にサイン波を出しているだけなんですけど、ちょっとそこにノイズを入れたりとかすると、格段に不規則の規則性があるといいみたいなことを言って、結

局それが、何かを指し示すものだというのを、受け手に対してどう作るかという話だという気がしているんですね。

例えば、心臓の話も結局、順番に自分の中から一回出して、自分の中から出てきたものは、実際に私たちと何か関係のある生き物的な何かであるという体験をずっと続けてきて、30分ぐらい続けた後にこれがあるんですね。そうすると、自分の聴診器から外してやるそいつは、何らかの生命性を保ったままいてくれる。さらに最後にボックスの電源を抜くわけですけど、「心臓が止まってしまっただけじゃない」とか、明らかに電源切ってるだけなんですけども、生き物のよりしろだったものがものに戻る。そのときにいくつかのことがあって、儀式的にプロセスを作るというやり方もありますし、あとは動き自体を工夫するっていうやり方もあるし、あとはその多数の何かに差異をつくってあげるとか、いくつかの考え方ができるように思っています。

(会場からの質問) 心臓がここに出ましたというときに、心臓自体が自分にとっての他であるということがまずあると思うんです。何らかの関係性というのがメディアによって取り出されたものと自分自身の心臓の中にあると思うんですが、この関係性というのは、第三者からするとある種のブラックボックスになっています。例えば脳波が検出されたときに、本当に自分の脳波のどの部分がどう変換されているのかというのは見えないことがあるかと思うんですが、自分にとっての身体と、さらにメディア化したものというとの差異というのは、何かおありですか？

板倉 | デザインはわりと綿密にというか、ちょっとずつ調整しながらやってきたような記憶があって、というのは、心臓の動きを音で録ったものを、掌の上に重さのあるものを持たせて、それを振動させるということで、再生している。これが頭の中で何か心臓の生命的な動きそのものとして納得できるというか、体験できるのには、やっぱり音に変換しているということに意識を向かわせたらやっぱり良くなって……。今回使ったものというのは第二世代の心臓ボックスなんですけど、最初は市販のコンタクトスピーカーというのをを使ってやってたんですね。ブルブルって震えて音を増幅するやつ。ただ、それそのままだと、一応スピーカーとして売っているものなので、上の面にスピーカーのかたちが付いているんですよ。スピーカーとして見ると、それは触覚として確かめたくなくて、耳に近づけるんですね。音を聴いちゃう。そうすると、心臓って本当にみなさんの観念の中でたくさんいろんなものがあって、大体は音に変換されたもので知ってたり、心電図みたいなかたちで視覚的に変換されたものとして知ってて、それを通っちゃうから絶対だめだなど。いかにそれを通さないで、ドクドク言ってる、動いているということを、そっとさりげなく提示してあげられるかなと、そんなことを考えていました。本当に単純なことなんですけど、大切にしてきたことなんじゃないかなと思います。

渡邊 | 感覚的なことと言うと、触覚が存在を持ち帰る感覚であるということがとても強いのかなと思っています。視覚・聴覚って結局遠隔感覚なので、遠くにあるものの属性を知るためにある、それが存在するかどうかはやっぱりわからないんですよね。それに対して、触覚で、少なくとも手の上にあるものは、そこに存在しているということは保証される感覚です。そういう意味でも、心臓を取り出したということは、よかったのかなと思っています。

秋庭 | 僕もそれもすごい大事なことで、お聞きしてよかったと思います。やっぱりそこがうまくいかない次に進まないようなものですね。「本当に触覚ってなんだろう」とか思います。

渡邊 | 長時間でしたが、いろいろ聴いていただいてありがとうございました。本当はみなさんどういふうに考えているかということはまだわからないこともあるので、是非、この後でお話をしていただければと思います。

(※1) オノ・ヨーコ

[1933 -] 芸術家



秋庭 史典 | Fuminori Akiba

(広義の) 美学は、人文・社会・自然、すべての学問分野が協働してはじめて可能になる学問である。computational aesthetics、natural computing や synthetic biology は美学と深いかわりをもっている。そのような分野の研究者の方々に過去の(狭義の) 美学・芸術学・美術史学の成果を伝え、協働してあたらしい美学を構想することを目指している。



渡邊 淳司 | Junji Watanabe

人間の知覚メカニズム、特に視覚、触覚、身体感覚の研究を行う。また、知覚特性を利用した情報提示技術を開発、展示公開するなかで、人間の感覚と環境との関係性を理論と応用の両面から研究している。近年は、学会活動だけでなく、科学館や美術館での展示、ワークショップも行う。

みえないものをみる

—「8ミリフィルム」の収集と公開のプロセスからみえてきたこと—

AHA! 〈松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之〉



安藤 | 今日の午後には上映会「8ミリフィルム鑑賞会 大垣特集」が開催されました。その経緯も含めて、AHA!のメンバーの方々にお話をさせていただければと思っています。

AHA!の成り立ち – 収集から公開、語りのアーカイブへ

松本 | AHA!プロジェクトの母体になっているのが、大阪にあるNPOになります。「NPO法人 記録と表現とメディアのための組織」(remo)という組織があるんですが、僕はこのメンバーです。remoの説明からしますと、メディアを通じて「知る」「表現する」「話し合う」、こういった視点で活動しています。で、メディア・アートの表現活動を促したり、日頃から映像を使ってもらえるように、文房具として映像を使えないのかなといったような活動、そういういろんなかたちで、映像を囲んだ新しい場づくりをやっているグループです。remoが発足した背景を簡単に説明しますと、2002年に発足したんですが、当時の状況としては、パソコンや映像機器が高性能化、低価格化し、インターネットがブロードバンド化していく。誰もが情報を発信することができる時代になってきたなという雰囲気があったんです。もちろんこの頃は、YoutubeやSNSなんてものはありませんでしたが。ただ、そういう状況にも拘らず映画とかテレビ以外で、まだ価値が定まってないような映像だったり表現みたいなものが、見たり、発信したりということが、難しい状況があるんじゃないか。あったとしても、美術の文脈としてはビデオアートとか、そういった中でジャンルはあったんですが、それ以外の文脈とか、あるいは表現とも言えないような映像のかたまりみたいなものが、どういうところで扱われたり、どうなっていくんだろうということに興味があり、個人による記録や表現や、個人から発信された情報を媒介する受け皿の必要性を感じ、大阪で発足しました。

僕としては、個人の発信源とするそういう活動の一つとしてAHA!プロジェクトを位置づけています。最初は8ミリフィルムじゃなくて、ケータイで撮れる映像がアーカイブされていって、いろんな人が見れる状況になったらいいなということが、remoの中でプロジェクトとして立ち上がってきていたんですが、2005年ぐらいにYouTubeができるとか、諸々のいろんなことがあって、同じようなことをする意味がないんじゃないかなど。それで、個人が記録したもので、遡ってみると、8ミリフィルムというものがあるんだなということ

に気付きました、たまたま宮本さんのおじいちゃんが撮った8ミリフィルムが家にあるみたいなのを聞いて、それで一緒に見て「ああ、これは面白いんじゃないのかな」と思っ
て始めました。

宮本 | ぼくは映像とか映画とか好きだったので、映画館っていうシステムの中だけで生産
された、作られた映像だけじゃないものに興味があったので、そうすると、大阪ではremo
だったりとかあったんですけど、それで、松本さんと知り合って……（祖父の撮影した8
ミリ映像を上映・解説）

八木 | 僕自身は二人とは全然違う、社会学という、地域社会学とか、都市社会学という、
まあ分野になるんですけど、要は大阪の商店街とか町内会の方に話をうかがって、街の成
立ちと地域活動とか商店街活動の関係をいろいろインタビューしました。街の資料とかを
集めながら、街のモノグラフみたいなものを作ろうと考えて……大阪に新世界という盛り
場があるんですけど、あのあたりを中心にフィールドワークしていました。その新世界の
フェスティバル・ゲートという中に、remoの事務所があったんですね。そこで松本さんと
宮本さんが中心でやっていたAHA!の最初の鑑賞会がありまして、それを僕はお客さん
として見に行っていました。大阪市が旗印で、アート系のNPOを増やすと言って、新世界ア
ーツパーク事業というのをやっているという話はうかがっていたんですけど、その中で、僕
がフィールドワークをしている地域の商店街とか、地域の人が持っている資料、8ミリを持っ
て、地域の人とかお話を、語らいの場を作る、昔話、思い出話みたいなものを聞ける機会
があるということで「ああこれは面白そうだ」と思って、行ったというのが最初のきっか
けでした。

第一印象として、映像を使って遊んでいるなという印象がありました。映像を見ながら話
をするとなると、こっちが思いもよらなかった話が聞けたりとか、突拍子もない話もある
んですけど、僕が地域や商店街の歴史とか、人との繋がりを考える上で、ヒントというか
「ああ、そういうつながりがあるんや」ということがチョロっと出てきたりとか、映像を使っ
て遊ぶような感じで地域の中のコミュニティ作りのきっかけの場をやろうとしているのは
何となく伝わってきて。その後、大阪市の区役所と社会福祉協議会という、地域作りと
関わるそういう人たちと一緒に、AHA!と大阪で鑑賞会をするということで携わるようにな
ったということがだいたいの経緯です。

松本 | remoの所属は僕だけだったりとか、やろうとしていることがそれぞれ違っていた
りするんですね。一番最初にやったのが、新世界に眠っている、新世界が写っている映像
の鑑賞会をしよう。最初は本当にアーカイブというものが、すごく「もの」、マテリアル
な次元ってありますよね、つかめる「もの」。そのアーカイブということを当初は考えていて、



それをするためにどうかたちですればいいのかということを考えていました。例えば、その当時（昭和60年）、NHKが古い映像を視聴者から募集して、沢山の映像をつなぎあわせながら一つのドキュメンタリー番組を作るプロジェクトがあって、それを横目に見ながら、僕たちみたいな、どこの馬の骨ともわからぬ者が『フィルムを集めてます』って言うても、なかなか集まらないだろうなと思っていました。僕たちのやり方をやりながら編み出さないといけないと。そしたらやっぱり、玄関開けてガラガラって入って「映写機ありますんで一緒に見ませんか」というスタイルが、現実的であり、一番フィルムを提供してもらいやすい。映写機と映写技師をフィルム提供者の家に派遣して、「出張上映会」と私たちは言うんですけど、そういうかたちでアーカイブしていこうというふうに始めました。そのときに映像と一緒に見ました。映像を見るとすごい話が面白くて、ものを集めようと最初は考えていたんですけど、映像を見ながら出てくる会話とか、身振り手振りとか、雰囲気みたいなものがすごく僕たちにとっては楽しくて、「ああ、こういうのって面白いなって」思ったときに、集める情報としては、つかめる、かたちのあるものだけではなくて、記憶であったり、思い出であったり、会話であったり、そういうかたちの無いものをアーカイブする、というかそっちが大事な、そういうことをアーカイブしようとしたということですね。最初は収集ということを訴えてたんですけど、やりながら、次のステップとして、じゃあ公開っていうのがあるんじゃない？っていう話になって、で、その先に、やりながら、アーカイブのデザインが作られていくんです。

岐阜おおがきビエンナーレ 2013 での上映会 — 集団で思い出すこと

松本 | だいたい6月ぐらいからお知らせをして、7月に入って、具体的にフィルムを集めるということになりました。（記録写真を見ながら）これはとあるお宅にお邪魔した出張上映会ですね。フィルムに番号の書いてあるテープを貼り付けて、どの順番で上映するのかということをやっていました。これは「聞き取りシート」と僕は言っているんですけど、いつだれがどんなことを言ったのかということ、テキストに残していく作業なんです。具体的にこの作業をやったのは、大阪の三人ではなくて、IAMAS学生などに担当していただきました。

佐原（IAMAS 研究補助員） | 出張上映会には8ミリフィルムの提供者がいるわけですが、8ミリフィルムに何が写っているのかということ、をずっと見ていないわけですね。撮ってはいるんだけど、そしてその8ミリフィルムが現像されていて、ここに存在しているんだけど、ずっと見られなかった。それで映写機があれば見られるというわけで、我々が出向いて、それを一緒に見ることになるんですね。で、当然そのフィルム提供者は久しぶりを見る、あるいは、久しぶりに自らが写っている、あるいは知っている人が写っているものを見て、ある種の感情を抱くわけですね。感動していらっしゃる方というのが多くて、



実際私が書き留める情報というのと、フィルムを見て感動しているその様子というのではすぐ食い違いがあるんですが、なかなか、それを書き留めることには反映できない。その場限りの、ある種の感情の共有みたいなことが、共有はできないにしてもその場に一緒にいることができるという体験だったと思います。

僕が一番最初に来たときに、Uさんというフィルム提供者の方がいまして、我々と見たあとに話していたんですが、そのUさんがフィルムを見た後に、自分が8ミリをしてきた経緯などを非常に饒舌にお話いただいたんですが、フィルムを上映した途端、言葉を失うというか、喋るモードに入らない、完全に映像を受動する、感じるというモードにUさんが入って、まずその様子がすごく大きなこのプロジェクトへの参加の私の入口だったと思います。

水野 (IAMAS 学生) | 出張上映会って、出張していないときもあったじゃないですか。「IAMAS OS」(サテライト会場 [D-2]) でやったりとか、この場所でやったりとか、必ずしも、提供者の方にお邪魔してフィルムを見るわけではなくて、アサヒカメラさん(店舗名)とかはお店のほうにお邪魔して、ちょっと見させてもらったりとか。IAMAS OSで見ると、本当に家の中にお邪魔して見るのだと、IAMAS OSで見ると上映会の雰囲気とかも違って、たぶん出てくる言葉も違って。家で見るときは親戚の人がいたりとか、出張上映会の場合は基本的に一人で見るのが多くて、本当にどこで見るのかとか、誰と見るのかということも、全然映像に対するリアクションの仕方が変わってくるというのは印象に残っています。で、誰と見るかというのにはもちろん自分たちも含まれていて、話を聞く人間が、男か女かというのでも全然見ている人の反応も変わってくるということを思いました。

松本 | 僕がすごく不安というか、心配だったのが、「大阪からフィルム探しにきました！」



みたいない不自然な感じ。「わざわざ何で大阪から来るの?」とかそんなふうなことを思われるんじゃないかなと。大阪以外でやるときはやっぱり言葉が気になるので、ホスト側でチーム体制を作ってもらって、できるだけ現地に近い人に聞き取り役をやってもらったり、書き取り作業をお願いすることが多いですが、今回もその方法で取り組みました。でも実際に上映会が始まると、それほど地域性とか地域差が壁に感じることは意外になかったような気がします。で、それよりもやっぱり、いろんな現場で共通するのは、見れなかった映像が、そんなに気にはしてなかったし、見ようと思っていなかったけど、何か知らんけど捨てられずにはいたという状態がずっと保持されていた。見れるってなったときに、高まっていくような感覚。で、実際に画面に映像が出たときの、「あ!」っていう感じっていうのは、どこの現場でも結構似てるというのか、あまり地域性というのはそれほど感じなかったというのはありますね。ただその何かを思い出すとか、思い起こすという行為自体に、それが個人で思い出すとじゃなくて、そこに立ち会って、集団的に何か思い出すとこと。思い出すとこと自体が非常にコレクティブな作業に思えて、実は僕たちがいることで始めて成立する作業であるのかなということも、やりながら再認識しました。当初は、基本的にこのプロジェクト自体は、本当の開かれた人にとってのインターフェイスとしては、公開鑑賞会っていうのが一番大きなもので、逆に言えばそれしかなかったんですね。一時間半。それに対して、もう少し接地面を広げる活動として、ピエンナーレを見に来られた方に対しては、展示という形式で、できるだけ面白さを伝えた。一方で地元の方とか、ある種商店街をよく通っている人に対しては、入りやすく、フリースペース、休憩所というかたちでできるだけいろんな人に来てもらえる、というのが最初の考え方ですね。だからフリースペースは、今後また、もしやるんやったらいろいろ展開が考えられるんじゃないかと思っています。

みえないものをみる — 5ミリ浮いた感覚

松本 | 実はこのトークイベントのタイトルが、〈みえないものをみる — 「8ミリフィルム」の収集と公開のプロセスからみてきたこと—〉というかたちです。実感としては、まだ何も見えていないなというところが強いですね。それはすごくネガティブなことではなく

で、どういうことになったら見えたのかなということも、例えば大垣の地域性が分かるとか、そういうようなことじゃないような気がしてて。確かに溶け込むというかたちは大事なな思いつつも、なんかこの場所に来たときの、すぐ帰っちゃう、その瞬間的な空間のあり方とか時間のあり方みたいなものを突き詰めるという方も一つの方



「リビングアーカイブ "7つの声"」のための
エリシテーション（聴取）

向性なのかなと。もちろんそれはある程度長いスパンがありつつも、来たお客さんと瞬間的なコミュニケーションをしたりとか、そういったことも、じっくり、土に根をはって、続くことも必要やと思うし、感覚として思っているのは、地面から5ミリとか1センチくらいちょっと浮いてるような。ちょっと抽象的なんですけど、完全に地域のためにということでもないです。もっと言うと、その映像は誰のためのものか「私たちのだ」って言うときの私たちっていうものが、その都度かたちを変えると、予め設定はできないようなものになるんじゃないかなと思っていたりするわけですね。今回、公開鑑賞会で思ったのは、もう少し若い人に来てもらって、若い人の感覚とか、見た時の印象みたいなのが拾えたら、もっとかき乱れるというか、ひっくり返すというか、ひっくり返してまた戻すみたいな、なんかそういうことができるんじゃないかと思っていて、今後継続をできたらいいなみたいなことを考えたりします。

八木 | 何が見えるか、見えてこないか、みたいなテーマで言うと、地域性が見えてくるのかこないのかがあんまり大きな意味がない。そこに大きな意味があるかどうかというのではないというのはすごく共感できる場所でありまして、やっぱり映像というものが一つあるというのが大きくて、ただ映像がメインなのかということそうでもない。上映会にしる、映像があるからそういう場をセッティングしたりとか、家に伺えたりできて、そこで語られることというのは、地域性と呼ばれるようなものの一つの断片であったりとか、地域の何かを仕掛ける際のきっかけに過ぎないという気もします。断片集めたら、自分なりに地域性みたいなのが見えてくるとは思うんですけど、別にそこに到達するのがええことでも悪いことでもない。ずっとその場所を守りつづけるとかっていうことも一つは大きな社会かもしれませんが、一つの映像と、それを見る人と、それをセッティングしたりする人、あと地域との関係性みたいなものをその時々どういうふうに作っていくのかという話なのかなという気はします。

メディアの真ん中で出会うこと

(会場からの質問) 若い人の中では、8ミリフィルムとか、映されているものが、自分が生まれる前の世界だから、あんまり分からないということがあると思って、同じ街だけと、何か他人事のようにになってしまうという、それは例えば家族だとか、さっきの法事での集まりで親族の人たちが、その若い人たちが、「ああ、おばあちゃん昔こんなだったんだね」みたいな……。なかなかその地域の、あんまりその映像と関係がない若い人を巻き込んでいくって難しいような気がするんですけど、ちょっと詳しく聞いてもよろしいですか。

松本 | まず、何で若い人に混ざってもらいたいかということは、やっぱり単純に視点が多様化するということだと思います。経験則なんですけど、これまで若い人と関わったり、お

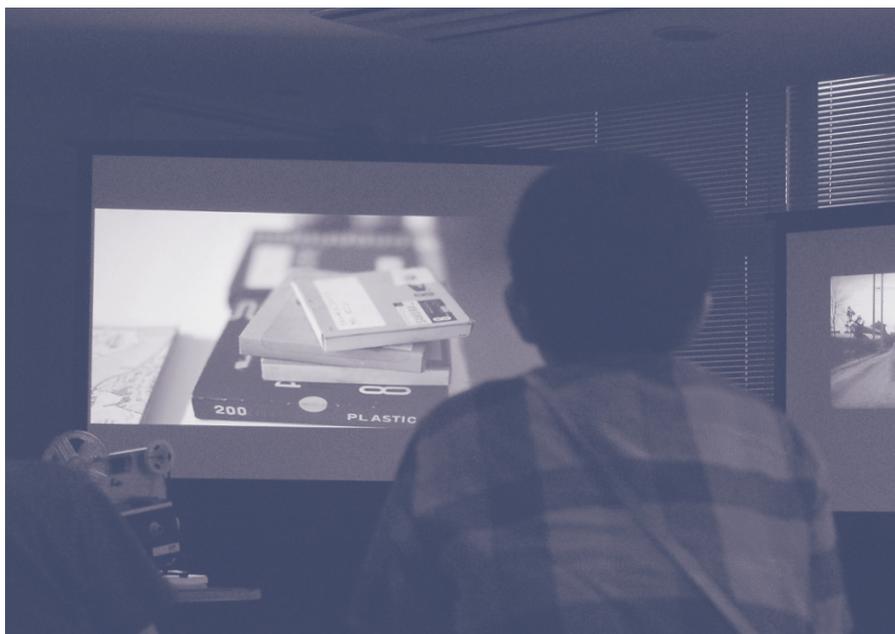


客さんでいるときは、まず、鑑賞会に対して「来る」ということは、分からなかったこと、知らなかったこと、つまり情報量が少ない人が、情報量が多い人のところに来て話を聞く、みたいなことは結構一般的に起こりうるんですね。それはひとつのコミュニケーションのあり方とは思いますが。けれど、理想的には、情報量の多さではないところで、話とか、コミュニケーションとか、妄想であったりとか、想像力みたいなものとか、なんだこれ、みたいな、それを知ってるか知っていないかの次元では関係のないところで、映像を通して、ある種その場自体が活性化したらいいなって、理想的には思っているんですね。それはすごく難しい。

宮本 | 若い人とお年寄りの方がコミュニケーションすることってすごい価値あることやと思うんですけど、若い人の問題にしたら「そんなしたくもない」と言うとか、自分が十代二十代のときに、お年寄りの人は説教臭いし、「今の若いもんが」みたいな、自分も説教、同じようなことを言われたときに嫌な気持ちでいたと思うのに、自分が年取ったら同じようなことをやっているだろうなと思って。そういう経験みんなあると思うんですよ。まさかそんなおじいさんおばあさんの話って聞きたくないよって、僕もそうやったんですけど、で、それを何か転換させるために何か工夫というか、方法を使うことになって、今のところ意図的にアートの手法を使っているのかなと思うんですけど、別にアートじゃなくてもいいですが、それは。何か接続するために方法を使わなくてはいけない。

松本 | できるだけ真ん中で出会うということが大事だと思う。つまり収集の過程だったら、「見れない」ということがフィルム提供者にあって、僕らは機材を持っている。で、お互いにあいだで出会う、みたいな。公開鑑賞会も、知ってる者と知らない者が出会うときに、そのまま直接対面すると、それこそ説教とか、知ってる者が上位なんだけど、ちょうど真ん中、まさしく「メディア」というものがあるから、そういうものになってないと思うし、してないと思うんです。そういう意味で若い人も入ってこれるんじゃないかと思えます。プロジェクト単位で考えると、ある種クライアントと僕らがやっていることのちょうど真ん中で出会う。それが非常に楽し、うまくいくというか、やりやすかったりするし、これまでもやってきました。

安藤 | AHA!の今回の活動というのは、ビエンナーレ全体の、ある意味では縮小版のようなかたちであるのかもしれませんが。一つは外部でのイベントの展開、一つは内部での作品展示、そして「場づくり」の志向性。また、AHA!だけではなくて、今回のビエンナーレの参加アーティストの中には、展覧会という会場を使いながら作品を展示しつつ、ある種の出会いの場を作っていくようなことを試みておられる方もいらっしゃいます。今回のビエンナーレ自体、見てもらうだけではなくて、世代を超えた一つの場を作るもだということを、改めて感じました。ありがとうございました。



AHA! 〈松本 篤 + 宮本 博史 + 八木 寛之〉 |

AHA! 〈Atsushi MATSUMOTO + Hiroshi MIYAMOTO + Hiroyuki YAGI〉

PROFILE - P. 12

生物と関わるアート

AKI INOMATA、柵瀬 茉莉子、BCL〈福原 志保 + ゲオアグ・トレメル〉関口 敦仁



安藤 | 今回アーティストトークを二つにわけていますが、前半は、生物と関わっておられる、植物であれ動物であれ、ある意味コントロール不可能なものに関わって作品をつくっているアーティストの方々にお話を聞きたいと思っています。

INOMATA | 今回は《やどかりに「やど」をわたしてみる》という作品と、ミノムシを使った《girl, girl, girl...》という作品の二作品を出しています。元々生き物を使った作品を多く作ってしまっていて、生き物を使ったというよりは、生き物に作ってもらったというか、生き物と一緒に作った作品を多く発表しています。今回のヤドカリの作品、私の作ったやどをヤドカリに背負ってもらうという作品で、それがいろんな都市になっているんですが、転々とするように移動する、というイメージと、「国境」というテーマがあったんですけど、それに対していろいろ考えたという作品になります。

柵瀬 | 私は縫うことをテーマに制作をしています。普段は《木を縫う》なんですけど、今回はいろいろ今までやってきたこと、縫うことの実験ということで、一週間、二週間、会期中もここに滞在させてもらいながら、葉っぱちぎってきて布につけてみたりとか、いろんな実験をさせてもらっています。展示場所を点らせているというのも、ここが面白い建物だったりとか、歴史があったり、新しい建築だったりとか、他の作家さんたちの作品を縫うように行き来しながら、作品に触れ、展覧会を楽しんでもらえたらと思って、参加しました。

福原 | ふたりでBCLというユニットをやっています。2005年にアーティスト・イン・レジデンスとしてIAMASにお呼びいただいて、それがきっかけで日本に帰ってくることができたんです。ちょうど2005年に、青いカーネーションが発売・発表された年だったんですね。で、たまたま「バイオ・ジャパン」というイベントに行っていて、「サントリー・フラワーズ」という会社を見に行ったんです。「遺伝子組み換えの青い花、カーネーションって何？」みたいな。そのときにいろいろ聞いて「これは日本で作っているのではなく、コロンビアで作って、切り花として日本に来ているので、根っこはないんです」みたいな話でした。そ

のときサントリーさんに「なんで日本で作らないんですか？」というちょっと意地悪な質問をしたら、PHとかいろいろ土壌が疲弊するみたいな適当な返事をされたんです。それは違うだろうと思って、バイオテクノロジーのような閉じられた情報を開こうということで、家で培養をするという活動を始めました。私たち「キッチン・バイオテクノロジー」と言っていて、今日もワークショップをやったんですけど、この構想をIAMASで考え始めて、それからすごい勉強も自分たちでして、今ここでやっとゲオアグと展示をできるということは、まるで人生完結というか、「私たち、次どうする？」(笑)というような話もしています。

関口 | 校庭のほうで、特定の経度上に周辺にある植物を集めて植えた《Vegetation In line》という作品を飾っています。元々群衆生態学という、閉じた生態学じゃなくて、人間の生活の中で、動物とか植物とかどういう生態系を得るのかということに興味がありました。特にこの場所は、最初の頃は大垣の市街地ではなかったわけですよ。ちょっと外れた場所としてあったんですけど、IAMASの開学から17年間、住宅化が進んでいって、だんだん自然との境目がズレていくのを感じていたんです。そういう意味で、特にサークルの真ん中というのが、この学校の特徴も表してるし、人工物と自然物の境目的な象徴でもあるし、場所性と生態系というか、植生というものを同時に感じさせられるようなものが作れないかというふうに考えて作ってみました。なかなか真ん中に行きづらいと思うんですけど、必ず、できれば真ん中あたりまで是非行ってもらって、線をまたいでもらってですね、線を感じながら、周辺の風景とかをぜひ見て頂きたい。

生物への着目

安藤 | 今回みなさん、生物とか、植物というものに着目したそのきっかけのようなものがあると思うんですよ。昔から「ヤドカリ好き」とか(笑)、ちょっとそのきっかけのようなものをお聞かせ願えれば……。

INOMATA | ヤドカリの作品は、フランス大使館の解体イベントに呼んでいただいて、そこで展覧会を開催させていただいたんです。そのときに与えられたテーマが、今までやっていたこととは全然違って、フランス大使館はすごい特殊な場所で「ここはフランスですから」と言われて、まず免許証出して入って「そこが日本になります」と言われました。解体イベントだったんで、そこが引越しをするので壊してしまうんですけど、そこで日本になった建物がまた50年後にフランスになりますといった話を聞かされて、今までにない国境というテーマが出てきたときに、何か自分だけで考えるというよりは、ちょっと違うことにシフトしてみたいなというので、ヤドカリになったというのがきっかけです。

安藤 | 国境というテーマは人為的な境界線という意味で、関口さんの作品にも共通するも

のかなと思うんですけど、国境を越えるということで、それからヤドカリが浮かんたんですか？ カタツムリじゃなくて。

INOMATA | ヤドカリが引っ越しをするという習性を持っているということをや元々知っていたのもあって、国が変わってしまうという違和感を表現するときに思いつきました。カタツムリは自分で殻を作ってだんだん大きくなっていくんですが、ヤドカリは、貝の部分は人のものというか、仮のやどで、貝殻拾って、自分の殻にしているので、そうしたものですごく通ずるものがあるというので、気がついたというのがひとつですね。

安藤 | そのあと、ミノムシに展開されて、今回展示されていますけど(「girl, girl, girl...」)、ミノムシとのコラボレーションですよ。それから次の作品をちょっとお聞きしたら、犬。そういう動物とか生物ですね、そういうものをやっぱり扱って面白かったことや発見とかありますか？ 難しかったとか、ヤドカリが思うように動いてくれないとか、あったんでしょうか？

INOMATA | 全然思うようには動いてくれないですね。(ヤドカリは)引っ越しをまずしてくれないですし、ミノムシにしてもまず捕まえるところ、そして何年かかかって飼育・観察みたいところは、結構苦労しました。

安藤 | ペットじゃないですけどもね。そのうちにミノムシペットとか流行るかもしれない。ミノムシをつついたりして作業させないんですか？

INOMATA | そういうことはしていません(笑)。元あったミノを剥がしておいて、とりあえずそこにあった素材でなんでもミノを作ってしまうという習性があるって、わたしは実はちっちゃい頃あまりやったことなかったんですけど、わりとおばあちゃんおじいちゃん世代だと、メジャーな遊びだったと言われていて、日本では結構やられている遊びなんです。ミノ遊びという名前で、着替えさせるというのは。それと、今回女の子の洋服と結びつけたという感じです。

安藤 | 柵瀬さんは昔から木を縫うことが好きだったというわけでは。

柵瀬 | まさか(笑)、今私が木を縫っているというのは、小さい頃は想像もし難いことだったなと思っています。《木を縫う》は大学時代に始めたことなんですけど。手でものを作ることを勉強したくて、美術の大学に行って、木工の専攻で勉強し始めて。本当にたまたま木材置き場に、すごくかたちのよじれた面白い木が雨ざらしになって置かれていたりとか、



AKI INOMATA



柵瀬 茉莉子

散歩していると面白い木の皮が落ちてたりとか、何かすぐく気になるようになってきてしまっ
て。あと木工の研修で、木で器作ったりとか漆の仕事したりという職人さんのところを訪
ね歩くと、わりと製材所なんか端材があったりとか、切れ端みたいなもので。でもその
親父さんがかたが面白いからといって取っていたものをなぜかいただいたりとかして、
自分だけで楽しんでいるとちょっとつまらないな、って、誰かに自慢みたいなことをした
って思い始めて。

どうしたらいいかなと思ったときに、元々祖母が刺繍の仕事をしていて、教室みたいな仕
事なんですけど、小さい頃から私も見よう見まねで縫うことが好きで。じゃあ身近にある
素材、木という素材に何かぶつける、加えるとしたら、絵を描くこと、違うな、じゃあ縫
うことかな。でも縫うことでも模様をそこに刻んでいくとか、縫い込んでいくというのも、
何だかせっかく木が格好良いのにもったいないなと思ってきたので、もう下書きみたい
になっているラインをただただ追おうと、年輪を辿るという仕事をし始めようと思ったら、
縫えないということにぶつかりました。思考錯誤していくうちに、どうにか縫っていく、縫っ
ていくとぼろぼろ崩れていく、崩れたところは、糸と針だから縫い合わせることはでき
るかな、とか思いながら、そんなきっかけがあって木を縫うということは始まりました。

安藤 | 植物の持つ時間性とか、それと自分の時間と関わってくるような制作活動です
よね。

柵瀬 | そうですね。縫って時間を視覚化するわけではなく、閉じ込める仕事なのかなと思っ
ていて、記憶みたいなものなのかな、日記みたいな、とは思っています。

安藤 | BCL さん、培養をされているときに、思い通りにいかなかったとか、予想してい
るのとズレってしまったとか、あるいはこんなになってしまった驚きとか、そういうことはプ
ロジェクトの中にありますか？ 苦労したことなど。

福原 | ちょうど、(ゲオアグは) もともとバイオロジー勉強してたし、プログラミングやってたし、私は父が遺伝学の研究をやっていたこともあって、もともと生活の中にバイオロジーがあったというのはあったんです。そういうこともあって、DNAというのが2003年に二重螺旋構造、ワトソン、クリックという人に二重螺旋構造が発見されて50周年だったんですね。当時私たちも、新聞開ければDNAって書いてあるし、(イギリスの) コインの裏を見れば二重螺旋が書いてあって、ただ「DNA すげー」というだけではなくて、このテクノロジーが私たちの日常をどれだけ変えてしまうのかということを考えて、それで作ったプロジェクトが「Biopresence」という、人間の遺伝子を木の遺伝子に保存して、生きる記念樹、墓石の代わりに木みたいな。ダメではないんですが、生命倫理的に、人間と植物の異種混合というのはやっぱりちょっと危険、思想として危険という判定……壁がすごい大きかった、すごい難しくて、実現できてないんですね。どこのラボも断るんですよ。科学者は「すごいおもしろいし、そんなの全然やれるよ」と言って、「じゃあコラボレーションしましょう」とすごい喜んでいて、次の週にマネージャーからメールが来て、「バッド・パブリシティだからちょっとできません」。2004年、挫折感がすごくおきて、そのトラウマから、テクノロジーをオープンにしてやるっていう気持ちになったんですね。

安藤 | 密閉した実験室ではなくて、台所、キッチン・バイオというかたちの展開になったんですね。

福原 | でも結局カーネーションも遺伝子組み換えで、作品見てらっしゃらない方には説明しなければならないんですけど、青いカーネーションをここでクローニング、培養して増やしているんですけど、それはサントリー・フラワーズが作って普通に花キューピットで一本五百円いくらかで売っています。これ、世界初の遺伝子組み換えの花でありながら、一般的にすごい受けられている。2005年に帰ってきたときに、私これ絶対に大問題になるぞとワクワクしていたんですが、みんな「これきれいですね」とか普通に受け入れていて、あまりディスカッションができてないから、「おかしい日本!」と思って、それでIAMASで考え始めたんです。

結局はこれが作品の最終形ではなくて、ワークショップを今回やったんですけど、自宅でやっちゃうことで、権利的な問題が発生するんです。特別な花でも、ありきたりの花にさせたい。コロンビアで作られて、切り花でしか世界に輸出されないんですけど、私たちは花を切った時点で死んだというふうに仮定をしているんですね。死んだ花に新しく根をはらせることで、新しく命をあげる。それをまたラボから土に戻してあげることで、「ジェイル・ブレイキング」(jailbreaking) と言って、遺伝子組み換えの花を開放することは、やってもいいことなのかどうなのかということが、グレーゾーンなんですけど、日本って特殊な法がありまして、違法なんです。もともと白いカーネーションなんですけど、サントリー

が遺伝子組み換えで青いカーネーションを作った。次のプロジェクトはこの青いカーネーションをもう一度白いカーネーションに戻すために遺伝子組み換えしています。二回遺伝子組み換えだから、遺伝子組み換え×遺伝子組み換え＝キャンセルション。

安藤 | カーネーションは関口さんの作品には植えないんですか？ 関口さんの作品は体力仕事で、実験室にこもるところか、熱い炎天下、夏休みずっと、本当に農作業の人かと思ったら、関口さんだったりして。

関口 | 安藤さんによると、ぼくのせいで異常気象なんじゃないかと。始めたの5月くらいで、本当に雨と日照りが多くて大変だった。今回やってて思ったのは、花の遺伝性ってすごく強くて、環境の影響がいちばん出てくるのは、葉っぱには影響が出てくるんですけど、花の色の変化ってすごく強烈で、花の色って変化しないんですよ。だから、咲くか咲かないかはあるけど、色の変化はあり得なくて、葉っぱはすごく差はでるんですけど、そういう意味では、花の色を変えるのは大変なんだろうなと思いました。今回、元々は敷地内のやつでできるだけ探そうと思って、去年から種とかを植えたりして、あとは周辺の苗を挿し木にして育てようと思って、300本ぐらい挿し木にしたんですけど、今年雨が多くて、外に出せないの、室内に置いたら全部かびちゃったんで、あわててまた出してということをやった。

安藤 | 室内は培養室ではなくて、強烈な悪環境だったんですね。関口さんの研究室ですか？

関口 | そうです。300株育てたんですけど、全部かびちゃったんで、それでも一回集め直したんですけど、見た目に強い雑草ほど、移植してやるとかびるのが速いんですね。一番繁殖しているようなタイプの雑草というのは、その場に生えるのはすごく力が強いんですけど、移植すると一番弱いんです。それが以外だったので、わりとそれもやっぱり持ってきて三日くらい、同じ土で水を多めにしてつけといて、それから移植するんですけど、それくらいやってもやっぱり根がつかないものはあります。今回は、ちょうど今ぐらいに



BCL 〈福原 志保 + ゲオアグ・トレメル〉



関口 敦仁

花が咲くやつをできるだけ集めてきたんですけど、集めてきたものだけ調べても、75%が規格植物であって、もともと日本の原種っていうのはほとんどない。そう考えると、自分たちがきれいな風景だなと思って見ているものも、人間の営みから自然と発生した植物ばかりだし、それを自然だと思っているんで、どういうふうに、要はカルチャーとネイチャーのグラデーションというののどこに自分がいるのかなというのは、なかなかわかりづらい状態で、ただその中で、芸術性というものを打ち出していく意味というのは何なのかなということは今回考えさせられました。

今回集めて植えたのは37種。で、結構枯れたりしたのと、あとは混ざって勝手に生えてきたりしている園芸種とかもあるので、それが4種類ぐらい勝手に生えてきたというのがあります。それはやっぱり本当にやってみないと分からないですね。大雨が3回ひどいのがありまして、土が流されてもう一回土を盛り直したりとか。

農業もそうだけど、3ヶ月やってもなんかもうひとつ報われた感がない。花が咲いているくらいにしか思われてないんじゃないのかな、というのがあって、看板があるから伝えられるんだけど。

安藤 | でもそういうすらっと通り過ぎられるのは嫌ですかね。

関口 | 嫌じゃないけど、時々、ふっと我に返ってみると……。

展示について

安藤 | 最後に展示について。BCLさんは今回、ベビーベッドを使ったことによって、そういう実験容器が置いてあるプロジェクトを示すのに、新生児用のベッドというのはとても大きい役割を果たしてるように思うんですね。いろいろなイメージを感じさせる。それについて少し。

福原 | 個人的な話になってしまうんですけど、私がちょうど出産前だったんですね。しかも羊水が減っているかもしれないといきなり言われて「はい戻ってください2時間後入院です」って言われて、入院しながらデザインを考えていたんですけど、毎日あのベビーベッドに直面しなくちゃいけないし、私はアルス・エレクトロニカの展示のプレッシャーもあるし、もうどっちもプレッシャーで、生まれてすぐに、「はい、おめでとうございます」ってだっこしておっぱいあげて、そうやってきれいにして、このベッドにのせてみんなぐるぐる回るんですよ。トイレ行ったりとか、奇妙なベッドだなーと。すごい壊れやすいものを、ポンとベッドに入れて歩き回るという。なんかすごくこの花を培養して、私は外に、このベッドを持って配っていききたいという、なんかイメージが、そのときにピンときて……。

安藤 | なにか啓示みたいですね。柵瀬さんも展示に関して一言。

柵瀬 | あたし、本当に土っぽい仕事をしてきたので、まさかこの「情報」と名前が付く大学に呼んでいただいて、展示をするというふうには思っていなくて、どうしようかといういろいろ考えたんですけど、最初は。結局来てみて、昔女子校だったときに、倉庫として使っていたところ、現在立ち入り禁止みたいになって、学生の秘密の制作場所みたいになっていたところ。で、入ってみたら、すごく雰囲気があって、(展示場所は)「ここだ」って思ってた。あまりギャラリーとか美術館などの小奇麗ではない環境がここにはあるなど。実はここはかつての紡績の町でとても盛んだった、その女工さんたちが通っていたような学校だったということを全然知らなくて。でもそういう昔の歴史が詰まった場所に今回はお邪魔させてもらったかなというのが今回はすごくあって、こういう場所で、今はここにいる、木で時間を紡ぐような、糸を刺繍で紡ぐような仕事をこの場所に持って来させてもらったというのは何か縁を感じて、2014年からこの建物は使われなくなってしまうんですけど、いろんな方が、入ったことなかったという卒業生が結構いたりとか、ピエンナーレを通してこの場所に巡り会ったというのはすごいラッキーだったなという気がします。縫うというキーワードがそういう広がりを持っているのかもしれないなということもあって、これからそのような場所で自分の仕事をしていくということもどうということなのかなということを考えていきたいと思います。

安藤 | ありがとうございます。まだまだ聞きたいことがあります、時間になりましたので、第一部を終わらせていただきます。

AKI INOMATA
PROFILE - P. 16

柵瀬 茉莉子 | Mariko Sakurai
PROFILE - P. 28

BCL 〈福原 志保 + ゲオアグ・トレメル〉 |
BCL 〈Shiho Fukuhara + Georg Tremmel〉
PROFILE - P. 32

関口 敦仁 | Atsuhito Sekiguchi
PROFILE - P. 30

生活の中の生命

岡本 光博、伊東 宣明、若原 響子、前林 明次、松本 篤、宮本 博史



安藤 | では後半第二部、生命とそれを取り巻く環境とか生活環境に焦点を当てておられるアーティストの方々にお話を伺いたいと思います。

岡本 | 私は三つ展示させていただいて、ひとつは《safety myth》、単純に京都のアトリエからこちらの大垣市まで作品を搬入している映像作品です。もうひとつは《LIFeline》という作品で、これは実際に電気とガスと水道を通して、で、若原さんの作品を使ってお茶を出すときに、このシステムを使ってお茶を出してもらうというようなコラボレーションしているところがあります。もうひとつは《LIFEjacket》という作品でして、世界中の生命保険会社 210 社のロゴをモノグラムのプリントの配置をそのままロゴにしまして、ジャケットに仕上げました。

伊東 | 《死者 / 生者》という作品と、その隣に手が声を出す《預言者》っていう作品を出品しています。簡単に説明しますと、祖母が亡くなる直前に撮られた映像と、その 5 年前にインタビュー撮った映像と、僕自身がシンクロすると言いますか、彼女自身を取り入れるとか、鏡の状態にさせるとか、そういった作品です。《預言者》という作品は、自称「預言者の声を聞いている」という方と知り合いになりまして、その方の声、その方は精霊の声を取り入れて自分から出している。で、その声を僕から何度も何度も練習して、自分の手の動きへ移すという、そういった作品を出しています。

若原 | 今回はエントランスの部分に展示してあるんですけど、《カップ活用形》という陶磁器の作品を展示しています。岡本さんの作品でお湯を湧かして、このカップを使ってもらうということをしています。

作るきっかけは、私の制作自体が「生活」というのをテーマにして、バイト仕事がきっかけなんですけど、「生活するって、何やろ？」というような感じで考え始めて、日常、日々過ごしている日常を楽しむというのも一つじゃないかと考えて、陶磁器って、一般の人からすると、普段使っている食器というのがいちばん身近なものかなと。その身近なもので、楽しめることって何やろなということを考えて作りました。食器棚とか家庭にあると思う

2013年9月15日〔日〕
16:00-18:00

司会 安藤 泰彦 (IAMAS)

んですけど、食器を入れるときに重ねたりとかしてしまったりする姿を見て、異常に重なっている食器が食器棚にしまってあったら、会話のきっかけになるんじゃないかなということから始まって、制作をずっと続けています。

前林 | 新校舎 (Bゾーン) の4階、サウンドスタジオですね。そこで一人で聞いてもらう作品なんですけど、去年の11月に沖縄に行って、フィールドレコーディングしてきました。それをなるべく精密に、そのままの状態、聞ける状態にできるだろうかということから始めて、今回それを聞いていただいたわけです。ちょっと今回の展示にあたって、こういう作品を出すか出さないかみたいな、6月の中旬ぐらいまでギリギリまでということではあったんですけど、もし今日お話ができるとしたら、そういう部分を語りながらなのかなというふうに思ったりしています。

松本 | AHA! というプロジェクトで今回参加することになりました。簡単に説明しますと、大垣周辺のお家に眠っている、8ミリフィルムという古い映像媒体がありまして、そのアーカイブプロジェクトを、6月から準備をしまして。ビエンナーレ期間中に公開の鑑賞会をしたりですね、仮眠室がありまして、そこで《リビングアーカイブ“7つの声”》という展示をしています。

沖縄の音、歪んだ鏡

安藤 | 先ほど前林さんが今回の展示についてということちょっと触れられましたので、そこからお聞きしたいと思うんですけど。

前林 | 沖縄で録ってきた音を、どうかたちでもいなので、聞く機会は作りたいたなと思ってたんですね。実は沖縄に滞在した後に、帰ってきてすぐに報告会みたいなかたちで、聞いてもらったんですね。そういうことでいいものかなと思ってたんですね。今回から展示というフレームの中で、どういうふうに出せるのかということ、そこにすごく時間がかかったりしたんですね。でも結果としてはシンプルで、これまでいろいろ音の作品とか作ったりしていたんですけど、そういうものとは一旦「切る」ということをはっきり決めました。切るといういろいろできる気がして。だから今回は展覧会という全体のイメージは共有しているつもりなんですけど、むしろそういう場を借りて、自分が考えたり感じることを伝える場を間借りしているという、なんかそんなイメージなんです。

安藤 | 今までの音の作品の流れを切るというのは、具体的にどのようなことでしょうか。

前林 | もし以前に僕の音の作品を聞いたり、体験していただいた方があったら、たぶん

形式は全く変わっていないですね。だから、関わり方というんですかね。そこがすごく変えなければならなかったというか、そういうところがあるんですね。なので、少し抽象的な話になってしまうんですけど、無意識的にアートとはこういうものである、展覧会というのはこういう場であるという、自分の中で問題にしてこなかったフレームというか、そういうものを、一旦切るというか、そこは関係を一回断つかたちで、何かやるということが、全く外見上同じことやっているかもしれないんですけど、違うことなんだと思います。

要するに日常的な関係から始まって、僕はアーティストというよりは、そういういろんな録音技術とかいろんな再生技術をいろいろ知っている人と、そういうふう読み替えたんですよ、自分を。なんとなくそれを作品化するという以上に、その音を録ってきてそれをそのまま再現してみたいとか。

岡本 | 自分も2年間、自分が作家活動している間に沖縄の問題は真っ正面からやらないと先に進めないと思って、2年間向こうにいたことがあるんです。普通に会話できないんですね、30秒ぐらい。普通に話していて飛行機がきたら普通に止まらるんですね、地元の人だと。僕らはそんな感覚あらへんから、30秒間のあいだに、CMふたつ分の間の話がつながらないんですよ。でもその人たちはまったく、30秒間なかったことにして、普通に話されるんですね。その感覚はすごいなと。ガンガン時間を奪われているんですね、沖縄のそういう人たちって。でも普通にしゃべりはるんですよ、止まっていた言葉から。主語述語を飛ばして。これは「この人ら壊れてるな」と思って、すごい失礼な言い方なんですけど、何と言ったらいいんですか、本当に人間恐ろしいなと思って。でも興味深いと思ったのは、本当にひどいというか、基地の近く、そのエリアに暮らしている人たちは、ちょっと離れているエリアの人たちからすると、やっぱりちょっと感覚が病んでると言うんですね。ものすごい失礼な言い方ですけど。でも本当にそこまで適応するという言い方をすればすごい良い言葉ですけど、それだけ人間の感覚を狂わせるほどのすごいものが普通に……。自分等はイエロー扱いされているからこそ、頭の上に飛行機ガンガン、イエローというか、人間という扱いが無いから、本当にああいうところに飛行場作ったりしてるんで。おそらく私たちの肌が白ければ、頭の上に飛行機を飛ばすなんてことは絶対にしないので、空路の計画からすべて。そんだけ見下されているというか、そういう部分をすごく僕は感じたのと、あとは普通に例えば「ニュースステーション」を普通に見ても、例えば古舘さんが、沖縄に思いっきり台風来るときに、「日本に接近しています」って言うんですね。「おいおいおい、ここ日本ちゃうんかい」というのを何度も経験して、向こう行かなそういうことが分からなくて、本当にそういうことを住まな本当に気付かなくて、それは自分自身情けないと思ったんですけど、メディア自体、それは普通で、そこまでちょっとひどいなと感じました。

安藤 | 岡本さんは自分自身のことを、「歪んだ鏡」としての、要するにアート作品を作るときのスタンスとしてそういう言い方をなされてますよね。そういうある意味ではアーティストとしての、その「歪んだ」というのはどういう感じなのかを少し。

岡本 | 単純に僕も本当に綺麗な鏡で、メディアとして社会的なことを普通に映したいなと思うんです。そのほうがものすごくちゃんと伝わるし、本当にいらん感情とか入れずに問題だけちゃんと映すことができれば僕も自分が歪んだ鏡みたいな言い方なくていいんですけど。そこには自分なりに今までの経験とか思いとか、今まで一応生きてはきたので、そこでどうしてもピュアにそのまま機械になりきれないもどかしさがすごくあって、でもそこは経験があるからこそ歪んできたと思っているんで、そういう意味で、そういう言い方をしています。

フィクションと死

伊東 | 先におばあちゃんの《死者/生者》なんですけど、祖母が同居して5年ぐらい経って、ちょっと体調くずして1年ぐらい入院していたわけなんです。その間、昏睡と覚醒を繰り返して、ずっと入院して病院を転々として、その間、明日家族が死ぬかもしれないという状況が1年ぐらい続いて、家族の中で死というのが、常に何するにしても、ごはん食べるにしても、どこか行くにしても、いつ何があってもええようにしときやということが続いて、最初のうちは家族全員パニック状態みたいなんです。その状態にも慣れてしまって、「おばあちゃんちょっと良くなったよ」ということがあって、ちょっと良くなってもあいさつできない感じなんです。そういう状態が続いていくと、僕自身、まあ仲良かったおばあちゃんなんで、どういうふうに生きるということを考えていくときに、この作品に結びついたということなんです。じゃあこの作品を作って、生と死、僕自身なんや、できるんかというときに、大学卒業して2年間葬儀屋のほうに勤めたんですね。年間で150から200人ぐらいのご遺体を触ったときに、すごく生きてるって感じたこともあるし、3時間後には生きてないと感じるご遺体があったんです。その間ってなんやっていうことで、もちろんそれは体温につながることもかもしれないんですけど、心って出所どこやねん、って考えてい



前林 明次



伊東 宣明

くと、《預言者》、次の作品ですね。

安藤 | 《預言者》というのが強烈な印象を与える作品だと思うんですけど、《死者 / 生者》との結びつきはどこなんだろうかと考えていて、《預言者》というのがある種のさっきの占い師ですかね。声を聞く媒介者という位置を持っていて、やっぱり何か不可知なものとか、そういうものに対して、自分の身体がシンクロしていくとか、真似していくとか、そういう関わりを持つというというような感じで考えたんでしょうか。

伊東 | ひとつは、《死者 / 生者》のときに、これは「イタコだね」とか、そういう話をいろいろ聞いて、「イタコって何やら」という中で、最初に預言者っていう確かに不可知なもの通信している人がいるらしい。でまあそれを作品なりで使うことで、精神ということに僕自身近づけるんじゃないかということで、そのときに僕自身預言者と出会ったんですよ。出会ったから作ったんじゃないなくて、それこそ偶然重なるものなんですけど、自分がそういうふう思ったから出会ったみたいなのところがある。

松本 | 伊東さんのおばあちゃんの作品は、すごく印象に残っていて、虚構というか、フィクションというものに対しての距離感を自分たちでももういっぺん考え直したいと思うんですけど、もちろん作るということもフィクションだと思う。その辺の、実際の自分のすごく身近な方を題材とする、とある種の事実的なものがどうしても前に出てきてしまうと思うんですけど、それを作品化するときにひっくり返したりするようなことがあるように感じたんですが。

伊東 | そうですね。僕の作品は、おばあちゃんにしても預言者にしても、対象とちゃんと同意を取れているかということが非常に重要やと思っていて、実は預言者の人は友達になって、「声録らせて、ちゃんとこういう声にするからしてよ」とか言って、でそれを何日間かかけてやって。おばあちゃんに関しては、結構まあ撮られたがりで、実はインタビューしてって言ったら、これしゃべってって言わずに、次から次へとしゃべって、被写



若原 響子



松本 篤

体でモデルで、僕と関係が良好やったというのもあるんです。今にも昏睡状態になりそうなどきにも、実はちょっとマイク持って、「おばあちゃん今から撮るからね」と言っていて、後ろには家のおやじと母がいて、笑って、すーって寝るんですよ。そういう意味では、実はある程度元気してるという部分もありまして、これは僕自身演技するというのが、でも結構見ている人は演技していると思わなくて、ただ単にやってきて、孫がやってきて撮影した、本当に10秒前まで起きてて。なので、おばあちゃんも写真撮らせてと、同意が取れているんですけど、最終的には見せない。けどそれが隠してるというわけではなくて、そこらへんも含めた上で、最初から作り込んでいるというか、まあ作ってはいます。

危ないフィクション

安藤 | 岡本さん、フィクションという話と関連する話になってくると思うんですけど、映像を撮っておられるじゃないですか、《LIFEjacket》とか。実際お話を作るようなところもあると思うんですけど。そういう服を着て、もう一度浮かぶというような。

岡本 | 僕、服を作ることがすごいいんです。ギャラリーをやったりしてもいるんですけど、やっぱり、ファッションはすごく強いメッセージがあると思っていて、作品に考えていることを服にしていまえば、それも着てしまったら、それで公的な発表できてしまうので、それはすごい僕にとっては魅力のある作品形態です。ただ僕自身はデザイナーになりたいわけでもなんでもなくて、やっぱりアーティストとしてやっていきたい思いはあるので、そのときにやっぱり作品としてファッションのかたちをアイデアとしてできることが多いんですけど、それからさらに何かもう一つ踏み込んで社会に問えるかたちができないかなということはいつも考えるようにしています。

《LIFEjacket》は、私の中でも、言葉遊びもできてるし、210社のロゴを許可得ずに思いっきり使っているし、自分の中でドキドキするところもいっぱいあるので全然オッケーなんです。ただもう少し踏み込んで、ライフ・ジャケットって言ってんだから、本当にライフ・ジャケットとして、機能させるというか、で、これは映像を見ていただいたら、死体が浮いているようにしか見えないんですけど、実はそうじゃなくて、「浮かぶ」ということ自体

は、肺に空気があるから浮かぶのであって、やっぱりものすごく生きている証拠でもあるんですね。もちろん死んでしまって、肺に空気が溜まって、浮いちゃってることもあるんですけど。でもそのこともあるし、くどいんですけど、敦賀、原発の問題って僕の中でやっぱりすごく大きいので、やっぱりこれだけ60km、ここだったらもっと近



岡本 光博

いと思うんで。本当に近くにそんな人類がコントロールできないものがまた建ってしまっ
て、実はまだ稼働させてるというすごいとんでもない国に住んでるので、だからその海で、
ちょっとこれは生命保険会社のロゴをいっぱい背負って浮かぼうと思いました。

安藤 | 今回の作品も含めて、結構展覧会というフレームの中で、かなりギリギリの線とい
うか、そういう場自体を揺らしかねないそういうものが今後もあるんじゃないかと思うん
ですけど。

岡本 | 少しだけ説明しますと、《safety myth》という作品が、ただの搬入風景とは言うて
いるんですけど、それはTシャツにシートベルトが付いている服を自宅で、京都で着て、
それを着た状態で、大垣市までドライブしてきた映像を流してるんですね。それでもち
ろん人間が勝手に、頑張って法というのを定めてて、おそらく細かい部分ではあかん
のではないかというシーンが一杯入っていると思うんです。さっきの原発のこともそう
なんですけど、僕自身もちろん法律というのはきっちり守って、みんなのこういう社
会が成立してるんですから、そこに対して、あえて違法なことをして、いちびったり
(関西地方の方言、つい調子に乗ったり)とか、斬ってるわけではないんです。

村岡三郎(※1)さんの鉄と人間の話をよくさせてもらうことがあって、私が「何で鉄
なんか使っているんですか」と、すごい失礼な質問をしていたんですけど、そのとき
に、「やっぱり人間っていうのは、車とか、本当にコントロールできないスピードで走
っていて、それ自体がどうしようもないほど進歩している。でもそれが例えばシ
ートベルトとかそんな程度で安全やと思い込んでやっている。我々は血の袋み
たいなものだし、あんなもので100キロとか慣れてしまってるこういう状況
そのもののほうが危ないんじゃないか」、ということを話したり考えさせてもら
ったりしたことがあったんですね。それは原発とかもつながると思うんです。
我々がコントロールできない部分、もっと本当に車とかそんな程度でもき
つと僕らは無茶苦茶背伸びして手に入れている状態やと思うんです。だから
ちょっとそこに揺さぶりというか、そういうことを作品を通して、ちょっと考
え直す機会になればいいと思っています。

ただもちろん、ぶっちゃけて言うともちろん違法になっていることをやってしま
っているんです。で、僕は今回すごく感謝している部分としては、大体やっぱ
りちょっと展覧会を開催する前に干されたり、臭いものにふたをするという
のが日本社会独特のもんなので、ドイツとかは特に社会に投げてその反
応を見てやっていきましょうという考えはあるので、結構発表させてもら
ったこと多いんですけど、日本は本当にそれ、あり得ないんです。た
かが普通に多国籍企業のある、営利目的の企業のちょっとしたクレーム
で、作品が急に展示されなくなったりとか、まあ普通にある。そういう
ことを経験させてもらってきたので、今回もクレームがあった時に普通
に消されるんやなと思ってたら、安藤さんの判断でカッ

生命と生活

檜垣 立哉



生命と生活という言葉

このビエンナーレの題名が「生命から生活へ 生活から生命へ」。要するに生命と生活っていう二つの言葉がある。「ヴィ(vie)」とかね、フランス語で。フランス語だったら、「Qu'est-ce que vous faites dans votre vie?」って、「あなたはヴィの中で何をやってますか?」って、これ初めて聞くと、「あなたはあなたの生命において何をやっているのか」とかものすごいこと聞かれているのかと思うんだけど、別にそうじゃなくて「僕はパン屋をやってる」とかそういうことなんですけど、「僕は学校の教師やってる」とか、これはだから生活なんですよ。日常生活。それが生命という言葉につながっていくようなあり方だったり、まあ区別できるようなものではないと。日本語には非常に不思議なことに、生命ってという言い方があって、一体生命と言うと、何かすごく高みにあったり、あるいは生命科学という言葉がありますから、自分が毎日だらだら生きていくということとはちょっと離れた科学の話だったりする、というようなかたちになるということがある。生命と生活というふうに、どうして日本語が分かれているかということ自身も考えると難しいというようなことというのはあると思います。

日本語の場合、別に「いのち」っていう言葉があって、「いのち」というと次に出てくることなんですけど、際立った場面にしか出てこないですよ。私が生まれるとか、私が死ぬとか、「いのち」の大切さとか、なんかまあそういう話で、生活っていうとなんか違う話ですよ。毎日毎日さほど考えることもなくいい加減に生きてると、この両者が離れながらも重なりあってるっていうふうな、そういうことがあるんだと。本来は重なっているものだし、その継ぎ目がどうなっているのかということを考えるというのがたぶん非常に重要なことなんじゃないかなというふうに、生命、生活ということに関して言えば、考えさせていただいたことです。

個人に属すいのち、属さないいのち

二つのちがある、と言ってね。ジル・ドゥルーズ(※1)は「裂け目と裂け目のあいだに付着するもの」って、なんか非常に面倒くさい書き方をされていて、要するに何かがあるものを

伝えるものと、個々の性質を伝えるものは分けるべきだ、って書いてあるんですよ。第一のものは、個人には属さないもの。単純に言っちゃくと、生きてることとか、「いのち」だと思えますよ。まあ死ぬことでもドゥルーズは「タナトス」っていう言葉を使っていますが、要するに「いのち」そのものですね。第二のものは個人のものだというふうに、二つの位相というものを分けて書いている部分というのがあります。

で、それを考えるとですね、これはやっぱり「いのち」とか生命とか生活というものを考えるときに確かにわかりやすい話だなと僕は思うんであって、なぜかという、これはすごい単純な話です。「お前生きてるか」と言われると、まあしゃべっているんで僕は生きていますけど、でも僕は「いのち」を所有しているのかっていうと、やっぱりすごいあやふやなわけですね。つまり「いのち」っていうのはなんか僕に属しているというよりは、やっぱり僕がどうこうできるようなもんじゃなくて、あるとき気がついてみたら、僕は生まれていると。死ぬということも、あるとき気がついてみたら、自分はもう死んでたっていうのが、まあ普通考えたら気付いたら死んでたっていうことですよ。これは昔だったら、飢餓もあるでしょうし、ペストなど病気もあるでしょうし、寿命もあるでしょうし、戦争とか、殺されるってこともあるでしょう。いずれにせよ何かのかたちで自分がそこから無くなっていくということで、こうして考えていくと「いのち」っていうのは僕がどうこうできるものではないですよ。これは僕とはおよそ関係がないもので、本当に偶然性というものと絡めて言うと、あるときずっと私に降り掛かってきて、なんか生まれてしまったと。あるときまあ、死んでいくと。いかなる死に方をしても、すべての人は死にますよね。これは全く平等な条件なんで、どんな金持ち、どんな良い生活をしている人であれ、どんな悲惨な人であれなんであれ、死ぬことについて全く平等なんで、人間いいじゃないかと思っているところあるんですけど、そういう部分というのがあります。

もう一方で、確かにさきほど言ったように、私の人生というのは、これはありますね、これは別にないとは言えない。普通は私もそうですが、そんな高邁^{こうまい}な人生生きてないんで、自分がこうだ、自分はどうだって、これはありますよね。だからもちろん当然生きてるといのは、自分がどうこうできる、ある場面というのがあって、そこで話していくことしかないような部分でしょう。

「生命そのものは死なない死ぬのは個体だけである」という言葉があるんですよ。これは考えてみれば一見すると変な感じがするけど、それはその通りである。僕が死んだから生命が死んだとか、これは思わないですね。みなさん生きてるわけだし。で、これもよく哲学でよく話す話ですけど、150年前にこの世があったことは事実ですよ。あっても100まで生きたとしてもみんな死んでますよね。全員死んでます。で、私たちは生きています

よね。今から 150 年後というのは想像するに難くない世界なわけで、ただいまあすごい医療と長寿の薬と異様なことをしない限りたぶんここにおられる方は全員 150 年後、100 年後いませんよね。ただいまあ誰がいるだろう。これは結構重要できつと誰がいると。誰がいるという限りは、これは死なないわけですよ。生命というのを広くとっていくと人間とは限りませんから、当然動物でもあり、植物でもあり、バクテリアでもあり、なんとかでもあり、っていうふうなことを考えていくと、これは一体なんなのかという、生きているということについてはね。これはもう誰のものでもないし、私のものでもないし、死なないものだ。で、私っていうのは何かという時に初めて、自分が死ぬっていうことがどこかに入ってくる。あるいは生命が奪われる。いろんな死の形態というのは、特に現代社会で科学・医学が特に複雑になってきますと、死に方の問題っていうのは、昔は考えなくてもよかったのに、今は考えなくちゃいけないから、七面倒くさいなという話になってくるわけですけど、それは当然入ってくる。

昔だったら、医者にお腹が痛いんですけどって言う時は、「癌がもう大きくなっていますからあと一週間ですよ」って言ったら、あ～あって言って大体の人は死んでった。今はそれができないですからね。なかなか死に方の不幸というのが我々にはあるわけです。ちょっとここはパラドックス、こっからのポイントになるところで、ただ生命はたぶん私と関係なくあるだろう、これは今の思考実験で明瞭で、いや 150 年前にはここにいる人は誰もいなかったのに誰が生きてたんだろう。150 年後にはここにいる人は誰もいないのに誰かがいきているんだろう。これは想像できる。そしたら生命自身って何なのか。どこかに転がっているわけじゃないんですね。これどっかに生命自身っていうのが転がって必ず個人になっていますよね。これはパラドックスですよ。だから圧倒的に生命と私ということを考えたら、普通生命のほうが巨大で、僕はそれに手を触れられないと。なんかいつか僕に降ってきて僕から去っていくものだから、それを僕がどうにかするということはちょっと考えられないですよ。ただ生命があるということ自身っていうのは、これは僕でもあなたでもいいわけですが、誰かの身体に生命が宿っているということがなければ、別に生命そのものというのを考えたって、どこにあるんだかなんとも言えないけど、言いようがないものになっている。でもこれが、やっぱり自分がいるっていうことと関わらざるを得ないというのはパラドックスなんだけど、一面で言うと真実ですよ。

生殖論 一人間の生物学的部分

「いのち」は自分と関係ない、どっかにあるということが、直感としてたぶん分かる。だけど、もし例えば生殖という、別の「いのち」が産まれるわけだから、考えてみればすごい不思議なことで、僕は別に特に個別的なことを言っているわけではなくて、全体的な意味ですよ、誰も何も産まなくなったらどうなるかって言うと、これ、誰も産まなくなったらやっ

ぱり無くなるわけですよね。これが不思議なもので、生命論がはるかに大きいように、個人がいなくなると端的に消えちゃうと。一体これはどういうふうなことなのか、ということというのは、かなり面白いテーマなんじゃないかと思います。

「いのち」は生殖に依存している、生殖は個人的な行為です。誰も産まないって決めたらもう無くなりますね。だから、僕はそういうことというのは結局最終的には起きないと思うんですけど、やっぱりこれは相互依存のことで、どちらがどちらだというわけにはいかないというふうな、非常に不思議な感覚を持っている。つまり「いのち」というのは自分と関係ないどこか遠くに切り離されたものとしてあるんじゃないかというのが、一方では必ずある。「いのち」はなんであるのかと言った時に、ごくごく今の近代社会以降の行為だと、非常にプライベートで、他人が触れたらいけないというふうに思われているような、生殖活動とかね、性行為とかね、そこに「いのち」はすべて依存しちゃってるわけです。すごい不思議なところで、「いのち」は全然自分と関係ないのに、ごくごく私的な作業だなどと思われているところに、「いのちがある」ということが全部依存するわけです。

これはパラドックス、矛盾ですよね。言ってみれば矛盾なんだけど、でもそういう矛盾の接点みたいなところで、生き物にとって生殖っていうのは何かと比べてもまったく何でもなくて、これはもう人間になってからのことだと思います。それこそ魚の生殖というのはメスが卵産んだら、オスがパパパパって精子かけてですよね。花なんてのは花粉がばーって飛んでくと、どっかにひっついて種が落ちるわけですよね。で、それと人間が関係ないかということ、僕は関係あると思うんですよ。極めて人間的な情動がすごい支配的になっているから、ここで人間の生物学的部分というのは、我々の近代的な生活の中ではごく小さいものとされているんですけど、根本的にはこのレベルで考えれば魚や花と我々と何が違うのかっていうことというのは、やっぱりちょっと考えたほうが良い部分というのはあると思うんですね。

身体と表面

身体について言えば、すごい不思議なのは身体は自分のものかという問いを立てたときに、例えばヌードとかなんてね、これは自分のものかということになるんですけど、すごい違うのに全部表面です。表面なんですよ。切って筋肉のなんとか細胞ですと言ったときに、「あなた筋肉のなんとか細胞って恥ずかしいですか」って言ったときに誰も恥ずかしいとは思わない。問題になるのはすごい特殊な場面で、臓器移植とか、私の肝臓をあげるとか、ここで初めて臓器という言葉がわかってくるわけで、私の肝臓だれかにあげると言って、ぱっと出てきて「これがあなたの肝臓です」、肝臓目の前に見て、「これが僕の肝臓か、なんなんだろうなあ」ってたぶん思うわけですよ。ただ移植の場合にはドナーのほうもか



なり「痛い」とか、すごく生理的な問題とかあるから考えられるけど、表面なんですよ。だから身体というのは、いわゆるいのちといゆる個人とが結びついているわけで、結構身体は自分のもんだか思っているけど、すごい不思議なことに、身体の中で自分だと言えるのは表面だけだし、大抵の場合は顔だけなんですよ。

バイオスフェアという言葉があって、生命生存圏（生物圏）というのがあります。地球の中で生命が生存できる領域というのは、地球の本当に皮みたいなもの、皮の上に行ったら何も生きられないでしょ。富士山の何号目から上って、木が生えてないんですよ。だから何も生きれないんですよ。深海だって、底のほうに深海魚いますけど、限界がある。深海や富士山の上と言ったって、そんなの薄皮みたいなもので、地球のどろどろとしたマントルがあって、ものすごい温度で、当然生物が生きてるものではないですよ。そうすると、私たちは地球の生き物ですって言ったって、視点を変えると、本当に地球の生き物なのかと。表面にへばりついているバクテリアみたいなものですよ。身体が同じようなものであるというのは、これはなんかそうなのかなとか。

「食べる」とかね、「住む」ということも一つの関連で……、「住む」という、それはまさに接点ですよ。今日の台風じゃないですけど、人間なんて太陽がちょっと熱くなっただけで死んじゃうし、風がばんばん吹いてくれれば死んじゃうわけだから、住むってというのは、元々、皮みたいなものを作るってことです。私たちが自然に対する防御みたいなものを作るわけですよ。

食べること、殺すこと

あと僕がちょっとひとつ考えているのは、「食べる」といったことで、これも非常に生活、日常ですよ。みんなおおよそ気が付いていないことのひとつというのは、人間の食べているものは大体生きてるものだということです。だから簡単に言うと食べるというのは殺すということとすごく結びついているんですよ。一方で私たちは命を殺してはいけませんというのがないですか。これは崇高な「いのち」ということに関わるわけですよ。道を歩いてたらアリの踏んづけちゃったってというのは、何も気にせず動いている場合がありますから、本当はいっぱい殺しているんです。これもよく議論するんですけど、「なんで猫を殺して公園に放置しておくのと逮捕されるの？ 魚釣りで魚釣って、『おお新鮮な魚だ』とピチピチピチピチというのを活け作りにしたら、『ああおいしい』と食べるのと同じじゃないですか」と言って、「なんで一方は警察に捕まって、一方はうまいねえと言って食べるのか」という話をしたりするんですけど、これはまさに「いのち」と生活の話ですね。だからこれは要するに殺すということと食べるということは必ず関わっているんですよ。ところが誰もがそれについて、ある意味話題にしない。それを話題にしたら切り立った「い

のち」の場面に関わってきてしまうから、生活というところから排除しないと、やっぱりやっていけないですよ。例えば、シー・シェパードが「日本人は鯨を食べるからけしからん」と言うと、まあ大体日本人は「いや、伝統漁法だから、なんであんな牛とか豚とか大量に食べている連中に、我々は鯨を殺したらけしからんって言われなきゃならない?」、まあそういう場面ですよ。こういうのは生活の中で生命というものと生活というものが、おそらくリンクしていて、いろんな葛藤が起きていて、いろんなことがある場面なんじゃないか。ちょっと具体的に言うと、こういうところかなという話になってくるというのがあります。

受動性の領域・能動性の領域 —あきらめ

『ヴィータ・テクニカ』って僕が書いた本のお話に入っていくんですけど、例えば生殖だとか身体とか、食べるっていうテーマだと、殺すとか、賭けっていうと本当に神々の賭けっていうところで、「なんで私はいるんですか」、「神様がサイコロ振ったんだよ」、まあそういう説明方法しか我々は究極的には持ち得ない。そういうことを一つの軸として考えるときに、「大きいのち」といったものと、「小さいのち」といったものがある。これというのは別の言葉で言うと、一つは受動性、パッシブですね。もう一つは能動性、アクティブということですよ。一般的には受動性というのは「もう私がなにをすることはわからない、私はされる」という。で、能動性というのは、それに対する「なんかする」ということですよ。

だいたい整理するとこう言える。一つは大きな意味での生命ですよ。つまりヴァイツゼッカー(※2)が「個体は死ぬけど、生命は死なない」と。まさにそれに対しては受動的にしか振る舞えないし、おそらくそれは自分がどうこうすることはできないですよ。つまり自分、個人という存在がそれに対してなんだかんだするということはほとんどできない。普通生きてて自分の表面以外の身体の中をどうこうすることは普通はできない。そうすると、大きな生命というのは私にとってまったくある意味で受動的なものだし、逆に言うとそれについて、九鬼周造(※3)が偶然論の中で、私が生きているというのがある程度偶然であるならば、やっぱり人間が持っているある種のいちばん大きな感情というのは「あきらめ」だろうと。「あきらめ」ってなんか不思議な言葉で、「あきらめ」ってすごい投げやりな言葉に見えるかもしれないけど、九鬼周造が言ってるのは、「あきらめ」というのは、「明らかにする」ということですよ。日本語では、「しょうがないんだ。もういいんだよ」という「あきらめ」と、「明らかにする」という「あきらめ」って同じ言葉だというのは、これは非常に面白いことで、要するに「これはもうどうしようもないな」と思うことというのは実は「理解する」ということなんです。私はこういう状況に生まれてきたと。何でかというと神様がサイコロを振ったのかもしれない。もうしょうがないけど、こうなっているというのは分かったと。分かったんならこれで仕方なく生きていく

しかない。これは当たり前ですよ。

ところがその中で、おそらくそこはかない能動性の領域というのを私が持っていて、一種抵抗とも言えるような部分だということになるんだろうと。この場合能動性の領域というのはどうなのかと言うと、これは受動性の領域に比べればこれは極めて少ない小さな領域だということになるんです。これはまさに身体の中で私の領域というのが、まったく表面だけだと。これは人類学の人とかが専門ですけど、化粧とかね、入れ墨とかね、ああいうのは本当に人間が文化を形成してきて、ずーっとあるものです。身体表面に傷を付けるというのは、これはもう人間の根源的な文化で一種抵抗ですよ。本当に与えられた受動的な身体に、どこかで能動性を入れてやろうと。だから昔の人類学だと、やっぱり入れ墨は、例えば人間が作った身分だとか制度だとか地位だとかですよ。で、今の女性の化粧って種々あるけど、同じようなものですよ。きれいになりたいとか、こうやりたいとか。整形とかそういうことがある。そういうことは能動的ですよ。それはどこまでできるかっていうと、これは表面だけで圧倒的に少ないだろう。

テクノロジーが拡張する能動性の領域

これは現代科学に含まれるある種の領域ですけど、身体の中というのは、やっぱり医学の視線が切り開いているんですよ。だから大体は見えちゃう。すごい大電磁気 MRI 作って、そしたら分子レベルで脳が分かる。なんかそういうのが出て、これからどんどん発展していくでしょう。そうすると見えるというのはやっぱり重要なことで、なんか自分の身体の中がどんどん見えていったら、だんだん表面ではなくて身体の中が私だなというふうになっていこう。まあ能動性の領域というのは増えていこう。

同じように地球表面にしか人間は住んでいなかったけど、今は地球の外に出れる。ロケットで地球の外のロマンというのは、考えてみると僕が子供の頃の、アポロの時代の、月に着陸しました、って、なんか一昔前の科学論なんですけど、今は科学はむしろ細胞の内側ですよ。細胞の内側をどんどん見せる、地球の中だって見える。これは確かに表面変わりますよね。だから能動性の領域というのが変わってくる、これが広義のテクノロジーなんだと。まあ、テクネーと考えられる領域なんじゃないかと。もちろん我々にとって、それを可能にしているのは自然科学です。これは疑うべくもない話で、大体は自然科学がやってきてくれる、そこからいろんなことをやっている。

「自己のテクノロジー」(フーコー)

ただで考えてみると、そうしたテクノロジーとかテクネーというものは、ドゥルーズと同じ時代に生きていて、80年代には HIV で死んでますけど、ミシェル・フーコー(※4)が晩

年に「自己のテクノロジー」というような議論を行っていた。「自己のテクノロジー」というのは、ある種の生存のテクネーとか生存のアートとかというようなかたちになっているわけですね。だけど、フーコーが自己のテクノロジーや生存の技法を考えたのは、実はギリシャとかラテンなんですよ。だから今から二千数百年前とか、そこらへんの話をしてこの問題を考えていたということがある。結局フーコーが言っているのは、これはみなさんに科学技術の情報とアートとを結びつけているこの大学と関係があるんじゃないかと思うんですけども、要するに生存の技法だということですよ。フーコーのテクネーというのはすごい素朴です。

例えばひとつはダイエットですよ。ギリシャ人にとって一番重要なのはダイエットだった。ダイエットというのは食事療法です。これは本当にテクノロジーです。つまり、塩を一日何グラム食ふこと、水を何とかにすること、一日何歩歩くこと、これは例えばギリシャ、ローマのある種の生き方の典型的なこととしてずっとあるんです。これこそテクノロジー。テクノロジーとかテクネーということを見ると、おそらくそういうことが原型としてあって、当然医学は今のかたちじゃないですから、ある薬を飲めば何か治ると、そこの知識まではあったとしても、それ以上のことはないですから。やっぱり自分で自分の身体を操作すること、自分で自分の生のかたちを作っていくこと、これはありました。『性の歴史』っていう本、セクシャリティの歴史ですから、例えば男性は一体どのくらいの割合で精子を出してよいか、自慰は何回すべきだとか、あるいは女性と交わるのは何回以上だとよろしくないとか、これは何なのかというと、自己鍛錬、ギリシャ的な意味でね。真面目腐って、彼は要するに自己のテクネーと言う。自分自身の生を作ること、これはアルスっていう言い方ですけど、まあアートですよ。

生存のアート

だからアートということと、テクネーというのが、現代芸術は本当に最新鋭の物質とアート、技法が結びついてるから、もう 21 世紀のこの世の中になったら、そっちのほうが当たり前だと言われるのかもしれませんが。やっぱり 19 世紀、20 世紀の現代初期の考え方だと、おそらくテクノロジーとアートというのは相反するような領域になっていた部分というのはあるんでしょうけど。フーコーが古典に戻って、掘り起こして、84 年に死んでいますから、バイオテクノロジーも知らなければ、ある意味で今のこういう現代社会も知らない。もちろんツールは全然違います。ツールは今のほうが新しくなってますけど、言っていることというのはかなり今の世界を言い表しているなど。つまり、テクノロジーっていうのはアートのことなんじゃないの？と。

これは元に戻ると、要するに「いのち」ということを考えたときに、個人の「いのち」が

あるということと、どうしようもない「いのち」がある。これは一方は絶対的にもう受動的で、まあ自分の身体がどう与えられているかって、それはもうどうしようもないですよ。で、一方は能動的である。能動性は医学が絡んでくると、これはフーコーが既に分かっていた領域で、まあフーコーは観念的にしか分かっていたんですけど、フーコーが死んだ後現実化されるときに遺伝子操作であるとか、遺伝子についていじっていたとか、新しい生命を作るとか、いろんなことがあるわけです。それがやっぱりひとつのアートであると同時にテクノロジーであるということも見ていく。それが今の領域だと、この二つがおそらく相互侵食していくというかね。相互侵食していったって人間のテクノロジーや人間のサイエンスが自然に勝つということは、僕は絶対にならない、これはもう絶対にならない、それは無理だ。だって私たちは太陽が5% ちょっと気まぐれでふくれたら、すぐ焼け死ぬんですよ。そんなことは宇宙から見たらね、ごくごく小さなことで、パッとそうなるかもしれない。そしたら人間が築いてきた文化なんてあつという間に滅びるわけだから、我々はそういう事態の中で生きてて、そうになったらそこから何するかということですよ。必死にノアの方舟作って、よくわからないけどセレクトした百人なり千人なりを地球の外にパーンと、それも死んじゃうかもしれないけど、一つだけはどこかにたどり着いてなにかなるかもしれない、それはもう能動性の勝負ですよ。だけど、僕は圧倒的に自然というのはすごいものだと思います。人間がそんなにテクノロジーをやったって、それは自然というのとはかなわないものです。

僕はいわゆる自然保護とかあるいは自然環境に関する言説に、すごい疑いを持っていて、あれは人間を過大評価しすぎですよ。そんな人間が自然に対して何かやったって、そんな自然は弱くないと僕は思ってますよ。そんなやわじゃないですよ。だから何をやったところで、人間のやることなんて限界があつて、パーンと向こうから返ってくるんですよ。よく言われるのがウイルスでしょ。抗生物質作るじゃないですか。そしたらインフルエンザのウイルスが負けて、勝ったと思うじゃないですか。そしたらあつという間にインフルエンザのウイルスなんてDNA 変えてくるんですよ。で、また作って、いたちごっこですよ。向こうはもう瞬時にDNA 組み替えてくるんですよ。「DNA 組み替えがどうたらこうたらで危ないです」ってそんな話なんなんだ、と思いますよね。自然はこっちが作ったらすぐDNA 変えますよ。だからやっぱりものすごいものであつて、人間のアートとテクノロジーの勝負というのは、僕はもう自然が勝つに決まってるというふうなことは当然思ってますけど、その中で人間がどうやって生きていくか。それは個人がやっぱり生存のアートというか、自分が生きていって自分が滅びていく、これをどうやっていくのかということはあるんじゃないかという話です。

結論です。生命論は昔からあつたんですけど、例えば賭けるとか食べるとか住むとか、た

ぶんそういうところに生命論を落としていくというのは、散々 20 世紀は身体論の時代だったと言われるんですけど、実は考えていないんじゃないかなと。だからフーコーとかドゥルーズとかが、とっかかりを考えた後で、生命科学界、生命技術はものすごい進んでいますから、おそらくここで展示とかでやられていることもそうでしょうし、サイエンスといったものが非常に重要。そうするとまさにフーコーの生存のアートというあり方がやっぱり生きていて、まさにアートというのは我々がうまいこと科学技術を使って、我々の身体に何かをやってみせるということ。僕は最終的には、さっきから言っていますが、それは勝たないですよ、負けますよ。だからそれは負けますけど、負けるというのは自明の理だから、そこまでわれわれはいかに生きていくかというのが、大きな話になってくるんじゃないかというふうなことで、僕の話はこのくらいで。

(※1) ジル・ドゥルーズ
Gilles Deleuze [1925 – 1995]
フランスの哲学者

(※3) 九鬼周造
[1888 – 1941] 哲学者

(※2) ヴァイツェッカー
Viktor von Weizsäcker [1886 – 1957]
ドイツの医師、生理学者

(※2) ミシェル・フーコー
Michel Foucault [1926 – 1984]
フランスの哲学者



榎垣 立哉 | Tatsuya Higaki

ベルクソン、メルロ＝ポンティ、フーコーといったフランス思想を手がかりに「生命」や「身体」の根源的かつ現代的な問題について考察し、私たちにとって「生きる」とは何か、というすぐれて哲学的かつ現実的なテーマに迫った研究をしている。



会場入口



写真上 | エントランスサイン 写真中 | 会場サイン1 (左) 会場サイン2 (中) 大垣駅・告知用フラッグ (右)
 写真下 | cafe LIFE (左) 岐阜おおがきビエンナーレ 2013 特製せんべい (右)



写真上 | Aゾーン 写真中 | Bゾーン (左) Cゾーン (右) 写真下 | サテライト会場: ちよいみせ



岐阜 おおがきビエンナーレ 2013

LIFE to LIFE 生活から生命へ | 生命から生活へ

ディレクター

安藤 泰彦

岐阜おおがきビエンナーレ 2013 実行委員会

赤松 正行 | 金山 智子 | 小林 昌廣 | 鈴木 宣也

瀬川 晃 | 前林 明次 | 前田 真二郎 | 三輪 眞弘 | 山田 晃嗣 | 吉田 茂樹

企画制作・進行

情報科学芸術大学院大学 産業文化研究センター (RCIC)

藤原 広美 | 星 卓哉 | 八嶋 有司

岐阜おおがきビエンナーレ 2013 スタッフ

池田 泰教 | 上峯 敬 | 上山 朋子 | 河村 陽介 | 小杉 美穂子 | 佐原 浩一郎

展覧会スタッフ

明石 瀬里奈 | 浅羽 昌二 | 石郷 祐介 | 石塚 千晃 | 大石 桂誉 | 植松 頌太

河合 由美子 | 金 スルギ | 古山 知恵 | 高畑 慧 | 鍋谷 美華 | ハン チョン ミン

廣瀬 周士 | 古郡 唯希 | 水野 雄太 | 村上 裕 | 両角 佑子 | 山口 歩那 | 山田 聡

撮影

池田 泰教 | 上峯 敬 | 高嶋 浩

デザイン監修

瀬川 晃

デザイン

GOCCO. (近藤 崇司 + 木村 亮介)

WEB

星 卓哉

翻訳

マシュー・ドリュール

展示設営責任

トリガーデバイス

会期 2013年9月6日[金] - 9月16日[月]

会場 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] | 大垣市多目的交流イベントハウス

イアマス OS | ちょいみせ

主催 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 岐阜県 大垣市

後援 岐阜県教育委員会 大垣市教育委員会

協力 大垣市商店街振興組合連合 NPO 法人まち創り 飯館村写真展実行委員会

GLAMDY コンディトライ クラールベン

岐阜おおがきビエンナーレ 2013 〈カタログ〉

編集：安藤 泰彦、瀬川 晃、八嶋 有司

デザイン監修：瀬川 晃

デザイン：GOCCO、〈近藤 崇司 + 木村 亮介〉

発行：情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

2015 年 1 月 発行

〒 503-0006 岐阜県大垣市加賀野 4 丁目 1-7

TEL: 0584-75-6600

E-mail: info@iomas.ac.jp

URL: <http://www.iomas.ac.jp/>





IAMAS



5回目を迎える岐阜おおがきビエンナーレ2013は「ライフ（生命・生活）」がテーマ。ビエンナーレでは初めてIAMASキャンパスを舞台とし、3つのゾーン（半地下・上昇・記憶）で構成されています。招待アーティストとIAMAS教員や卒業生による作品展示やワークショップ、講演やライブなど、多様なイベントが開催されました。表紙はキーカラーとピクトグラムでレイアウトされ、後編のイベントページではモノトーンでまとめられています。

The Ogaki Biennale 2013, the 5th Biennale to date, carries the theme of “life & lifestyle”. The Biennale started with the IAMAS campus as its stage, and was constructed of 3 zones (semi-basement, ascent, and memory). A variety of events were held, including a works exhibition by invited artists, IAMAS faculty and graduates, workshops, lectures and live performances. The front cover is laid out in the key colors and pictogram of the Biennale, and the event page in the latter part of the catalogue is put together in monotone.

形態 無線綴じ製本
 サイズ 148mm x 257mm
 コンテンツ はじめに 参加作家 企画展示 イベント
 トークイベント クレジット

Form Adhesive binding
 Size 148mm x 257mm
 Contents Foreword, Participating Artists, Exhibits, Events,
 Talk Events, Special Thanks

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

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

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

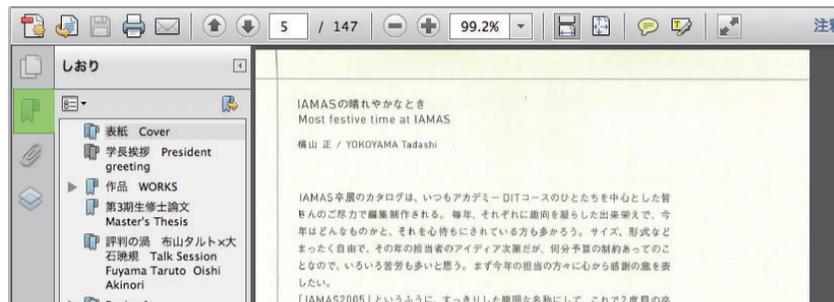
How to use table of contents

- For Adobe Reader

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

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

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

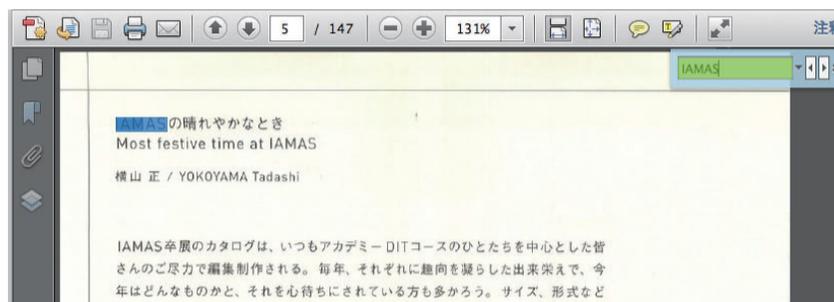
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

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

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

IAMAS BOOKS

岐阜おおがきビエンナーレ2013
OGAKI BIENNALE 2013

発行日 Issue	2015年12月再編 December. 2015
編集 Editor	八嶋有司 丸山透 YASHIMA Yushi MARUYAMA Toru
撮影 Photography	八嶋有司 YASHIMA Yushi
翻訳 Translator	マシュー・ドリュー Matthew Drew
監修 Supervisor	前田真二郎 瀬川晃 MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira
発行 Publisher	情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] Institute of Advanced Media Arts and Sciences [IAMAS]

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]
503-0006
岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7

4-1-7 Kagano, Ogaki-shi
Gifu 503-0006, Japan

www.iamas.ac.jp
Copyright IAMAS