

情報科学芸術大学院大学紀要

Journal | Institute of Advanced Media Arts and Sciences

Vol.13, 2021

第13卷・2021年

A4 B5D

Film Area

情報科学芸術大学院大学紀要

Journal | Institute of Advanced Media Arts and Sciences

Vol.13, 2021

第13卷・2021年

A4 B5

Film Area

情報科学芸術大学院大学紀要第13巻について

2017年度の紀要には、その年に開催された「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」を特集しました。この年のビエンナーレでは、それまで地域を対象としたコミュニケーション実践が表現の主眼にありましたが、新たな学術分野のコミュニティ形成を目的に開催しました。こうした方向性は、紀要のバックナンバーを見ていただければ明らかでしょう。そして新たな学術分野のコミュニティは、本学のカリキュラムにも反映されています。

2017年のビエンナーレの際には、メディア・アート作品に関する資料のアーカイブ化、これを元にした作品研究、制作への循環といったメディア表現研究のモデルも提唱されました。展示も本学図書館にて行われ（詳細は紀要第9巻をご覧ください）、この際に整理、展示された「三輪眞弘資料」は、2021年度、図書館に登録されました。本学の紀要を通じて共有される、メディア表現研究の礎になる事柄として、この場を借りて報告します。

2021年度の紀要の特集では、小林茂が研究代表を務めるプロジェクト、「Archival Archetyping」主催のふたつのシンポジウムを掲載しています。最終年度を迎えたプロジェクトの成果をご覧ください。

情報科学芸術大学院大学准教授 松井 茂

10:55

4G

ああ

editor.p5js.org



特集1:

メディア表現学会(仮称):オンラインにおける表現とプラットフォームを「共集性」から考える

配信をめぐる表現の現在を問う 松井茂	8
第1部 話題提供	
引き裂かれたままで共集性をつくる 岩城京子	10
繋がりと纏まりを生み出す《i.frame》の試み 小林茂	13
オンラインに劇場をつくり出す挑戦 藤木良祐	15
美術制度を解体するオンラインの可能性 伊村靖子	18
配信における没入感の深さを探る 三輪眞弘+前田真二郎	22
第2部 コメント	
特殊な身体になるための準備 小御門優一郎	25
批評性の介入によって没入を破壊する 高山明	27
世界の認識を問い直す機会 クワクポリョウタ	28
第3部 ディスカッション	
これまでとは異なる、新たな現実を表現の場とする 岩城京子、伊村靖子、クワクポリョウタ、小林茂、小御門優一郎、高山明、藤木良祐、前田真二郎、三輪眞弘(司会:松井茂)	30

特集2:

〈NFTアート〉の可能性と課題

シンポジウム	
〈NFTアート〉の可能性と課題 高尾俊介、加藤明洋、小林茂	38
インタビュー	
IAMAS Graduate Interviews VOL.24 高尾俊介、前田真二郎	51

研究ノート:

日本音響デザイナー協会と演奏会シリーズ「音の展覧会」 川崎弘二、森田信一、松井茂	60
花手水が生み出す新たなコミュニティ—アクターネットワーク理論から考察する異種混交的なネットワーク 金山智子、工藤麻里、小林玲衣奈	68
ビクトリアル・ターンとしてビジュアル・リサーチ・メソッドの可能性—アートベース・リサーチとしての位置づけの検討に向けて 佐々木樹	74



今回の紀要第13巻には、本学におけるプロジェクトのひとつ「Archival Archotyping」が主催したふたつのシンポジウム、「メディア表現学会(仮称)：オンラインにおける表現とプラットフォームを『共集性』から考える」と「〈NFTアート〉の可能性と課題」が収録されることになりました。

Archival Archotypingとは、作者が作品を制作する段階から、創造的行為を新たな創造のために機械学習による学習モデルとして記録、保存することにより、アーカイブ(創造のための編纂手法)とアーキタイプ(原型)を同時に実現しようという考え方です。この考え方を思索し、機械との協働により人の創造的行為をアーカイブすることに挑戦しつつ、単なる道具、奴隷、代替のいずれでもない、「鏡」としての人工知能を探求することを掲げた同名のプロジェクトをクワクポリョウタさん、松井茂さんと共に立ち上げ、2019年から活動してきました(立ち上げの経緯や初年度の活動については本学紀要第11巻pp. 51-76を参照してください)。

いっけん、人工知能とアーカイブに関する研究を行うはずのこのプロジェクトと、「共集性」および〈NFTアート〉をテーマとするこれらふたつのシンポジウムは関係がないように見えるかもしれませんが。それでもこれらは、プロジェクトの参加者が社会の様々な出来事に応答するなかで生まれた企画であり、確実につながっているのです。第1の特集、オンラインにおける表現とプラットフォームは、新型コロナウイルス感染症の世界的大流行で物理空間における活動が制限され、新たな形態の活動が活発化し、アーカイブという視点で見た時の課題が顕在化する現場からの報告です。第2の特集、〈NFTアート〉には、作品そのものではなく、作品に関わった人々の痕跡を記録する新たな手法としての可能性を見出すことができます。

今年度はArchival Archotypingのプロジェクト最終年度であり、通常であればこれまでの活動を収斂させ、まとめていく段階にあるはずですが。しかしながら私たちは、これまでの活動を踏まえつつ、次の活動へと繋げるため、発展的に解散することを目指しています。もし、このプロジェクトの痕跡が読者にとって新たな創造のための基盤となれば、望外の喜びです。

小林茂 (Archival Archotyping 研究代表者)

特集1

メディア表現学会(仮称)

オンラインにおける表現ソフトウェアプラットフォームを「共集性」から考える

小林茂、小御門優一郎、高山明、藤木良祐、前田真二郎、三輪真弘 (司会：松井茂)



登壇者：岩城京子、伊村靖子、クワクポリヨウタ

メディア表現学会(仮称):オンラインにおける表現とプラットフォームを「共集性」から考える

開催:2021年7月22日(「IAMAS OPEN_HOUSE: 2021」)

第1部 話題提供:岩城京子、小林茂、藤木良祐、伊村靖子、三輪眞弘+前田眞二郎

第2部 コメント:小御門優一郎、高山明、クワクポリョウタ

第3部 ディスカッション:松井茂(司会)

(本文構成:深井厚志)

配信をめぐる表現の現在を問う

松井茂(Archival Archotyping, IAMAS)

本シンポジウムは、小林茂さんが代表を務め、クワクポリョウタさんと私も参加するプロジェクト「Archival Archotyping」の企画として開催します。また、IAMASのオープンハウスの企画の一環としても行っております。

はじめに、本シンポジウムの趣旨をご説明するとともに、登壇者をご紹介します。2020年来、世界中どこもかしこもCOVID-19の影響を様々に受けることとなり、本学でも、オンラインによる表現活動を模索せざるをえないという状況にあります。それまでは対面を代替的に行う技術としてオンラインを捉えていたかもしれませんが、こうした状況が継続するなかで、オンラインだから考えられることや、むしろオンラインによってこそ実現できることがあるのではないかと、考えるようになったところがあります。

私の関心でテーマを選ぶならば、1点目が、プラットフォームの問題です。展示をオンラインで行おうと思うと、劇場や美術館、ギャラリーといった従来の展示空間と同じような代替空間を3次元につくって、そこで同じように何かを展示する。そういうバーチャルな再現性を重視する考え方が一般的になろうかと思います。しかし、代替という考え方を貫く限りは現実には追いつかないわけです。となると、やはりプラットフォームを自立的に考えてみるという観点があるかと思っています。

2点目は、鑑賞体験の変化がテーマになってくるだろうと考えています。これは、おのずとそのプラットフォームをどのように体験するかということにも繋がっていて、同時に、リアルタイム性や現前性といった、それまで芸術が自明としてきた価値概念への問いが、ここに出てくるだろうと思います。

こうした芸術概念への問いと合わせて出てくるのが、今まで我々が芸術の歴史として考えてきたものとは異なる「配信」という文脈です。私の研究の関心で言うと、テレビジョンが再発見されつつあるのではないかと思います。私が1960年代のアートとテレビジョンの関係を研究していることもあり、コロナ禍のオンライン化で、ある意味すべてが映像化されていく、動画化していく状況を考えて時に、これまでの芸術の歴史では補助線に過ぎなかったサブテーマが、補助線ではなく、むしろ非常に太い線に切り替わってくるのではないかという気がします。振り返ると、テレビ放送は、演劇を中継するところから始まり、のちにテレビの中で自立する演劇として、テレビドラマが表現形式として成立しました。コロナ禍のこの1年間は、ある意味ではそういった文脈を再確認しながら、オンラインのプラットフォームは展開してきたという性格があるかと思っています。

こうした状況へのいち早い対応として、「配信の政治——



「ライブとライフのメディア」をテーマに掲げた、表象文化論学会の『表象』15号(2021年5月20日発行)があります。これには「オンライン演劇は可能か 実践と理論から考えてみる」というタイトルの座談会が収録されており、そのなかの、本シンポジウムでもご発表いただく岩城京子さんの次のような発言が印象に残りました。演劇の概念自体に注目した時に、「共集性=gathering」、つまり共に集まるということが演劇を成り立たせていたのではないかと。ならばオンライン演劇は、どのようにそういった概念を担保できるのか、あるいは改変しなければならないのか、そういった議論がここから生まれるのではないかと拝見しました。

ところで、「配信」は英語では「distribution」になり、この語は、植物の用語として使うと「分布」という意味があります。この「distribution」という語には、ジャック・デリダの「dissemination=散種」を再解釈をする手があるのではないかと思いました。言ってみれば、オンラインでの配信という現象は、インターネット上の「Architecture」や「Institution」など様々な社会制度を解体的に捉え直す機会と考えられることでしょうか。そういった幅の議論もできればと思います。

また本シンポジウムでは、オンラインの表現とプラットフォームの不即不離の状況のなかで、2020年からの活動として非常に注目を集めた劇団ノーミーツの藤木良祐さんと小

御門優一郎さんにプレゼンテーションとコメントをいただくことになっております。また、コメンテーターとして高山明さんをお招きしております。高山さんは対面形式の劇場空間に対して、非同期的な演劇のあり方ということ提起されていて、そういった意味では、今の状況というのはある意味、チャンスのように捉えているかもしれないなど、様々な観点からのご意見を期待しております。

先ほど触れた鑑賞体験のあり方という点では、伊村靖子さんにオンラインの展覧会に関して批評的な観点からのご報告をいただく予定です。そして、三輪真弘さんと前田真二郎さんは、「三輪真弘祭」というタイトルで、配信のみの音楽/映像作品でもあるパフォーマンスを2020年に行っておられ、これに関してお話いただきたいと思っています。そして、Archival Archetypingの私どものプロジェクトから、小林さんとクワクボさんにお話いただきます。小林さんからは、今回行っている、このオンラインのオープンハウスでも使用している、IAMASがDIY的に構築したプラットフォームである《i.frame》の設計思想に関して、ご報告をいただこうと考えております。これらの発表や議論を通じて、何か結論めいたところに導くのではなく、多様な表現、多様な問題点を明らかにしていく機会にできればと思っています。

引き裂かれたままで共集性をつくる

岩城京子(演劇パフォーマンス学、アントワープ大学)

初めまして。私はベルギーの都市アントワープで演劇学の専任講師をしており、今日は主に演劇の話をしようと思います。冒頭の導入で松井茂さんから提案があった、「演劇の共集性は自明である」という話から始めようと思います。

演劇というものを考えると、時間と空間——演劇では、「いま・ここ性」みたいに言うんですけども——「いま」という時間と「ここ」という場所を共有していることが、これまで演劇の基礎条件＝デフォルトだったんです。でもそれが、様々なオンライン演劇やライブストリーミングによって今こわれつつある。かろうじてライヴ配信であれば「いま」は共有しているものの、デジタルプラットフォームになることによって、「いま」性さえも剥奪されてしまった演劇が大量にあります。「ここ」にいたっては、まったく同じ「ここ」にいないことが、もう基礎条件のようになってしまっていて、「いま・ここ」性がない演劇というのが溢れています。では、ローカリティの共在性とリアルタイムの共時性というものをなくした時に、何が出てきたかと考えたら、不特定多数の人間が異常に大量に集まるという共集性だけは爆発的に、指数関数的に増強されたというのがわかってきました。これは、簡単に言うと、演劇の良し悪しが数の論理によって測れるような錯覚に陥ってくるんです。皆さん、コロナ禍中にとっても多くのオンラインウェビナーやオンライン演劇、オンラインコンサートなどに参加されたと思いますが、その時に、なぜか大人数が集まっているウェビナーのほうが少人数のウェビナーよりも、大講堂で聞いているような感覚になることが多かったのではないかと思うんです。逆に7、8人しか集まらないようなものは、パフォーマンスとしてのパブリック感が失われて、かなりプライベートな様相を帯びてチャットのように瞬時に流れていった気がします。導入で松井さんは、共集性というのは「gathering」じゃないかとおっしゃってましたけど、近い意味の語に「assembly」があります。「gathering」と「assembly」の違いがあるとすれば、私のなかでは、いま申し上げた、このパブリックな感覚というのが担保されているのが「共集性＝assembly」に近く、井戸端会議的なのが「gathering」だと思います。だから、数の増減によってパブリックなパフォーマンスが担保されるということを目の当たりにした時に、これを仮に「共集性の論理 (Logic of assembly)」と呼ぼうと私は考えました。

ただ、演劇やパフォーマンスの現場に関わっている人間にしてみると、こうした数の論理がはびこるということは、非常に危険な状況とも言えます。数の多さ、つまり声の大きさでパブリックネスが担保されるとなると、それこそムッソリーニやヒトラーが理論と感情に訴えてプロパガンダに適したメディアとして、1920年代から30年代に演劇やオリエンティックなスペクタクルを悪用したことが思い起こされます。数の論理も、ポピュリズムの論理に流れていってしまうと非常に危険な状況を招くでしょう。だから、この共集性＝assemblyを数の論理から切り離れたところで、注意深く取り扱っていかなくてはならない、という問題があります。

ここで、単純に数の多さではない形で共集性が生じるドラマトルギーを考えていく必要があるわけですが、これはごく簡単に言うと今の流行に意図的に反する動きです。InstagramやTwitterは完全に数の論理で動いていて、ひとり勝ちのインフルエンサーが地理的な差異を封じて風向きを決定していくわけです。演劇やパフォーマンスではそうではなく、数の論理の罠に陥らないように、どうやって演劇本来の空間や時間の批評性を担保していくか、あるいは空間や時間とは異なる別の批評軸をどう介入させていくかということが大事です。それは観客やオーガナイザー個々のクリティシティを養うことや、あえて身近な観客のみに配信するというローカリティに根づくことで見えてくる批評軸かもしれません。

ここから少し演劇からずれる話になります。1980年代後半にポール・ヴィリリオ (Paul Virilio, 1932 ~ 2018) という哲学者が『情報化爆弾』(原著: La bombe informatique, Galilée, 1998. 邦訳: 産業図書, 1999.) という著書で「空間の終焉」を訴えています。政治経済学者のフランシス・フクヤマ (1952 ~) が批評的に言った「歴史の終焉」(原著: The End of History and Last Man, Free Press, 1992. 邦訳: 『歴史の終わり』三笠書房, 1992.) という有名な言葉を参照項にして、歴史ではなくて、地理の終焉、空間の終焉を訴えました。それはつまり、マスメディアや交通手段の普及によって、グローバルな非局在化、つまり、あらゆる場所がぼんやり匿名的になる現象、が起きているということです。ヴィリリオは、その結果、国民国家が崩壊して国民がアイデンティティ・クライシスに陥り、ひいては、地理の非局在化の果てにヴァーチャルなスーパーシティ、超中心都市が生まれると言ったん

です。これは今日の感覚で言うと、国境も無視して世界的に影響を及ぼすスーパーインフルエンサーやモンスターメディアがオンライン上に誕生して、一斉にたくさんの人がオンライン上の彼らのもとに集まってしまうような状況と同じです。それが実体として顕現化したのが超中心都市だと私は思います。ヴィリリオの言葉から20年以上が経って、私たちはその理論が予言的であると同時に、片手落ちであったことも経験から知っているでしょう。つまり、誰もがオンラインで繋がれるようになり、国際間の移動が容易になった反動として、今日ではナショナリズムが世界中で跋扈しています。言い変えるなら、「いま」という横軸の繋がりが地球規模で暴走した結果、歴史性や国民性、もっと言えば人種性のような、「ここ」という縦軸に血まなこになってすが人が増えたように思います。このコスモポリタニズムに根づくグローバルな「assembly」に帰属意識を持てる人は、どう考えても少数派で、大多数は何かアイデンティティ喪失に対する防衛反応として、ヤンキーのような地元の腐れ縁のコミュニティに安心感を求めていきました。コロナ禍中では反動的に、このクリティシティをまったく必要とせず、コンセンサスがゴールではなく出発地点にあるような、共集性というより「gathering」に近い井戸端会議的なデジタル空間が、雨後の竹の子のように勃発していったと思っています。それを私は「マイオピック＝近視的な集団」と呼んでおり、そこに人が安住していくようになってしまったのが、デジタルなパフォーマンスの問題点になっていった気がしています。

ここで演劇の話に戻ります。演劇とは非常に地域に根ざしたものですから、地域のコンテキストに即した近視的な理論もある程度は必要とするわけです。しかしそれと同時に、遠視的な理論、遠くを見られる理論も必要で、その双方を取り入れていく必要があります。演劇的な用語では、遠視的な理論を「異化」、イマーシヴなものを「没入」と呼びます。このどちらかでもが片手落ちになっていくと、演劇はファシズム的なプロパガンダや村社会的なベタな集いに陥ったり、逆に帰属意識を感じられない、対岸の火事のようなよそ事になっていってしまうんです。実例を挙げると、コロナ禍中に世界中で配信されていたイギリスのナショナル・シアター・ライブがこれに当たると思います。私も見たんですけど、もう完全によそ事なんです。私の属するコミュニティに属して

いない人間が、私とはまったく関係ない問題点を、対岸の火事としてやっている状況に、異化を通り越して冷めてしまって、これはこれで大問題だなと思いました。そこにはまったく共集性が機能していないわけです。地域住民の腐れ縁的なコミュニティとは真逆の、まったく帰属意識を持ってないオンライン空間のパフォーマンスというのもできてしまいました。

今日ではVR演劇とかVRパフォーマンスなどといった、VRを使った表現も盛んになってきています。ドイツの芸術史家でメディア理論家のオリヴァー・グラウ (Oliver Grau, 1965～) は、2003年に発表した著書『Virtual Art : From Illusion to Immersion』(MIT Press, 2002)のなかで、イリュージョン(幻想)からイマージョン(没入)の時代に、アートは変異していると述べています。どういうことかという、客席から隔離、切断された舞台上のイリュージョンをファンタジーとして客観的に楽しむのではなく、VRが主流になり、観客である自分もその作品に没入していくであろうと。グラウはこの流れを肯定的に捉えています。ラスコーの壁画を描いた時から人間は仮想現実空間を洞窟につくり上げていたから、VRというのは基本的にラスコーの壁画と変わらないような、イマーシヴな感覚を提供できるという主張を歴史を遡って展開しています。ただ、メディア理論家である彼のその発言は、私のような演劇研究者から読解すると少し乱暴過ぎるようにも感じます。私にとっては、ラスコーの壁画を訪れて、天井の絵を眺めている人間のアクションや身体性がどこにあるのかがすごく問題になってくるんです。もちろん頭はラスコーの壁画に魅了されて没入しているかもしれませんが、体は絶対に別個にあります。もしかするとラスコーの壁画は松明を持って動きまわる人間のアクションによって、動画のように見えていたかもしれない。それを忘れたアートに流れていくと、それこそデカルト的な心身二元論、体と頭は別物だみたいなものを促進させてしまうようなアートばかりが出てきて、演劇研究者としてはつまらない。かつ没入ばかりになると、芸術にとって例えばテオドール・アドルノが生命線だと言ったような批評性を殺してしまいかねないので、それはそれで問題なのです。

最後に数の論理にも陥らず、かつ没入一辺倒にもならない、どのような共集性が理想なのかと考えた時にひとつの答えと

鍵となる、ティム・エッチェルス (Tim Etchells, 1962 ~) という、イギリスのフォースト・エンターテイメントという演劇コレクティヴで演出家を務めてる方の面白い言い方を紹介したいと思います。「Watching the best theatre and performance, we are together and alone. (最高の演劇やパフォーマンスを見ている時、私たちは一緒にひとりだ)。(Tim Etchells, 'Artist Provocation', British Council Edinburgh Showcase, 2011)。「together」という没入感もあるけれども、クリティカルティで「alone」でもあるわけです。その両方が同時に、引き裂かれた状態であるというのが、演劇の共集性を生み出しているということ。どちらかに陥ってしまったら、それはもうまったく違うものになるということ。彼は言うていて、私は本当にその通りだなと思ったんです。

演劇作品は、先ほど空間と時間が必要だと冒頭で述べましたが、今後はそれにさらに上乘せして、デジタルな空間だからこそ「コーポリアリティー＝身体的な現実感」と、「コレクティヴィティ＝集団性」、「クリティカルティ＝批評性」が必要になってくると思います。デジタル空間、デジタルプラットフォームにおいても、このどれかひとつでも欠けると、演劇やパフォーマンスとして不備のある作品になってしまうと思うので、この3つの焦点がどこも偏ることなく、またフィジカルな没入感と、メタフィジカルな異化にも極端に依存することなく、あえて様々な要素に引き裂かれたままの状態、共集性をつくるためには、どうすれば良いかを、今後も考えつづけていく必要があると思います。

The screenshot shows the homepage for the online event 'Meta mo(nu)ment 2021'. At the top, there is a large abstract image with the title 'Meta mo(nu)ment' overlaid. Below the title, there is a navigation menu with several items: 'VOICE | NOISE' (天野貴), '↓ (March 31st, 2011) 小田原のどか', 'para/relized' (AiStep), 'White Balance' (藤崎正樹), and '歩行練習' (西田静夕). Each item has a right-pointing arrow. To the right of the main content, there is a sidebar with more event details, including 'その下にすむ窓のスケッチ' (タワクボリョウタ), 'Translucent Objects' (平瀬三斗), '0120122580' (北沢タニタマミ), and 'I.frame Archival Archetyping'. Below the main content, there is a 'タイムテーブル' (Schedule) section with a table of events. At the bottom, there is a 'チケットの使い方' (How to use tickets) section and a 'チャンネルを作成' (Create channel) button.

タイムテーブル	パフォーマンス	ライブ / 中継
15:00 - 16:00	タワクボリョウタ：ガイドツアー	12:00 - 13:00
16:30	イベントゲスト (I.frame) トーク	14:00 - 16:00
19:00 - 20:00	参加者によるトーク	9:00 - 17:00
9:00 - 21:00	石田静樹「音響的演劇」	北沢タニタマミ
9:00 - 21:00	展示	
	10:00 - 11:30	天野貴
	11:00 - 12:00	平瀬三斗
	13:30 - 15:00	天野貴
	19:30 - 21:00	天野貴
	20:00 - 20:30	AiStep
	20:00 - 21:00	平瀬三斗

オンライン企画「メタ・モ (ニュー) メント 2021」(2021 年 3 月 31 日) トップページ

繋がりや纏まりを生み出す《i.frame》の試み

小林茂 (Archival Archotyping, IAMAS)

本日は、今まさに開催中¹のイベント「iamas open_house: 2021」の会場およびそれを構成するフレームワークとしてつくった《i.frame》をご紹介しますところからお話していきたいと思えます。

画面にご覧いただいているのが、今回の「iamas open_house: 2021」の会場になります²。Webサイトにアクセスしたら、日本語と英語から使用する言語を選びます。続けて、ボイスチャットを全面的に採用していること、ボイスチャットへの参加の仕方、ボイスチャットと併用できるテキストチャットがあること、などの説明が表示されます。これらを確認したら、Code of Conduct＝心がけを確認、それに同意した上で自分のアバターを選んで入場するという構成になっています。

そうして入っていきますと、まさに今、この「メディア表現学会(仮称)」と「NxPC.Live」という別の音楽イベントが同時開催しており、画面の右側にはそれぞれのチャットにどのくらいの人々が参加しているかが表示されています。ここから、この「メディア表現学会(仮称)」に入りますと、このシンポジウムがライブストリーミングで流れていて、この右側のコラムに皆さんが集まっている状態が表示されます。これによって皆さんが一ヶ所に集まっていることを感じつつ、ボイスとテキストのチャットでやりとりもできるという仕組みをつくっております。

どうしてこういうものをつくろうと思ったのかを説明します。今回のイベント中ずっと展示されているもののなかに《i.frame》についての資料展示があります。オンライン・ホワイトボードの「Miro」を活用したものになっていて、最初に出てくるのは《i.frame》というものについての文章で、本イベントの説明文も掲示しています。このボードにはここに辿り着くまでがどうだったのかも説明してあります。遡りつつ、かいつまんで重要なところをお話していきたいと思えます。

ちょうど1年くらい前に「IAMAS OPEN HOUSE 2020」(2020年7月23・24日開催)が開催されました。それまでは対面だったものをオンラインでの開催に変えたのですが、そ

のウェブサイトをつくっているうちに、どうもこれは今までのイベントのウェブサイトと違うなということに気づきました。これまでにつくられてきたのは、IAMASという施設を使って開催するイベントに対して、それを広報するためのウェブサイトでした。これに対して、ウェブサイト自体がイベントの会場になるというと全然考え方が違う、新しい文法が必要なんじゃないかということがわかってきたんです。考えてみれば、ウェブサイトに含まれる「サイト」は会場という意味も持つわけですが、一般的にはウェブサイトページをまとめて置いておく場所というふうに解釈されます。このウェブサイトという時の「サイト」という言葉をもう一度読み込んでいくと、いろいろ気づきがあるのではないかと、この時考えていました。

この時はまだその議論の途中のまま時間切れでイベント開催に至ったんですが、そこからいくつかの試行的なイベントをやり、その間にも参考になるようなことがありました。例えば、ゲンロンが運営するプラットフォームで「シラス」というものがあります。一見すると、既に動画配信のプラットフォームにはYouTubeやVimeoなどあるので、そうしたものでいいんじゃないかと思うんですが、自分たちが思い描く世界観を実現するためには独自のプラットフォームが必要だったんです。他にも、劇団ノーマーツの『それでも笑えれば』の公演——私は2020年を代表する演劇作品だと思っているんですけども——も2020年12月の末にありました。それと同時期に、私たちもオンラインで展覧会をやっていました。これはプロジェクトに参加している学生の作品を何点かインターネット上で公開するというもので、この時にまた新たに気づいたことがありました。とこかの美術館で展覧会を開催するには、色々なものを集めてきて、その会場で開催するわけですが、そもそもインターネット上で開催するなら、それが一ヶ所に集まっている必要はないのではないかとことです。ですから、この時は同時多発的にインターネット上の様々な場所で開催し、それらを全体で展覧会と呼ぶということをしました。ただ、この時点では、先ほど岩城さんが紹

1 本イベントは、2021年7月22・23日の2日間に渡って開催された。

2 会期中のWebサイトの様子については、本イベントのレポート記事で確認できる。佐々木樹『「iamas open_house: 2021」における共集性一場所感の共有から距離感の測定へ』(2021年09月22日掲載) <https://www.iamas.ac.jp/report/iamas-oh2021/>

介された共集性の視点が抜けてしまっていて、みんな個別に見るだけで、そこに集まることもないし、何か全体で纏まりが生まれることもなく、その間に繋がりが生まれることもない。これはやはり考え直さなければいけないということで、その翌月に開催した時には、ひとつのウェブサイトそれらをまとめて見られるようにしました。ここで使ったのが、インラインフレームというウェブの技術です。これは、他のウェブサイトのあるページなどをそのまま自分のページに貼り込むことができるというものです。ですからインターネット上でバラバラに、それぞれの人、展示や作品が活動していることは変わりませんが、それらに枠を当てはめて、あたかも一ヶ所にあるように見せ、そこに繋がりとまとまりを生み出していくということにトライしたんです。このトライの当初は、今紹介している資料のように、ズームイン&ズームアウトしながら能動的にそれぞれを見ていくようなものというのを考えていました。ちょうどその頃、ボイスチャット——当時Clubhouseが日本でもかなり流行り始めた時でもありましたので——音声という、身体にかなり近いメディアを使っての、リアルタイムのコミュニケーションに、何かヒントがあるのではないかと考え、ボイスチャットを取り込んだ形で開催をしました。

そうしたものを経て、さらに2021年の3月31日には「メタ・モ(ニュー)メント2021」というイベントを行いました。この際に、インターネット上に展開されているいろいろなものに、ボイスチャットのようなレイヤーをかぶせ、それぞれバラバラになっているものが繋がりと纏まりをもって見ることができるよう体験をつくり出そうというところに到達しました。そういった試行錯誤を経まして、「iamas open_house: 2021」を、今回もオンラインで開催するとなった時に、松井茂さんから、そのプラットフォームとして《i.frame》を使ってはどうだろうという提案がありまして、これを受けて、この3月のイベントに使用したものを再構築して今回利用することになりました。

その際に大きく参照したのが、表象文化論学会の学会誌『表象』15号に掲載されている対談で岩城京子さんが紹介された「共集性」という概念です。私たちもそれまでいろいろと議論

を重ねてきたんですが、この共集性という概念で捉えると、かなり解像度が高まり議論に深みを与えることができるようになると思えました。

たまたまですが、『表象』15号の刊行と同時期に、サカナクションの山口一郎さんが、当初は対面で開催されるはずだったコンサートが延期になったため、自宅からライヴを行っていました。こうした試みは、2020年、非常にたくさん起きてきたわけですが、そうした場において、今まで対面で行われていたようなもの——特に演劇の場合にはそうしたものが重要だと思うんですけど——に勝るものをこうしたオンライン、情報空間でつくるのはまだまだ難しいとは思いました。けれども、それらに加わる形で、上述したようなものが入ってくることはできるのではないかということが、こうしたイベントにおいても、メッセージとして発せられていたのではないのでしょうか。

私たちとしては、こうした情報空間における取り組みを試行しつつ、これらが今後当たり前になっていった時に、物理空間と情報空間の両方における様々な取り組みをうまく組み合わせるようなあり方を探っていきたいという思いから、この《i.frame》を提案するに至りました。

もともとインラインフレームの略は「iframe」で、これに対して《i.frame》とiのあとにドットをつけています。これは、そこに「インライン」以外の意味をもたせたいという考えからです。例えば「invisible」だったり、「inter」かもしれない。この見えない枠があることによって繋がりと纏まりが生まれているということを想像できるような名前にしようということで、《i.frame》と呼んでいます。言い忘れていたことがひとつありました。こうやって多くの人々が集まっているという時に、たくさん集まっていることは伝えたいけれども、それを数としては決して扱わないようにしようと、今回考えています。限られた表示スペースだと5人くらいの参加者を最初に出して、「他35名」みたいに表示してしまいがちなんですが、そういうことは一切しないと、そんなことを徹底して取り組みながらつくったプラットフォームです。ということで、私からは以上簡単ではありましたが、《i.frame》についての説明でした³。

3 その後、オープンソース化した《i.frame》を2021年12月に公開した。<https://github.com/archival-archetyping/i.frame>

オンラインに劇場をつくり出す挑戦

藤木良祐(劇団ノーミーツ、オンライン劇場ZA)

僕たち劇団ノーミーツは、ここ1年ぐらいオンラインで演劇を届けるという体験をつくり続けています。現在は平均27歳の24名が集まっている劇団です。設立当初はたった3人のメンバーで、短編作品を制作し、外に出て上演をしていました。2020年の夏、新型コロナの感染拡大が国内でも本格化し、外出が難しくなったタイミングで家を出ず、1回も会わずに何か物語をつくれないうということからオンラインでの制作が始まりました。そこから徐々に、電通、博報堂など広告代理店のプランナーや、東北新社などでディレクターをしている方や、IAMASの卒業生の鈴木健太さん、エンジニアなど、幅広い職域の人たちが集まって演劇をオンラインで届けていくということをやっています。

そのなかで今日お話をさせていただくのは、UXデザイナーでプランナーの僕、藤木良祐と、劇団ノーミーツの立ち上げメンバーのひとりでもあり、脚本家や、物語の基本的な演出を担当する小御門優一郎です。僕からは、ノーミーツがやっているオンライン演劇のプラットフォーム「オンライン劇場ZA」の開発責任者として、そこでの体験のつくり方についてお話ししたいと思います。

この1年間で色々な取り組みをしていまして、最初は短編演劇をTwitter上にアップしたり、Zoom演劇から始めました。劇場で演劇をやるのと同じようにオンライン公演でもお金を取って人を集めて、自主興行事業にも着手しました。他にも、サンリオピューロランドやHKT48とのコラボ興行を一緒にやったり、物語をつくるという文脈では、映像作品のプロデュース事業などをやってまいりました。

今日は自主興行事業について主にお話します。自分たちは物語も脚本も自分たちでつくって、演者も自分たちでオーディションをして、公演をいちから、つくりあげてきました。まったく無名のインディペンデントで立ち上がったにもかかわらず、数日間の公演だけでチケットもちゃんと売れて、旗揚げ公演の来場者数は最終的に5,000人に達し、2作品目では7,000人という非常に多くの方に参加してもらいました。

Zoom演劇は、Zoomが身の回りでも定着し始めて、リモートワークにどう立ち向かうのか考え始めた頃、2020年5月に立ち上げた公演です。Zoomという誰もが使える簡単なテクノロジーを使って演劇をすることをまずやってみたのが1作品目『門外不出モラトリアム』です。2作品目の『むこうのくに』

ではスクリーンをオンラインでなく舞台装置として見立て、インタラクションに挑戦しました。例えば、観客とのチャットも公演に合わせて変わっていくUIとして捉えました。「ヘルベチカ」という未来のSNSをテーマにした物語の舞台では、サイトにアクセスする時も、チケットを購入した後に発行されるパスワードを入力してもらうことで配信サイトに接続できるという体験をつくりました。2020年末にやっていた3作品目の『それでも笑えれば』という公演では、観客の選択が物語に反映していくインタラクティブ演劇にも挑戦しました。こうして、3作品つくっていくなかで、自分たちがやっていることを形にして、人をもっと沢山集めたり、いろんな演劇や劇団に広げていけたらなという思いで、「オンライン劇場ZA」という劇場を立ち上げました。ここで、自分たちがチケットを販売して公演を配信するプラットフォームの開発と運営もしています。

「オンライン劇場ZA」の映像があるのでご紹介させていただきます。

(映像)「オンラインで貴重ZA、誕生します。『座』は古くから舞台を意味する言葉。数百年の歴史を持つ演劇を、もっと身近に、これからの時代の演劇の新たな可能性に挑戦する新しい劇場です。あなたのスマートフォンやパソコン、タブレットが世界にたったひとつのステージに。家でも外出先でも、友達と、家族と、世界中の人々と、同じ時間を一緒にの空間を共有することができます。ZAは演劇の可能性をもっと広げるべく、今までの劇場ではできなかった体験を目指します。観客が物語を選ぶ演劇、役者と会話できる演劇、国境と言語を超える演劇に、街なかを移動する演劇、あなたの生活に入り込んでいく演劇、劇場と劇場を繋ぐ演劇。役者の視点って、どうなっているんだろう。ドローンだって、ロボットだって使えるかもしれない。この劇場で、あの劇団はどんなことをするんだろう。どんな物語が描かれるんだろう。あらゆる才能がこの舞台に集結します。オンライン劇場ZA。未来の演劇をここから。」

これまで自主興行をやってきた過程で、自分たちのプラットフォームを持ち、もっと新しい形で演劇を広げていきたいと思っていました。それから、コロナ禍というタイミングで、今でしかできない、新しい表現手法で、世の中に広げていく挑戦ができたという思いで「オンライン劇場ZA」をつく



『むこうのくに』の舞台となる SNS「ヘルベチカ」の画面。演者と観客が「ヘルベチカ」上のチャット欄で会話する。

りました。僕は、オンラインで数万人の観客を集めて、集まってきた観客が熱狂するコンテンツと場所をつくり続け、届けていくということができていると思います。

オンラインで演劇を届けるにあたって、僕らが考える共集性とは、「劇場感」をつくり出すことで生まれる体験だと思っています。そもそもオンラインという場所で再現性を追求した結果、共集性は希薄化するんじゃないでしょうか。オンラインは、いつでも見られるとか、何回見てもデータが劣化しないとか、誰がいつ見ても同じ体験ができるというふうに、良い点も多いかなと思うんですけど、その一方で、再現性というところを追求していくことで損なわれてしまっている体験があると僕は考えています。

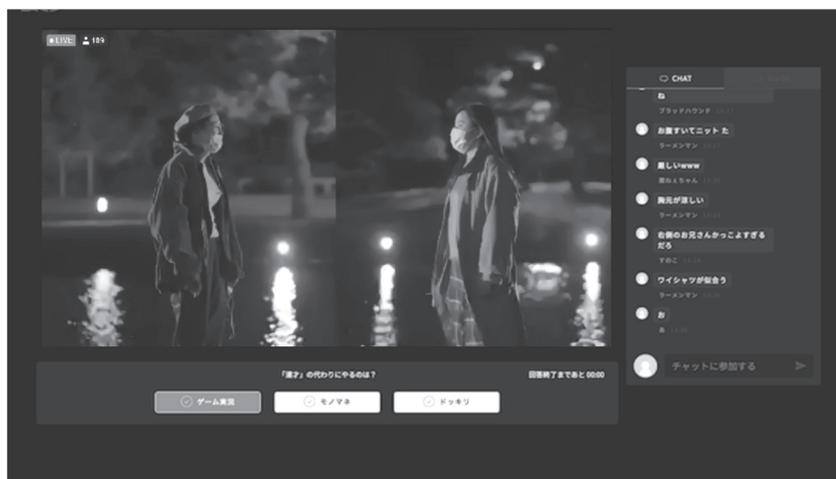
例えば映画館とか劇場で、みんなが集まって同じ時を過ごしながら、固唾を呑みながら一度きりの体験を目撃する瞬間。これは物理空間の劇場や映画館では当たり前なことだけれど、オンラインという場所では損なわれてしまっている体験でしょう。そうなった時に、僕ら劇団ノーマーツとしてひとつ、作品をこれからつくっていくなかで、まずは前提となる「劇場感」をつくる必要があるんじゃないかというところから考えました。実際に「劇場感」ってどうやっつくったらいいかは、これまで議論してきました。そのなかで、次の3つの性質をつくり出すことで生まれるグルーブ感が「劇場感」なんじゃないかと仮定できたと思います。

まずひとつは、僕たちは一度きりの体験を目撃してるんだという希少性。通常の演劇も劇場に足を運んで実際に見に行くという、ひょっとしたら今日の体験と明日の演劇の公演は違うかもしれないという一回性があります。その瞬間、その場を目撃している希少性とも言えそうです。次に、オンラインで見えてもその世界や場所に入り込んでいけるような没入性。3つ目は、一緒に1,000人とか1万人近いお客さんが劇

場に足を運んで、同じ時間を共有しているんだという同時性。この3つが重なった時に、オンラインで演劇を届けるにあたっての共集性や劇場感というのをつくっていけるんじゃないかなと思っています。

具体的にひとつずつ説明してみようと思います。まずは1度きりの体験を目撃する希少性です。僕はを、どんなに難しい撮影でもかならず生配信で届けることに挑戦してきました。例えば技術的には結構大変なのですが、最後のクライマックスのシーンをドローンで上空から撮影するという演出も、毎回、すべての公演で生配信してきました。基本的に制作をしている際もチームで対面では会わなかったり、家を舞台にするため、リモートでの撮影にも挑戦してきました。録画収録ではなく、GoProをつけて、スライダーでカメラをパンさせていきながら、物陰に隠れた時に、演者は裏で早着替えをして物語を伝えていくなんでいう舞台裏もあります。1回1回の公演で、ひょっとしたらどこかで失敗をしてしまうかもしれないという場面がもちろんありますし、そういった1度きりの体験を見てるんだということも観客がわかるようにして、「こんなすごい挑戦を僕たちは今見てるんだ!」という感覚や、失敗してしまうかもしれないというハラハラ感、この1度きりの体験を伝えていくということで観客を釘付けにしていくのが大事だと思っています。

次が、世界や場所へ入り込む没入性です。僕は配信サイト自体も作品の世界を表す舞台として機能するようにつくっていました。例えばこれは『むこうのくに』という2作品目の作品ですが、配信サイトが物語の舞台設定に応じて夜の時は夜の雰囲気を出したり、あやしい展開になったらあやしい雰囲気を装うというふうに、配信サイト自体も、演劇の舞台装置として見立てて公演していました。2作品目のテーマが未来のSNSだったので、そこに入り込んでいくような演出もし



『それでも笑えれば』より、観客がストーリーの展開を選び、その選択がリアルタイムに反映されながら生配信が続く。

て、没入感をつくりました。また、配信サイトの下に、観客が物語を選択できるボタンを用意し、何パーセントの人がこの選択をしたか、その場で出た結果に応じて演者がセリフを変えたり、物語のプロットをその場で変えていくというような演劇にも挑戦しました。観客自身が物語に介入していくというような体験づくりも積極的にトライしてきました。

最後は、同じ時を共有しているというところを伝える、同時性です。

(映像)「では、コメント欄の方から、まずは、こんばんはと入力して送っていただけますでしょうか。行きますよ、せーの、こんばんはー。」

といった、演者がチャットに出てくる、チャットの観客と会話する少しメタ的なやりとりみたいなのも残っていて、

(映像)「あー流れてきてましてありがとうございます。コメント欄楽しいでしょう。お酒開けていいですから書いてくださったお客様、開けていいですよ。」

この作品だけではないんですが、すべての作品で、かならずチャットに流れてきた言葉を演者が読み上げたり、同じ時間を僕たちは共有してるんだって伝えるような取り組みをしています。他にも、オリジナルの開発のチャット機能をつくって参加している人同士が会話できたり、配信のライブ数も視覚化し、今僕たちはこれだけ多くの人と同じ体験をしているんだというところを積極的に伝えています。

このように、希少性、没入性、同時性という3つの性質を意識しながら、共集性が生まれる体験をつくってきました。そのなかで、とても不思議な経験として印象的だった出来事があります。3作品目の『それでも笑えれば』の千秋楽の公演で、ラストシーンを屋外で撮影して生配信するのに挑戦しま

した。しかし、屋外でインターネット環境の検証もなかなかうまくいかず、演者の2人の声もマイクで拾えなくて、配信がとても不安定になってしまい、ラストシーン直前で数十分近く配信画面を一時停止しなければいけない事態になってしまったんです。その時に僕ら演劇を届ける側としては、チャットが誹謗中傷とか、せっかくお金も払ってるのにどうしてくれるんだみたいな声で溢れるんじゃないかと怯えていたんですが、実際は配信停止する数十分の間に、応援する言葉、「もっと頑張れ」とか、「ずっと待ってるよ」といったコメントが数千近く集まっていて、とても不思議な体験をしたと思っています。

なぜこういう結果になったのかと考えてみると、やはり、1度きりの体験を目撃している希少性と、一緒に作品をつくっているんだぐらい入り込んでしまう没入性と、みんなで同じ体験を共有しているんだという同時性が合わさって、共集性というものが生まれたからなのではないでしょうか。観客も一緒に集まってひとつの作品や体験をつくり出している感覚まで到達すると、先ほどのお話したようなことが起きていくのかなと思っています。

以上のように、僕らが考える共集性をお話させていただきました。やはりオンラインで演劇を届けるにあたっての共集性とは、劇場感をつくり出していくことで生まれていく体験なんじゃないかと思っています。それをつくり出すためには、観客を集めるような希少性と、集めた関係を釘づけにして、世界に入り込んでいくような没入性と、その没入した空間が自分ひとり孤独なものじゃなくて数千とか数万人とかと同じ時間を共有しているんだというところを伝える同時性を意識することが大事なと思っています。

美術制度を解体するオンラインの可能性

伊村靖子(芸術学、IAMAS)

私からは、『『展覧会』の解体へ』と掲げて、インターネットと作品流通というテーマで話題提供をしたいと思います。今日は、基本的には演劇と共集性が大きなテーマになっていくと思いますが、ではなぜ展覧会をテーマにするかという、この1年半ほどの間に、配信によってあらゆるジャンルの表現が映像化するという経験を私たちは経て、改めて展覧会をどのような場と捉えることができるのかについて考えてみたいと思ったからです。基本的には演劇や展覧会は「ライブネス」や「現前性」に依拠する体験で、そこに集約され、強い求心力があります。それとは別の方向で、オンラインのメディア環境での体験を経た後に、それが可能にした場とはどのような場であるのか。またそこで、鑑賞体験における公共圏とは何なのかを考えているという背景があります。そのうえで、今日のお話は次に挙げる3つをテーマにしたいと思っています。ひとつ目は「1995 / 2021 メタ・モ(ニュ)メント2021」で、このシンポジウムを主催しているプロジェクト「Archival Archetyping」が企画をした「メタ・モ(ニュ)メント2021」というイベントと、そのアイデアの源泉となった概念を1995年に遡って考えるという主旨でお話します。次に「展覧会vs.作品」ということで、1990年代のインターネット・アートを切り口としてパフォーマンス・ヴィジュアルというものについて考えてみたいです。最後に、2021年に京都国立近代美術館から巡回したピロロッチ・リスト展を例に挙げながら、「既存のプラットフォームを読み替える『共集性』の再編」をテーマに考えてみようと思います。

では、「メタ・モ(ニュ)メント2021」というのはどういうイベントだったのか。これは今の《i.frame》の前身にあたるプラットフォームで行われた展覧会で、2021年の3月31日の9時から21時という12時間の1日限りのイベントとして行われたものです(12頁)。ウェブサイト上の右寄りに四角く区切られた枠が並んでいて、ここからひとつひとつの作品を体験できたわけですが、そのプラットフォーム上にアクセスすることで、個別の作品を体験するだけでなく、同じページの下部にはタイムテーブルがあり、12時間という時間をどのように使うかということが肝になっていたと思います。また、今のプラットフォームにも関係していますけれども、ボイス

チャットでのコミュニケーションも鍵になっていて、12時間通じて、ボイスチャットで居合わせた観客と一緒に作品を見ることができるよう空間が実現していたというふうに言えると思います。

私は一観客として参加したという立場ですが、このイベントを通じて、展覧会など制度の枠組みについて考えるきっかけになったことがあります。もともとこの「メタ・モ(ニュ)メント」というタイトルは、メディア・アーティストの藤幡正樹さんが1995年に考えていた言葉から発想され、インターネット上にモニュメントをつくることは可能なのか、という問いから始まっています¹。95年のインターネットというのは、今とはまったく様子が違って、今でしたらスマートフォンで常時インターネットと接続されているという状態がありますが、当時はそうではなかった。アクセスもまだ企業や大学に所属する一部の人などに限られていて、そういう環境に置かれた人たちが、藤幡さんの作品にアクセスすることによって、一時的に時空間を共有するということが、驚きを伴う、新しい体験として受け取られていたという面がありました。そこでつくられる空間というのは、一般的な意味でのモニュメントではなくて、それを——メタと言っているわけですので——どういふものか想像させるようなものになるだろうという、かなり先見的な試みだったと思います。3月のこのイベントも、それを下敷きにして提案をされていて、松井茂さんでは、「この恒久的だと思われるフォーマットや権力が削ぎ落としていたモーメントにこそ、モニュメントが存在していたかもしれない」というふうに関心主旨で述べています。そこで、モニュメントの一部をあえて括弧に括ることによって——言ってみれば共時性ですよね——そこに可能性を見ていたイベントだったと思います。また、ここで行われることというのは、おそらく議論のなかでは展覧会という話から始まっていたと思うんですけど、そういった枠組みにとどまらないような、遂行と展示であったり、プロセス、過程と記録であったり、作品と展覧会、作家と観衆、美術館とアトリエというような、芸術の基本原則になっているようなもの問い直しが含まれていたと言えます。興味深いことに、このイベントの記録を後から見せたら、展

1 藤幡正樹「Peep HoleからMeta Monumentへ」『巻き戻された未来』(ジャストシステム、1995年)177-187頁を参照。

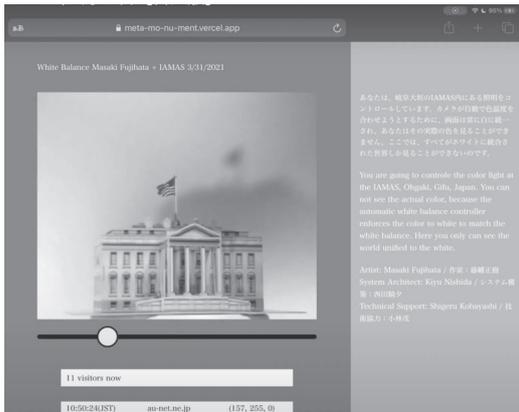


図1 《White Balance》のブラウザ画面

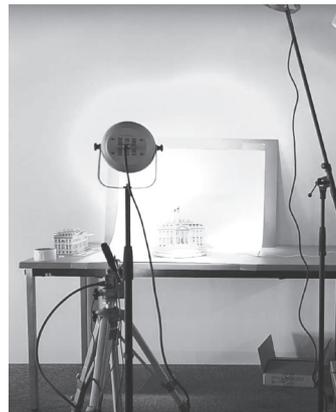


図2 藤幡正樹《White Balance》(2021)。ホワイトハウスの模型を回転させ、LED照明を照射する様子



図3 クワクポリョウタ《その下にすむ空のスケッチ》(2021)のTwitter画面(3点)

覧会に代わるメタファーが必要なのではないかという発言が出てきていたんです。

藤幡正樹さんは「メタ・モ(ニュ)メント2021」にも参加していて、そこで発表されたのは《White Balance》(2021)という作品です。ホワイトバランスというタイトルから想像力をかきたてられますが、「Black Lives Matter」に呼応して提案されました。また、中継がひとつのテーマになった作品で、今回も、会場での共同体験と並行して、写真や映像の公開することを許容していました。またIAMASのある岐阜、大垣につくられたスペースを中継し、《i.frame》上で見るできるようになっていました(図1、図2)。中継する際には、カメラ越しに映像を見ることになるわけですが、この作品では、カメラの補正機能を利用して中継しています。体験としては、ブラウザ上で観客がスライダーを左右に動かすことで、現地に設置されたLED照明の色を変えることができるようになっています。しかしながらその色を変えるやいなや、カメラの補正機能ですぐに白く戻ってしまう＝ホワイトバランスをとるというようなことを経験しながら、そこからその作品を読み取っていくんです。面白いのは、先ほどもお話し

たように、ボイスチャットが実装されていたので、このひとつの作品を他の人が体験する様子を見ながらこの作品について話し合ったり他の鑑賞者が操作する様子を眺めたりということが実現していました。

次に、クワクポリョウタさんの作品《その下にすむ空のスケッチ》(2021)を紹介します。この作品はARのアプリケーションで横田空域を見られるようになっています。横田空域というと実際にはかなり広い領域なので、全体を見渡すことはできないわけですが、このイベントが開催されている12時間の間にクワクボさん自身が横田空域を移動しながら、各地で撮影した映像を観客と一緒に回って行きます。クワクボさんは最後、横田基地に行かれ、作品にアクセスした人たちが各自のいる場所から撮影した写真や映像をTwitter上に上げていき、横田空域という見えない領域を可視化していくことを試みました(図3)。

続いて、彫刻家で批評家でもある小田原のどかさんの作品《March 31st, 2021》(2021)です。彼女自身元々、モニュメントをテーマにした作品を手がけておられます。今回、オンライン上で展示されることを前提に、はじめて作品をつくっ

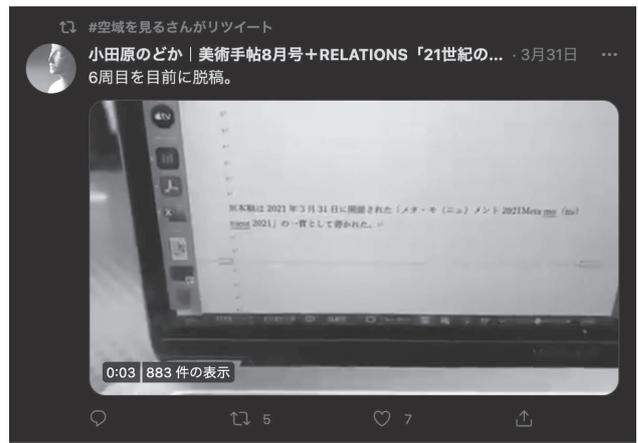


図4 小田原のどか《March 31st, 2021》(2021)のTwitter画面(2点)

てくださいました。彫刻家として自身の作品を映像で見せるということは、オリジナルな作品の代替ということになるのでかなり気を遣い、または警戒しながらメディアと付き合っているところがあったと思います。この作品は、1962年のハイレッドセンターによる《山手線事件》なども意識してのことだと思いますが、山手線を何周もしながら、彼女自身の原稿を仕上げていく様子をTwitter上にアップしていくというものです。普段フォーカスされることのない彫刻家の身体というものを、その場限りの記録として発信していくというやり方で作品が制作されました(図4)。おそらくそういう意味でも、ここに参加した人たち自身にとっても、普段にはない試みになったと思います。

「メタ・モ(ニュー)メント2021」は、実際にはオンサイト展示の代替ではなく、出演者や観客がそれぞれバラバラの場所から参加するので場合によってはすれ違うこともありました。またライブで行われた作品もあれば、事前に収録された作品も混入していながら、その見分けが判然としていませんでした。それから、声によるコミュニケーションが前面に出た経験だったと思うんです。1日限りの展示を、ボイスチャットで集まった作家と鑑賞者が一緒に展示を体験しながら過ごすというところに、今日のひとつの「共集性」が出現していたと思います。一方で、もうひとつ考えておきたいことがあります。このイベントがプライベートなラジオのようなものではなかったか、そういう繋がり方を生み出していたのではないかということです。これはクワクボさんからのご感想だったと思うのですが、このイベントはマスメディアとしてのラジオではなくて、局所的なネットワークをつくり出すという意味でのラジオだったように私も思います。

以上の点から、そもそも、インターネットが可能にした作品流通とは何だったのかということを確認しておきたいです。1990年代にインターネットによって可能になったのは、

展覧会のような第三者によってオンラインされる場ではなくて、作家自らが作品を流通させることだったのではないのでしょうか。なおかつそれをメールで送るなどして、相互作用や双方向性を求めた一種の運動としての側面を持っていたと思います。ステファン・ウィルソン(Stefan Wilson)の「インフォメーション・アーツ」(Information Arts Intersections of Art, Science, and Technology, MIT Press, 2001)の5つの条件を引いておきます。「個人同士の繋がり」、「コラボレーションとグループワーク」、「分散型アーカイブの創造」、それから「国際性」という新しいネットワーク、そして「ウェブ・コンテキストへのコメント」です。今までのアートのコンテキストとは違う「現在性」が、ウェブをベースに与えられたと思います。こういう90年代にインターネットが持っていた可能性を振り返った上で、2021年のインターネットにおいて、局所的なネットワークを原動力とする空間を成立させることは可能なのでしょうか。ここで問題提起したいと思います。

最後に、もうひとつ今日提案してみたいと思ったのが、オンラインでの経験を経て、既存のプラットフォームの読み替えが起こるのではないかと、そこに共集性の再編が起きるんじゃないかと、ということです。冒頭でもお話したピピロッチェ・リストの展覧会(図5)は、緊急事態宣言のなかで実施され、京都国立近代美術館での展示は途中で休館になることもありました。その休館中にインスタライブが行われていて、映像インスタレーションの配信が行われたということから、少し考えるところがあったんです。そもそも映像作品を映像で見るとは一体どんな体験なのかという疑問を持っていましたが、予想以上に機能していた面がありました。その後、緊急事態宣言が明けて私自身も見に行くことができたわけですが、そこに居合わせた観客が、ベッドで横たわりながら、映像の光に包まれるというある種スペクタクルな経験を



図5 ピピロッチェ・リスト《4階から穏やかさへ向かって》(2016)。2021年、京都国立近代美術館での展示風景。撮影：表 恒匡 © Pipilotti Rist

共有する空間でした。リスト自身は、パーソナルな作品体験をとて意識している作家でもあって、過去には、ルイジアナ美術館で開催された展覧会のカタログで、ARで自宅の空間の中に作品を配置して鑑賞するというような試みもしています。こういったテーマやメディアの使い方がなぜリストの場合に有効なのかを考えると、プライベートとパブリックの境界を行き来するということに、彼女のフェミニズムの戦略や可能性というものがあり、そこでメディアが非常に有効に機能しているからだと思うんです。また、オンラインということから少し離れますが、プライベートとパブリックの境界を行き来するというリストの試みというのは都市空間のなかでも展開されます。画面にお見せしているのは《Open My Glade (Flatten)》(2000)のタイムズスクエアでの展示風景で、自身の顔が大きく写っている映像作品を商業空間に設置しています。ガラス越しに閉じ込められたかのような1人の女性として、リストが顔をガラス板に押し付けているような映像

作品です。この作品の背景にはいくつかリファレンスがあって、ひとつは、アナ・メンディエタの作品で、もうひとつはオーストリアのビルギット・ユルゲンセンという人の作品。やはりガラス越しに女性が自分の顔を押し付けるというような表象があり、ユルゲンセンの場合には家に閉じ込められた主婦という表象ですし、メンディエタの場合にはキューバ出身の作家という出自を反映させるような面があります。そういうことを想起させる伏線を周到に用意しながら、商業空間で演じてみせるということにも、美術を社会に機能させる彼女の戦略があるように思います。

色々なメディアの可能性が、コロナ禍のこの1年半ほどの間に模索されたと思います。そのひとつの可能性として、プライベートとパブリックの境界をどのように再編し、再接続できるのか。そこに共集性のプラットフォームを揺るがす可能性があるのではないかと、私からの話題提供とさせていただきます。

配信における没入感の深さを探る

三輪眞弘＋前田真二郎(タイムベースメディア・プロジェクト、IAMAS)

三輪 僕は作曲家で、前田真二郎さんは映像作家ということで、今日は私たちから2020年の9月17日に行ったライブ配信イベント《三輪眞弘祭—清められた夜—》についてお話ししたいと思います。実は、イベントの1年前から、岐阜市のサラマンカホールというクラシック専用の非常に響きの良いホールで何かをやろうと話していて、最終的に僕の作品を集めたコンサートをやろうというところまで決まっていた。ところがいよいよ、2020年に入って本格的にプログラムを決めていかなければならないというところで、新型コロナウイルスが蔓延しました。特に最初の頃は、イタリアなどの状況が大変ひどく、どうなるのか非常に不安でしたよね。9月のコンサートはまだ先だけれど、どうなるかわからない。もしかしたら中止になる、あるいは無観客になるんじゃないかと思ったりと、それだったら最初から無観客で行こうという判断をしました。そこで、予定されたコンサートを配信するのではなく、配信を前提にイベントをつくらうと考えました。僕は作曲家として、コンサートホールで何をやるべきかと考えるわけですが、配信そのものを作品として考え、配信そのものが作品だというふうに定義しておそうと思いました。ちょうど横にいた映像作家の前田さんに一緒に考えてくれないかと声をかけ、前田さんもそのような趣旨をすぐにわかってくれたので、ふたりでイベントをつくりあげました。配信には配信でしかできないような可能性もあるのではないかとよく言われますし、それはそうだと思います。ところが、基本的に僕は配信に対して悲観的な人間だったので、ある意味では、もうこれで音楽は無理だなと思っていたんです。つまり、同じ時空間を共にする体験というものが、音楽では大前提になっていますし、僕自身は録音された音楽と、生で聞く音楽というのが根本的に違うものだ、と長い間言い続けてきました。スピーカー越しに聞く音楽というものは音楽ではない、とむしろ主張してきた人間なので、配信しかできないとなったら、これはいよいよ音楽の終わりなんだと、悲観的になりました。

それでも、配信イベントで何ができるかということを考えようと、前田さんと相談しながらコンサートをつくっていったわけです。サラマンカホールという素晴らしい会場があるということは変わらなかったの、それを前提に、ライブ配信でしかできないこととは何だろうと、いくつか考えました。

ひとつは、火、炎を使うというアイデア。それからもうひとつは、日本時間で真夜中にやるというアイデア。これもコンサートホールでは通常許されないことです。それから、生きている鶏をステージに放つというアイデア。なぜかどうしてもそうしたかったんです。それから、普通は観客席からステージを見る、つまり演奏者は観客席に向けて演奏するという方向性があるわけですが、それを逆にして、サラマンカホールのステージの背後にある巨大なパイプオルガンに向けて演奏する。僕の言葉で言えば、音楽を奉納するというような、そういう意味合いで全体を考えていきました。炎は使わなかったのですが、夜の11時から夜中の2時過ぎまで約3時間の公演になりましたし、実際に鶏をステージに6匹放しました——それだけのためにステージから横の壁まで全部養生しなければならぬという大変な苦勞もあったんですよ。それから、一切収録をしませんでした。つまり3時間ぶっ続けでやったわけです。事前の収録をしないということはどういうことかということ、もうその1回だけのためにすべてを準備しておくなければいけないということです。それは機材面でも、人手の面でもトラブルの可能性からいっても、部分的にでも事前に撮っておいたらとれただけ楽だろうと思ひ知らされました。でも全部ライブでやるんだと決めていました。

やはり新型コロナの世界的な蔓延で、いちばん僕が衝撃を受けたのは、経済的な打撃や打撃の規模の大きさということではなく、いわゆる宗教的な集団礼拝が禁じられたことです。お葬式が禁じられ、亡くなった人をすぐにそのまま埋めなければならなかったということを海外の報道で知って、ああそうか、人間というのは、今そういう価値観で世界を生きているんだと、改めて思ひ知らされました。もちろん宗教家で異を唱えた人はいただろうけれども、いわゆる僕らの社会がオフィシャルにそれらを禁じて、暴動が起こらなかったという意味において、ああ今世界はこんなふうになっているんだということをしみじみと感じたのです。

僕からは最後に、映像をお見せしながらコンサートの様子を少し紹介します。

ステージ上に書かれた五角形の上を、パフォーマーが決められた規則に従って移動し、対角線上を歩く時には五角形の中心にいるダンサーに粉をかけていきます。それをひたすら2時間以上続けます。その間に箏の作品や、パイプオルガン

を使ったオケゲムという作曲家のレクイエムなど、独立した複数の作品が挟まって演奏されるという内容です。また、両サイドにいるガムラン・アンサンブルが、そのパフォーマーの動きを読み取りながら、ジャワガムランの様式で演奏するというイベントでした。最後は布教放送というインターネットストリーミングの作品に接続するという形で終わります。その間、例えばステージ上で撮られた写真をその場でクラウドにアップロードしたり、詩人の松井茂さんがステージ上からメールで詩を配信をするという、映像とは別のメディアによる「中継」も行いました。さらにそれは、メールは送信相手の人数が多すぎたせいで、何時間も遅れて届くというような、インターネットの仕組みみたいなものを改めて感じさせるようなものでもありました。

前田 僕は先ほどの《三輪眞弘祭—清められた夜—》に映像監督として参加しました。IAMAS内の議論で、コロナ禍の状況を表すキーワードとして、「すべてが映像になってしまった」というのがあるんですけど、映像作家の僕は、その言葉を聞くと、突きつけられるような気持ちになるんですね。そのことについてどう考えているのか問われる立場にあるような気がして。なので、この作品を語る前に僕自身の話を少だけさせてください。僕はだいたい昔から映像作家なんですけど、作り始めた頃は、今のように、誰もが映像を扱える時代ではありませんでした。映像メディアは、マスメディアをはじめとして巨大なものとしてあったのですが、そのメカニズムを理解したいとか、それに抵抗したいといったことから個人による映像表現にアプローチしたところがあり、つまり、僕はもともと映像メディアを疑っている人間なんです。「映像万歳」「映像って凄い」という気分で取り組んでいる人間ではないことを、まずご理解ください。ただ、僕が映像制作を始めた1990年代初頭は、他のメディアに比べて、発信する力、何かを捉えて表現するという部分で、非常に雄弁なメディアだとは感じていて、その時代においてアクチュアルな表現メディアと認識していました。もしかしたら、僕はその時は勘違いしていたのかもしれないんですが、文字や音といったもの以上に可能性がある——それは実は、没入感や、イリュージョンの強さに惹かれていたのではないかと今では思うんですけど——そういう魅力も一方では感じながら取り組んでいたと思います。今その没入感についてどう考えているかという、映像表現の可能性は、強力な没入感を提供することよりも、例えば、瞑想の呼吸のように没入したり、そこから覚めたりといった繰り返しから、自分のコアなところにアクセスしていく、そういうようなことなのかなと考

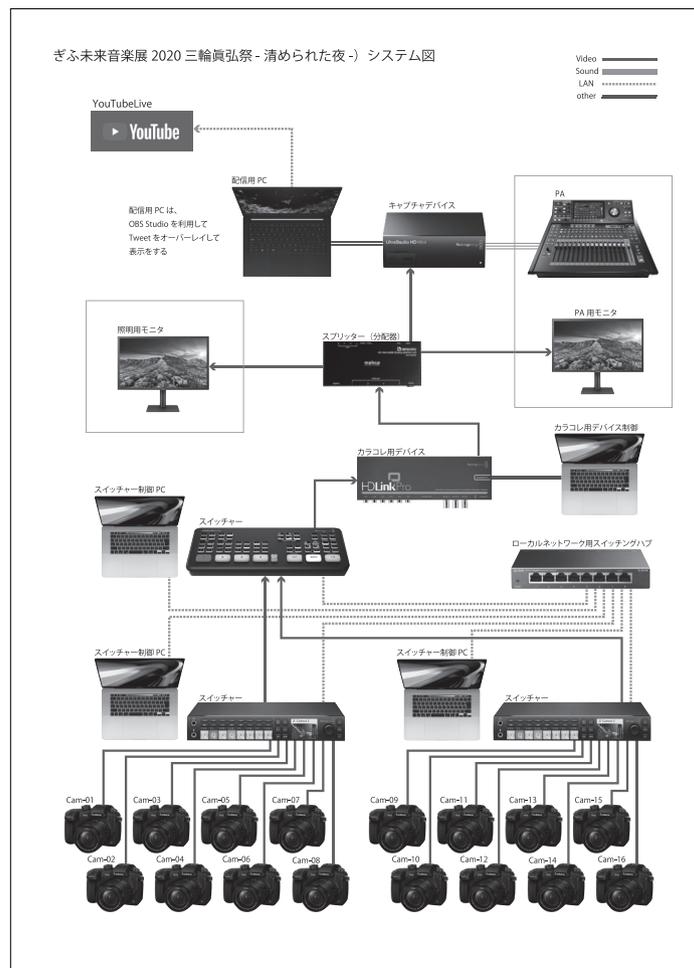


ぎぶ未来音楽展 2020 三輪眞弘祭—清められた夜
(サラマンカホール、2020年9月9日)

ています。

それから、これもよく質問されたり考えたりすることなんですが、「映画鑑賞に一回性はあるのか？」という問いがあります。僕はあまりその部分をちゃんと考えてなかったんですが、2020年に気がついたのは、映画鑑賞における観客の身体、自分が見ている身体というのは、上映空間において特殊な身体になっているということでした。例えば、そこで大声を出したら他の人に迷惑がかかってしまうという意識から、静かにそれを鑑賞する身体になっている。そこにいるのが複数人の場合、他者と一緒に見るわけで、その関わりのなかから自分を潜めた身体——少しネガティブな表現かもしれないですけど——そのような状態になっています。僕はそれはもうその作品に取り込まれた身体と言ってもいいと思っています。上映空間＝劇場で映像を見るという体験は、その作品に取り込まれた状態で見ているということだと考えると、映画鑑賞には一回性があると言えるのではないのでしょうか。三輪さんと松井さんと話していたときに出てきたキーワードに「奇跡を見に行く」というのがあるんですけども、例えば野球なら、ホームランを打つ瞬間、その奇跡を見たいからお客さんが集まるのではないか。テレビ中継の方がクリアに見えるけれども、試合を見に行く人がいるというのは、やはり奇跡を見に行く、そこに立ち会いたいという思いがあるのではないか。では映画にそういう奇跡を見に行くという感覚があるのか。この問いは僕にとって非常に難しい問いで、まだ考えの途中ではありますが、先ほどの一回性の話を踏まえようと、映画にもそういう奇跡はありうるんじゃないか、そんなことを考えています。

《三輪眞弘祭—清められた夜—》の話に戻ります。三輪さんのコンセプトに儀式＝お通夜としての舞台というのがありました。2020年の9月は、パンデミックによる最悪の状況が想像できる時期で、劇場に誰も来なくなるところか、もしかしたらそこは病院になるかもしれない、シェルターになるのか



映像配信システム図 前田真二郎

もしれないといった、劇場が違う空間として活用されていくようなイメージもありました。劇場は映像スタジオになるかもしれない。カメラだけがある観客不在の空間に変容するのではないか。そのようなことも考えてつくってたように思います。本番ではモノクロームで配信しました。三輪さんは最初、Zoomを使った作品として配信作品を考えられないかと話していたんですが、僕はなんとなく直感でそれは違うような気がして、あまり上手く理由は説明できないまま、そうではない方法を模索していったんです。けれど構成を決定する直前まで、舞台の左右に大きなスクリーンを置くという——そこにはグリッド上に人の顔か名前が出ている、要するにZoomの画面が舞台の左右にあり、観客のうちのある選ばれた人たちが見守るなかで奏でられる——そのようなアイデアも、結構最後まで可能性としてはあったんです。最終的に舞台上で映像を使うのはやめることにした理由のひとつは、観客との双方向のやりとりが本当に三輪作品の本質として必要なことなんだろうか考えたからです。むしろその儀式に、

遠隔でもリモートでも立ち会うことができるのか、というところに本気で取り組んだ方がいいな、と思うようになりました。結果、双方向性の部分よりも、3時間というふうに見守れる作品があり得るか、というところに集中しました。

工夫としては、可能な限りたくさん、7台は有人、9台は無人の16台のカメラを設置しました。多視点からのカメラを、あらかじめプログラミングしたスイッチングを用いて、つまり半分は自動制御した状態でカットを繋いで3時間を配信しました。ATEM (エイテム) というスイッチャーが2020年から配信でよく使われていますが、この公演では、コンピュータでそれを制御するシステムを組んで16台のカメラを切り替えています。スイッチングや配信の制御卓は直接舞台を見ることができないバックステージで行っていました。照明担当もディスプレイに映った舞台を確認しながら照明を調整するなど、本当に配信を前提としたつくり方でした。もちろんまだまだ語りたことはあるのですが、私からの話題提供は以上となります。

特殊な身体になるための準備

小御門優一郎(脚本家、劇団ノーマーツ)

今回このシンポジウムに参加させていただくにあたって、同じ劇団ノーマーツの藤木良祐と、改めてこの1年間やってきたオンライン演劇という活動を振り返りました。そもそも共集性という言葉からして、それをどう獲得していくかに意識的に取り組んでいたわけではないんですが、我々の活動が、もしかしたらそういうことができるものだったかもしれないというのを改めて、まとめさせていただいて非常に勉強になりました。皆さんの話題提供からも、「儀式への参与」や「コンテンツを見ている時の特殊な身体」など、気になるワードもいくつかありました。私は普段は脚本家、演出家として、プラットフォームをつくる側の藤木に対して、コンテンツをつくる側として劇団ノーマーツの活動をやっておりますので、オンライン演劇というものがどう共集性を生み出していったかを振り返りつつ、これまで皆さんがお話いただいたことと近いところにも言及させていただきます。

改めて、我々は2020年の春に旗揚げされた団体です。「劇団」とは名乗っていますが演劇畑出身の人間は実は少なく、藤木のようなエンジニアや映画プロデューサー、イマーシブイベントを主催している人間などと、2020年の春頃に撮影現場や劇場もほぼすべて止まっていた、その制約のなかで何か新しいコンテンツを生み出せないかなという意思が一致したメンバーが、広くエンタメ畑から集まって始まります。演劇をアップデートしていこうと始まったわけではないという前提をお含みおきいただいて、見ていただければと思います。

最初は140秒の動画をTwitterのタイムライン上に投げるという形で活動を始めました。Zoomのミーティングルームを用いた「Zoom演劇」というものですが、電話だったら各話者と話者が、電話の糸、線で繋がれていてコミュニケーションしているというイメージですが、このミーティングルームだと、ひとところにオンライン上の仮想のミーティングルームに集まって話し合いをしているというイメージがある。そこに人が出たり入ったりして、会話することで時間が進んでいくというところに、少し演劇性があるんじゃないかということで、140秒で完結する短編コンテンツとしてをつくってアップしていました。これはTwitter上に完パケの動画として上げているので、一回性とはまだ無縁の状態でした。再現性があって誰でも同じ状態のものが見られるわけです。編集せず

に140秒の切り出しという形でつくっていて、ヨーイドンというドン出しで始めて、終わりのドン出しで切る。稽古場での演者の稽古を切り出ししてお見せしているというような印象はあったんですが、まだライブをお見せしているという感覚はなく活動をしておりました。まだこの段階ではNetflixだったりYouTubeに上がっている、データが劣化しない、再現性のあるコンテンツとして活動していて、ここからどうやって、演劇というある種儀式のようなものに観客に参与してもらえるか、見ている人が、このタイムライン上に流れてきたものを見つけてちょっと立ち止まって見るというのではなくて、劇場に足を運んだような気持ちになるにはどうしたらいいかということで、生配信を前提とした自主興行に舵を切っていました。

我々が生配信の長編公演を実施する時は、基本的には藤木からエンジニアがつくってくれたオンライン劇場ZAのような、専用のプラットフォームを使って行っていますが、生配信の形態に移行して初めて、演劇が成立するための「いま」「ここ」という2要素を擬似的に満たすことができるのではないかという感覚がありました。もちろん画面の左上に「LIVE」と出ておりますように、演者は場所こそそれぞれ別々でも、今、この瞬間にどうやら演技しているらしい。我々もそれを証明するために、チャットの感想を拾ったりだとかと、双方向性を強化して行って、間違いなく今やっていますよ、ということ強く観客に対してアピールしていきまして、それはある種、YouTube Live等のライブプラットフォームでも担保できるものだと思います。その次に、場所性、「いま・ここ」の場所の部分はどうやって疑似的に補填するかが、エンジニア等と一緒に努力してきたところで、このオンライン劇場の配信サイトを劇場に見立ててみたんです。例えばYouTubeの動画再生欄とかだと、コンテンツの動画がメインにあって、横には関連動画等いろいろな他のコンテンツへの通路がたくさん開けている状態で視聴します。一方で、劇場や映画館というのはある種の袋小路で、行き止まりの場所にみんながそれを見るために行って、見終わったらまた同じ出口から出るという、その行き止まり性が劇場という空間たらしめているという仮説のもと、例えばこの2作目の『むこうのくに』は、いわゆる細田守監督が描くような仮想空間が舞台で、「ログイン画面」を疑似的につくって、そこから劇場の中に入って



『門外不出モラトリアム』。本作から、Zoom を使って演劇を始めた。



『むこうのくに』の舞台となる SNS 「ヘルベチカ」 のログイン画面。物語の展開に合わせて UI が変化する。

きてもらうという、その体感を疑似的に再現したりと、この場所性をどうやって疑似的に出していくかを、UIのプラットフォーム側で工夫していました。

同時性をどう強化していったかという、我々の公演は、観客に対して最初から最後まで本当に止めずにやってるよというのを強くアピールしようという方針でやっていました。実際の劇場での公演のように、客入れ時間を設けて、配信サイトページ自体は本編が始まる30分前から開けて、観客はそこに入ってくる事ができる。そこには、開場中のBGMが鳴っていて、キャストによる生の前説、諸注意等のアナウンスがある。本編が始まって、その後、アフタートークまで一続きでやる。チャット欄は可視化して、本編の隣に常に表示されている形にしたというのが、共集性を生み出したひとつ、大きなファクターだったかなと我々は思っています。この

チャット欄には、他の観客の感想もリアルタイムでたくさん流れてきて、これがあることで、どうやら私たちは、キャストたちが今演じてるものを同時に鑑賞しているらしいという感覚が発生する。実際の劇場で、隣にも座っている観客がいて、同じものを見ているというその感覚を、これによって擬似的に再現することができたのではないかなと思っています。こういうところが、演劇という——もちろんこれを演劇と呼ぶか、議論はあるとは思いますが——ある種儀式にどう参与するか、我々の応答だったと思います。我々はそれに、双方向性というところで取り組み、一方で、開場時間や本編が始まる前の準備の時間もリアル劇場と同じく設けたところも、観客たちにそういうコンテンツを享受する、特殊な身体になってもらうための準備期間を意図せず設けていたのかなと、本日の皆さんのお話を聞いて思いました。

批評性の介入によって没入を破壊する

高山明(演出家、東京藝術大学)

今自分の周りで起きていることを少し紹介すると、2020年のちょうど新型コロナの感染拡大が始まった頃は、どこの劇場や美術館もみんな、オンラインの作品を何とかつくってほしいと言い、僕も、アテネとニューヨークにあるオナシス文化センターのためにオンラインの作品をつくりましたが、どうもその手応えがなかったんです。その後もフランクフルトで23キロぐらい歩く長いツアーを遠隔でつくりました。23キロ歩くわけですからなかなか大変なツアーなんです。遠隔でつくっている身としては、やはり全然手応えがないんです。その後にブリュッセルで《マクドナルドラジオ大学》という、やはりすべて遠隔でしたが、Zoomで難民の方とインタビューをしたりして、一緒に授業をつくって、最終的にブリュッセルのマクドナルド——正確にはマクドナルドの前の広場——で授業をやるというプロジェクトをやり、それはわりと手応えがありました。

それが最近、話が来ても、いま日本からなかなか出られないという、キャンセルになることが圧倒的に多くなってきている。ワクチンの広がり具合もだいたいコントロールできてきていると思っている国々からしたら、来れないんだったらいいです。劇場もしくは美術館の流れとしても、今までは集まれなかったからオンラインに一気に振れて、今度は集まれるようになったら、集まるということにほとんど反動的な形で戻っていったというのが僕の印象です。

なので自分にとって、今回の共集性というテーマは、オンラインも実際に集まることも、どちらもありだとして、その問題点や課題や可能性をもう一度考えていこうという、とても良い機会になっていますし、今こういうことを考えることが非常に重要だと思います。そうでないと、二者択一の議論になってしまう。それを避けるためにも、非常に貴重な時間だというふうに思っています。

先ほど岩城京子さんがティム・エッチェルスの言葉を引用して、「最高の演劇においては、鑑賞者はひとりであり、かつ同時にみんなである」というお話がありましたが、随分うまいこと言うなと感心しました。というのも、自分が演劇を始めたきっかけは、ドイツにいた時に、ある舞台作品を見た時の、観客としての自分の身体感覚の変化でした。その時に観たのは、ピーター・ブルックという演出家がつくった『ザ・マン・フー』という『妻を帽子とまちがえた男』というオリ

バー・サクスの医療エッセイを、色々なワークショップをしながら舞台化したものだったんです。その時は僕は、演劇なんかまったくやっていませんでしたから、舞台がそこにあって、自分はひとりで見ている。とても集中してるんだけど、別に舞台に没入して、我を忘れてるわけではないんです。周りにお客さんがいることも把握できている。だから、ひとりなんだけれども、みんなと一緒に見ているという状況も、これ以上ないというぐらい、冷めて自覚しているような身体感覚、その意識の状態が訪れました。僕はそれにものごく感激して、こういう体験が演劇で可能なんだと、それを奇跡だと感じて、ああ、これだったら一生かけてもいいなと思いました。シュトゥットガルトで『ザ・マン・フー』を観たその晩に、ピーター・ブルックが拠点としているパリに夜行列車で行ったところから、自分の演劇活動が始まりました。なので、劇場に奇跡を見に行くということは、先ほどのティム・エッチェルスの言葉、ひとりでありながら、同時にみんなでもあるという奇跡のような瞬間を1回体験したからだったんです。ただその後、そういう体験があったかという、非常に少ない。つまりいい舞台、そういう奇跡的な体験というのはなかなかない、というのが正直なところなんです。だから自分がつくり手として、少しでもそういう体験をしてもらえるようなことができたかなと思って、いまだに試行錯誤を繰り返している状況です。ブルックの『ザ・マン・フー』を観ている時に、ひとりでありみんなであり、という状況を最も感じたのは、舞台がそこにあるんだけど、舞台に僕は飲み込まれてない、そうすると、舞台と自分との間にあるその空気を感じたような瞬間があったことです。その空気を、実は僕の隣のお客さんも、その隣のお客さんも、みんな体験している。普段空気というのは——空気のような存在などという表現があるように——ないものなんですよ。それが異化されて、そこに出現してしまう。それを感知できてしまう状況に、身体の状態に僕がなった。しかも、おそらく観客全員がそういう感覚になってるという共感覚を、その時持ったわけです。それが僕にとっては非常に大きくて、その後の活動も、舞台もしくは鑑賞物と、自分の間にある空気を感じるにはどうすればいいのか。ひとりで感じる時もあるし、多くの人と共に体験する時もある。その違いは何なんだろうとか、あるいは空気を体験してもらうためには、演劇の



パイロイト祝祭劇場 撮影：高山明

条件として何が必要なんだろうというのが、僕のテーマになります。ですから先ほどの岩城さんの議論だと、没入でも異化でもない、あるいは没入だけでも異化だけでもないという状況、そういう体験をしたことが、自分の演劇を始めた初心になります。ですから、非常に重要な議論だなと思いました。

その後ちょうど演劇を始めた頃に体験した話を思い出したので、紹介したいと思います。演劇を始めてまだ全然素人みたいな時に、アメリカ人の音楽家と一緒にコラボレーションした時がありました。彼はサンフランシスコから来ていて、麻薬文化の申し子のような人でした。ゲーリー・シュナイダーという詩人で、公演の前に、いい考えを思いついたと僕のところへ興奮しながらやって来て、「観客にマジックマッシュルームを食べさせてしまえば、すごくいい体験できる」と言いました。僕はその時、確かにそれはいい手だなと思ひ、否定ができなかったんです。観客の身体感覚や脳の構造が変わってしまうと、それがリアルだろうがデジタルだろうが、1回きりの貴重な体験になります。没入感どころか、もう完全にいっちゃった体験が成立します。そのためにマジックマッシュルームを使うというのを、どうして否定できるんだろうか。それは、その後の僕の問いになりました。

もうひとつ、薬で思い出したことがあります。ワーグナーのオペラを観ると、特にドイツでは、もう陶酔感があまりにすごくて、麻薬をやっているような感じだと思うことがあります。パイロイト祝祭劇場というワーグナーがつくった劇場は、そういう麻薬を観客に飲ませるための、つまり没入させる装置になってるんです。そのためにあらゆることが工夫されています。例えば通路や客席も非常に狭くて、1回入ったらもう途中では出られない。オーケストラピットが非常に深く、地の底のようなところがあるので、楽団は見えない。そこから、湧き上がってくるような音楽に包まれて、オーケス

トラピットが邪魔しない舞台に没入する。そういう体験をつくるアーキテクチャー=装置になっています。その中で2時間、3時間と麻薬を体験するんです。しかも、みんな観劇する前にワインやビールを飲んでいるので、少し酔いが回ったところで、その陶酔体験、没入感を味わうわけです。もしも僕が観劇前のバーの店員か何かに扮して、利尿薬をワインやビールに混ぜたら、たぶん公演がぶっ壊れます。というのも、劇場があまりに狭すぎて——つまりそれは「舞台が始まったらあなたは立ってはいけない」「出ていってはいけない」というアーキテクチャー的なメッセージなんですけれども——そういうところでひとり、手洗いに立とうものなら、全員立たなければいけない。次から次へとトイレに立ったら、ひとつになった観客、あるいは麻酔、麻薬で、陶酔して没入して同化している、ひとつになったお客さんは、おそらくバラバラになるでしょう。

薬関係で、もうひとつ最後に付け加えると、今後、VRなど様々なものが出てくると思いますが、今は幸か不幸か、器具が没入を邪魔していますよね。非常に重いし、あんなものをつけて1時間とか見ていると首が痛くなってしまいます。それもたぶん10年、20年、30年と経てば、タブレット1個で、これを飲めば没入できますというようになっていくかもしれません。ひょっとしたらもう、道具が何もなくても、タブレットを飲めばワーグナーの『ニーベルングの指環』を3時間体験できますというような、つまり観客の身体、そこで体験されるものがすべてになるかもしれません。そんな時に、我々はどうのように批評性を介入させて、その没入を壊していくことができるのか、おそらく未来の演劇では没入でないひとつのあり方が、求められるのではないかと、お話を伺って思いました。

世界の認識を問い直す機会

クワクボリョウタ(Archival Archetyping, IAMAS)

僕が演劇や時間芸術に関してコメントをするというのは非常に僭越ではあるのですが、お話を伺っていて思ったのは、僕が小学生の頃、ドリフターズの番組『8時だョ! 全員集合』を観ていた、あの「いま・ここ」性というのは何だったんだろうということ。つまり、テレビはテクノロジーとしては一方向であるし、今あるようなネットワーク、インターネットを通じたいろいろな手段は当然ないなか、生放送というものに対するリアリティというのは当時はあったんだろうと。伊村靖子さんの言葉を借りると、新しいテクノロジーの登場によって、メディアの再配置が起こった後の今、おそらく同じことやってもそれが「いま・ここ」性の高いものとしては受け取れないんだろうなと思うんです。ただ、僕の体験としては、当時「8時にテレビの前にみんな集合する」という状況をつくり出していたことは、今リモートでやろうとしていることのある側面を実現してたのだらうと思いました。つまり、メディアだったり、世の中に対する認識が変わっていけば、必ずしもテクノロジーがなくても、あるものをリアルなものとして感じることはできるんだろうなと思ったんです。

僕自身の、《その下にすむ空のスケッチ》(2021) という小さい作品の話もさせていただきます。関東から北陸にかけて存在している、あるいは定義されている横田空域という、基本的には日本の管理下になく米軍の管理下にある空域というのがあります。ここにちょうどコロナ禍が始まった頃、羽田新ルートがスタートして、それを発端にして、横田空域という問題への具体的な興味と、リモートワーク、リモートの生活が続いて、作品においてもその場に居合わせることがどういう意味を持つのかという興味があって、それが例えばオンラインによって達成されるのとは違う手段はないかなと常々思っていたんです。そのふたつの興味と問題意識がある時に、2021年の3月末にIAMASであった「メタ・モ(ニューメント)展」に向けてつくったのがこの作品です。

スマートフォンで見るARの作品ですが、オンラインというより、僕がヒントにしたのは、例えば花火や富士山、あるいはブルーインパルスの曲芸飛行のようなスペクタクル性で

す。つまり、巨大である、あるいは遠くから見えるということ。いわゆるリモートのオンラインのコミュニケーションではなくて、遠くにあるけど見えるものというのが使えないかみたいなことを思っていたんです。

横田空域に関しては、まずそれがすごく巨大なので、実際に自分の視点からどのように見えるかが僕にはなかなか想像できなくて、実際に一人称の視点でどう見えるのかという、可視化への興味がありました。また、それが見える、どう見えるかだけではなく、そこに本当に存在していると感じるにはどうしたらいいんだろうかと思ったんです。というのは、リモートというのは、人が離れててもそこに人がいるということを理解できるということです。人間の持つ性質、認識能力をベースにしているんだと思いますが、やはり富士山があそこにあるということは、誰しも実感として、あるいは信念として持っているのに対して、横田空域に関してはどうかと考えた。そこで、ARによって可視化するとともに、それをTwitterに上げてもらうことで、それぞれの人がそれぞれの視点から見たものを寄せ集めて、さらにその集積を見ることでその存在というのを確定して、実感していく、信じていくようなことを実現するのがこのプロジェクトの概要です。

先ほどの岩城京子さんの発表を、僕は近視的と遠視的ということが共存していくことが批評性を担保するので重要なのだ、というふうに理解したんですが、こちら辺のことが僕のプロジェクトにも関係しているのかなと思いました。例えば今、地球平面説などといった話が生じるプロセスには、おそらくこういったものと、他の人の見たものの寄せ集めということに対して、どのぐらい信頼を置けるような世界だと認識しているかというようなことが関わってくるのかなと思いました。なので、今回の話を聞くと、単純に演劇なり時間芸術というものの存続に関わる問題というよりは、やはりそれが世の中、世界をどのように認識するかということのベースになる、どのようなベースが重要なのかというような、そういう問題提起だと受け取りました。

これまでとは異なる、新たな現実を表現の場とする

岩城京子、伊村靖子、クワクボリョウタ、小林茂、小御門優一郎、高山明、藤木良祐、前田真二郎、三輪真弘（司会：松井茂）

「コレクティブ・ブリージング」と「i」

松井茂 ここからはディスカッションになります。ちょうど最後のクワクボリョウタさんの話で、最初の岩城京子さんの批評性というお話へと一巡したというところもあり、まずは岩城さんに口火を切っていただき、感想等を含めてお話いただければと思います。

岩城京子 皆さんのお話を大変面白く聞かせていただきました。そのなかで、新たなキーワードというか、問題提起として浮かんできたことがいくつかあったのでシェアしたいと思います。ひとつは、先ほどから言っている仮想性への身体的な介入とか、批評性と没入性の引き裂かれ感とか、その異化と没入といった、相反する言葉を併置することによって増幅する演劇性みたいなお話があったと思います。三輪真弘さんと前田真二郎さんの「お通夜」の作品も、高山明さんのピーター・ブルックの観劇の話も、そこにいる人たちが一緒に呼吸しているということが大事ということですよ。フランコ・ベラルディという哲学者が、「コレクティブ・ブリージング（共集呼吸）」と言っているんですが、オンラインで観客になった時に何が問題かという、観客側の呼吸のリズムが群れとして整ってないことなんですよ。みんなまったく異なる状態でそこに参加していて、なんだったらマルチタスクさえやっていて、まったく同じ環境で観ていないということがひとつ問題だと私は思うんです。一方、お通夜では、みんな同じ呼吸をして、ある一定の体のパフォーマンスを強いられる。それがとても音楽的だと同時に魅力的な儀式でさえある。そういう体験というのは、演劇の現場では成立するんですが、今のオンライン演劇ではそのリズム感がまったく整わない。この場がIAMASなので、今回はビジュアルの問題がたくさん出てきましたが、美学＝aestheticではなくて、美覚＝aesthesisのほうをオンライン演劇は考えていかなければならないんじゃないかと。美学のテクノロジーはVRやZoomのもっと発展系で色々進展していくと思いますが、それが感覚共有にはたどり着かない気がしている。お通夜のその呼吸感のようなものを備えていかないと、演劇やコンサートの空間には到底太刀打ちできない気がしていて、そんなことを考えながら皆さんのお話を聞いていました。それから、小林茂さ

んが一番最初に、《i.frame》の「i」にはいろんな意味があるということをおっしゃっていて、そのひとつに、「インヴィジブル」で「インター」があると。その「インヴィジブル」ということもすごく大事な気がしていて、あえてやられている感というのが伝わってしまうと、どうしても客としてはあざとさを感じて引いてしまう。だから、知らない間にそこに没入しているということ、そういう「見えざる」テクノロジーというのが出てきた時に、どうなるのかと。それを私たちは、おそらく劇場とかコンサートホールに行った時に見えざる形で共有しているんですが、それを再現しようと思った時にオンライン上ではまだあまりできていない。つまり、関係項の築き方を全く素因数分解して言語化できてないんだと思うんですね。あるいは、することでもないかもしれません。つまり、そういうインヴィジブルなインタラクティビティ——小林さんの「i」をここでも使わせていただきますけど——を考えていくきっかけにもなるのかなと思いました。また、伊村靖子さんのお話に出ていたピピロッチ・リストの作品は、私もフィジカルに体験したんですが、寝て観る作品があるんですよ。「寝る」という体感はとても斬新です。皆さんと今こうやってオンラインで話していると、画面越しに対面していて、何か敵対心を燃やしてるんじゃないかという気分になってくるんです。けれどリストの作品は対峙しない形で、上から降ってくるように作品を浴びるわけです。音楽とかもそうだと思うんですけど、寝ることで、水平軸に体をずらした途端にまったく違う身体性が生み出されてくる気がします。みんな寝ることも「コレクティブ・ブリージング」ですよ。そのお通夜みたいにみんなで一緒に呼吸しているみたいな感覚がリストの作品にもあって、そこから、観客の身体性をオンラインであっても変えられる可能性があるんじゃないかと、そんなことを考えながらお話を聞いていました。

松井 今、話題に出たいいくつかのところで、小林さんに、今の「i」のことと、先ほどあまり話題に出なかったんですけど、「インヴィジブル」に伴って、ボイスチャットやその辺りのことも補足していただければと思いました。

小林茂 そのボイス＝声の話からさせていただきます。声というのは、声優の方であればかなりの幅でコントロールがで

きるものの、そうでもない人の場合は、やはりかなり身体と結びついたものになると思います。例えばZoomを使って会議をする時、発言をする前に名乗ってから発言する人がいますが、20人、30人といっても——普段からやりとりしている人であれば——誰が誰だかわかるくらい、声とはアイデンティティーを感じるものでもあるんだと思うんです。一方で、本当に色々な場面でスクリーンがすごく強くなってしまった時に——今も正面を向くのがZoomの流儀なのかなと思ってカメラの位置を変えていたんですが——ずっと相手の顔を見て向き合うという、なかなかない状態に対して、声だったらそういうのは超えていくことかもしめるのではないかなと思ってはいるんです。様々な話が入り組んでいますが、invisible=見ることはできないという意味でも声というのがありますね。Zoomを何時間もやったらものすごい疲れますが電話だったら5、6時間、下手したら半日でもできる。それには見なくていいから、ということもあるかもしれないし、それによってintimate——何でも「i」に結びつけるわけではないけれど——な関係ができた、intimateな関係があるからこそこでもできるのかなとは思っています。ビジュアルがすごく優位だとかいうわけではないとは思いますが、そこをもう一度考えていくことがひとつ必要になるのかなと思っていたところでもあります。

もうひとつは、まさに岩城京子さんが登壇された『表象』に収録されたセッションのなかにも、ディスプレイの現前性に関するお話があったと思います。目の前にあるこのディスプレイは疑いようがないということです。今回展開している「iamas open_house: 2021」もそうですし、2021年3月の「メタ・モ(ニュー)メント」展の時にもまだあまり踏み込めなかったところとして、例えば、スマートフォンで見ているとしたら、そのスマートフォンというのは必ず自分の目の前にあって、このリアリティは疑いようがない。そうしたものを通じて、音を聞くのか、あるいはそれを見ながら寝転がるのか、それと自分との関係に生まれてくるリアリティというのは、もっと踏み込みようがあるのではないかなと思っています。そうして振り返ってみた時、小御門優一郎さんと藤木良祐さんが関わっていらした2020年末の『それでも笑えれば』という公演で私が非常に深く印象に残っているのは、あれがZoomを模した画面で展開されるものだという事です。私自身はたまたま、Zoomをもう何年も前から会議用に使ってたんですが、多くの人にとっては2020年を象徴するインターフェースだったと思います。それが目の前に出てきて、しかもそこに出てくる登場人物が様々な選択を迫られて、本当にこれで自分でいいのだろうか、正しいのだろうかとやっていくし、観客も選択を迫られて物語が展開していくという時に、そのインターフェースがZoomを模していることで、もうすべて

が目の前から地続きになっていたし、その年に起きてきたことも思い起こされて、非常によかったと思っているんです。一方で、あれをただの映像作品として後から見たら、おそらくあの感情は湧き起こらないだろうとも思ったりします。だからその目の前にある何か疑いようがない、リアリティのあるものとか、それに関わる自分の身体みたいなものを活かすということから、つくる側が何かをつくって送り届けるのはまた違う、相手がそれをどう認識するだろう、どういう身体を持っているだろうということまで、想像力を広げていくということが必要になってくる。何か、そういうところが今後のオンラインというものを考えた時のヒントであり、まだ可能性は掘り起こしてないのではないかなと思っています。

観客の呼吸感

松井 先ほどの話だと、必ずしもコロナ禍だけが問題やテーマではなかったとは思いますが見る身体性というものをどうお考えか、藤木さんと小御門さんに伺ってみたいと思います。

藤木良祐 そもそも、アナログで実際に劇場に足を運んで感じる身体性に対して、デジタルで体験できる身体性にはやはり限界はあるなと僕も思っていて、一方で、小林さんがおっしゃってたように、ボイスチャットやチャットだけでも十分身体性が感じられるなというのは、これまで取り組んできてわかってきたところではあります。そこで生まれる観客のひとりひとりの言葉遣いとか、声をかける言葉だけでも、何かその人らしさやその人の身体性のある言葉というのが出てくるし、それを見ていると、やはりひとりで観劇していないという気持ちにはなると思っています。ただ、岩城さんがおっしゃっていたように、実際に足を運んでの真の意味での身体性はデジタルだと体験はできないとは思っていますが、そこは追求しなくても、アナログの劇場に足を運んだ時の身体性の良さと、デジタルで体験できる身体性の良さ、それぞれのメリットとデメリットはあるのかなと思っています。デジタルでできる身体性はすごいグローバルになるなとも感じていて、これまでの公演でも、「I'm from Malaysia.」などとマレーシア語でチャットが流れてくる。普通の劇場だとなかなかそういうことはあり得なくて、マレーシアで観劇している人と日本・東京で観劇している人が、同じタイミングでひとつの公演を見ているその身体性の共有は、やはりデジタルでなければできないことだと思うと、それぞれいいところと悪いところがあるんだろうと感じています。

小御門優一郎 小林さんがおっしゃってくださったように、2020年、このPCのインカメラに向かって、ディスプレイに対して、身振り手振り込みで喋ってるっていうことが急に発生して、でもふと我に返ってみると、部屋でひとりで喋ってるだけ。そういうことを過剰に内容に盛り込んで、普段使っているPCやタブレット端末で見ているということそのものも体験の一部として、これは2時間の間オンライン演劇を観ている、私たちの物語かもしれないと思わせる、そういう形で、内容はつくっていきなりました。

もうひとつは、普段の公演はチャットをずっと可視化していて、観客が今こう思っている、ここで笑ったというのを常に可視化し続けて、ある種少し無理やり観客の呼吸感のようなものを、普段の劇場だったら感じなければいけないところを、ビジュアルで見せつけて強制的に発生させていたところもあったと思うんです。2021年のゴールデンウィークに、『夜が明ける』という配信イベントを行いました。ちょうど3回目の緊急事態宣言が発令されて、また改めて飲食店とかエンタメ施設に休業要請が厳しく要請されて、すごいやるせなさを感じていた。午前0時にスタートして、夜明け、浜辺に、演者が5人集まっています、その5人が、離れたり集合したり、会話したりするというのを繰り返しながら、5時間ずっと配信し続けて、本当にその浜辺に、夜明けが訪れるまで配信し続けるという公演だったんです。もちろん長いですし、起きていられなくて途中でリタイアしていく視聴者もいたと思うので、普段ほどチャット上とかの文字による双方向性はありませぬし、おそらくずっとその配信画面を見続けた方もいらっしゃると思う。普通にマルチタスクをしながら見ていた人もいたと思うんですけど、片手間であっても、なんとなく夜明けを待ってるっていう空気感のシンクロが何かあったような感じがしていて、もしかしたら劇場に集まって、同一の舞台を見ていて、隣にいる観客の呼吸が聞こえてきてという、それとはまた別の、呼吸のシンクロの仕方がもしかしたらオンラインではあったりするんじゃないかと、ここ最近の活動では感じたりしています。

舞台がアップに見える体験

松井 先ほど、視覚イメージの問題もあったと思います。三輪さんの公演に際して、実はこれは僕も関わっている議論が雑誌のなかであったような感じがしますが、音楽の「お通夜」を、画面を真っ暗にして何も映さないで配信するっていうプランもあったんです。ですから、その映像というのをどう考えるかというあたりから、先ほどの小御門さんからあったある種の呼吸というお話や、それと高山さんからあったワーグナーの陶酔とも繋がりがねない。そういった映像の問題と視覚の

問題について、前田さん、三輪さんに話を振りたいと思います。

三輪真弘 今回お話を聞いていて、藤木さんのおっしゃる「一回性」と「没入」と「同時性」というキーワードのなかで、「没入」だけは引っかかったところなんです。僕らのイベントのライブ配信は、前田さんの判断で白黒でやっています。本当にリアルに見せようとは、むしろしないという判断だったというのはまず思い出されることで、そこから先は、基本的には岩城さんがおっしゃったこと、それから高山さんが強調されたことが、やはり僕にとっては、一番納得できるお話でした。つまり、確かに芸術の体験というのは、目の前にあるものから、そうではない世界を体験するという部分が必ずあるわけで、そういう意味では、夢を見させるというところがある。けれども、マジックマッシュルーム食べさせたらそれが実現するのだから決してそういうわけではない。そこには、高山さんがおっしゃったような、舞台に飲み込まれてない自分というものをちゃんと感じる空気みたいな、そういうものが必ずあるんだろうと僕は思うんです。その部分が僕にとっては、エンターテインメントと違う、僕にとっても最も重要な部分のように感じています。それは、一番最初に岩城さんが簡潔におっしゃったことで、それを、本当の事例を持って高山さんが説明してくださったと思って、すごく納得しています。

前田真二郎 少し話が変わるかもしれませんが、16台のカメラを使った理由を説明します。生身の身体で舞台の演者を見る時というのは、首を振ったり、色々な場所を見たりするわけです。優れた俳優は、舞台の上で何かを演じると、見事なまでにそのシーンを観客に届けます。僕の目には、それがアップで見えたりします。その人が喋る時はその表情がアップで、しっかりその表情が、見えないはずなのに見えるみたいなことが起こる。優れた技術を持った俳優の演技を見た時には、単なる没入感じゃなく、表情がアップに見える自分を客観的に理解しながら、それを見続けるといったことが起こります。マルチカメラでの配信では、その体験に近いことを目指していたのだと思います。要するに身体というものを、おそらく僕も意識して考えたのかな。それから、配信では、半自動制御でカットを切り替えていったのですが、これはドキュメンタリー映像の質感を引用したというか、配信のなかにそれを取り入れてみようという試みだったのかなと思います。

松井 身体性という意味では、伊村さんのピピロッチェの話もありましたけど、いわゆるパフォーマンスというものと、いわゆる現在のアートシーンに関わるところで、伊村さんに今までの話の流れを振ってみたいと思います。

伊村靖子 先ほど岩城さんがおっしゃった、コレクティブ・ブリージングというのは、はっとさせるられるところがありました。ピピロッチェ・リストの展覧会でもつい言及し忘れてしまうんですけど、やはり音楽が鍵だったと思うんですね。展覧会の会場内で、反復されている音楽がいわばブリージングを生み出していた。見ているだけではなくて自分自身の身体の移動とともに反復される音楽のなかに、それはある種の没入かもしれないんですけど、協働的な空間が生み出されていたんだと、改めて気づきました。それと、高山さんがおっしゃっていた、パイロイト祝祭劇場の話は、お話を聞くだけでその没入感に引き込まれていくような感覚になりました。演劇が総合芸術という点と、本日のメディアの話から、感覚を動員するメディアの再配置についてどのように分析できるのかを考えるきっかけになりました。

もうひとつ私が面白いと思ったのは、小御門さんがおっしゃっていた140秒の短編コンテンツや先ほどお話にあった『夜が明ける』のように、そこでの共時性というのは、演劇に期待されるものとも違うところがあるような気がしています。それはメディア固有の身体性というものに、今、もしかしたら批評性があるんじゃないかと。日常と地続きになるようなメディアを批判的に考える手段として、いろいろな発表形態の作品を試されているように捉えることができ、引き続き拝見していきたいと思いました。

新たな儀式表現へ

松井 高山さんは、先ほどのレクチャー自体が大変面白かったんですが、今そこを踏まえてこういった議論が出てきます。また、ある意味で高山さんおっしゃったように、ハイブリットな状態、要するにどこかに、二者択一ではないということに気づけたはずの我々っていうことを、どういうふうに、考えていくのか。これは本当に重要な指摘だと思います。この辺りを、今出てきた話題含めて、高山さんにまたコメントをいただきたいと思います。

高山明 また話がずれて、大きな話になってしまいますが、ワーグナーが近代演劇の完成者だというのはみんなが思うことで、オペラ自体よりもむしろ、ああいうアーキテク

チャーをつくって、今僕らが演劇を鑑賞する時のルールを決めてしまったわけです。それを一番引き継いだのは実は演劇ではなくて、歴史的に言うとナチスだった。というのは、これは芸術の悲劇だと思うんですね。そこに対する批評意識を、現代のナチス以後の僕らはどうやって持つかというのは、やはり日本も全然無縁ではなくて、今も現在進行形で続いている事柄だと思います。ですから、オリンピックという大きな儀式がある時に、三輪さんの儀式をやっているというのは、実は非常に重要なんです。というのは、新しい儀式ということに、ほとんどの人が今チャレンジできてないんですね。ヨーロッパ全体がそうだと思いますが、特にドイツでは、儀式＝危険だから、絶対に触れない。そのなかで、儀式に対して、没入でもなく一体化するでもない儀式をどういうふうな1個の芸術モデルとして、未来に向けて出していくかということは非常に重要だと僕自身は考えています。なので、神なき時代に、宗教的な覚醒ではない、もう少し世俗的な啓示とか発見とか覚醒を、芸術がどうやってつくれるかということにチャレンジしていくべきじゃないかと思うんです。その時に、没入とか、いわゆるワーグナーがもうやってしまったような古い価値基準に、僕らは乗るべきではなくて、——今やっぱりそういうのに乗っちゃって大変なことになってるのがオリンピックだと思うので——そうじゃない新しいモデルを、やっぱり芸術だからこそつくれると思うんですね。なのでそれを果敢にチャレンジしていきたいというのは、個人的にも思うし、あと劇団ノーミーツの試みで、メディアを使う、そこに積極的に介入するというのは非常に貴重な試みだと思う一方で、ナチスが、特に第6回党大会において達成してしまったもう巨大な宗教的儀式を、演劇をやる限りはやはり忘れてはいけないんじゃないかなと思うので、そこをメディアによってどう乗り越えるかということに少し目を向けられたらいいなと思いました。

松井 ありがとうございます。まさにナチスを超えるという問題が、こんなに我々にとってもいかに身近な問題なのかということが、はからずも今日、非常に明確によくわかったということがありました。今パイロイト祝祭劇場の話がありましたので少し僕自身の観点でお話しますと、磯崎新という建築家が、まさに劇場はどうあるべきか、美術館はどうあるべきかということ、20世紀後半において、そして21世紀の現在においても非常に様々に発言しています。パイロイト祝祭劇場をどう乗り越えるか、それもメディア技術を使ってどう乗り越えるか、という問題で、例えば「パノプティコンからアーキペラゴへ」というような言い方をするわけです。「アーキペラゴ」というのは群島という意味で、そのまさにバラバラなままと一緒であるという状態をどのように実現するの

を、彼は非常にクリティカルに問うてきた建築家だと思います。そういった問題というのは、今のメディア技術に向き合うなかで、我々が同じテクノロジーを使って実現するのは、ナチスの側とそうではない側、どちらにでもなってしまうということなんです。そこには、おそらく使う我々の批評性、そこに参加する側の人間の批評性ということが求められるということだと思います。

一方で、先ほど小林さんから「インティメイト」の話がありました。実はボイスチャットというものを考えた時に、もちろん声にも、ジェンダーの属性や国籍であったりとか、様々な問題が現れる。声もひとつのメディアだと思うんです。一度、展覧会の空間で声だけということを考えてみようという議論をした時に、記号論の学者の石田英敬さんがおっしゃったのが、我々はまだ使いこなせてないんじゃないかということでした。非常にインティメイトに、家から授業でみんなに話しかけるようなことではなくて、何か新しいコミュニケーションの方法がそこから発見できるんじゃないか、まだ僕はそれを模索しているという言い方をその時にされたんです。それは表現にとってもとても重要な問題提起だった。岩城さんは『表象』のお話の後半のほうで、今こういうメディアの状況になった時に、本日のずっとテーマでもあるとは思いますが、鋭敏な身体状態でないといけないという議論を提起されていると、僕は読んでいます。もちろん言葉では「鋭敏な」というのは、その言葉通りの意味としては簡単なことかもしれないですけども、いったいその鋭敏な身体状態とは何なのか。この鋭敏な身体状態というものを我々は、このメディア環境のなかでどのように獲得することができるのかということが、僕は批評性のお話と今日繋がっているのかなと思って、全体を聞いておりました。

身体の鋭敏性を保つ

岩城 鋭敏な身体状態というのは、私の実際の経験から出てきた言葉なんです。私はこのコロナ禍中に、様々な国を歩き来してたまれな人間でして、その間にベルギーの大学に雇われて、渡欧できないうちは東京で深夜にオンライン授業をしていたんです。その後にベルギーに渡って同じように画面上で授業をし続けていました。その時に、私が亡霊みたいになってしまったという感覚があって——つまり体が消えたということなんですけど——、私の声と授業のスライドさえ届いていれば、どこにいてもこの人たちは関係ないんだって思ってしまったんです。それこそ、私の体はあの世にあってもいいのでは、と思った。そうなった時に、本当に私自身が、自分の体がどこにあるのかわからなくなってきた。

皆さんもコロナ禍中に経験されたと思うんですけど、ひと

りでいると最初楽しいじゃないですか。何でもできてしまう、時間が自由にある、深夜3時までNetflixを観ようみたいになるんですけど、それもおそらく最初だけなんです。私はヨーロッパで隔離を8ヶ月ぐらいたった時に、外部からの刺激がないがゆえに、自分のなかから何も知識が出てこなくなって、本当に身体が空洞みたいになってしまったんです。だから幽霊化する、空洞化するという感覚が生まれてきて、そうなった時に、何の演劇を観ても、どの映画を観ても何も楽しくなくなってしまうんです。それは体という感覚器官が無化されたからだと私は捉えていて、その身体が空洞化、幽霊化してしまった状態から抜け出さないと、どんなに素晴らしいものを見ても多分私には何も響かないと思った。ただ、劇団ノーマーツの鑑賞者や新世代の方たちは、もしかするとオンラインのものにも身体性を感じられるのかもしれないということも最近思っています。私はちょうどオンラインコンテンツが出てきた頃だったので、今ひとつ端境期なんですよ。だから何かそういうものに対して全面的な身体性を感じ取ることができなくて、それでおそらく体の感覚が壊れてしまったんです。だから、例えばこのコロナ禍が完全に明けた時に人が外に出たら、これは私の考えですけど、受信機である人間の体が鈍麻していると思っていて、その鈍麻しているという状態に対してどうアプローチしていくかというのが、アーティストのひとつの必須条件になるんじゃないかと。より丁寧に扱うとか、よりセンシティブなものとして捉えていくとか、あるいは音であったり、触覚であったり、今までのビジュアルとは違うものを考えていくとか、そういう感覚がドラマトアルギーとして必要になるんじゃないかなという意味で、身体の鋭敏性みたいなことを『表象』の最後でまとめたんです。今日もそういう話を色々な方から聞いて、身体の鈍麻というのは私の勝手な発想なんですけど、世代的な違いとか職業的な違いで、皆さん考えてることが違うんだなということがわかって、すごく面白かったです。ありがとうございます。

リアリティの意味が変化したい

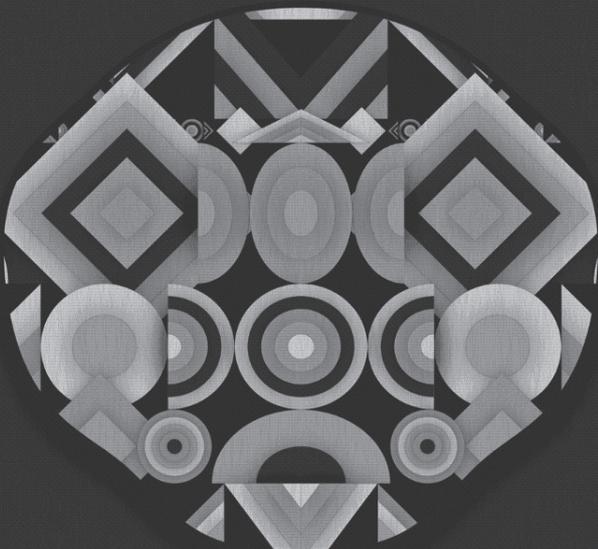
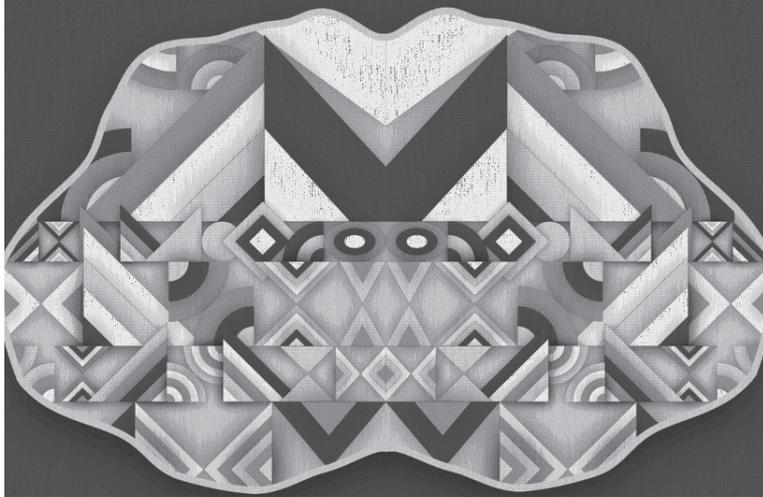
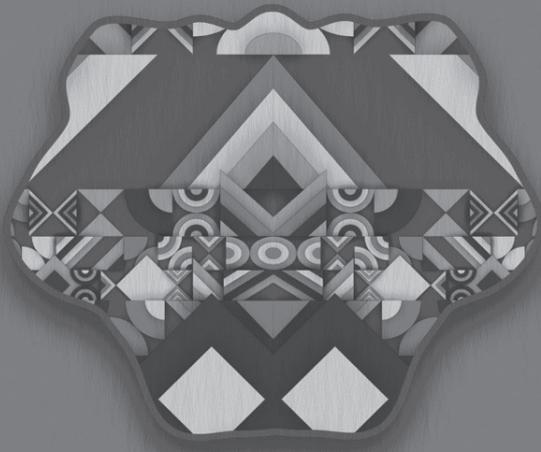
松井 では本当に話題は尽きないところではあるんですけども、小林さんに最後の締め括りをお願いしたいと思います。

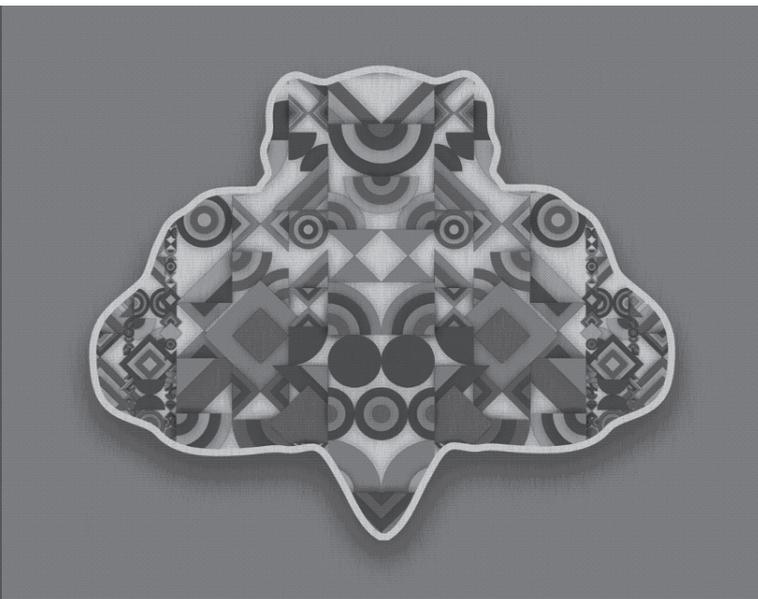
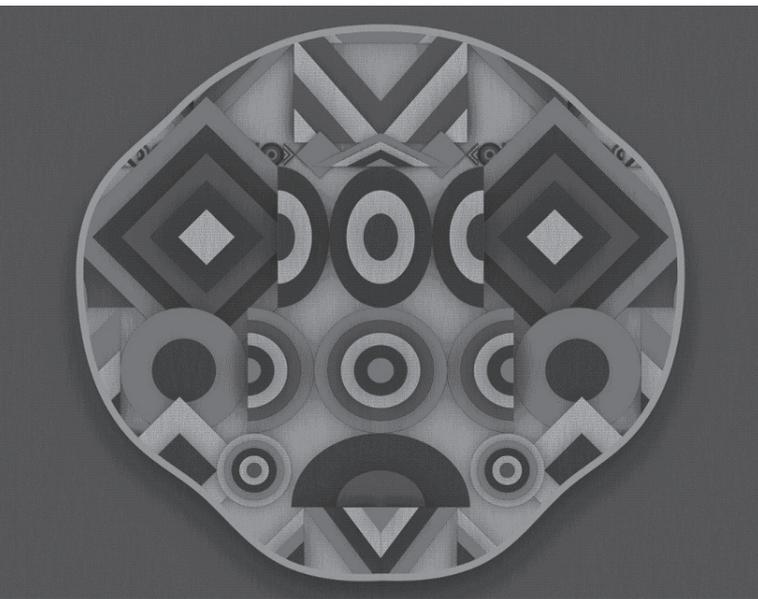
小林 こんな豪華なメンバーの方々を集まっただけという機会はなかなかないと思うんですが、この「メディア表現学会(仮称)」という名前で、「共集性」をテーマにオンラインのことをもう一回考えるのは、今年のうちにはやらなければいけないなという思いがすごく強くありました。というのは、さっき高山さんがおっしゃったように、一回オンラインに振

れたものももう一回対面にぐっと振れて、もうオンラインのことはどうでもいいと一瞬動き始めてしまうことがあるんですけど、でもその間に踏みとどまって、まだ間に色々あるはずじゃないかと考える。それはきっと来年になってしまうと、相当努力をしてもみんなが共感してくれない状況になるかもしれない、ならば今やらなければいけないという思いが、2021年の春ぐらいからありました。そうした時に、5月に発売された『表象』で共集性を扱ったあの対談が載って、松井さんが最初に読んで、これはもう読まなければいけないとすぐに連絡が来たので、僕もAmazonに注文するのではなく、すぐそのまま書店まで電車に乗って買いに行って、これは非常に素晴らしいと思いました。ちょうどその頃並行して、小御門さん藤木さんがさっきお話をされた、夜が明けるまで一緒に何時間か見るという感覚を共有できたということもありました——僕は途中で実は寝落ちしてしまって、気がついたら夜が明けて最後のところに何とか滑り込んだみたいなきもちだったんですけど。そして三輪さん、前田さん、伊村さんにクワボさんと、このIAMASのなかでも2020年から本当

に様々なことが起きるなかで、みんながどうしてその芸術というものを止めずに、さらに先に進むんだらうということを実際に模索してきて、色々な衝突もありつつも、でもなんかようやくここまで辿り着けた。そういう意味で、やはり今日まさに、いま、ここにおいて、この議論をできたということで、本当に心より感謝申し上げます。またこれで、こうしたことを考えていく仲間がこれだけいると感じられたことでもありますし、ここが出发点だとも思っておりますので、どうぞこうした議論にまた引き続きご参加いただければと思います。皆様の活動も、ぜひ、次にどんな展開が起きるのかというのを楽しみにしております。本当にどうもありがとうございます。

松井 お話にあったように、何かみんなが同じ意見を持つということではなくていいと思うんです、いろいろな価値感があり、その価値観に基づいて行動するという、その判断をすることが大事だと思います。繰り返しになりますが、登壇者の皆さんありがとうございました。





特集2

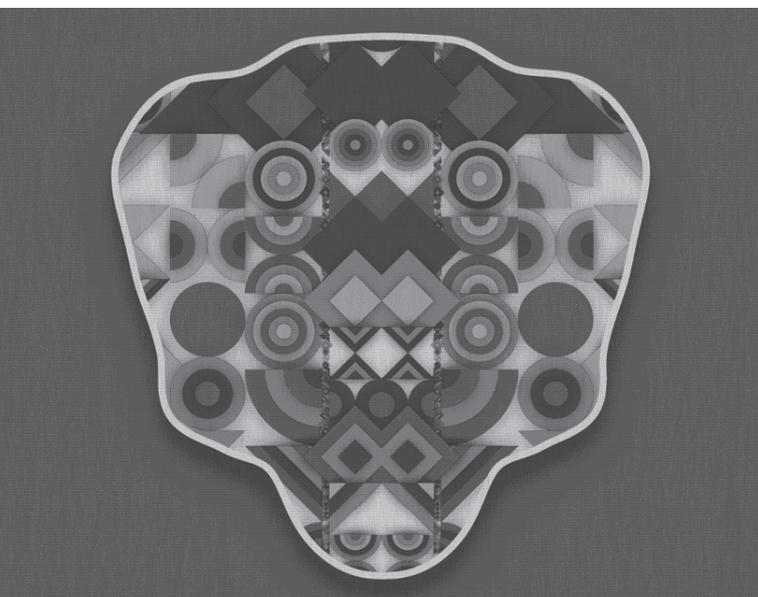
(NFTアート)の可能性と課題

シンポジウム

高尾俊介 × 加藤明洋 × 小林茂

インタビュー

高尾俊介 × 前田真二郎



〈NFTアート〉の可能性と課題

登壇者：高尾俊介(甲南女子大学)、加藤明洋(drawCircle合同会社 / スタートバーン株式会社)、小林茂(IAMAS)

収録：2021年11月19日

開催趣旨

小林茂(以下、小林)：みなさんこんばんは。本日司会進行を務めるIAMASの小林茂です。本日は「〈NFTアート〉の可能性と課題」にご参加いただき、ありがとうございます。私から開催趣旨を説明した後、エンジニア・アーティストの加藤明洋さんからNFTの歴史的背景などについて概説をいただき、その後、クリエイティブコーダーの高尾俊介さんにご自身の作品についてお話しいたします。さらに加藤さんからもご自身の作品を紹介していただき、議論へと進めていきたいと思います。

〈NFTアート〉というムーブメントは、今かなり盛り上がっているものとして注目されています。現在のアートワールド²で生き残っていくためには、アーティストたちは美術館やギャラリーのような物理的空間、キュレーターやギャラリストといった人材など、限られた資源を奪い合うわなければなりません。それに対して、情報空間で展開されるブロックチェーンや、それを基盤とするNFTには物理空間のような制約がありません。それでいて、現実の世界と切り離されているわけではなく、文化的、経済的な活動と接続しています。良くも悪くも市場価格で価値が決まる、というのが現在のアートワールドなので、その価値観の延長線上で捉えれば、〈NFTアート〉のムーブメントは、何か新しい投機対象が増えただけのよう思われてしまうかもしれません。でも、その

渦中にある先駆的なアーティストたちを観察するうち、その先に何か違う世界が見えているんじゃないかと思うようになってきました。そこで、注目のプロジェクトを主宰するアーティストたちが、そこにどんな可能性を見出し、どんな課題に直面しているのかを学び、議論してみたいと思うようになり、このイベントを企画しました。以上が開催趣旨で、ここからは加藤さんによる概説です。加藤さん、よろしくお願ひ致します。

NFTの歴史的背景と現状の概略

ブロックチェーンとは

加藤明洋(以下、加藤)：まず、前提として、現在世の中に広まっている多くのサービスでは、ひとつの場所にデータが集積し、保管されています。そして、ある団体や管理者の元で一元的にマネジメントされており、中央集権的な性格をもっていると言えます。それに対してブロックチェーンは、データを管理する機構を持たず、ネットワークに参加する人々の間でデータのコピーを持ち合うことで、管理しているデータに改ざんがないことを証明していく仕組みです。ブロックチェーンには、ビットコイン(Bitcoin)³、イーサリアム(Ethereum)⁴、それに紐付いたポリゴン(Polygon)⁵などいろんなチェーンがあり、それぞれ特性や用途が少しずつ違いま

- 1 本シンポジウム「〈NFTアート〉の可能性と課題」は2021年11月19日19:00～22:00、オンラインにて開催された。動画：<https://youtu.be/OUghCqYDf7w>、資料：<https://faithful-wavelength-lef.notion.site/NFT-da08eaebea084ffe8091ba6756c17551>
- 2 アートワールド(artworld)という言葉は、美術批評家/哲学者のアーサー・C・ダントーが1964年の論文「The Artworld」において示したとされている(日本語訳は西村清和・編・監訳『分析美学基本論文集』勁草書房〔2015年〕に収録されている)。本イベントにおける小林の発言では、一般的に言われる「美術業界」とほぼ同義で用いられている。
- 3 2008年10月31日「Satoshi Nakamoto」を名乗る人(あるいは集団)が、論文「Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System」において、信用の置ける第三者を介さずに利用者間の直接取引を可能とするシステム「Bitcoin」を提案した。この提案では、改ざんを極めて困難にすると同時に、ネットワークを維持するためのインセンティブまで含めて設計されていた。2009年1月3日、Satoshi Nakamotoにより最初のブロックがつけられ、同9日にオープンソースソフトウェアとしてリリースされたあと現在まで動き続け、2021年11月における時価総額は130兆円以上とされている。<https://bitcoin.org/ja/>
- 4 貨幣や通貨に留まらないブロックチェーンの可能性に着目したヴィタリック・ブテリン(Vitalik Buterin 1994～)は、2013年11月27日に公開した設計書「Ethereum Whitepaper」において、Bitcoinおよびその後登場した暗号資産をレビューし、代替不可能(non-fungible)な資産の所有権、スマートコントラクト(任意のルールを実装したコードによるデジタル資産の直接的な制御)、DAO(Decentralized Autonomous Organization)、など、貨幣に留まらない分散型アプリケーションを実行できるプラットフォーム「Ethereum」を提案した。Ethereumにおける最初のブロックは2015年7月30日につくられ、2021年11月における時価総額は60兆円以上とされている。<https://ethereum.org/ja/>



議論の様子（左上：加藤、右上：小林、中央下：高尾）

すが、最初のブロックからずっと数珠繋ぎのようにチェーン状に繋がっている点においては同じです。ビットコインは2009年に始まり、それから現在までずっとブロックが繋がっています。また、ブロックの中には取引（トランザクション）が入っています。その取引の中に、誰から誰にいくら支払ったかという記録や、プログラムコードが入っていると思ってください。例えばブロック1002番があったとしましょう。その情報をまとめたものが新しくつくられるブロック1003番の一番下の層につくられることで、前のブロックが何で、次のブロックが何で、という順番を誰でも証明できるようになっています。このブロックチェーンの最初から続く長い箱の繋がりのコピーを、ネットワークに参加するすべてのパソコンで持ち合い、自分の持っているものと相手の持っているものを比較することで改ざんがないことを確かめ合えます。厳密に言うと、ビットコインの場合には記録されているのは取引なんですけど、イーサリアムでは、その取引のなかにプログラムのコードを入れることで、ブロックチェーン上であたかもアプリケーションが動いているように見せることが

できます。イーサリアムのブロックのなかにたくさんのアプリが入っているようなイメージです。そのアプリのなかで表現することができる価値の単位をトークンと呼び、大きくファンジブル（代替可能）かノン・ファンジブル（代替不可能）に分けることができます。トークンはある程度まとまった機能を標準化しているので、物差しのようなものと思ってもらえたらいいのではないのでしょうか。

NFT（ノン・ファンジブル・トークン）とは

ファンジブルなトークンにするか、ノンファンジブルなトークンにするかの設計の違いは、アプリのなかで表現した価値によって決めます。文字通り、代替不可能な価値を表現するためにはノンファンジブル・トークンでアプリを設計し、例えばトークン1枚1枚のオーナーを設定できたり、それぞれに違う情報を書き込めるような機能をデザインします。

通貨のようなものは、ファンジブル・トークンです。自分が払う1円玉に個別で名前をつけて、差別化したりしないで

5 イーサリアムでの取引量が拡大したことにより発生した、速度低下や取引手数料の高騰などの問題に回答し、イーサリアムのパフォーマンスを向上させることを目的に2017年10月にJaynti Kanani, Sandeep Nailwal, Anurag Arjunらが立ち上げたレイヤー2ネットワーク（当時の名称はMATIC）。<https://polygon.technology/>



図1：ファンジブル・トークンとノン・ファンジブル・トークンの違いを説明している様子

すよね。どの1円玉も同じ価値です。ファンジブルとして設計される場合、ひとつひとつのトークンの価値は同一とし、総発行枚数、所持枚数、一括送信の機能など、それらをまとめて扱うための機能が設計されます。一方で、今話題のNFT（ノン・ファンジブル・トークン）は、喩えるならば、1円玉のそれぞれに顔が書いてあり、怒っている、笑っている、泣いている、といった違いを表現するための設計がされます。そのため、怒っている／笑っている顔という情報や怒っている顔の1円の所有者は誰かというようなことを確かめる機能がついています。

今、〈NFTアート〉で何が起きているのかというと、2021年2月頃にビープル（Beeple）という作家が出品した作品《EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS》が驚くべきほどの高値で取引された⁶ことを皮切りに、〈NFTアート〉が高額で流通するようになってきたということです。ラルバ・ラボ（Larva Labs）の《CryptoPunks》⁷や、高尾俊介さんの《Generative-masks》⁸などが例に挙げられるでしょう。ここで高尾さんの発表に繋がりたいと思います。

《Generativemasks》

〈NFTアート〉における《Generativemasks》の位置付け

高尾俊介（以下、高尾）：高尾俊介と申します。クリエイティブコーダーとして名乗ることが多く、アーティストとプログラマーの間の立ち位置で活動しながら、現在は兵庫県の神戸市にある甲南女子大学の文学部メディア表現学科で教員をしています。2019年から、生活や自分の生き方、経験してきたこと、広い意味で文化と呼んでもよいのかもしれませんが、そういうものとコードを書くことを結びつけることを目的として「デイリーコーディング」という活動を行っています。また、Processing Community JapanというProcessingのコミュニティに所属し、オフラインやオンラインのイベントを企画しています。

先ほど紹介いただいた《Generativemasks》は、ジェネラティブアートと〈NFTアート〉を融合した作品です。約1万点が販売・流通しており、日本ではあまり例がない規模かと思えます。プログラムによって自動的にグラフィックを生成し、

6 2021年3月12日、デジタルアーティスト、ビープル（Beeple）の〈NFTアート〉《Everydays - The First 5000 Days》は、老舗美術品オークションハウス「クリスティーズ」のオンラインセールにて約75億円で落札された。2007年5月1日から毎日作り続けてきた5000日分のシリーズから構成される。https://www.christies.com/features/Monumental-collage-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-come-to-auction-11510-7.aspx

7 https://www.larvalabs.com/cryptopunks

8 https://generativemasks.on.fleek.co/



図2：《Generativemasks》を紹介している様子

Webページで読み込むたびに配色が変わるなど、グラフィックが生成される臨場感を楽しめます。ポイントは、生き物らしさを作品に込めたことです。荒木飛呂彦の『ジョジョの奇妙な冒険』のスタンドみたいな、生々しさや気持ち悪さが僕は好きで、そういう生命感や「何かが実際にいる感じ」を宿すことに腐心しました。〈NFTアート〉のなかでもこういうジャンルはコレクティブルと言われていて、いわゆるトレーディングカードのようにコレクターズアイテムとして認知されています。また最近でいう、フルオンチェーンというジャンルの作品に分類されます。フルオンチェーンとは、プログラムがブロックチェーン上に記録され、作品の筆跡は未来永劫残るので安心して購入しやすい、と僕は解釈しています。ただ、僕の作品は大抵、p5.jsというJavaScriptのライブラリ⁹やCanvasというWeb上のグラフィックの仕様¹⁰に依存するため、本当に未来永劫残るか尋ねられれば、なんとか残ってほしいし、残る余地はあると思いますが、絶対残ると断言するのは難しいですね(笑)。

《Generativemasks》の制作過程

8月17日の10時20分くらいに販売を開始したんですが、2

時間程で完売しました。当日24時間の取引量は6.5億円、現在までの総取引量は2,834 ETH¹¹(約10億円)と少し信じられないような状況になっています。技術的なところを簡単に紹介すると、固有のIDからパターンとシェイプを生成し、その組み合わせによって一意のグラフィックが生成されます。これは、〈NFTアート〉のためにつくったのではなく、デイリーコーディングの活動のなかで、徐々に生じたものです。2021年の3月ぐらいに、図形とシンメトリーみたいなもの(図3〈2D Primitives + Symmetry〉)を少しずつ試すようになり、漢字や絵文字とシンメトリー(図3〈Character Form + Symmetry〉)、3Dとシンメトリー(図3〈3D Primitives + Symmetry〉)など、いろいろなアイデアとアイデアを組み合わせることを繰り返しました。そのなかで徐々に形が出来上がり、2021年の4月7日につくったものや4月9日につくったもの(図3〈2D Primitives + Symmetry + Bordering〉)が《Generativemasks》の原型になりました。ジェネラティブアートは「好きな人は好き」というように人の好みに左右されがちですが、もうちょっとポップなもののできたような気がしたので、僕にとって《Generativemasks》の原形は最初から特別な存在でした。

9 <https://p5js.org/>

10 https://developer.mozilla.org/ja/docs/Web/API/Canvas_API

11 ETH(イーサ)はイーサリアムの通貨。1ETHは2021年8月17日の約35万円で換算。2022年2月16日現在の総取引量は2,886ETH。イーサリアムのチャートは次を参照。<https://bitflyer.com/ja-jp/ethereum-chart>

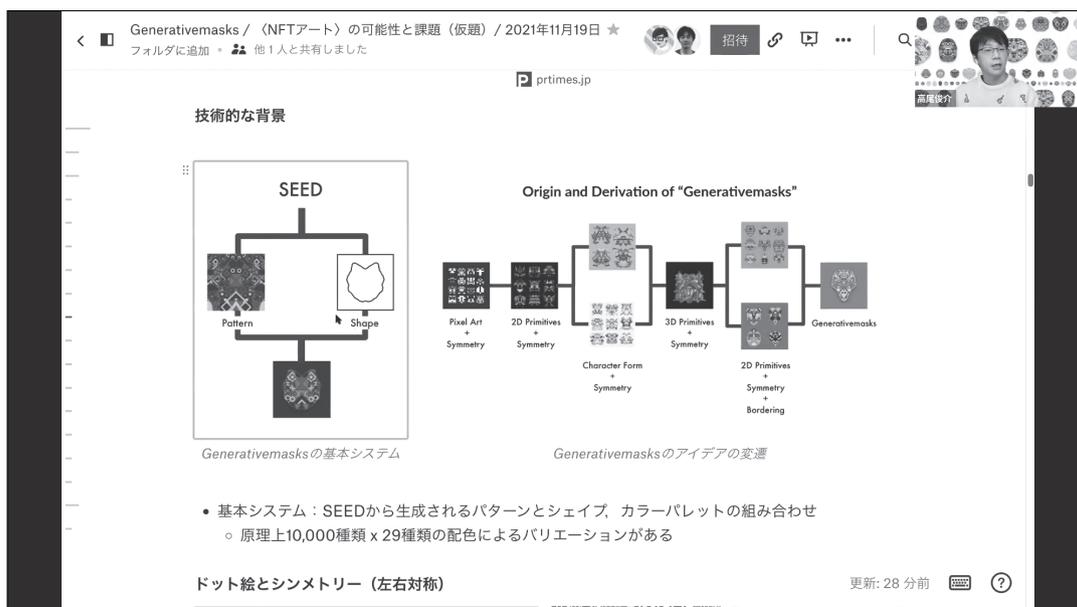


図3：《Generativemasks》の技術的な背景を紹介している様子

〈NFTアート〉参入の背景

2015年から毎日コードを書く活動を始め、2019年の3月に自分のコードをオンラインで公開し始めました。すると、自分がかいているものに対して、誰かがコメントしてくれたり、公開してるコードを参照して派生物をつくってくれたり、コードを介したコミュニケーションが生まれるようになりました。自然と自分自身もコミュニティに加わっていき、イベントや企画運営に関わるようになりました。コードを公開し、コミュニティに入っていったタイミングが自分の活動における転機だと思います。

また、2020年に開始したオンラインイベントのひとつに、寄付のイベントを実施し、イベントの成果を仲間と分かち合う成功体験が得られました。その後のProcessing Community Japanという大きなイベントでも寄付をただで、活動が広がり、ワークショップを開けました。寄付によってできることが増え、それは意外と身近に起きることなんだ、と実感しました。

その頃、2021年の初頭からビープルの《EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS》が75億円で落札されるなど〈NFTアート〉自体が話題になり始めます。自分のデイリーコーディングと彼の《EVERYDAYS》は、似た部分があると感じ、希望が芽生えました。同時に、ジェネラティブアートのアーティストが〈NFTアート〉に参加し活躍する姿を見て、自分自身も挑戦し

たいと思うようになりました。4月頃、Processingのコミュニティで既に〈NFTアート〉を販売している方から連絡があり、「寄付だったら何かやってもいいかも」という話をし、5月頃に、今一緒にプロジェクトを進めている株式会社TART¹²の高瀬俊明さんから連絡をいただいて、アイデア、規模感、スケジュールなどを検討し、8月17日の公開に至りました。

自分がこのタイミングで〈NFTアート〉に取り組めたのは、巡り合わせや運の要素が大きかったと思います。たまたま継続して取り組んでいたものが、ブロックチェーンのシステムやコミュニティとの相性が良く、あわせて背負うもの、失うものが少なかったとも言えるかもしれません。多分、活躍してるアーティスト方々は、〈NFTアート〉でスベることや、せわしくつくったものの反響がないということを恐れているのかもしれませんが。そこで奥手になってる部分があるんだと思います。僕の場合は、幸いにして今まで作品発表の履歴がなかったので、びよんと飛び込んでいけたと思います。

《Generativemasks》がつくり出す円環構造

《Generativemasks》で描いているビジョンは、こういうものです。(図4《Generativemasks》のビジョン)僕のデイリーコーディングはクリエイティブコーディングのコミュニティに支えられています。コミュニティの活動が活発になれば、所属する僕自身の活動もそれに影響を受けてより良いも

12 <https://www.tart.tokyo/>



図4：《Generativemasks》のビジョンを説明している様子

のなるはずで。僕の活動が注目されれば《Generativemasks》もきっと価値が上がるはずで、収益が増えれば、クリエイティブコーディングのコミュニティにより多くの支援を行い、活動がより活発になるよう促すことができます。こうした自分を中心とした円環が《Generativemasks》の基本的なビジョンです。

僕は〈NFTアート〉とコミュニティに希望を抱いています。《Generativemasks》には、約3,500人が参加しているDiscordのコミュニティがあり、プロジェクトの方向性やプロジェクトの価値の高め方、僕らができていないことって何なのか、みたいなことを話し合っています。そのコミュニティに参加するようになって、僕自身も何か少しずつ作品に愛着が持てるようになってきたんです。〈NFTアート〉自体は自分にとってWeb 3.0¹³やDAO¹⁴のような思想を背景としています。そこでFingerprints DAO¹⁵という、フルオンチェーンの作品コレクションを目的としたDAOのメンバーに最近入りました。先端的な組織では一体何をやってるんだろうみたいな興味があって参加しましたが、個々がそれぞれの目的を持ちつつ自律的に動き、アイデアを出し合いながら、目まぐるしい速度でプロジェクトを進めています。こういった新しい組織のあり方が日本にもとんとん入っていくと色々変わっていくのではないのでしょうか。そういったものに触れられるという意味

で〈NFTアート〉やそのコミュニティに参加することに意義があると感じています。

〈NFTアート〉の課題——活動支援と共創に向けて

《Generativemasks》のプロジェクトのひとつの特徴は、寄付型のプロジェクトという点です。寄付先のほとんどは、クリエイティブコーディングに関連するコミュニティや活動支援団体、企業などが対象です。当初は、アーティストの収益をいくつかの企業や団体に寄付するという一過性のアクションを考えていましたが、完売直後、特定のコミュニティに高額な寄付をして、そこだけが潤うので終わってはいけなさと考え始めました。僕が〈NFTアート〉の作品を出品して感じたのは、研究や教育の重要性です。特に、ジェネラティブアートや海外のアートシーンとの接続に関する問題を解決するための組織を計画しています。具体的には、一般財団法人を設立した後に、公益化を計画しています。公益化したい理由は、僕個人への課税の問題を解消しただけでなく、公益化すると寄附控除にまつわる手続きができ、寄付を募りやすくなるからです。例えば、僕みたいに収益を得た人、〈NFTアート〉や日本のジェネラティブアートをもっと盛り上げてたい人、そこに何か関与したい資産家から寄付を募れるんじゃないか

13 「Web 2.0」と呼ばれる現在のインターネットの状況における問題点（富や権力、影響力の集中による中央集権的な構造や、それに起因するプライバシーや透明性の問題など）をブロックチェーン技術の分散管理によって解決しようとするコンセプトのこと。

14 Decentralized Autonomous Organizationの略語。日本語では分散型自律組織。

15 <https://fingerprintsdao.xyz/>

と思います。

もうひとつ、直面している課題は剽窃や盗用の問題です。《Generativemasks》のコードは、OpenProcessing¹⁶でクリエイティブコモンズというライセンスで公開しています。そのライセンスに従ってくれば、自由に改変したり参照したり、何かつくってもらって構いません。人とコミュニケーションをとること自体が自分のコーディングにおいて重要なため公開していますが、公開されているコードは複製が技術的に容易なため剽窃の対象になりやすいです。実際に何度か問題がありました。なかでも、9月21日にGenerative Labsというアカウントから悪質な手口で大量に作品をNFT上で展開されてしまいました。直接そのアカウントと連絡をとったのですが、対応をきちんとしてもらえなかったため、最終的にはOpen-Sea¹⁷というマーケットプレイスのコミュニティマネージャーとやりとりをして、DMCA (Digital Millennium Copyright Act: デジタルミレニアム著作権法) 申請という著作権法違反の申請し、アカウントごとBANしてもらいました。

加藤: こういった盗作というのは〈NFTアート〉関連では珍しくないことだと思うんですけど、BANされてしまうと、持っている物を売れなくなりますよね。そうするとおそらく購入者は泣き寝入りすることになるし、詐欺にあったような状態と同じです。その辺り、まだまだ課題があります。

高尾: そうですね。強制返金みたいな仕組みがあったりするといいのかもしれないけれど、そんなこと、できるんですかね。

加藤: 難しいですね…。

高尾: それでも《Generativemasks》とのコラボレーションには希望があると思っています。少し前にFoundation¹⁸という別の〈NFTアート〉のプラットフォームで、cyberiaさんというアーティストが《Twisted Coils》¹⁹という作品を販売しました。実際には僕とcyberiaさんの共作で、僕の作品を参照してつくっています。過去には一緒に出品し、収益も分配しようと提案して、作品を販売したこともありました。コラボレーションをうまくやる方法は、僕自身も模索していきたい

なと思ってます。ゆくゆくは、共創のプレイグラウンドみたいなものをつくりたいです。

現状では、少しずつ《Generativemasks》をリスペクトしつつ、才能のある人たちが作品をつくってシェアしてくれるようになりました。特に僕が気に入ってるのは《Generativemasks》の派生物を生成するためのライブラリです。これができたことで、誰でも《Generativemasks》を簡単に改変できるし、高解像度版のグラフィックもつくれるようになりました。僕だけではできなかったことなので、大変感謝しています。

《WAN NYAN WARS》

経緯: IAMASから《WAN NYAN WARS》まで

加藤: まず、私自身の紹介をさせていただきます。今、スタートバーン株式会社とdrawCircle合同会社とに所属しています。スタートバーンは、アートのためのブロックチェーンインフラ「Startrail²⁰」を構築している会社で、私はStartrailを利用しやすくするためのサービスの開発に携わっております。同サービスでは、ブロックチェーンに記録してあるデジタルのデータと、実体をもつ作品を紐づけるICタグを発行できます。ICタグ固有の番号をブロックチェーン上の記録に載せることで、実体のある物理的なアート作品にデジタル証明書を紐付けられるようになります。この証明書は、物理的なアート作品だけでなく、デジタル作品にも使うことができます。

2016年にIAMASに入学する前は新卒でウェブ制作の会社に勤めていました。自分のスキルが足りなかったのもあるんですけど、遅くまで残業しても、そんなに高くない給料から税金や年金が天引きされて、残るお金は雀の涙ほどです。その状況に対して自分が何か言えるわけでもないのですが、モヤモヤしていました。

そのなか、インターネット、例えばGitHubを中心としたオープンソースのカルチャーやブロックチェーンの仕組みには希望があるように思えました。僕がブロックチェーンを知ったのは2014年あたりで、モナコイン (Monacooin)²¹とい

16 <https://openprocessing.org/>

17 2017年12月にサービスを開始した、2021年の時点における〈NFTアート〉の代表的なマーケットプレイス。本イベント登壇者による2つのプロジェクトの一次および二次流通がここで行われている。 <https://opensea.io/>

18 新たなクリエイティブエコノミーをつくることを目的に2021年2月にサービスを開始した〈NFTアート〉のマーケットプレイス。 <https://foundation.app/>

19 <https://foundation.app/@cyberia/-/80340>

20 <https://cert.startbahn.io/ja>

21 <https://monacooin.org/>



図 5 : 《WAN NYAN WARS》までの経緯を説明している様子

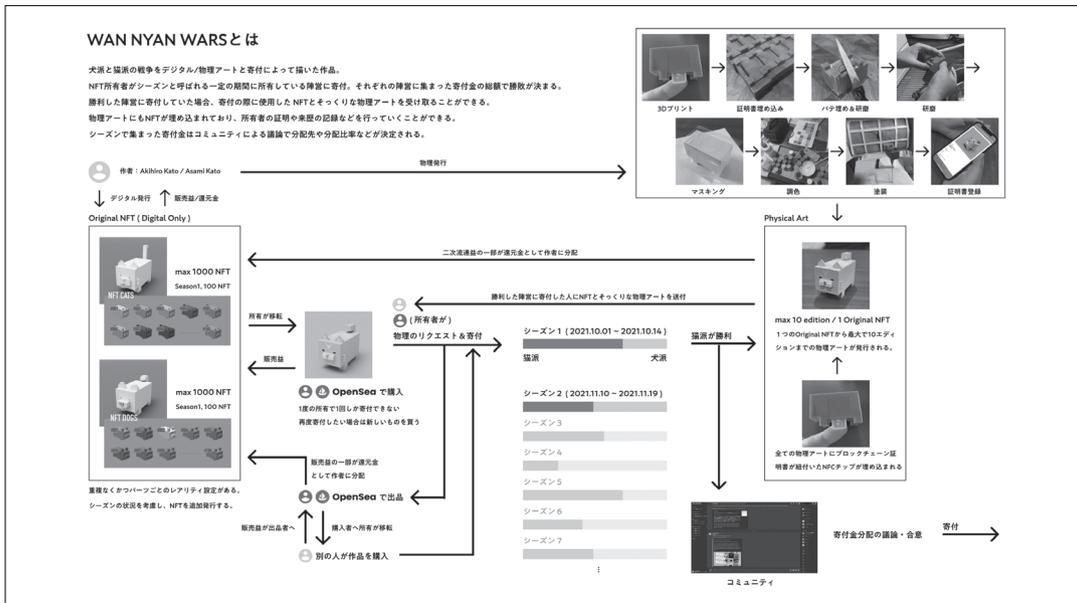


図 6 : 《WAN NYAN WARS》の全体 (登壇者資料より)

う日本発のコインが掲示板で盛り上がってきた頃でした。「自分でお金が生み出せるなんてどういうこと?」と疑問に思い調べました。誰も管理してないのに勝手にお金が生み出せて、なおかつそれでもちゃんと動き続けていく仕組みがある点に強い関心を抱きました。

IAMASに入塾してからは、それまで持っていた問題意識を、小林茂先生にぶつけては、跳ね返されるのを繰り返してい

ました。インターネットに見た希望のひとつでもあるブロックチェーンの面白さを思い出しながら、問題意識を共有したい、希望を伝えたいというモチベーションで作品制作を行なっていました。最終的にできたのが《TRUSTLESS LIFE》(2018)²²という作品でした。この作品は人生ゲームをベースにしていて、物理的なボードとコマ、1人1台スマホを持って体験するゲームです。ゲームは、ブロックチェーンによって信用度が

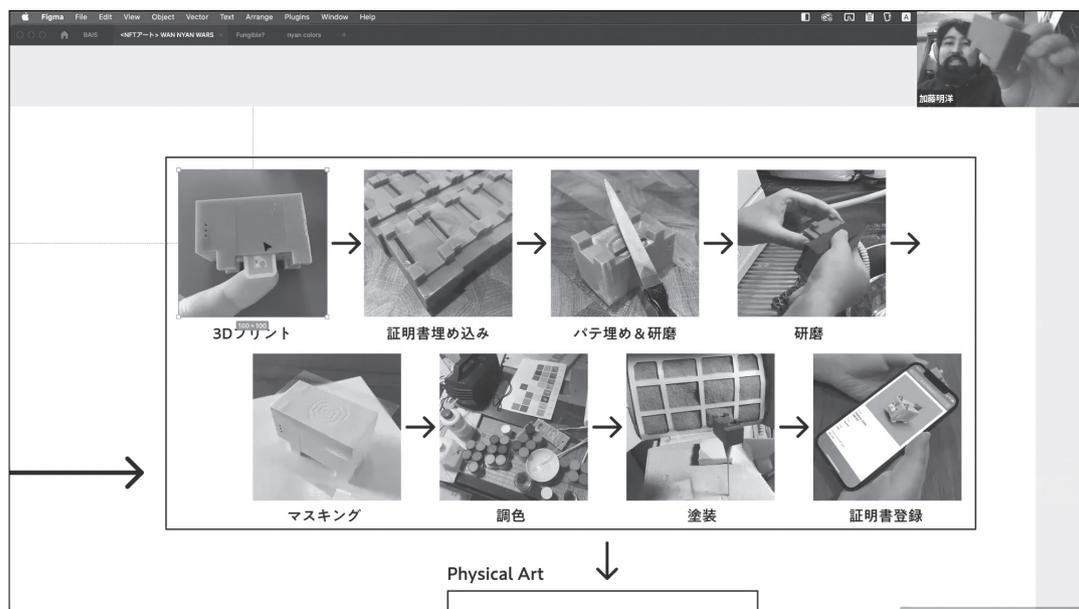


図7: 《WAN NYAN WARS》の物理アート制作過程を説明している様子

管理されている経済特区に自分が移民として入るところから始まります。ぱっと聞くと、監視社会みたいなとても恐ろしいものを舞台としているように感じると思うんですが、その信用度をつくるルールを自分たちがコントロールできるとしたらどうなんだろう、などと考えていました。卒業後、ブロックチェーンが適用された未来をもっと具体的に見せれないかと考え、制作したのが《TOKYO2040》(2020)です。さらにこの延長としてつくったのが《BAIS》(2021)²³という作品になります。

《BAIS》は1人プレイのゲームで、他のプレイヤーとブロックチェーンを介して繋がります。あたかも社会が動いているような感じで、プレイヤーたちは自分なりの都市計画をつくっていきます。その都市の様子をカメラで撮影し、ブロックチェーン上で動くAIに送ると、AIは市民から送られてきた都市計画を分析します。そして新しい条例をつかってプレイヤーに提案します。条例が通ればその条例でまた新しい都市計画をしていくというようなサイクルを描き続けます。このゲームはコンセプトモデルでもあるんですが、30個ぐらい配布し、実際にプレイしてもらいました。ただやっぱりなかなか社会として動いている実感が得られない、という感想が出ました。これをなんとかしたい、シミュレーションでなく実感を持って動く作品が作りたくと考え、今年の9月につく

たのが《WAN NYAN WARS》(2021)²⁴という作品になります。

《WAN NYAN WARS》の仕組み

《WAN NYAN WARS》は、犬派と猫派、犬が好き、猫が好きという人たちの戦争をテーマに、デジタルアートの流通、「物理アート」の流通、寄付、アートを巡る様々な行動構造を可視化した作品です。流れを説明しますと、まず僕は作者がオリジナルの〈NFTアート〉をデジタル作品として発行します。最初のシーズンでは、猫と犬を100体ずつ発行しました。それぞれ重複のないようにパーツがわかかれていて、レアリティの設定もあります。作品が購入されるとNFTが移転します。シーズン中、〈NFTアート〉のオーナーは「物理リクエスト」という行動ができます。〈NFTアート〉の所有1回につき1回しか寄付できない仕組みになっているので、陣営が負け始めたので追加で寄付したいと思ったら、新しいものを買うという行動が必要になります。シーズンと呼ばれる一定の期間に、それぞれの陣営に集まった寄付金の総額で過半数を取ったほうが勝利します。勝利した陣営に寄付していた場合、〈NFTアート〉を寄付したときに所有していた〈NFTアート〉とそっくりな物理アートを受け取ることができます。

ここで言う「物理アート」とは、データを3Dプリントした

²² <https://trustless.life/>

²³ <https://bais.city/>

²⁴ <https://wan-nyan-wars.art/>

もので、先行してつくられ所有されていた〈NFTアート〉をもとに出力された実体です。先ほど説明したStartrailのブロックチェーン証明書に紐づくICタグをお腹に埋め込み、レジンを固め、ヤスリで研磨した後マスキングし塗装します。証明書には、作家の名前、作品名、サイズなどが記録され、移転、展示、修復などの履歴が残っていきます。スマートフォンで読み取りができるようになっており、埋め込まれたICチップを取り出すには「物理アート」を壊すしかありません。

高尾：質問です。加藤さんは、デジタルで完結せずフィジカルなものとの繋がりをつくることを、この作品に関わらず、一連の作品で取り組んでいると思います。そこに、僕は加藤さんの、作家性を感じると同時に、とても大変なことに挑戦しているなと思います。本人としては、どう思いますか。楽しいですか？

加藤：楽しいのもあるんですけど結局、ブロックチェーン社会を実現しようと思ったらどこかで現実世界と繋げなきゃいけないって…。

高尾：なるほど、腑に落ちました。僕は自分自身がコードを書いているから、自分は現実と繋がっていると思っているけれど、加藤さんが取り組んでいることは、ブロックチェーンというシステムと現実をどう結びつけるかということなんですね。

加藤：自分でもなんでなんだろうと毎回思いながらつくるんですけど、多分そこなのかなと思います…。

続けますね。塗装が終わったら証明書をブロックチェーン上に登録して完成します。そしてできた順番に送付していきます。〈NFTアート〉も「物理アート」も全部に還元率を設定してあり、例えば現在の所有者がOpenSeaに出品してそれをまた違う誰かが購入したとき、その購入価格の10%が僕に入るようになっています。「物理アート」も一緒に、証明書の作品規約に作品を移転する場合は支払う金額の10%を僕に支払う、という約束を設定しています。基本的にNFTでも物理でも同じようなフローをたどることになっていて、このプロジェクトにおいて起こったこと、例えば寄付、誰かに送ったり、またどこかで売られたりという工程はすべてブロックチェーン上に記録されていく仕組みです。このプロジェクト全体を通して出来事を記録していくことが非常に大事です。

NFTをメディアとして捉え、オリジナルとする

僕は元々、〈NFTアート〉の現状をポジティブに見ていたかというところではありません。どちらかというと、ブロックチェーンとデジタルの作品は、現実の私たちにどう紐付けられるんだろう、私たちは何を持っていると言えるんだろうという疑問を抱いており、〈NFTアート〉が懐疑的に語られている状況に共感していました。一方で自分のこれまでの作品はシミュレーションや遊びの域を超えず、世の中に出した瞬間に社会実装されている、ビットコインみたいなものづくりたいという思いがありました。また、〈NFTアート〉の多くがNFT自体を絵の具として使っているというより、NFTとは別に絵の具があって、別のものをNFTに付加しているという印象がとても強く、これまでの実体を伴ったアート作品とほとんど構造としては変わらないとも考えていました。つまり、NFT自体を新しいメディアとして捉えられるんじゃないかなと思ってたんです。〈NFTアート〉に対する問いを詰め込めるだけ詰めこみたかったし、この違和感を共有したいという思いが作品に込められています。

《Loot》²⁵など様々なプロジェクトでもやられていることですけれど、所有によってコミュニティの中で自分の存在を証明できるのではないのでしょうか。デジタルの作品は複製が容易ですが、〈NFTアート〉観が広がったことによって、証明書は偽造ができないという言葉が感覚として理解できるようになったと思います。それによって、アートをデジタル化するのではなく、デジタルアートを実体化するという、これまでとは逆転した方向性や関係性が多分に生まれています。僕はこの状況をプロジェクトにし、意味を与えたいです。デジタル側を原盤＝オリジナル化することも作品のなかで試みました。実際、デジタルアート自体も作品ですし、「物理アート」も僕としては作品で、ふたつ合わせても作品です。寄付の構造やコミュニティでの議論といったプロジェクト全体もメタな作品だと思っています。全部に共通して大事なものは、ブロックチェーンの中で記録されていることで、ブロックチェーンに記録されている歴史というのが一番大事なのかなと思っています。

今後の展望

今後やりたいことがあります。ひとつはコミュニティをもっとDAOやムーブメントに持っていくことです。ここまで

25 2021年8月に企業家／プログラマーのDom Hofmannが立ち上げたNFTプロジェクト。最初に用意されたのは、ランダムに生成された8個の冒険者用装備が入ったバッグ8,000個だけで、それらを手に入れた人々が様々な作品を制作した。誰かがルールを決めるトップダウン型のアプローチでなく、クリプト文化において重視される自律分散的にルールが醸成されるボトムアップ型のアプローチで展開していったのが特徴。https://www.lootproject.com/

わかりやすくしてもインセンティブがないとやれないよねとか、いろんな目的で集まった人に対してどういうふうなアプローチをとればブロックチェーンの社会やスマートアグリメントということが実現できるのかを、シーズンというひとつのまとまった実験場で取り組んでいきたいです。実験を重ねていくなかで色々改善を加えながら、かつコミュニティがもっと育ってくれるとやりたいことに近づいていくなというふうに思っています。もしうまくいかなかったとしても、このプロジェクト全体が失敗なんだっていうつもりはなくて、引き続き自分の実験場として、こういうプロジェクトが面白いなと思ってもらえる人のために動いていこうと思っています。

もうひとつやりたいことは、せっかく実体のある作品をつくっていますし、証明書を使って来歴を刻める仕組みを提供しているので、例えばプロジェクトのなかで有益な議論してくれた人に対して議員バッジの〈NFTアート〉をつくったりしたいです。さらに〈NFTアート〉でつくった議員バッジを物理としても発行して、それをもう一度NFTに組み込んだり、合成したり。こうしてデジタルとフィジカルを連動させていけるようになれば、面白いと思います。

最終的には、物理的な環境で展覧会を開きたいとも思っています。さっきもお見せしたように展覧会の記録を残したいです。展覧会をやるとなったら手元にある「物理アート」を会場に送ってもらって、こういうコミュニティでこういう展示があってそこに自分のWANとかNYANが出たんだよみたいなことを来歴として刻み、プロジェクト全体としての広がりがすべて見えるようになれば面白いかなと思っています。もしこういった広がりが実現すれば、ブロックチェーンと現実が繋がった、シミュレーションではない、実際に動いている構造の作品になるのかなと思って、そういう作品を目指してプロジェクトを進めています。

議論：小林茂×加藤明洋×高尾俊介

なぜ〈NFTアート〉を買うのか？

—— 買うこと、参加すること、繋がること

小林：今日、改めて、色々な課題がすべて噴出してくるのが〈NFTアート〉ではないか、と思えました。課題は山積みですが、それは可能性の裏返しでもあるでしょう。残り時間で皆さんからいただいた質問すべてに答えることはできませんので、論点をまとめてみました。まず「〈NFTアート〉を購入する人は、何に対して価値を感じ、何の権利をお金を払うことで持つことになるのか?」。一体なぜ〈NFTアート〉にお金を払ってるのかという点について、もしかしたら今日参加して

いる人たちの中にも全然腑に落ちてない人が結構いるんじゃないのかなって気がするんです。コピーできるし、いくらでもダウンロードできるのに、なんでそこにわざわざお金を払うんでしょうか?高尾さんの場合、Discordに3,500人というすごい数の人がいらっしやると思いますし、結構な人が買ってると思うんですけど…。

高尾：もちろん、多くの人たちは価値が上がることを期待して買っていると思います。ただ、価値が上がったら売ろうと思ってる人もいるし、上がったものを所有したいと思ってる人もいるし、様々な立場でプロジェクトに関わっていると思います。その総意が、自分が購入したという手垢が残ることを期待しているのかなと思いますし、期待してもいいのかなと思いますね。あとは、そういった喧騒というか、今起こっている状態を純粹に楽しんでいる人たちがいるんじゃないかなと思います。

小林：コミュニティというと、みんなが同じ考えをして同じ方向を向いてるんじゃないかと一瞬思ってしまうわけですが、別にそんなことはないんですよね?

高尾：ないですよ。例えば、現実世界でギャラリーで展示をしようっていうアイデアがあってそれを進めている人たちがいたとしても、「現実で展示する意味ないでしょ?〈NFTアート〉だからバーチャルギャラリーで展示するためのもんでしょ?」みたいに思ってる人たちも多分いるし、色々な価値観の人たちがいて、多面的だなとは本当に思いますね。

加藤：僕も今回《WAN NYAN WARS》のなかでコミュニティを大事な要素として描こうとしてるんですけど、全然うまくいかないんですよ。自分が思ってた構造をつくらうとしても、全部読み込んでくれるわけではないし、違うことをしたいです、みたいな話も出てきます。その声によってどんどん変容していくのが面白いとは思っていますね。

何に価値を感じて買っているのかという話で言うと、高尾さんが以前やられてた「インターネット闇市」は、結構近い部分があると思っています。例えば「その場で売られてた謎のステッカーを買う」みたいな行為は、何の価値があるのか全くわからず、その場を盛り上げるために買ったりもするじゃないですか。自分がその体験をし、そのコミュニティの動きに参加したい、みたいな。コミケも初期は同じだったと思うんですよ。NFTによる試みが行われていくたびにコミュニティの方向性が広がり、購入者の動向が変化することが起こっていくんじゃないかなとは思っています。その広がり、きっと価値があると思います。

作品がプラットフォームになる

小林：《Generativemasks》は、それぞれコミュニティの人たちがどんなことをやってるのかっていうのがちょこちょこ見えてくるような段階に来たんじゃないかという気がするんですよ。高尾さんのなかでこれがすごい面白いみたいなのってありますか？

高尾：ひとつだけ挙げるのは難しいんですけど…。やはり自分はクリエイティブコーディングという思想的なものを背景に〈NFTアート〉に取り組んでいるから、コードを書くとか、中間生成物としてコードがあって、コードを色々な形で表現できる点に価値を感じています。コードと同様に、《Generativemasks》もそうになってほしいです。だから、プレイグラウンドやサンドボックスみたいなプラットフォームのように自由にいろんな人に入ってきてもらいたいです。あまりコードに縛られすぎずに、絵を描いてもいいと思うし、何かしらアイデアを持ち寄れる場所が《Generativemasks》ですよ、ってみんなが言ってくれるようになったらいいなと思っています。想いが溢れちゃいましたけど(笑)。

小林：そのあたりが、今までの〈NFTアート〉の話では全然語られず「儲かるみたいですよ」みたいな話だけが多かったですよね(笑)。やっぱり、背後にはこんな考え方があるんだみたいなことが伝わっていくと、一過性ではなくて、結構長く繋がるものになりそうですね。

〈NFTアート〉界が希求する新たなプレイヤー

小林：次に、「〈NFTアート〉が発展していくために、どんなプレイヤーやシステムが必要なのか？」についてはどうでしょうか？ルール側にとっても詳しい方とか、ルールをつくる人とか、いろんなプレイヤーがまだ必要なんだと思います。あと、質問でキュレーターのことを書いてる方もいらっしゃいましたが、〈NFTアート〉っていうものをよく理解した上でのキュレーションって、まだできる人がなかなかいないんじゃないでしょうか。そういう人が現れてくれたら、もっと〈NFTアート〉が盛り上がると思うんですよ。単にボリュームが増えるって意味じゃなくて、次の段階にいけるっていうことを発展と呼ぶとして、どんな人がいたらいいとか、どんな仕組みがあったらいいとかありますか？

高尾：みんな来て!と思っていますね(笑)。法律の専門家も来てほしいし、税制を変えてくれる人とか。日本は暗号資産だったりNFTとかをやるには厳しすぎる国って感じがするので、

そこを変えてもらえると、やりやすくなると思うし。あと研究教育系もそうですね。特に〈NFTアート〉の教育とかどうするの?かと思います。

加藤：今日Twitterでつぶやいたんですけど、僕は〈NFTアート〉のアワードをつくりたいなと思っています。というのも、既存のメディア・アートや、現代アート、コンセプチュアルアートと〈NFTアート〉が接続する部分があると思うんですよ。現代アートでは、作家がつくった賞もありますし、評価する土壌やキュレーターが必要だと思っています。〈NFTアート〉を〈NFTアート〉たるものとするためのシステムや社会をつくっていく必要があると思います。もちろん税制や法律は整備された上で、新しい表現の可能性を探れるようにしていかないと広がらないと思いますが。既存のアートワールドや芸術と〈NFTアート〉を繋げる人、誰かいないですかね。

高尾：僕がやろうとしている公益化は、本来は国とかがやってもいいのかなとも思うし、国と何かやるっていうのもありえるなと思うんで、そういう何か声掛けとかあったら喜んでではせ参じます。

小林：「これから〈NFTアート〉に取り組もうという人々に伝えておくべきことは何か?」についてはいかがでしょうか？

加藤：個人的に思うのは、好き勝手にやっていいと思うし、何でもやっていいと思うんです。コミュニティの話は色々しましたが、そこまで考えなくてもやっていいと思いますね。

高尾：本当にそうです。〈NFTアート〉＝コミュニティみたいな考えを打ち出し過ぎていますが、そんなに気にせずに、一点物の〈NFTアート〉をFoundationだったり、自分のやりやすいプラットフォームでやっていくのが大切だと思います。環境負荷が少ないものや色々な状況があると思うので、その辺を調べながらやっていくアプローチはすごい健全だと思います。健康第一とは本当に思います。《Generativemasks》を発表した後、特に8月から9月にかけての1ヶ月ぐらいは非常に強いプレッシャーを抱えていました。価格の変動や速度に自分がついていくのに苦勞して、なかなか大変でした。つくることが目的で、その先にNFTがあるんだったら、そっちの方が絶対に大事だから、健康で〈NFTアート〉ができるようなプラットフォーム、自分に合ってるものっていうのを見つけれられると良いですよ。それが必ずしもOpenSeaみたいな荒れた海のところじゃなくて、もうちょっと穏やかなところとか、良い塩梅のところってあると思うから、そこを少しずつ探したりとか、合う仲間を探すのは大事なのかな、と思い

ますね。

加藤：そうですね。もし強いて言うとしたら、僕は〈NFTのなかでも、ブロックチェーン的な要素に関心を持っています。自分の関心と〈NFTアート〉に接点があれば、より〈NFTアート〉と相性が良くなると思います。水彩画を描いて売ってる人が、〈NFTアート〉にチャレンジしてもいいし、そこでうまくいかなかったら水彩画に戻ってもいいんじゃないでしょうか。NFTをメディアとして捉えてみると面白い部分もあることが伝えられたらいいと思います。藤幡正樹先生の作品《Brave New Commons》²⁶は、30年前に当時のコンピュータでつくった落書きみたいなものをフロッピーディスクから引っ張り上げて、売り出す作品です。100万円とかの値段がついてるんですけど、買った人数で割り勘するんです。100万円の作品が数十人に買われると、1人あたり数万円になります。そういう、コミュニティが発生する以前の面白い発想はまだ残ってると思うので、自分のやってきたことが、NFTではどう表現できるのか、考えてみるのも面白いとは思っています。

小林：では、最後に一言ずついただいて終わりたいと思います。

高尾：これまで自分のプロジェクトに関してしっかりと皆さんの前でお話する機会はなかったので、このような機会にとっても感謝しています。意見や議論をすることは非常に大事だと思っています。ぜひ自分のつくる組織に関して思っていることをTwitterでもDiscordでも何でもいいのでお伝えいただけると、嬉しいです。よろしくお願いします。

加藤：まず皆さんここまで聞いていただいて本当にありがとうございました。多分、NFTに関してもブロックチェーンに関しても、だいぶ世間に浸透してきたとはいえ、まだまだ議論の可能性があると思っているのでどうか引き続きか興味を持っていただけると嬉しいです。そのなかで《WAN NYAN WARS》が生き残ってるかな？みたいなのをたまに気にかけてもらえたら嬉しいです。ぜひ物理展示のときは皆さんいらしてください。ありがとうございました。

小林：引き続き、よろしくお願ひします。本日はどうもありがとうございました。

※このイベントでの議論をきっかけに、〈NFTアート〉黎明期における〈NFTアーティスト〉の態度をステートメントとして表明すべきなのではないかというアイデアが生まれ、「〈NFTアート〉への共同ステートメント」プロジェクトが発足した。約3ヶ月間に渡る議論と準備を経て、2022年2月20日にWebサイトが公開、同時に署名も始まった。

<https://nft-art-statement.github.io/>

高尾俊介/TAKAWO Shunsuke

1981年生まれ、熊本県出身。クリエイティブコーダー。2011年SNS上でIT用語と駄洒落による言葉遊びを競う「#takawo杯IT駄洒落コンテスト」を個人主催する。プログラミングを個人の来歴や日々の生活と結びつける活動として「デイリーコーディング」を提唱、実践している。Processing Community Japan所属。甲南女子大学文学部メディア表現学科講師。

加藤明洋/KATO Akihiro

1992年愛知県出身。2018年情報科学芸術大学院大学メディア表現専攻修士課程修了。ブロックチェーン技術・ウェブ技術を中心に関心を持ち、テクノロジーと社会との関係をデジタル物理を組み合わせて描く作品を制作している。スタートバーン株式会社でエンジニアとして従事する傍、個人制作などを行うためdrawCircle合同会社を設立、現在に至る。

²⁶ 2021年10月にメディアアーティストの藤幡正樹が立ち上げたプロジェクト。価格の決定に関して作家が任意に決定した作品の価格を購入者数で割り算する方式を採用し、オリジナルと複製の区別がないデジタルデータを複数の所有者が持つ「分散所有」という所有の形態を提案しているのが特徴。第1弾は、Macintoshのペイントツール「MacPaint」で1985年頃に藤幡が制作した未発表作品を中心とする30点で、藤幡が設定した価格は10～100万円。2021年10月29日から31日まで開催された「3331 ART FAIR 2021」の特別企画「符号理論／Coding Theory」の一部として、11月14日までは会場で、その後12月17日から2022年1月31日まではWebサイトで購入を受け付けた。<https://mf.3331.jp/>

IAMAS Graduate Interviews VOL.24：高尾俊介 × 前田真二郎

収録：2021年8月26日

日本発ジェネラティブNFTアート作品《Generativemasks》が発売から数時間で1万個完売し、一躍時の人となった高尾俊介さんに、IAMAS在学中に主査を務めた前田真二郎教授が話を伺いました。《Generativemasks》はどのような経緯で生まれ、なぜこれほど高い評価を受けたのか。また、実体験にもとづいて、〈NFTアート〉の特徴を語ってもらいました。(編)

渦中の人にさく、〈NFTアート〉マーケットの勢い

前田：2021年8月に高尾さんが発表した作品《Generativemasks》が話題になっていますね。NFTマーケットプレイスで販売開始から数時間で1万もの数量がすべて完売したとニュースで知って驚きました。売上高も記録的なもので、しかもそれを全額寄付すると明言していたことも注目されました。

高尾：自分自身でも完売時は大変驚きました。1万点の作品を1点0.1ETHで販売しました。8月17日の10時38分に日本語と英語で告知のツイートをして、12時33分には売り切れました。当日24時間の取引量は6.5億円以上になります。僕のやっていることに価値を感じて購入してくださる方は一定数いるとは思っていましたが、正直、どれくらいの反響があるかは想像が付きませんでした。ある程度予測を立てて動いているものの、プロジェクトの展開は想定を日々越えてくるので、毎日の状況の変化がとても新鮮です。

前田：〈NFTアート〉として作品を発表し、そのすべてが完売して、今もその出来事の渦中にいると思うのですが、〈NFTアート〉の魅力をどう捉えていますか。

高尾：メディア・アートにおいて「デジタルでつくった制作物をいかにアーティストの収益にするか」、「アーティストが持続可能な形で活動するために経済をどのように回すか」という命題は、様々な場所で長く議論されてきました。IAMAS在学中はポストカードにして作品を売ろうみたいな話をしていたこともありましたが、それが今NFTというシステムを通じて実現できるようになったことは、個人的にとってもエキサイティングな経験でした。

評価経済と僕の目指す「日常とコードを結びつける」活動は一見相容れないようにも見えますが、違う見方をすると持続的な活動そのものが経済的な価値を生み出し得るということです。個々の取引には投機的な目的もちろんありますが、

作品やアーティストへの純粋な信頼や期待もあります。コードを介した個人的で小さな活動の一部が、言語や地理の壁を越えて流通し、所有されることによってつながりの束を生み出したことは、とても希望を感じると同時に不思議な感覚があります。僕はこの巡り合わせに、ある種の運命じみたものを感じています。

発売2時間で完売。《Generativemasks》とは？

前田：まず、《Generativemasks》を中心に話を聞かせてください。どのような作品なのか紹介してもらえますか。

高尾：《Generativemasks》はクリエイティブコーディングの手法でコードから生成した1万種類の仮面のようなグラフィックと、グラフィックを生成するコードそれ自体をひとつのアセットとしたトークンを、暗号資産を介したアートマーケット上で流通させている作品です。

前田：マスクのグラフィックが1万種類あるということですか。

高尾：マスクのグラフィックはシェイプとパターンのふたつの要素の組み合わせでつくられています。マスクの輪郭の形をシェイプ、その中で左右対称に展開している図形の連続をパターンと呼んでいます。そのシェイプとパターンの組み合わせが1万種類あります。さらにリロードするたびにランダムに配色が変わります。配色の基となるカラーパレットは29種類あるので、実質は29万種類以上のバリエーションの可能性を含んだグラフィックが流通するということになります。

前田：《Generativemasks》が支持された要因のひとつは、マスクのグラフィックが非常に魅力的だったことだと思います。可愛くも見えるし、不気味でもある。色味も中間色が中心で、派手すぎず、かといって地味でもない。どちらともとれる要素がいくつも散りばめられています。ジェネラティブ



高尾俊介

アートのグラフィックは抽象的な作品が多いなかで、人の顔に見えるマスクというモチーフはすごい発見だと思いました。マスクは顔を隠したり身を守る保護する用途がある一方で、装飾的でもあるという二重の意味をはらんだものですよ。抽象と具象の中間領域が扱われていると言えます。そのように考えていくと、マスクは、オンラインと現実世界を結ぶ強力なシンボルなのだろうと考えるようになりました。このマスクというアイデアは長く温めていたものですか？

高尾：今回のマスクというモチーフに取り組むにあたって「これは発明だ」と思った瞬間がありました。

僕は毎日、「スケッチ」と呼ばれる短いコードを書いて、SNSなどでシェアする「デイリーコーディング」という活動しています。その活動の中でマスクのアイデアがじわじわとかたちになっていきました。

最初は2019年7月頃左右対称に展開するドット絵のようなグラフィックをつくった時に、「インベーダーゲームのキャラクターみたいで面白い」と感じました(図2)。そこからドットの代わりに図形や文字にしてみたらどうだろうか(図3)、と様々な試行錯誤を重ね、本当の意味での《Generative-masks》の原型が出来上がったのは、2021年の4月頃だったと思います。そのスケッチが完成した時は僕の中でのブレークスルーだったというか、これを何かの作品で使うべき時に使おうと考えるくらいの手応えを感じました(図4、5)。最初の気づきから原型ができるまでは1年以上かかっています。

前田：なるほど。そういう積み重ねが作品の強度につながっていたんですね。

デイリーレコーディング：コードで書いた日記

前田：「デイリーコーディング」についても聞かせてください。



前田真二郎

これはどのようなプロジェクトですか。

高尾：始めたのは2015年です。当時はIAMASで研究員として働いていました。毎日、日記を書くように、クリエイティブコーディングの手法に則ってスケッチを書くという活動を始めました。

クリエイティブコーディングは、ゲームやアプリケーションを開発するといった機能的なプログラミングではなく、表現を軸に置くより自由なプログラミングのことです。機能性や合目的性を追求することを優先する一般的なプログラミングの価値観から離れて、即興的で、比較的短い散文のような形式であることが特徴です。それを日常生活に取り入れることを「デイリーコーディング」と定義しました。

高尾：実は「デイリーコーディング」は在学中に観た、前田真二郎先生の映像作品《日々》¹⁾の影響を強く受けているんです。前田先生や三輪眞弘先生が当時から取り組んでいた、ある種のアルゴリズムというか構造、ルールを設定するなかで、自由に即興的に色々なことを展開していく方法を参照しています。

ただ、当初から何かしらのルールに基づいて年単位で継続すること、《日々》のコーディング版をやろうと始めたわけではなく、あるとき同期の佐竹裕行くんから「デイリーコーディングは、完全にスタジオ2(タイムベースドメディア)²⁾のメソッドじゃん」と言われて、ハッとしました。そう言われてから、もっと生活のノイズや自分が生きている上での感情をコードの中に反映していこう、コードを生活と混ぜていこうと意識を強めていきました。

前田：「デイリーコーディング」とはクリエイティブコーディングに則って、スケッチを書き溜めていく活動のことなんですね。本当に毎日、休みなく続けているのですか。

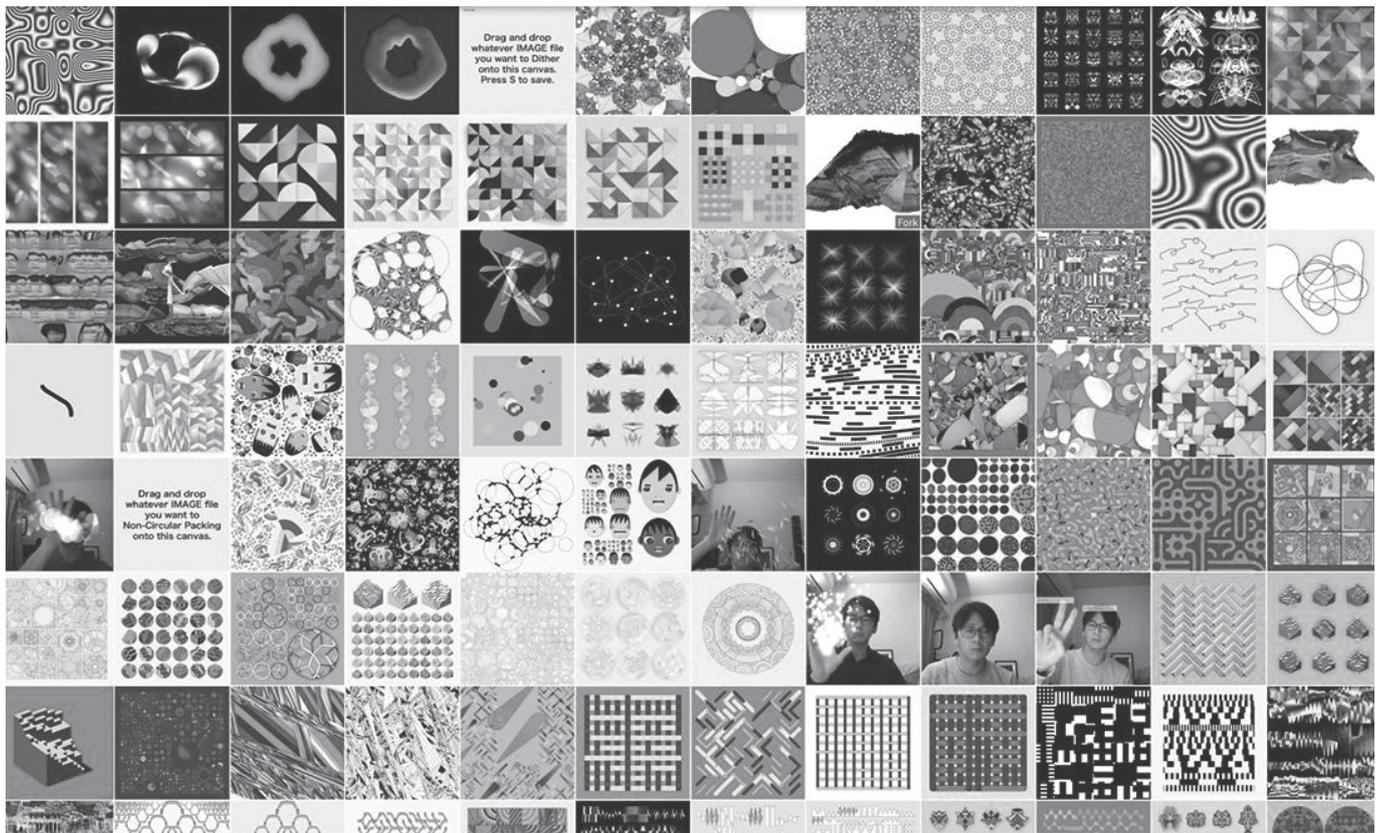


図1 「デイリーコーディング」作品

高尾：はい、毎日書いています。

前田：それはすごいですね。毎日続けるとなると、やはり何月何日につくったものという意味性が出てくると思うのですが、そこは意識して制作していますか。

高尾：例えば、終戦記念日というような、その日をもつ社会的な意味を反映する可能性もあるとは思っていますが、現状ではその日にあった生活の中の出来事や自分の感情、体調といったもう少しプライベートな部分で考えています。アベノマスクが届いた日には、布マスクにちょっとゴミがついているようなスケッチをつくりました。

結果的に、〈NFTアート〉として発表

前田：「デイリーコーディング」の活動から生まれたマスクのスケッチが《Generativemasks》の原型だったと先ほど聞きました。それを〈NFTアート〉として発表することになった経緯を教えてください。

高尾：僕が所属しているクリエイティブコーディングのコミュニティ（Processing Community Japan³）に、既にNFTで作品を発表されているアーティストがいて、その方から興味ありますかと声がかかりました。

僕としては、個人の活動の中で一番重要なのは「デイリーコーディング」なので、新たに何かをつくることは時間的なリソースを考えても難しいと思っていました。また、ビジネ

1 前田真二郎監督作品《日々“hibi” 13 full moons》（2005年）は、2004年の元旦から1日15秒のカットを366日間繋げて作られた約90分の作品。撮影する時間帯は月の運行周期によって決定されていた。
 2 高尾俊介さんが在学していた2006、07年度の情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科は、研究領域ごとに5つのスタジオが設置されていた。三輪真弘教授と前田真二郎准教授が担当していたスタジオ2には、音楽や映像表現を中心としたアーティスト志向の学生が多く所属していた。
 3 Processing Community Japanは、日本国内でクリエイティブコーディング環境「Processing」および派生したライブラリを用いて作品制作を行う人たちが集う任意団体のコミュニティ。2019年に結成された。

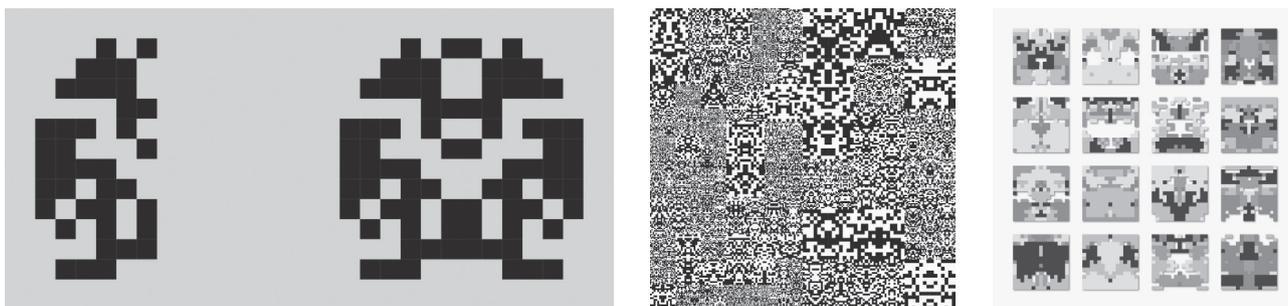


図2 ドット絵とシンメトリー（左右対称）



図3 字形とシンメトリー

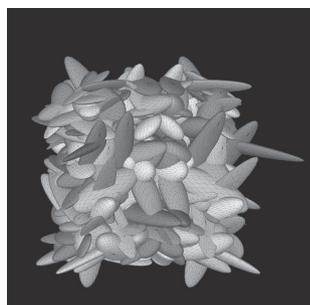


図4 3D プリミティブ（基本図形）とシンメトリー

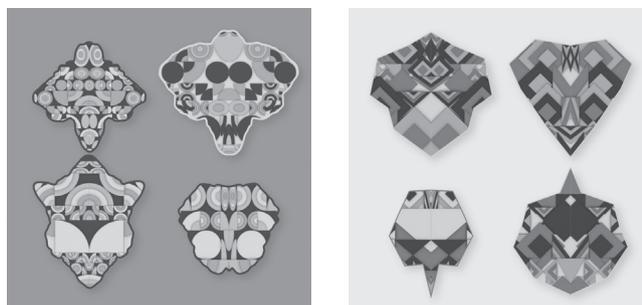


図5 2D プリミティブ（基本図形）とシンメトリー，縁取り



図6 《Generativemasks #5773》

スの要素が入ってきてしまうと、コードに集中できなくなるのではないかと懸念もあったので、「デイリーコーディング」でつくったものを利用しながら、寄付という形で発表できれば、可能性があるかもしれないと伝えました。

前田：そうすると、最初から収益を寄付するという前提でのスタートだったのですね。

高尾：はい、そうです。ビジネスと制作を切り離したいとい

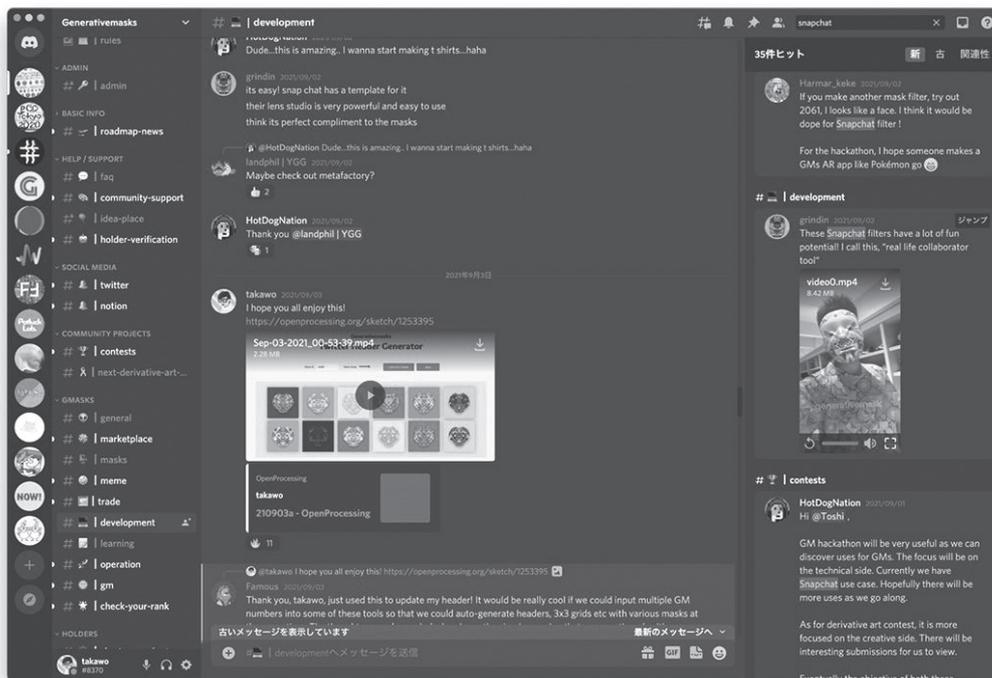


図7 《Generativemasks》のDiscord

う気持ちもありましたし、僕は今大学の教員をしているので、個人の収益になるということよりも、コミュニティに還元し、より多くのクリエイティブコーディングの活動が活発に起こるように投資したいと考えました。

〈NFTアート〉販売のその後：

購入者によるコミュニティが作者とともに作品の価値を高める

前田：作者の高尾さんは、購入者した1万人のそれぞれの情報をどれくらい把握できているのですか。

高尾：《Generativemasks》はOpenSeaというNFTのマーケットプレイスで売買が行われており、今は約3,500人のマスク所有者がいます。そこでは販売の履歴などを見ることができますが、所有者と紐づいているのは暗号資産のウォレットの情報なので、所有者のパーソナルな情報については把握できません。

ただ、僕が面白いと感じているのは、マスクを所有している方が参加している《Generativemasks》のDiscordコミュニティです。そこではマスク所有者同士が、マスクの価値がより高くなるようにどうプロモーションしたらいいかを話し合ったり、例えば魅力的なマスクをみんなで探してシェアしようというような、主体的で活発なコミュニケーションが行

われています。僕のコードを改変してマスクを改造するアプリケーションを、junoszさんというマスク購入者の方がつくって、共有してくださったりもしていますね。

前田：改変や拡張などの楽しみ方を、作者としては認めているのですか。

高尾：《Generativemasks》はクリエイティブ・コモンズ・ライセンスのCC BY-NC-SA 3.0で公開していて、基本的に非営利目的であればクレジットを明記することで誰でも自由に変更や公開ができます。最初の改変は僕がウェブカメラの写った顔の位置に合わせて《Generativemasks》が表示されるようなツールを公開したのですが、このアイデア自体は《Generativemasks》のコミュニティから生まれたものでした。そういったマスク所有者の交流がコミュニティを通じて起っていて、活動にフィードバックされている状況をととても面白く感じています。

前田：今、例に出してくれたコミュニティやツールは、マスク所有者しか楽しめないものですか。

高尾：本来はそうあるべきなのかもしれないですが、今はマスク所有者だけでなく、誰でも楽しめます。プロモーション

の一環というか、実験の場というか、《Generativemasks》のユニークさを広めるための活動として位置付けています。

前田：絵画のような作品であれば、売買が行われた時点で作品が作者の手から離れてしまいます。一方で《Generativemasks》を所有している人たちがとてもオープンというか、買ったものを自分だけのものにするのではなく、それを使って作者とともに楽しんでいるところがひとつの特徴なんでしょうね。

高尾：もちろん完成したアートピースを販売しているのですが、それが流通し、コミュニティのなかでディスカッションされていく過程で、様々なバリエーション、亜種が発生していく可能性を内包している。そこが他のジェネラティブアートのコレクションと比較したときの、《Generativemasks》のユニークなところだと思っています。

制作とコミュニティマネジメント

前田：コミュニティの話聞いていて思い出したのですが、IAMASにいた頃から高尾さんはTwitterを積極的に活用し、インターネットの世界でコミュニケーションをしていた印象があります。

高尾：Twitterもそうですが、個人的にはTumblrという画像共有閲覧サービスが一番影響を受けています。僕は大量の情報を閲覧しているときにもっとも一番興奮するというか、情報に身を委ねている状況に楽しさを感じるようです。在学中はTumblrのダッシュボードに川の流れるように玉石混交のイメージが流れてきて、その大量なイメージをキーボードを叩きながら見続けていた在学中の体験に、デジタルイメージの本質があるように感じていました。その体験はIAMASでの修士研究や現在の活動にもつながっていますね。

前田：たしか「#takawo杯」⁴という企画も主催していましたよね。

高尾：「#takawo杯」はIT用語をもじったダジャレを競うコンテストで、それを個人で主催して、SNS上で熱狂していました。

前田：「#takawo杯」はどれくらいの人が参加していたので



図8 修士制作「Processing Photography Blink Series」



図9 TParty #takawo 杯 at MOGRA 秋葉原 撮影：山中慎太郎 (Qsyum!)

すか。

高尾：一番多い時で1,500人が参加して、コンテストの投稿数でいうと1万5000近くありました。「#takawo杯」の時も、一次選考、二次選考と大量の投稿作品をスプレッドシート上でひとつひとつ味わいながら、賞を選考するプロセスがとても楽しかったです。

前田：その頃から、高尾さんは「作品をつくる」ことよりも、コミュニティやムーブメントに参画していく方向に意識がシフトしたように感じていたのですが、そのような自覚はありましたか。

高尾：「#takawo杯」を経験して、コミュニティを盛り上げたり、良いムードをつくったりするコミュニティのマネジメ

4 2011年に高尾俊介さんが個人主催したインターネット上でのコンテスト。IT駄洒落と呼ばれるIT用語と駄洒落を組み合わせた言葉遊びを競う。当時、SNS上で大量の投稿作品が飛び交うなど、一部の好事家からカルト的人気を博した。



図 10 高尾俊介さんが2008年「ミニマム・インターフェース」展で制作・展示したインスタレーション作品「Depth of the Field - Processing Photography Blink Series」の記録写真をポストカード化したもの。現在も山口情報芸術センター [YCAM] で1枚100円で販売中。

ントに似た能力や適正が自分にはあると感じて、それが現在の活動につながっています。

僕は個人的な面白さを大事にしていて、「#takawo杯」で一人遊びを誰かと共有する場作りができたという経験はとても大きな収穫でした。よく「トムソーヤのペンキ塗り」という話をするんですけど、トムソーヤがペンキを塗っていたら友達が集まってきて、仕事でやっていることを遊び感覚でみんなが並んでやりたがるようになる。この逸話には価値観を楽しさで塗り替える、創造と飛躍がある。

「#takawo杯」やSNS上での活動もそうなのですが、もともとは一人遊びというか、ブツブツつぶやいているようなところが発展してプロジェクトが始まっていくことが多いですし、「デイリーコーディング」で短いコードを書いていることも、つぶやきの延長なのかなと思っています。

〈NFTアート〉で変わる、作家像と作品の評価

前田：《Generativemasks》は「お金を払って作品を購入すること」について問い直す作品でもありますよね。アートに限らず、例えば、コンサートの入場券や写真集を購入することは、体験やモノを買うことではあるけれど、それ以外に「作者を応援したい」といった部分もあるはず。高尾作品に限らず、〈NFTアート〉の領域での作品購入は、作者の活動に対してお金を支払う意識が強いように感じます。《Generativemasks》の評価の高まりには、作品そのものの魅力とともに、作者の日々の振る舞いである「デイリーコーディング」との相乗効果もあったのではないのでしょうか。

高尾：コードというコピー＆ペースト可能なメディアが、作家の日々の営みや研究と結びつくことで価値を生む。そこに

は一周回ったような不思議さがありますよね。これまでのアートの世界では、作家のプライベートな実践や試行錯誤の部分は秘匿されていたというか、見えなくすることで神秘化して価値を生んでいたというところがあると思うので。

前田：不定形で動的なデジタル作品と、日々の振る舞いで形成された「作家像」が、強く結びつくことで新たな作品のあり方が提示されたのではないのでしょうか。寄付というアクションによってそれは一層浮かび上がったように見えました。

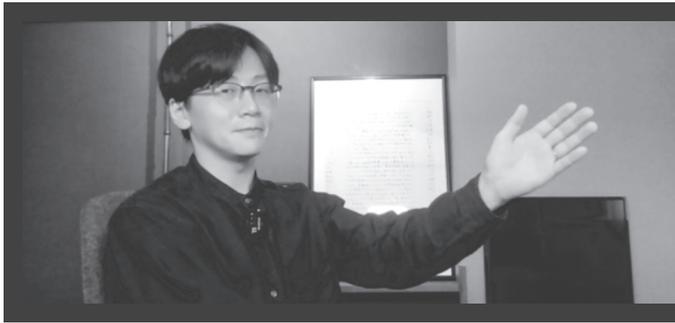
高尾：その点に関しては意図的に設計したというよりは、結果論であると思います。これまで続けてきた「デイリーコーディング」という活動が、奇しくもこのタイミングで価値づけされたということだと考えています。

ただ、活動の総体としての作家像と作品の連続性という点については、まさにIAMASで研究していたデジタル写真の作品形態のあり方を考えるなかで導き出したひとつの結論でもありました。修士論文のまとめとして、「写真作品が流通していく過程で、作家像と作品が結びつき、その総体を価値づけするのが今後の作家のあり方になるのではないか」というようなことを書いているのですが、今それを写真ではなく、クリエイティブコーディングという分野で実践できているなと感じています。そういう意味で、自分のやっていることには一貫性があり、「デイリーコーディング」や《Generativemasks》はそれがすべて含まれている作品になっていると思います。

メディア・アートとしての《Generativemasks》の評価

前田：《Generativemasks》は寄付を介することで、〈NFTアート〉に対する批評性をソフトなかたちで打ち出した秀逸なアクションだと理解できましたが、僕自身は《Generativemasks》を優れたメディア・アートだと考えています。現在、〈NFTアート〉は既存のデジタル作品をNFT化して売買することが主流ですが、この作品は、そのことを踏まえた上で、同時に1万種販売することなど、NFTという場でどのような作品があり得るかについて考えてつくられた、ある意味でメタ的な視座を内在した作品といえるのではないのでしょうか。

高尾：今回、日々のコーディングで所作として取り組んでいる「プログラムの実行可能状態を維持しながら、当意即妙にコードを書き換えていく」アプローチは、今回のプロジェクトで大きな手がかりになっています。流動性が高く刻一刻と変わっていく状況を読み解いて、書き換える。それはジェネラティブアートの作品を丁寧につくっているというよりは、



ライブコーディングをしている感覚に非常に近い。それが活動を支えてくれるコミュニティと根っこの部分でつながるのはとても自然な帰結だと思っています。

前田：作品の改変可能性をクリエイティブコーディングのコミュニティと結びつけることで、デジタル作品における非物質性を強調させていることは興味深いです。また、メタバースへの展開や、オンラインだけで完結しない「写真集」、「木彫りのマスクの制作」といった拡がりや、作者が未来の計画として明示していたことも重要な点だと感じました。誰もが《Generativemasks》はプロジェクト型の作品だと直感したはずです。優れたメディア・アートだと考えたのは、このようなことからです。

高尾：非常に光栄です。

前田：《Generativemasks》をメディア・アートの作品としてつくるという意図は最初からもっていたのですか。

高尾：僕がメディア・アート作品をつくっていると自覚したのは、まさに販売を開始した直後からでした。もちろん、プロジェクトの構想段階のディスカッションでは、ハック的な考え方というか、社会における〈NFTアート〉の受け止められ方自体を変えるような視点をもって制作はしていましたが、それも作品が順調に購入され、流通する状況ができないと思惑が外れてしまいます。基本的なコンセプト部分はある程度固まっている一方で、日々のコーディングで書きながら考えるように、状況に対応するように進めている部分がありました。

今後の展開

前田：最後に《Generativemasks》の今後の展開について聞

かせてください。

高尾：僕の中では《Generativemasks》のプロジェクトは始まったばかりで、無限に手を入れるところがあります。作品自体というよりはそれをより広く遠くまで届けること、そして最も重要な僕のタスクとして寄付のパートが残っています。それが終わらないと、このプロジェクトが一段落しないと感じています。

あとは、クリエイティブコーディングを毎日しているひとりの素朴な人間がつくった作品が1万点流通し、それによって得た大金がどのように寄付されるかという話の方が面白いのかなと個人的には思っているので、それをドキュメンテーションする必要も感じています。ひとりの人間が社会や制度そのものとどう対峙するか、翻弄されるかというような話になっていくと思うので、その部分も作品の一側面としてうまくまとめたいですね。

前田：次回作については何か考えていますか。

高尾：この作品も野心的につくった、何年も温めてきたビッグアイデアというわけではなく、日常の延長の中のちょっとした思いつき、ひらめきの組み合わせで出来上がった作品です。「〈NFTアート〉がもっとこうだったらいいのに」とか、「コミュニティに還元できるといいかもしれない」とか、「社会はこうなったらもっとよくなるんじゃないか」という、審美的な意味合いではない美しさ、正しさを寄せ集めてつくった作品だと感じています。僕は展覧会に向けて新作をつくらうというようなプロセスでの制作ができないタイプだと自覚しています。今後はライフワークとして「デイリーコーディング」を続けながら、そこから枝のように伸びた《Generativemasks》のように、日常の中でのひらめきや自分が楽しいと思うことを積み重ねて、作品をつくっていきたいと思います。

研究ノート

日本音響デザイナー協会と演奏会シリーズ「音の展覧会」

川崎 弘二

森田 信一

松井 茂

花手水が生み出す新たなコミュニティ
— アクターネットワーク理論から考察する異種混交的なネットワーク

金山 智子

工藤 麻里

小林玲衣奈

ピクトリアル・ターンとしてビジュアル・リサーチ・メソッドの可能性
— アートベース・リサーチとしての位置づけの検討に向けて

佐々木 樹

日本音響デザイナー協会と演奏会シリーズ「音の展覧会」

The association “Professional Sound Designers” and the concert series “Sound Exhibition”

川崎弘二(相愛大学 非常勤講師)、森田信一(作曲家、富山大学名誉教授)、松井 茂(IAMAS)

KAWASAKI Koji (Soai University, part-time lecturer), MORITA Shin-ich (composer, emeritus professor of University of Toyama) and MATSUI Shigeru (IAMAS)

1. グループ20・5

1956年10月1日に「グループ20・5」は東京の山葉ホール（グループ20・5の演奏会はすべて同ホールにて開催）において演奏会「第1回作品発表会」を開催し、作曲家グループとしての活動を開始させる。グループには作曲家の伊東英直／江崎健次郎／下山一二三／玉野良雄／松平頼暁、そして、批評家として大竹邦昌が参加していた。この演奏会において上演された彼らの作品は12音技法を強く意識しており、江崎は「フルート、クラリネット、ファゴットとピアノの為の四重奏曲」という作品について、「不協和音による三つの基音を設定して、それを基礎にした倍音列を作る。そうすると三つの倍音列の中に近い音や同じ音が現われて来るので、それらを拾いながら音列を作って行くわけです」¹と説明していた。

そして、1956年10月31日に開催された「第25回音楽コンクール」の作曲部門（室内楽曲）において、江崎は「ピアノ五重奏曲」という作品によって第1位を獲得する。江崎は台湾から引き揚げてきたあと長野県で6年ほど数学教師を務めていたため、作曲家としてのやや遅めのデビューを30歳で飾ることとなった。そして、その後は毎年秋に開催されるグループ20・5の演奏会が彼の主要な作品発表の場となっていった。

1959年10月26日に開催されたグループ20・5の「第4回作品発表会」にて初演された「ヴァイオリンとピアノのための五つの結石」は作曲にグラフ用紙が用いられており、1960年11月16日に開催された「結成5周年記念作品発表会」の第1夜にて上演された「3声のためのコンプレッション」について、角倉一朗は「この曲の面白さは、ただ新しい音響性にあるのではなく、原始的ともいえるヴァイタルな力強さにあり、様式

化された音楽には求められない直接的な説得力があつた」²と評している。

さらに1961年10月31日に開催されたグループ20・5の「第6回発表会」では、江崎の「3声と打楽器のための動く鼓動」という「歌い手が移動しながら歌う」³作品が初演されており、ヒューエル・タークイは「これは当発表会の最高の曲であつた。（略）この作品に関して、とてもすばらしいことは、その情感的な迫力であつた」⁴と極めて高い評価を与えている。なお「動く鼓動」は1962年度の国際現代音楽協会の音楽祭「World Music Days」への入選をも果たすこととなった。

さらに1964年12月5日に初演された江崎の「フル・オーケストラのための移動配置のシステムによる前兆」という作品は、京都市音楽大賞の第1位を受賞している。吉田秀和は「木管は愚か、トランペットや、驚くべきことにトロンボーン奏者まで、あの広い京都文化会館（註・京都会館の誤記）の大ホールの会場を、音を持続して出しながら、客席のうしろから舞台まで歩いたり、はしったりすることになるという離れ業を演じさせられていたりして、聴衆をハラハラさせていた。（略）いってみれば、かつて経験したことのない魅惑にみちた不思議な光と色に輝くビーズ玉のつらなりを見る思いがした」⁵と、こちらの作品に対しても好意的な評価が寄せられている。

こうして作曲家としての評価を着実に積み重ねていた江崎ではあったが、強い意欲を持っていたにもかかわらず、それが叶わなかったのは電子音楽の分野であった。1955年11月に黛敏郎はNHKにおいて日本最初の電子音楽を作曲していたが、1950年代にNHKの機材を利用して電子音楽の制作にたずさわることができた作曲家は黛と諸井誠のみであった。そして、1962年には一柳慧と高橋悠治が、1963年には武満徹が、

1 川崎弘二編著『日本の電子音楽 増補改訂版』愛育社（2019年3月）358頁

2 角倉一朗「『グループ20・5』作品発表会」『音楽芸術』19巻2号（1961年2月）50頁

3 註1、360頁

4 Heuwell Tircuit「『グループ20・5』第6回発表会」『音楽芸術』19巻12号（1961年12月）47～48頁

5 吉田秀和「ある新しい作品」『音楽芸術』23巻1号（1965年1月）31頁

1964年には松平頼暁と湯浅譲二がNHKにおいて制作した電子音楽が電波に乗るようになる。

しかし、江崎は筆者の取材に「NHKに電話をしてスタジオを見学したいということで一度行きました。あの頃は黛敏郎さんと諸井誠さんとでスタジオが割り振られていて、作れる人が決まっているわけです。技師の連中も我々のことを低く見ている(笑)。機械のことなんて知らないのに、お前みたいなチンピラがやったってうまく行くかい、みたいな顔つきを感じるわけです」⁶と述べていた。日本で自由に電子音楽を作曲することができないという状況に反発した江崎は、フルブライトの奨学金を得てアメリカへ渡ることとなったのである。

2. コロムビア = プリンストン電子音楽センター

1965年9月に江崎健次郎は渡米し、レジャレン・ヒラーがコンピュータ音楽の制作に従事していたことでも知られるイリノイ大学の実験音楽スタジオにおいて電子音楽の制作に着手する。江崎はここで「Electronic Composition No. 1」という作品を完成させていたようであるが、江崎を無視して自身のスタジオの使用を優先させるヒラーと衝突してしまったという。

そこで江崎はニューヨークのコロムビア大学にあるコロムビア = プリンストン電子音楽センターのウラジーミル・ウサチェフスキーを頼り、1965年12月30日に汽車へ乗ってイリノイ大学を離れることとなる。同センターには1957年にRCA Mark II Sound Synthesizerという巨大なシンセサイザーが設置されており、江崎は音響合成機のパイオニアとしてのこの機器の情報をすでに日本で得ていた。ただ、江崎は「十五畳くらいの部屋の壁に機械がぎっしり入っていて、それを使って作るっていうのはとても大変で、使う人はあまりいなかったですね」⁷と述べていた。

江崎はコロムビア = プリンストン電子音楽センターにおいて、「225」「幻想」「一つのアタック音による変容」「オーケストラ、声と電子音による習作」「雅楽」「402」「冥想 No. 1 / No. 2」「313」「モダン・バレエのための電子音楽」といった電子音楽を制作しており、さらにニューヨークにあるNHKのアメリカ総局から借りたポータブル・レコーダを使用して、街の現実音をコラージュした「マンハッタン」「ニューヨークの地下鉄」「タイムズスクエア駅」というテープ音楽も作曲して

いる。そして、1966年8月30日には同センターにおいて江崎が制作した8作品がプログラムされた演奏会が開催されて、翌月に江崎は帰国することとなった。

3. 音響デザイナーの会

1966年10月に江崎健次郎は「東京テープ音楽音響工房」を設立しており、電子音楽の制作を「商売にしようと思ったんです。電子音楽だなんて言って真面目な顔をしていたら喰えないですから、数々作りましたね」⁸と述べていた。ただ、NHKで電子音楽を制作することができなかった江崎は、だからこそ自身のスタジオを開放して、若手の作曲家たちが自由に電子音楽を制作できる環境も整備したかのように思われる。

そして、イリノイ大学でコンピュータ音楽に、さらにコロムビア大学で音響合成機としてのシンセサイザーに触れてきた江崎は、当時の日本に住む作曲家としてそれを知る唯一の存在だったわけである。江崎は「音楽芸術」誌の1967年8月号と1968年1月号にコンピュータ音楽についての文章を寄稿しており、そのせいもあってか1968年の春ごろには日本万国博覧会のパビリオンのために富士通からコンピュータ音楽の委嘱を受けていたようである。

そして、江崎は1968年2月3日に開催された第2回の「日独現代音楽祭」の第2夜において、和田則彦のピアノにより「1台のピアノと2台の再生装置のためのアンサンブル」という作品も発表していた。すなわち、帰国後の江崎は日本最初期のコンピュータ音楽の制作に着手し、舞台上演される器楽のための作品へ電子機器を応用するなどの展開もみせつつ、さらにエレクトロニクスを援用した商業的な音楽も引き受けていたわけである。

江崎は1967年10月に公開された映画「東京ユニバーシヤード」や、1967年11月24日にNHK総合テレビから放送された「現代の映像『人か鳥か』」の音楽を担当していた。テープ音楽も駆使された前者で録音を担当していたのが国島正男、そして、後者で効果として参加していたのが中村克太郎(1954年に東邦音楽短期大学を卒業して作曲も行っていた)であった。こうした交流に端を発して、江崎は1967年に「作曲家と放送映画関係の音響技術者、それにオーディオ評論家」⁹に呼びかけることによって「音響デザイナーの会」を結成する。

秋山邦晴は「SD」誌の1965年7月号に「生活空間と音楽 あ

6 註1、351頁

7 註1、351頁

8 註1、353頁

9 江崎健次郎「環境音楽と日本音響デザイナー協会」小川博司／庄野泰子／田中直子／鳥越けい子編『波の記譜法』時事通信社(1986年3月)292頁

るいはデザインする音楽序論」という文章を寄稿しており、「音楽には、デザインというジャンルが確立していない。CMソングやBG音楽（バック・グラウンド・ミュージック）が街に氾濫している時代とはいえ、いまだに、それらは間にあわせや、純音楽の水増し状態として、音楽界の片すみの日陰者的な存在なのだ。（略）作曲家は、都市計画にも、建築家や美術家とともに参加しなくてはならないだろう。いうまでもなく、今日の、そして明日の生活空間を劇的に形成しなければならない役割は、作曲家自身も荷っているからである。」¹⁰と主張していた。江崎はこうした秋山の思考を一步前進させて、音楽も含む多彩な「音響」により「生活空間」をデザインすることを目指していたものと考えられる。

4. 第1回～第3回の「音の展覧会」（1968年～1969年）

1968年3月9日に音響デザイナーの会はイイノホールにおいて演奏会「音の展覧会（音展）」を主催しており、コロムビア＝プリンストン電子音楽センターにおいて交流を深めたミルトン・バビットやマリオ・ダヴィドフスキーらの作品のほかに、オーディオ評論家の岩崎千明／江崎健次郎の「ニューヨークの地下鉄」／音楽プロモーターの菊池忠男／国島正男／中村克太郎ら7名の会員による作品が発表されている。なお、1曲ごとに歌手／タレントの円木紀久美が登場するというかたちで演奏会は進行していたようで、こうしたショウの要素はその後の「音展」にも一貫して採用され続けていく。

なお、江崎への取材によると作曲家の石井眞木／端山貢明も音響デザイナーの会と近い存在であったようで、1968年3月25日に開催された「石井かほる舞踊公演」にて初演された「コンポジション5」の音楽は3人の共作となっている。江崎はこの音楽について「生演奏の二群の楽器音がステージ上でクロスした二台のスピーカーから流れ（ここでも5秒の遅延をとった）、またそれがマイクで拾われて5～6回残像が出現する」¹¹と説明していた。

1969年1月11日には第2回の「音展」がイイノホールにて開催されており、和田則彦のテープ音楽「“Pastorale” Reduktionen」という作品が上演されている。和田はこの作品について「ニューヨークのエレクトロニクス・ショウに出品され

た、スピーカーのデモンストレーションのための作品なんです。四十数個のスピーカーをドーム状に並べて、マルチチャンネルのテープ音楽を流すという趣向です。この作品はベーターヴェンの「田園」を「削曲」^{さつきよく}して作りました。／削曲というのは私の作曲スタイルの一つなのですが、既存の曲を削って主要な部分だけを残して、それに別な要素（註・この曲の場合は楽想に合わせた現実音など）を加え再構成するというものです」¹²と述べている。

1969年11月22日には山手教会ホールにて第3回の「音展」が開催されており、遅くともこの回までに全体の演出としておもに演劇の分野の演出家であった川和孝が参加しており、川和は1978年に開催された第12回の「音展」まで演出としてクレジットされていた。また、この演奏会には作曲家の住谷智も参加して、「透明な空間」「降りそそぐ流星」という作品が上演されている。そして、作品の公募も行われるようになり、高橋和男という人物の「O・Cの分析と建築」（O・Cはオーネット・コールマンのこと）という作品が入選していた。

江崎は初期の「音展」で発表されていた作品について「素材は現実音や電子音であり、内容は社会派的傾向、もしくは耽美的傾向が強かった」¹³と述べている。この発言にある「社会派的」な作品としては、第3回において発表された中村克太郎の「デイゴ」（デイゴは沖縄の県花）という作品がある。中村によるとこの作品は、図形楽譜によって歌われる3人の女声／4台のテープ・レコーダによって再生されるテープ音楽や沖縄の現実音／6台のスピーカー／リング変調器／フィルター／ディレイを使用して、戦争に巻き込まれた沖縄を「ドキュメンタリー・ミュージック」¹⁴として提示した作品であった。

5. 第4回～第6回の「音の展覧会」（1970年～1972年）

1970年3月から9月にかけて開催された日本万国博覧会において、江崎は富士通なども含む古河グループの出展による古河パピリオンのためにコンピュータ音楽などを提供していた。さらに江崎は「万博会場全体のタイム・スケジュールをリードするセイコー原子時計」¹⁵が発する時報音のための電子装置をプロデュースしており、「ライヴな電子音響をデザイン」¹⁶したと発言している。こうして江崎の「音響による空間

10 秋山邦晴「生活空間と音楽あるいはデザインする音楽序論」『SD』7号（1965年7月）40、46頁

11 江崎健次郎「暴走した批評」『音楽芸術』28巻2号（1970年2月）67頁

12 註1、398頁

13 註9、294頁

14 中村克太郎「ドキュメンタリー・ミュージック」『レコード芸術』19巻9号（1970年9月）439頁

15 江崎健次郎「タイム・センター」『音楽芸術』28巻5号（1970年5月）口絵

のデザイン」は6千万人を超える大衆としての入場者の耳に届けられることとなったわけである。

1970年8月26日には第4回の「音展」が山手教会ホールにて開催されており、山水電気の開発したQS方式による4チャンネル再生システムが全面的に採用されていた。なお「音展」は毎回異なる音響機器メーカーを招いており、例えば第2回はティアック、第3／12／13回はヤマハ、第5回はソニー、第6回はパイオニア、第7回から9回は日本ビクター、第10回はローランドが後援として参加していた。ただ、こうしたありかたは、メーカーのデモンストレーションとしての場として彼らの活動が理解されてしまう危険性と表裏一体であったものと思われる。

第4回の第1部は「ハレンチCM特集」であり、和田則彦は「NHKのCMから相撲協会千秋楽、はてはサンスイが実際にFM東京で流した『音展』のCMに到るまで、メイCM珍CMが多数出現し、ハレンチ度を競った」¹⁷と述べている。そして、第2部以降では岩波映画の録音部にいた桜井善一郎の「万博駆け歩る聞」／1969年末にベルリン音楽大学への留学を終えて帰国していた甲斐説宗の「Die Kleene」／歌謡曲の作曲などで活躍していた西山真彦の「凸凹神話240度」といった新しい顔触れによる作品も取り上げられていた。

また、江崎の「Symptoms」という作品や甲斐の作品の上演には、新しくメンバーとして加わった古沢正次による映像が使用されており、これ以降の「音展」では映像が積極的に使用されていくようになる。そして、1950年代から多チャンネルによるテープ音楽の再生に取り組んでいた住谷智は「創造主」という作品を発表しており、水平方向だけでなく垂直方向へと至る音の移動を披露していた。住谷はそのときの様子を「音が上から降りて来るものだからみんなびっくりしてました」¹⁸と振り返っている。

1971年4月に江崎の東京テープ音楽音響工房は「音響デザイン社(SDC)」へと改称しており、同月には服飾店「鈴屋」のシンボル・サウンドを納品している。さらにその後の江崎は、名古屋の雲竜ビルのための梵鐘音／板橋区文化会館の電子チャイム／服飾店「ファミリア」の環境音楽／銀座のTOTOパビリオンの音楽／東名高速道路の緊急避難用の放送音など、数多くの音響デザインの仕事も行っていった。

1971年5月29日には第5回の「音展」が山手教会ホールにて開催されており、第4回と同様に第1部は企画性の強いファッション・ショウ「ブライダル」が行われていた。会員の作品

発表会としての第2部では新しく参加した志田笙子とミュンヘン国立音楽大学への留学を終えた岡坂慶紀の作品が取り上げられている。志田の作品「Prism」には、愛知県立芸術大学の電子音楽研究室(1971年3月設立)のMoog Synthesizer IIIが使用されていた。富田勲がMoogを輸入したのは1971年10月ごろのことであり、志田の作品は日本で最初期にMoogのモジュラー・システムを使用した作品の可能性がある。

この時点での音響デザイナーの会の会員は13名であり、その構成は作曲家が8名／作品を発表しない演出家の川和孝や品川無線の朝倉昭専務など4名／映像の古沢正次となっていたことから分かるように、結成から3年半ほどでこの会は作曲家主体の組織へと移行していたわけである。そして、第5回の会員たちの関心の一つは前回の住谷による「創造主」で試みられていた多チャンネル再生であったようで、江崎の「Liaison」／岡坂の「Homonym」／住谷の「加速された凝縮空間」といった作品では12チャンネルによるテープ再生が行われていた。

1972年6月10日には第6回の「音展」が東京文化会館にて開催されており、ベルリン音楽大学への留学から帰国したばかりの吉崎清富が新しくメンバーに加わっている。第1部は「トロンボーン、チェロ、ハーブ、ヴァイオリンの素材による競作」として、共通した素材を使用した共作が行われていた。そして、第2部では岡坂を除く8名の作曲家による作品が上演されており、聲明とMoogによる志田の「Blues at Dawn」／1973年度の「World Music Days」へ入選した住谷の「迷宮のシダ」／ベルリン工科大学の電子音楽スタジオで制作された吉崎の「空の空」などの作品が上演されている。

ただ、こうした現代音楽寄りの作品だけでなく、第5回で上演された和田の「Passeggiata」(註・イタリア語で散歩の意味)というテープ音楽は、多チャンネルでテープ再生をしている会場を自由に歩き廻って聴くという趣向の作品であり、さらに第6回で上演された和田の「Windology」という作品は「電子音楽と千変万化な人体ガス(註・要するにおならのこと)をシンセサイズ」¹⁹したものであった。江崎がこの時期における「音展」の傾向のひとつとして「遊戯的傾向がひろがり(和田則彦の影響?)」²⁰と述べているように、大衆との接点を開拓することも模索されていたのだろう。

16 註15に同じ。

17 和田則彦「第4回『音展』ルポルタージュ」『無線と実験』57巻11号(1970年11月)149頁

18 註1、409頁

19 和田則彦「近況」『音楽芸術』30巻12号(1972年12月)24頁

20 註9、294頁

6. 第7回の「音の展覧会」と「現代音楽実験コンサート」 (1973年)

1973年から「音響デザイナーの会」は「日本音響デザイナー協会」へと改称し、東京のゲーテ・インスティテュートにおいて「毎月第3金曜日の夜（略）講師は会員の中から一人ずつ」²¹出演するという形式の「現代音楽実験コンサート」をスタートさせている。この演奏会では、例えば1973年4月20日に志田笙子／5月18日に中村克太郎／6月22日に岡坂慶紀と甲斐説宗の作品などが上演されていたようである。また、1973年6月8日には松平頼暁の「Substitution」という作品が上演されており、正式に日本音響デザイナー協会へ加入しなかった作曲家の作品も取り上げられていたことが分かる。

1973年4月24日に日本音響デザイナー協会はアメリカン・センターにて「バラック・コンサートI」も開催しており、江崎健次郎／岡坂／新加入の森田信一（1971年3月に東京理科大学を卒業）／和田則彦らが参加していた。雑誌記事には「あちらこちらに陣取った会員諸氏は、それぞれ自分だけのアンプとスピーカー（ピクター提供）を前において演奏し、お客はその間をぬって見てまわるといふ寸法」²²の「即興演奏」が行われる旨が告知されており、4名の会員の作品発表なども行われていた。

1973年6月14／15日に第7回の「音展」が日仏会館ホールにて開催されており、第1夜は「Live Electronic & Performing Arts」／第2夜は「Group Performance」という特集が組まれていた。江崎がこの時期の傾向として「まもなくライブ・エレクトロニクスに転向（ここで若干の脱落者をだした）」²³と述べているように、舞台での何らかの生演奏を伴う作品が「音展」の中心となることによって、この演奏会が作曲家主体となる傾向はさらに強められていったのかもしれない。

第1夜で上演された江崎の「Unit-4」はさまざまな金属から発せられる音響が演奏されており、岡坂慶紀の「みささぎ」は自作の発振器などが使用され、志田の「Fruits in Savannah I」は尺八と電子音のための作品であり、中村の「Attack 3」は変調されたピアノを素材としたテープ音楽を聴きながら、2人のピアノ奏者が即興的に演奏するという作品であった。

そして、森田の「Go System in」はテープ音楽を再生しながら4人の演奏者がさまざまな楽器やオブジェを演奏するというもので、森田はハンドメイドのシンセサイザーも演奏し

ていたという。そして、吉崎清富の「マスクIII」はソプラノと電子音楽のための作品であり、さらに住谷智の「*Cyperus alternifolius* L.（註・観葉植物シュロガヤツリの学名）」はテープの再生にダンスをともなったかたちで上演されていた。

第2夜では岡坂と森田の企画による「Warm Rain」という作品が、森田の製作したリング変調器なども含むライブ・エレクトロニック・ミュージックとして上演されていた。そして、江崎／志田／和田の作曲／出演による「サウンドシアター『Stereo』」という作品では、川和孝の演出により作曲家たちのパントマイムをともなうかたちでの上演が行われていた。

1973年10月7日から21日にかけて銀座のソニービルでは「Cybernetic ARTRIP '73 国際コンピューターアート展」が開催されており、江崎と森田による「Bio Music 7310」が展示されていた。鈴木匡は「人間の脳波あるいは心電、筋電などを入力としデータレコーダで合成、音楽化するといったもの」²⁴と解説しており、江崎らはデイヴィッド・ローゼンブームなどが試みていた「バイオフィードバック・ミュージック」の分野にも手を広げようとしていたことが分かる。

7. 第8回の「音の展覧会」と「Environmentism '74」(1974年)

1974年の「現代音楽実験コンサート」は、1月18日に開催された第9回では端山貢明、2月15日に開催された第10回では下山一二三の作品が上演されていた。下山はこのとき上演された「チェロとピアノとテープのための詩曲」について、「江崎さんのところにある発振器を使って、発振音をいろいろテープに録って、上演する時にはチェロとピアノの内部奏法にそのテープの音を同時進行させるという作品」²⁵であったと説明している。

そして、1974年6月21日開催の第14回では「Ludas Novas」と題して、有田数朗／上原和夫／江崎健次郎／中嶋恒雄（1961年3月に東京芸術大学の作曲科を卒業）／森田信一らが出演しており、市川浩は「登場する八人の奏者の身体には、二個の心音計と六個のテレメトリー・システムがとりつけられ、心音、心電、筋電、脳波などの生体信号が、ミキシング・センターに送りこまれて可聴化される。（略）生体音のみの演奏は、実はプログラムの一部であって、中心は、演奏者が、みずからの発する可聴化された生体信号のフィード・バックを

21 無記名「音響デザイナー協会メンバーによるバラックコンサート」『さうんどコレクター』3巻4号（1973年4月）44頁

22 註21に同じ。

23 註9、294頁

24 鈴木匡「第一回国際コンピューター・アート展を見て」『音楽芸術』31巻13号（1973年12月）59頁

25 註1、485頁

受けつつ、シンセサイザー、フルート、トランペット、ヴァイオリン、パーカッション、キーボードを用いてするライヴ演奏であった²⁶と評している。

なお、有田は1974年9月17日に六本木の俳優座劇場にて開催された「エターナル・ウム・デリラム」というグループの演奏会へ坂本龍一らとともにゲスト参加しており、バイオフィードバック・ミュージックを披露していたようである。この演奏会のチラシにはその内容について「正常生体を視覚・聴覚への刺激によりいかに生体の精神状態をコントロール出来るか？ 又客席内に7台のモニターテレビを置き、生体より送られてくる信号を直接垣間見ることの出来る、他に類を見ない実験コンサートである」と紹介されていた。

1974年6月15日に日仏会館ホールにおいて開催された第8回の「音展」では、マンハッタン音楽学校などで電子音楽を学んで1973年に帰国していた上原和夫／中部日本放送の音響技師となる1949年生まれの高野裕夫／1975年にシンセサイザー・グループ「バッハ・リヴォリューション」を結成する田崎和隆／電気通信大学の3年に在学中だった原真など、日本音響デザイナー協会へ加入したばかりの若手が登場している。

第8回で上演された江崎の「オーラ・オーレオーラ」／甲斐説宗の「テープのための音楽3」／住谷智の「Blow Blew Blown」／吉崎清富「動物と人間の黙示」はテープ主体の作品であり、そして、志田笙子の「Solist」は声とギターと電子音／中嶋の「A Faint Image」はリコーダーとテープ／和田則彦の「ノストラノミー」は8チャンネルのテープ音楽をともなうリング変調されたソプラノとピアノのための作品であった。すなわち、こうした作品はこれまでの「音展」で発表されてきた作品のスタイルが踏襲されていたわけである。

しかし、1973年にコルグ社はシンセサイザーであるMini Korg 700／ローランド社はSH-1000を発売しており、1970年代には急速に民生の鍵盤楽器としてのシンセサイザーが普及していくようになった。江崎が「シンセサイザーの普及で、これ（註・ライブによる電子音の演奏）がさらにエスカレートする²⁷と述べていたように、第8回で上演された上原の「Objet」／柴本猛（1970年4月に日本ビクターに入社）の「休憩時間のための音」／田崎の「Mad to 2600」／原の「モノトナス・アンド・ホワイト」はいずれもシンセサイザーが使用されており、この演奏会以降の「音展」はシンセサイザーの

可能性も追究されていくようになった。

1974年8月21日にはフジテレビの朝の情報番組「奥さまスタジオ『小川宏ショー』」へ上原／江崎／川和孝／原／森田／和田らが出演しており、「今日の応接間」というコーナーで「シンセサイザー8台の協演」と題した演奏が披露されることとなった。さらに1974年8月28／29日には箱根彫刻の森美術館において、日本音響デザイナー協会による「Environmentism '74」という催しが開催されており、両日ともに「テープによる環境音楽」、そして、第1日には「ライヴ電子音楽の饗宴」とセミナー「環境芸術と音楽について」が開催されている。

チラシには美術館の円形広場にて開催された「ライヴ」について「内外のシンセサイザー7台初のドッキングによるアンサンブル」と記されており、上原はBuchla／岡坂と森田はローランドSH-3／志田と西山真彦はMini Korg 700S／田崎はArp 2600／中嶋は独Laukhuff社のオルガン調律用のチューナー Harmonitron／原は「製作費約三万円」²⁸の自作機／和田はローランドSH-1000を演奏していたようである。

さらにチラシにはサウンド・ディレクターとして江崎が、そして、「Original Inst」として有田数朗のクレジットがある。端山貢明は「ライヴ」について「事件と場のアフィニティはむしろ相当高かったようだ²⁹と評しており、彼らは「作品」の提示ではなく、屋外における自然との「環境デザイン」をシンセサイザーを使用して実践しようとしていたのだろう。なお、1974年12月には第1回「音展 名古屋」が雲龍ビルにて開催されており、名古屋会員の志田／高野／中野之也（1951年の中部日本放送の開局時にNHKから移籍した音響技師）らの作品などが上演されている。

8. 第9回～第11回の「音の展覧会」（1975年～1977年）

1975年7月9日に虎ノ門ホールにて開催された第9回「音展」はプログラムによると「科学する音楽」がテーマとなっており、おなじくプログラムによると第1部「騒音浄化槽とドリーム・アイランド」は公害としての騒音を「騒音浄化槽と名づけられる特殊な回転スピーカー」³⁰によって「なんとか聞きやすい音に変換」³¹したもので、第2部は「テープによるショート・

26 市川浩「バイオ・ミュージックの試み」『音楽芸術』32巻8号（1974年8月）77頁

27 註9、294頁

28 原真「名づけて『ライヴ・エレクトロニクス・ドロナフ・バンド』製作費三万円の手製シンセサイザーと尺八と…」『週刊FM』4巻30号（1974年7月29日）30頁

29 端山貢明「Environmentism '74」『音楽芸術』32巻10号（1974年10月）85頁

30 岩田純一「音展を聴いて」『言語生活』288号（1975年9月）37頁

31 註30に同じ。

ピース集」、第3部は「エレクトロニクスと人体探検」と題して、シンセサイザーを中心とした日本音響デザイナー協会の会員によるグループ「ランダム・ノーツ」による「生体音楽」が、ヌード・ダンサーをともなって上演されていた。

第4部は「日本ビクター新製品紹介」、そして、第5部は作曲家の森ミドリとランダム・ノーツによる「内外のシンセサイザー群による巨大ライブ演奏」が行われている。森は日本ビクターの電子オルガン「ピクトロン」による演奏活動も行っており、先にも触れたように第7回から9回の「音展」は日本音響デザイナー協会と日本ビクターとの共催であった。そして、いずれの回においても、日本ビクターが開発した4チャンネルによる再生システムCD-4を用いることがプログラムに謳われている。

1975年11月24日に電気通信大学の学園祭「調布祭」へグループ「サウンド・ギャラクシー」が、そして、1976年6月26日には吉祥寺のスペース「ミラージュ」へ「サウンド・ギャラクシー・プラス・リング」が出演している。サウンド・ギャラクシーは榎田素一／日比光則／森田信一によるシンセサイザー・グループであり、リングは電気通信大学に在籍中の小久保隆（のちに環境音楽の分野で活躍）がボーカルとドラムスを担当したプログレッシブ・ロックのグループであった。そして、1976年8月21日にはサウンド・ギャラクシーを改名した「Moh Koh（むうくう。森田／日比／榎田の頭文字を組合せたもの）」というグループがミラージュへ出演している。

1976年7月1日には第10回の「音展」が虎ノ門ホールにて開催されており、この回は後援がローランドであったためか、Moh Koh「沙梨字無」／マントラ「阿地瑟姪那」／ランダム・ノーツ「Synthephony “Co-real”」といったシンセサイザー・グループによる演奏を聴かせる作品が全面的に取り上げられていた。さらにこの回ではシンセサイザーをコンピュータで演奏する原真「コンピュータによるバッハ・インヴェンション」、そして、1975年度の「World Music Days」に入選した田崎和隆（バッハ・リボリューション）のテープ音楽「我が心いまだ安らかならず」も上演されている。

1977年7月14日にイイノホールにて開催された第11回の「音展」は特定の音響機器メーカーの後援はなく、第1部は「テープ作品」、そして、第2部は「ライブ演奏」が行われている。第1部では会員の競作による「睡眠のための音楽」「宝石のイメージ」「サウンド・ポエム『夏空の散歩道』」といった商業的な領域へも援用することが可能な作品が計13作品ほど上演されており、第2部では尺八とライブ・エレクトロニクスのための山内忠「ボンドコの前夜」／中嶋恒雄と吉崎清富の共作による「阿僧祇輪廻」／和田則彦の編曲による「シャンソン・メドレー」といった生演奏のための作品が上演されていた。

9. 第12回～第13回の「音の展覧会」（1978年～1980年）

1978年7月11日にイイノホールにて開催された第12回の「音展」は、第1部が原真らによる「アルファ・メディテーション・サウンド『冥想呼吸の音楽』」という実用寄りの作品が上演されており、第2部は「個人作品展 レーザー・ショウ」と題して、グループ「Obelisk」のコンピュータ制御によるレーザーによる光の演出をともなって、会員7名によるテープ音楽などが紹介されている。さらに第3部は7名の演奏者によるシンセサイザーの演奏を中心とした夏目栄太郎「華麗なるタヌキの祭典」と和田則彦「ビートルズ・オン・バロック」が上演されていた。

1979年7月23日に都市センターホールにて開催された第13回「音展」の第1部では、生体音を聴きながら楽器やシンセサイザーを演奏する江崎健次郎「生体フィードバックによるMess」／バッハ・レヴオリューションが演奏するシンセサイザーとレーザーによる田崎和隆「都市の幻想」／和田則彦「Envelopu 青少年のための屁ん腸入門」の3作品が上演されており、1970年代後半に「音展」で探究されてきた特徴的なスタイルがピックアップされた集大成的なプログラムとなった。

そして、第2部で上演された中嶋恒雄の「ライブ・エレクトロ・ミュージックのための三縁」という作品は、中嶋が教鞭をとっていた山梨大学教育学部の幼稚園／小学校／中学校の教員養成課程の学生も演奏に参加しており、この作品はシンセサイザーを教育現場において活用することを目指した試みでもあったという。1979年に開催されたこの第13回をもって「音展」は終了しており、1980年7月にテクニクス銀座ショールームにて開催された「小音展」が、日本音響デザイナー協会のほぼ最後の活動となったようである。

江崎は「小音展」について「24チャンネルだったんですが、テープ・レコーダ十台ぐらいを使って、多チャンネルで頭の上から流れるというものを一週間やりました。ショールームに詰めてやっていたので大変でしたね。／音の素材は電子音と環境音だったかな。それをエンドレスで一日中流すんですが、同じになっちゃったらつまらないから、一台一台時間的にずらしましてね。いつ聴いても新しい音楽が流れるようにしたんですね。つまり、偶然性というのは大きなものでね、十二音以来の初めての重大問題なんですよ。これだけのことをやったらあとはもうないんじゃないかなあ、何かぶつかる壁がないかなあと思っていたんですが、ないんですね（笑）。それからはもうシンセサイザーでしょう、簡単に新しい音楽が幾らでもできちゃうので、すっかり音楽を諦めましてね。（略）前衛というのは発表した時点で既に現在を否定して行くものですから、常に自己否定をしていないと成り立たないです」³²と述べており、ここでは和田の「孟蘭盆天王星旅行」と

いう作品も上演されていたようである。

前衛の作曲家として戦後の音楽の可能性を切り拓こうとしてきた江崎は、1950年代から次々と現れる新しい技法や様式によって推進されてきた現代音楽のシーンが1970年代末には停滞してしまっていたこと、そして、1960年代から取り組んできた電子音楽がシンセサイザー音楽へと置き換わり、鍵盤によって電子音を演奏するポピュラリティの高い方向へと創

作の舵が切られてしまったことに「諦め」の感情を抱いていたのだろう。江崎の作曲した楽譜やテープなどはその多くが「自己否定」によって処分されてしまったようであり、「音展」に参加した作曲家たちも、そのころの作品は習作であったため破棄したと筆者の取材に答える例が多かった。「日本音響デザイナー協会」の全貌についてはいまだ不明な点も多く、さらなる調査を継続していきたいと考えている。

花手水が生み出す新たなコミュニティ — アクターネットワーク理論から考察する異種混交的なネットワーク

A New Community Created by HANACHOZU—Hybrid Networks based on Actor-Network Theory

金山智子(IAMAS教授) 工藤麻里(IAMAS修士1年) 小林玲衣奈(IAMAS修士1年)
KANAYAMA Tomoko (IAMAS) KUDO Mari (IAMAS) KOBAYASHI Reina (IAMAS)

キーワード 花手水, アクターネットワーク理論, 異種混交的なネットワーク, 地域コミュニティ

Keywords HANACHOZU, Actor-Network Theory, hybrid network, local community

1. はじめに

寺社を参拝する際には手や口を清める手水(てみず、または、ちょうず)と呼ばれる風習があり、どの寺社にも入り口、参道、あるいは社殿の脇に手水をおこなう手水舎が設置されている。参拝者は、手水舎に置かれた柄杓を使い、清めの作法に従い手や口を清める。2016年頃から、いくつかの寺社が手水に花を浮かべるようになった。例えば、奈良県の岡寺では2016年から手水に牡丹を入れ、愛知県の御裳神社は2017年から紫陽花を手水に浮かべている。京都府の柳谷観音では、2018年頃から、これを「花手水」と名付け、Instagramなどのソーシャルメディアで頻繁に発信していった。色とりどりの“SNS映え”する花手水の写真は大きな話題(いわゆるバズる)となり、これを契機に注目されるようになった。

2020年冬、新型コロナウイルス感染症(以下コロナ)が世界的に拡大し、対人接触による感染防止の目的で人々の集まりや移動を制限する措置がとられた。葬儀や法要、拝観や祭りなど、人の集りを習慣的に行なう寺社にとっても、コロナの影響は極めて大きく、拝観時間短縮や催事、御朱印や物販中止などから、参拝者数やお布施が減少した(全日本仏教会, 2020; 埼玉県神社庁 2020)。この状況下、疫病退散や平和の願いを込めた護符や御朱印の頒布や、参拝や祭りのオンライン配信を行う寺社が増えていった(黒崎, 2020)。

コロナ禍で、感染防止のため手水が使えなくなったことは、花手水を始める“理由”となり、花手水を行う寺社が増えていった。地元の花屋で売れ残りの花が活用するなど、“SNS映え”だけではない新たな地域への広がりもみられる。現在では大宰府天満宮、東福寺、北野天満宮をはじめ、全国で200~300にのぼる寺社が花手水を行っており、超宗派の連携や地域での新たな繋がりも生まれている。寺社を核とし市内の商店等にも花手水を飾る地域も現れ、新しい地域活性の手法としても広がりをみせている。

本研究では、花手水の取組みを通じた地域コミュニティや

ネットコミュニティとの新しいつながりに注目しており、アクターネットワーク理論を援用しながら、新たに生まれたコミュニティとこれからの寺社のあり方について考察していく。

2. アクターネットワーク理論と地域コミュニティ

1980年後半、社会構築主義と技術決定論への批判的立場からLatour(2005)・Callon(1986)・Law(1986)によって提唱されたアクターネットワーク理論(以下ANT)は、「社会」を本来社会的でない行為者間の関係によって形成される不安定で刹那的な現象であると捉え、地球上のほとんど全ての存在(人間、他の動物、植物、菌類、無生物)は、それらの間に築かれた関係によって社会的世界を構成し、多様な現実を作り出すと主張してきた。社会は、人間と非人間的な行為者がネットワーク化(つながりや関係)の実践の過程で相互に形成、変換、翻訳し合うことで構成されており、人・モノ・自然のハイブリッドな集合体(異種混合体)から社会を把握するネットワーク理論でもある。モノや自然にも行為能力(エージェンシー)があり、行為者(アクター)、或いは行為体(エージェント)と位置付ける。ハイブリッドな集合体は多様なアクターの潜在能力を結びつけ、それにより技術、モノ、制度といったイノベーションが創案、開発、使用されていく(カロン, 2006)。

Callon(1986)は、アクター・ネットワークの形成、変容、崩壊する過程を、問題化、関心づけ、取り込み、動員のモメントからなる動的過程として理解できることを事例分析をもとに解説する。問題化では、主要なアクターが目的達成のために他のアクターを挙げて定義する。アクター間で異なる問題の所在を明らかにし、主体アクター自身がそれらを調整することが求められる。関心づけでは、定義されたアクターが他のネットワークに転じることを防ぐため、具体的な関心装置として新しいアクターを導入する。具体的なアクターを通

じて、問題調整の役割が示される。取り込み段階では、様々な利害関係によって作られた関係がより強固になり、すべてのアクターによって受け入れられる。主役の利害は、他の条件の変化によって覆されることもあり、粘り強い交渉が必要となる。動員段階では、合意された利害関係を行動に移す。

Latour (2005) が述べているように、ANTは理論であると同時に、方法論としても適用可能であり、現在では技術社会分野以外にも、経済、教育、開発、情報など様々な分野でANTが理論や方法論として用いられている。地域コミュニティの関連分野においては、数は少ないが、既存のコミュニティ論や都市論などとは異なる見方や理解を求める研究者たちがANTを援用し、調査や分析を行なっており(例えば、小松, 2007; Wissink, 2013), 本研究もそこに位置付けられる。

3. 研究課題と調査方法

3.1 研究課題

本研究では、アクターネットワーク理論をもとに、花手水はどのようなつながりから生まれ、そしてどのような新しいつながりを生み出しているのか、という研究課題を設定した。

3.2 研究方法

ANTでは、研究対象となる事例に関して、そのつながりを中心に詳細に観察していくことが求められる。本研究では、花手水の先駆けとされる楊谷寺(京都府長岡京市)と、本学が所在する岐阜県で花手水を実施している南宮大社(岐阜県不破郡垂井町)の二つを事例対象とした。調査は2021年6月から12月まで、各寺社において参与観察を実施し、関係者らへのインタビューを行った。

また、参拝者たちや花手水に関心のある人たちのつながりを考察するために、SNSで花手水が投稿され始めた2017年から2021年8月までにメディアで露出された花手水関連の記事および各寺社による花手水に関するSNS投稿も分析した。

4. 事例研究とメディア分析

本研究では、まず二つの事例について、どのようなアクターやエージェントのつながりから花手水が始まり、そして、花手水から新たにどのようなアクターがつながり、何が生まれているのかを記述していく。その後、メディア分析についてもみていく。

4.1 事例1—柳谷観音・楊谷寺

京都府長岡京市にある柳谷観音・楊谷寺は花手水の先駆的存在と言われる。2017年、寺の執事(住職の妻)の日下恵氏が文化財である庭に花を植えることができず悩んでいた時、贈答用の箱に入った花を真似して、手水に紫陽花を入れてみ



た。それが「すごく可愛かった」ことから、その写真をFacebookやInstagramに投稿した。過去の投稿にコメントがついたことは殆どなかったが、花手水の投稿には珍しくコメントがつき、自分たちのSNSが見られていることを認識した。花手水を始めて間もなく、それを「花手水」と呼び始めた。本来、花手水は「野外の神事で水のない時に草花のついでで手を洗う」という意味だが、それを知らなかった執事が花手水と名付けた。住職からこの間違いを指摘されたが、「もう使っているし、

分かりやすい」と気にせず、「花手水」をタグ付けした花手水の写真を頻繁にソーシャルメディアで発信していった。

花手水を見た人たちがTwitterでバズる（話題にする）ことで、県外からカメラを持って見に来る人たちが増えていった。花の少ない冬季になっても花手水を見に来る人たちがおり、花手水がなくて残念がる参拝者の声から、「花手水がいつも見たい」という人々の期待に応えることにした。それは、季節の花以外に、クリスマス、干支、バレンタインなど人々に馴染みのある行事や、鳥や蛙、金魚や小動物など、見る人が「楽しい」「綺麗」「可愛い」と感じてもらえるデザインを考案していく契機になった。

花手水は主に執事が制作するが、住職が制作するものもある。花は自分たちで調達するものや寺社に生息する草花、寄付されたものなどを使用する。小物などは、執事がイメージするものをメルカリなどで探して購入する。いろいろと工夫された花手水はさらに花手水のファンを増やし、SNSのフォロワー数も増加していった。柳谷観音では、Instagramへの投稿は毎日行い、コメントには返信をするなど、フォロワーとのコミュニケーションは執事の日課となっている。

全国でも数少ない神仏習合が残った柳谷観音の広い境内には、本堂や奥之院、阿弥陀堂など多くの寺社がある。手水舎や手水鉢も多く、龍手水、庭手水、恋手水、琴手水、苔手水と名付けられた手水は、境内の主要な建物を廻る経路に位置しており、その時々で、花が浮かべられる手水が異なり、来る度に変化を楽しめるように工夫されている。

柳谷観音の花手水は、桜や紅葉のツアーがマンネリ化し、それに替わるものを探していたJR東海の目にも止まった。ツアーの企画を打診された執事は、当時、京都でも花手水を実施している寺社は少なく、ツアーにならないと思ったが、JR東海が他の寺社にも花手水の実施を依頼していき、北野天満宮や二尊院などの有名な寺社が花手水を開催することになった。有名な寺社が花手水を行ったことは花手水が広まる上で影響があったと執事は評価している。「そうだと京都、いこう」というメジャーなツアーになったことも、花手水の広がりにも貢献している。ツアー対象となっている寺社の花手水には、「そうだと京都、いこう」と刻印された柄杓が置かれている。

花手水が増えていく中で、新たに始めようという寺社から、「花手水はどのようにやるのか」「こんな感じでよいのか」と執事に相談がくることも多く、LINEで自ら作った花手水の写真を送ってくる住職もいる。花手水を実施している寺社同士が互いにフォロワーとなり、情報交換したり、共同に企画したりと、宗派や地域を超えたつながりも生まれていった。また、寺のフォロワー数が多いことから、コロナ禍で少しでも地元の商店が活性するようにと、各商店の花手水の写真を

寺のSNSで発信し、参拝者たちに向けた地域のPRにも一役買った。寺の手水舎でなくても、皿や鉢に花を浮かべて花手水を真似ることができることから、インスタを通じて自宅ですぐにお花を浮かべて簡単にできる「#おうちで花手水」や、「#花手水ボタンリレー」などの取り組みも行っている。

柳谷観音は不便な山奥に位置するが、平日でも若い女性や親子連れなどが訪れ、熱心に花手水の写真を撮っていた。花手水以前から、柳谷観音では御朱印ブームもあり、押し花をあしらった朱印が人気となり、押し花朱印づくり教室は常に満席となっている。平安時代より、眼病平癒の祈願所として1200年の歴史を誇る寺としては、観光寺となることに対しては否定的な考えである一方で、参拝者が減少している状況で、莫大な寺の修繕費や今後の運営費用を考えた場合、観光に取り組む必要性には否が応でも直面しており、その線引きに苦慮している。「花手水はツールやと思うんですよ。生きていく不安というのは生きていられずとつきまとうし、やっぱり心の支えになるような活動をお寺はしていかないとけない」と執事は話しているが、今後、もっと参拝者の心の救いとなる場としての役割が必要であり、そのための活動や取り組みをしたいと考えている。「お寺って楽しいところですね、って言われたのは初めてでした」という参拝者の言葉は、柳谷観音が参拝者に楽しいと感じてもらえる企画を考える原動力になっている。

花手水や御朱印などで参拝者の数も増え、特に若い女性など、これまでの参拝者とは違ったタイプの人たちが訪れるようになったことで、逆にこれから柳谷観音の伝統行事に再度目を向けていこうと考えている。「大事な伝統行事の日に、柳谷観音に癒されに来る人たちが一緒に数珠練りをしたら、きっと心が満たされると思うんですよ」と話すように、これまで連続と続けてきた寺の伝統文化も、今ならば楽しく取り組めるかもしれないと、現在やめている百万遍大数珠練りを復活させることも検討している。そして、癒しを求める人たちにとって、やはり住職の講話が一番必要だと思っている。ただ、これまでの「有難いお話」を聴かせるというのではなく、こういった新しい参拝者たちが「癒された」「元気になった」と感じる話になるような工夫が必要だと考えている。

4.2 事例2—南宮大社

岐阜県不破郡垂井町にある南宮大社は、鉄鉾を司る神の金山彦大神を主祭神とした全国の鉾山・金属業の総本宮として古くから信仰を集めている。「南宮さん」として親しまれている広い境内には、奉納された鋏や包丁、鉤や鉋などの鉄器や金属製品が飾ってあり、金属の神様らしさを感じさせる。

2019年に、新しい宮司から何か新しい事業をやりたいと、地元の氏子に相談があり、氏子の妻がSNSで見た滋賀県大津

市の日吉大社の花手水を提案した。参拝者減少が一つの課題となっている神社では、「まずはやってみる」ことにした。2019年11月から、毎月1日と15日に開催される月次祭に合わせて開催されることになった。

始めた頃は、手水にどのように花を立てたら良いのか、保存会の人たちと宮司・職員と一緒に考え、竹に穴を開けたものや瓶をもちいるなど試行錯誤しながら手作りしていった。結果、ステンレスの型を作ってもらい、それを用いて花を生けるようになった。

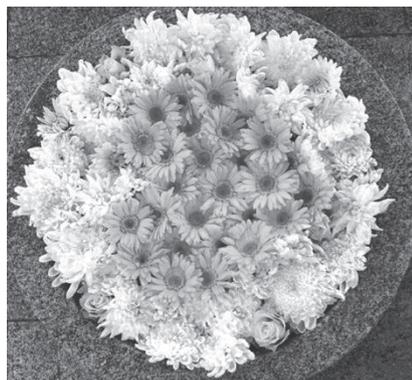
当初から、南宮大社ではInstagramを使って、花手水の写真を配信していた。当時は、権禰宜の荒井寛巨氏が撮影担当で、夜遅くまで何枚も撮影した中から選んでアップしていた。現在は女性職員が撮影と投稿を担当している。SNSを通じた情報発信は、神社にとって重要だと位置付けている。花手水を始めてから、「インスタ映え」の効果もあり、若い年齢層（特に女性）が増えていった。

2017年12月より始めたInstagramの「いいね」数は常に100未満だったが、2019年11月に花手水を始めてからは徐々に増え、2021年5月の花手水の投稿では300を超えた。フォロワーのコメント数は変わらないが、大社の投稿内容は、「手水舎横の石臼にてカエルさん達がお出迎えておりますが、手水舎の方にも何匹かカエルさん達が仲間入りしましたので、ご参拝の際は是非御拝観くださいませ」といった柔らかなトーンの楽しいものが増えていった。現在フォロワー数は1400を超え、花手水を通じたコミュニケーションは活発になり、大社の職員だけでなく、花手水を制作する氏子メンバーもフォロワーからのリアクションは全てチェックしている。南宮大社の花手水が根付いたことは、「南宮大社」とネット検索した際に「花手水」が検索候補で出てくることで実感していると話していた。

愛知や三重など県外から見に来る人も増えているが、「花手水やり始めたから朝インスタ見て、来ようってなる様になった。夜9時まで開いているし、前よりも来る回数増えた」と地元の人が話していたが、気軽に来て楽しめる機会や時間が増えたことで、地元の人たちが参拝する頻度は増えていった。

参拝者の多くは、正面から入り花手水の写真を撮り、参拝して、さらに北門の花手水に行って写真を撮り、また正面の花手水に戻って写真を撮り帰る、という経路を取っていることから、花手水が新しい参拝ルートの重要な位置を占めている。

宮司は花手水を評価しており、自らもデザインに加わる。さらに鉄の神様とは違うイメージに変化させていくため、様々な取り組みを始めた。花手水の日限定の「花手水奉拝証」の頒布したり、花手水呈茶を振舞ったり、2021年7月からは「花守り」の頒布も始めた。また、手水舎の天井に風鈴を飾るだ



けでなく、2021年夏からは若い職員たちの提案で風鈴亭を設置、参拝者が花手水以外にも楽しめる空間を作った。

「新しいアイデアがあれば形にしていき、少しでも皆さんに神社に目を向けていただきたい。伝統を壊さない中で皆さんに喜んでいただけることを模索しながら」と権禰宜は話していたが、2021年秋には、花手水の日々の夜間参拝に合わせた新しい企画「花舞殿」が開催された。夜の高舞殿を花と光で彩る中で舞う巫女たちの幻想的な姿は参拝者たちを魅了した。

「神社に参拝して和むだけでなく、これだけ大きな神社や文化があることを見て知って欲しい」と花手水を担当する氏

子たちは話していた。歴史的説明が必要な神事については、少子高齢化から維持や継承が年々難しくなっており、大社に来る若い人たちにこういった伝統行事にも関心をもってもらえることを期待している。

2021年9月の緊急事態宣言が解除された10月1日には、久しぶりの花手水開催で駐車場が満車となるほど多くの参拝者が訪れ、花手水を楽しんでいた。南宮大社の宮代地区の商工会が中心となり、花手水の日に合わせて南宮大社の駐車場で朝市を始めた。寂れてしまった南宮大社周辺も、花手水を中心に地域に賑わいを取り戻す取り組みへと展開し始めている。

4.3 メディア分析

2018年11月、柳谷観音の紅葉のグラデーションの花手水がTwitterで10万いいね、4万リツイートされて話題になった。幻想的で美しくSNS映えする花手水は、写真愛好家たちの格好の被写体となると同時に、「見るだけで癒される」と多くの人たちを魅了していった。柳谷観音が花手水という名を使用して以降、徐々に#花手水というタグが一般化して使われるようになり、今では花手水で検索すると画面は花手水の写真で埋め尽くされるほどとなった。

2019年、九州、北海道、東北など全国でも花手水が開始され、2020年には大小多くの寺社で花手水が行われるようになり、地方新聞や大手メディアでも取り上げられるようになった。「そうだ京都、行こう」など有名なキャンペーンや、埼玉県行田市で50店舗が参加する「花手水week」のような各地の観光キャンペーンでは花手水が目玉企画となり、花手水とコラボしたアートプロジェクトや生菓子製作など、ユニークで美しい企画も生まれ、メディアの注目が高まっていった。2020年、「花手水」を扱う記事数は100を超え、その名称も定着していった。特に、コロナウイルス感染防止のために、柄杓が使用できなくなった手水の利用、廃棄処分の花の有効活用、お花見の代替、「おうちで花手水」など、コロナ禍における花手水の役割と意義にフォーカスした記事も増えていった。

Twitterのライブ検索によると、時期によりツイート数は変動するが、投稿に対する印象は常にポジティブが90%以上となっており、取り組みに対して好印象であることが分かる。これは花手水を開催する寺社や地域コミュニティにとっても

実施する根拠となる。

花手水で使用頻度の高い言葉を見ると、「綺麗」「素敵」「癒される」「可愛い」が非常に多い。これらの言葉は一見、女性的な表現と考えられるかもしれないが、参与観察を通して、花手水を見たり、撮影している人たちは、性別や年齢に関係なくこのような言葉を口にしてしているのを確認した。

5. 考察

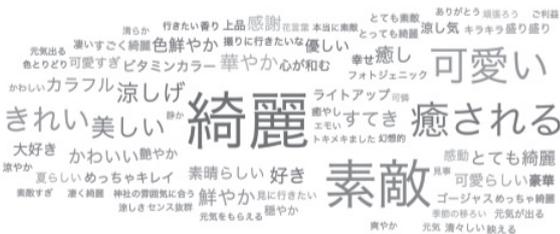
事例をもとに、カロンの4つのモメント—問題化、関心づけ、取り込み、動員—を用いながら、研究課題である花手水によるつながりについて考察していく。

まず、花手水を始めていく時点で主なアクターは寺社関係者（柳谷観音の場合は執事、南宮大社は、氏子による花手水保存会や権禰宜の荒井氏）、参拝者（花手水見学者含む）、各寺社のSNSフォロワーであった。手水は諸宗教に広くみられる水の清めの日本的形態であり、手水舎は清めの場として機能してきた。それが新たに「花で美しく飾られる場」という機能へと変えられたことから、手水舎は中心的なエージェントと位置付けられる。

いずれの寺社も参拝者減少は深刻な問題であり、参拝しなくなる企画や場作りといった問題化がベースとなり、手水舎にアクターとしての新たな役割を与えていった。参拝者は誰もが知っているであろう伝統ある手水舎だからこそ、その発想に対して当初否定的な声はありつつも、手水の予想外の能力（使われ方）に対しては好意的反応が多く、これが花手水への注目となって、手水舎（エージェント）の新たな能力として継続させることにつながっている。

寺社関係者たちは、手水舎（エージェント）に花手水という役割を与え、参拝者がそこで癒しや美しさなどが感じられる祝祭的な空間を創造していく。生活スタイルの多様化や移動困難なコロナ禍において、SNSを埋めつくす花手水のフィードも、オンライン空間でハレを疑似体験させる場として機能している。ソーシャルメディアを用いてそれを情報発信することで、これまでの寺社の氏子や崇敬者、檀家や信者とは異なる、ソーシャルメディアを通じた「フォロワーさん」とのつながりが生まれていった。花手水は寺社や歴史への知識関心が低いネット世代の若者の感性にもマッチする視覚コンテンツであり、気軽にアプローチし、感覚的に理解することを促している。これらの人たちは、現物の花手水を見に来ることを促され、結果、新たな参拝者となっていく。花手水を通して新たにつながったフォロワーさん、そこから生まれた新たな参拝者は、花手水によるアクターネットワークにおいて新しいアクターとして規定され、これはモメントにおける関心づけと取り込みとして翻訳することができる。

花手水の実践（動員）により、どこの寺社にもある手水舎



や手水鉢が共通して使われること、そして、伝統的な慣習や作用ではなく、「美しい」といった感性から取り組める花手水ゆえ、宗派や伝統に関係なく、互いに教えあい、時に連携して新しい行事を行なう。まさに、花手水を介した神仏習合的なつながりが生まれた。コロナ禍では“おうちで花手水”や“花手水ボタンリレー”など、寺社が中心となったオープンなオンラインコミュニティも形成された。一方、地域コミュニティにおいても、花手水を中心にすることで寺社を中心とした新しい連携も生まれている。

花手水は寺社関係者と手水舎というアクターによって始められ、そこに参拝者やSNSのフォロワーという新たなアクターが生まれ、つながっていった。こういったアクターたちのつながりにより、花手水は注目され、さらに他の寺社関係者、メディア、観光会社、地元商店など多様なアクターたちがつながっていく。なかでも、個々の寺社の花手水のアクターネットワーク同士が、#花手水というタグや花手水好きのSNSユーザーたちの投稿、あるいはメディアの記事によってつながっていったことが、このネットワークの急速な拡大、つまり花手水の全国的な広がりを生んだと言えよう。

Callon (2004) は、「人間以外の社会的役割はそれ以上である。社会内の関係を変容させるだけではなく、新しいアイデンティティと新しい集団の出現に貢献する...現実には、それは新しい社会集団、あるいは社会学者が言うところの新しい社会的アイデンティティの創造に貢献したのである」(p.5)と、技術による社会集団の創造を説明している。これに依拠すれ

ば、花手水とソーシャルメディアという技術により、新しいタイプの参拝者やフォロワーたちが生み出され、この新たな集団の思いに寄り添っていく寺社により、花手水という新しいコミュニティが形成されていると解釈できる。まさに、ANTが重視する「異種混交的なネットワークによって生み出された効果」なのである。

6. おわりに

本研究では、花手水という取り組みを通して、つながり(ネットワーク)の生成と発展、そしてそれにより形成されていくコミュニティを考察した。ANTはその名の通り、蟻の如く、小さなつながりを見ることで理解できることがあるという立場をとるが、本研究では手水舎とソーシャルメディアを重要なアクターとして捉えていくことで、ハイブリッドなつながりからコミュニティの形成を理解することを可能とした。Latour(2005)が強調するように、このつながりは連綿と続く。本研究もある時点でのつながりを観察し記述したに過ぎない。今後、この花手水を中心としたアクターネットワークがどのように展開していくのか、継続的な観察が求められる。

注) 本論文は、地域活性学会第13回研究大会にて発表した報告「花手水の事例研究—ポストコロナ社会に求められる寺社の新しい役割」を大幅に加筆修正したものである。

*挿絵については、全て2021年に筆者撮影

参考文献

- Callon, M.(1986). Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay. In J. Law (Ed.), *Power, Action and Belief: a New Sociology of Knowledge?* (pp.196-223). Routledge.
- Callon, M.(2004). The role of hybrid communities and socio-technical arrangements in the participatory design. *Journal of the Center for Information Studies*, 5, 3-10.
- カロン ミシェル(2006)「参加型デザインにおけるハイブリッドな共同体と社会・技術的アレンジメントの役割」(川床靖子訳) 上野直樹・土橋臣吾編『科学技術実践のフィールドワーク——ハイブリッドのデザイン』(pp.38-54) せりか書房.
- 黒崎浩行(2020)「コロナ禍と宗教。感染リスクを避けながら、宗教者は何をしてきたのか。」國學院大学メディア <https://www.kokugakuin.ac.jp/article/186533>
- 公益財団法人全日本仏教会(2020)「仏教に関する実態把握調査(2020年度臨時調査)報告書」全日本仏教会.
- 小松秀雄(2007)「アクターネットワーク理論と実践コミュニティ理論の再考」神戸女学院大学論集, 54(2), 153-164.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.
- Law, J. (1986). *Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge?* Routledge & Kegan Paul.
- 埼玉県神社庁(2020)。「コロナ禍における神社実態査の結果」http://www.saitama-jinjacho.or.jp/wp/wp-content/uploads/2020/07/jincho_233_ext_202007.pdf
- Wissink, B. (2013). Enclave urbanism in Mumbai: An Actor-Network-Theory analysis of urban (dis) connection. *Geoforum*, 47, 1-11.

ピクトリアル・ターンとしてビジュアル・リサーチ・メソッドの可能性 —アートベース・リサーチとしての位置づけの検討に向けて

Visual Research Methods as Pictorial Turn

—A research note considered Visual Research Methods as the position of Arts-Based Research

佐々木 樹 (産業文化研究センター研究員)

Miki SASAKI (Researcher, Research Center for Industrial Culture)

キーワード アートベース・リサーチ、ビジュアル・リサーチ・メソッド、質的研究、視覚論的転回、画像論的転回

Keywords Art-Based Research, Visual Research Methods, Qualitative Research, Visual Turn, Pictorial Turn

1. はじめに

本稿はアートベース・リサーチ (Arts-Based Research: 以下ABRと表記) のアプローチのうち、ビジュアル社会学 (Visual Sociology) の方法論の一つであるビジュアル・データを研究の素材ないし対象としたC・ノウルズらによって発展されたビジュアル・リサーチ・メソッド (Visual Research Methods: 以下VRMと表記) を位置づけするための検討である。

教育学分野・社会学分野・芸術学分野を中心として新たな質的研究の形として実践されている、芸術制作や表現を学術研究や知の創出方法として位置付けようとすることを目的とするABRは、創出されるものの方法や実践の多様さから一つの明確なタームや形態を持つものではなく個別具体的に発展して別々のタームや形態で展開されている。ABRの持つタームや形態の多様さはABRの実践が広い学問範囲で行われていることや異なった領域ごとにおける転回 (Turn) としてのABRへのアプローチがあることに起因する。

2. ABRの系譜とABRとしてのVRMの現状の位置付け

ABRは1990年代よりE・アイズナー、T・バロンらより芸術と教育の質的研究の一つの転回として理論的に展開された。岡原はABRについて1960年代から社会学や教育学、心理学などでの量的研究ではない別の数値に変わる研究方法が求められるようになった過程がABRの背景にあることを記述している。(岡原 2016) 笠原はABRの発展の背景には実証主義研究に基づく人文科学の既存研究に対抗した認識論的転回による質的研究の取り組みがあることを記述している。(笠原 2019) ABRはこうした質的研究のパラダイムシフトと密接に結びつきながら発展しているが、学問的には教育学の観点からのABR、社会学の観点からのABRが大きな発展を見せてい

るものとしてある。

教育学の観点からのアプローチとしてのABRは小松(2018)による「芸術的省察による研究」「芸術に基づく研究」とABRに訳語を当てた美術教育の実践や、直江(2010)による芸術と国語教育の連携を通じた言語学的な分析としてアートライティング(Art Writing)の実践がある。また直江の実践(2010)のような記述する行為に着目したのものとしては、笠原によるR・L・アーウィンが提唱した芸術家 (Artist)・研究者 (Researcher)・教育者 (Teacher) の頭文字をとるアートにまつわる・アートを通じた記述行為であるアートグラフィ (A/r/tography) のようなABRの実践もある。アートの側からの社会学への接近として、岡原はC・エリスによる感情的社会学 (Emotional Sociology) のアプローチを発展させた研究のアウトプットを小説や詩、写真や映像、インスタレーションなどアートの形態として、自己や他者を再構成した追体験の世界であるとし、それをアートベース社会学として展開している。(岡原 2020) ABRの実践は教育学・社会学・芸術学と領域横断的にあることに加えて、そのアウトプットの形態や実践の多様さが見られるだけでなく、アートによる質的研究やアートとしての質的研究の形態を持った (もしくは結果として持つことになった) 実践を全てをABRという用語に包括している現状が見られる。

VRMはC・ノウルズらの研究(2004)によって提起された写真や映像などを用いた社会的なアプローチの質的研究法であり、後藤の研究(2009)によって継承的に発展された。ノウルズらはデータの一形態であれ、さらなるデータを生み出す手段であれ、あるいは「結果 (Results)」を表す手段であれ、ビジュアル・メソッドが調査過程の不可欠なパートであり、ビジュアル資料を生み出し利用する調査をする (ドゥーイング・リサーチ) の方法を含むものと定義している。(Knowls

& Sweetman 2004=2009:7-8) ノウルズらによって提起されたVRMはビジュアル・データによるリサーチによって感応力 (Sense of Wonder) が高められることによって小さな物語が立ち上がることで、ビジュアル・データを見ることによる社会的想像力の働きの促進からの社会・世界の理解の可能性を持つものであるとしている。(Knowls & Sweetman 2004=2009:11-12) 岡原はノウルズらのVRMを用いた事例がABRとして考えられることに触れている。(岡原 2016) ABRの現状での発展の分類については笠原の研究 (2019) で前述したもののほかG・サリヴァン (2009) のArt as researchやS・フィンリー (2005) のArts-Based InquiryなどほかABR実践のタームはまとめられているものの、ABRとしてVRMの位置付けについての具体的な検討は現状見られていない。

3. ビジュアル社会学としてのVRMの特徴と現状の位置付け

ビジュアル社会学 (Visual Sociology) は記録技術の発達とデバイスの普及による写真・映像などが一般化したことにより広がりを見せた視覚的なものやことを社会的に分析する分野である。ビジュアル社会学はビジュアル・データの収集・ビジュアル文化の研究・ビジュアルを用いたコミュニケーションの研究の3つの方向性がある。D・A・ハーバー (2012) は文化が生み出す視覚的なメディアやデータを社会的に分析すること・社会的な理解のための視覚的なメディア・データの使用としており、イメージやコンテンツ分析、写真史や映像史研究も含まれる。L・ポーヴェル (2010) は視覚的なデータの収集と分析を社会学の対象に含めることとしている。ここにはカメラや携帯電話を始めとする記録技術を用いたデータ収集・調査者が収集した記録データの編集・写真や映像などを媒介物とするフォト・エリシテーション (Photo Elicitation) やフォト・ボイス (Photo Voice) などが含まれ、コミュニケーション研究や人類学的なエスノグラフィ研究としてもある。

VRMの特徴は、写真や映像などビジュアル・データの分析を対象とするが、映画やテレビ、文学や絵画などのような既成のビジュアル・イメージについてすでに存在するビジュアル資料を用いた記号論的読解や内容分析を行うことではなく、調査者 (あるいは被験者) 自身による現地調査を伴ったビジュアル・データを使用することに限定するという点にある。そのためVRMを単なる質的研究法ではなくビジュアル社会学のうちとして捉える場合、VRMはビジュアル社会学の3つの方向のうちのビジュアル・データの収集とビジュアルを用いたコミュニケーションの研究にあたるといえる。ノウルズらのVRMを継承的に発展させた後藤はVRMを使用した手法が「イメージを解釈する方法」と「イメージに基礎を置いた調査」に分けられることを提起している。(後藤 2009) 後藤

はノウルズらのVRMをもとに「イメージに基礎を置いた調査」として、写真を使用した集合的写真観察法で『写真で語る「東京」の社会学プロジェクト』(2009) の実践をしている。後藤のプロジェクト実践では具体的な社会ないし世界のビジュアル・データの観察と記録を通じて、調査者自身の私的な問題や関心を社会的な問題や関心ごとに結びつけて社会的想像力を養うことや、特定のイメージに対する調査者それぞれで異なるビジュアル・データの収集を通して集合的記憶 (Collective Memory) や集合的意図 (Collective Intentionality) の形成・発見をすることが目的となっている。このことは「イメージに基礎を置いた」VRMといえるが、類似する調査として安川による自叙的写真観察法を用いた『わたしをみるわたし』のフィールド調査 (2009) が他に挙げられる。この調査では生活世界における視的な経験を、ビジュアル・データを使用した自叙的イメージの観察・記録を通じて活性化させることで、視的经验のあり方を探究すること自我アイデンティティ (Ego Identity) や自己アイデンティティ (Self Identity) の構築・分析がなされている。後藤や安川の例から判断できるように、VRMを用いた調査の実施では調査者自身および被調査者がビジュアル・データを生み出す作業が必要とされることから、用いるビジュアル・データを生み出す際のデータを生み出す者について検証することでもあるため、データを取り扱うもののうちに形成されている意味や意図、言語や感情の動きが干渉しているものといえる。VRMの意図は調査によって得られたビジュアル・データを通じた観察 (Observation) から、自己または世界を再帰的に発見・構成するという働きに着目したものであるが、一つのビジュアル社会学研究の方法として使用されるケースが多く、一つの独立した領域として検討された事例はない。

4. 画像論的転回としてのVRMの可能性

VRMを方法論としてだけでなくABRの一つの領域として発展させるための再検討には、後藤の提起するVRMの特質である「イメージを解釈する方法」や「イメージに基礎を置いた調査」によって得られたデータ自体が、再度ビジュアル資料として用いて記号論的読解や内容分析を行う際に使用されることに着目する必要がある。VRMが引き起こすこの二重性 (あるいはそれ以上) は、視覚論的転回 (Visual Turn) に依拠している。視覚論的転回は視覚ないし視覚文化が社会的制約から相対的に自律性を持った領域・分野として扱われることを目指す検討であり、視覚性 (Visuality) に関するものである。小松はABRの背景にある一つの方向性として視覚論的転回があることを記述している。(小松 2018) 視覚論的展開について梅原はW・J・T・ミッチェルが提起した画像論的展開 (Pictorial Turn) と、ミッチェルの影響を受けたJ・C・アレ

キサンダーにおける図像論的転回 (Iconic Turn) の二つがあることを記述している。(梅原 2018: 68-77)

W・J・T・ミッチェルにおける画像論的転回はスペクタクル化した社会におけるイメージ一般やイメージ自体との関係・イメージの観察・イメージの効果についての再検討から始まった画像を通じた「社会的な場の視覚的構築」(the visual construction of the social field) に関する議論 (Mitchell 2005) である。ミッチェルは自身のイメージ研究において、イメージを喚起するものをイメージアリー (Imagery) として、図示的イメージアリー・光学的イメージアリー・知覚的イメージアリー・心的イメージアリー・言語的イメージアリーの5つの種類があると述べている。(Mitchell 1986) 画像論的転回は図示的イメージアリー・光学的イメージアリー・言語的イメージアリーから発展したもので、図示的イメージアリーは絵画・彫刻・図案、光学的イメージアリーは鏡・投射像、言語的イメージアリーは隠喩・叙述・図から現れるものである。ミッチェルのイメージ研究の主題にあったのは、イメージとは何か・イメージと言葉の間の差異は何かということであり、図示的イメージアリーと言語的イメージアリーの2つの方向から展開される図像論的転回に近いものであった。画像論的転回は図像論的転回に光学的イメージアリーの問題が加わる形で発展し、画像自体が何を欲しているか (What Do Pictures Want?) の問いから始まった、画像の人格を問うものである。(Mitchell 2005) このことから「イメージを解釈する方法」は図像論的転回の領域に、「イメージに基礎をおいた調査」は画像論的転回の領域に分けられるといえる。

P・ブルデューは写真が潜在的幻想としての側面と顕在的画像としての側面を持つことに触れて、自律化 (Autonomisation) された写真の利用が困難であることを指摘しているが (Buldeau 1966) ミッチェルにおける画像論的展開はブルデューのいう潜在的幻想としての側面が図示的イメージアリーと言語的イメージアリーによる図像的なものの検討から自律化した顕在的画像へのシフトをすることへの検討と同義であると考えられる可能性がある。顕在的な画像の自律化の困難さは、社会において画像が存在しうる以上また画像を解釈する者が社会的存在である以上、画像自体の解釈に社会的なものが無条件にも介入してしまうためであるが、画像自体に人格があるとすれば言語的な対峙によるものだけでなく画像自体が社会的な存在であるものとしての検討もより深める必要があると考えられる。

5. 今後に向けて

画像論的転回について図像学的転回との比較を通じた研究は見られるものの、画像論的転回における画像の人格を問うものはまだ多く発展されてはいない。画像論的転回のように画像自体が人格を持つものとしてとして画像を検討する場合には、ノウルズら触れているようにA・ギデンズにおける再帰的近代化 (Reflective modernization) の問題 (Giddens 1994) と隣接的な関係にあることに立ち返り、社会的なものから一つの人格が構築されるアプローチについて再検証する必要があると筆者は考える。再帰的近代化は生きている個人、組織あるいは社会が近代化とそれ以前のプロセスを内面化していく二重写しの現象・状態のことを表す再帰性の問題であるが、画像自体に人格があるとすれば、そこには画像自体にも再帰性が働いていることになり、二重(あるいはそれ以上)の現象・状態のレイヤーが画像自体に無条件に存在していると考えられる。また画像論的転回は言語的なものと社会的なものとの対峙した自律した視覚性への問いであるが、社会的なものとの対峙が検討されたアプローチは多くない。

ABRの多様な展開にはアプローチとして社会や世界に働きかけをするものが多く見受けられるが、多くは実践者自身があるアクションを通して発生した現象を個人のうちに内面化していくプロセスに重きを置いたものであることが現状である。VRMをABRの一領域として成立させるためには、アクションを通じて得られる面々が一つの集合(あるいは複数の世界)になる動きとレイヤー構造を検証する必要がある。またその際には、動きそのものにおいて生じている再帰性の働きを検証した上で、他領域で語られている転回と関連づけての検討も必要である。

一つのテーマを持ってある社会における現象の画像による検証を通じて個人の立ち位置を検討したり、ある個人に内面化しているものを画像化させて世界との距離を測った生きている社会の「結果 (Results)」を多面的に集合させる方法としてある「イメージを解釈する方法」と「イメージに基礎をおいた調査」という二つの側面を持つVRMを画像論的展開から克服することは、VRMをABRにおける一領域として確立させるための必要条件の一つとしてはもちろんのこと、画像論的転回後のビジュアル・イメージの取り扱いにおける検討の一つとしてある。

参考文献

- Bourdiu P., 1966. *Un art moyen: essai sur les usages sociaux de la photographie Ideology* (=1990, 山縣熙・山縣直子訳. 『写真論 その社会的効用』法政大学出版局.)
- Mitchell W. J. T., 1986. *Iconology Image, Text, Ideology*. (=1992, 鈴木聡・藤巻明訳. 『イコノロジー—イメージ・テキスト・イデオロギー』勁草書房.)
- Foster H., eds., 1989. *Vision and Visuality: Discussions in Contemporary Culture* (=2000, 樽沼範久訳. 『視覚論』平凡社.)
- Ellis C., 1991, *Sociological Introspection and Emotional Experience*, Symbolic Interaction Vol.14 (1).
- Beck U., Giddens A., Lash S., 1994. *Reflexive Modernization-Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order* (=1997, 松尾精文・小幡正敏, 叶堂隆三訳. 『再帰的近代化 近現代における政治、伝統、美的原理』而立書房.)
- Mitchell W. J. T., 2005. *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Image*, The University of Chicago Press.
- Finley S., 2005. *Arts Based Inquiry: Performing Revolutionary Pedagogy*, Sage Handbook of Qualitative Inquiry, pp.681-694.
- 後藤範章, 2009. 「ビジュアル調査法の展開と可能性—集合的写真観察法」『新情報』No.97, pp.6-13.
- 安川一, 2009. 「視的経験を社会学するために」『社会学評論』Vol.60 No.1, pp.57-72.
- Sullivan G., 2009. *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts*, SAGE Publications Inc.
- 直江俊雄, 2010. 「アートライティング教育の波及と課題：後期中等教育におけるエッセイコンテスト参加者の動向」『美術科教育学会誌』Vol.31, pp.251-264.
- Knowles C., Sweetman P, eds., 2004. *Picturing the Social Landscape Visual Methods and the Sociological Imagination* (=2012, 後藤範章監訳. 『ビジュアル調査法と社会学的想像力 社会風景をありありと描写する』ミネルヴァ書房.)
- Alexander J. C., 2010. *The Celebrity-Icon*, Cultural Sociology Vol.4 (3), pp.323-336.
- Barone T, Eisner., W. Elliot., 2012. *Arts Based Research*, SAGE Publications Inc.
- 岡原正幸・高山真・澤田唯人・土屋大輔, 2016. 「アートベース・リサーチ 社会学としての位置づけ」『三田社会学』21号, pp.65-79.
- 梅村麦生, 2017. 「文化社会学の視覚論的転回と社会的世界の視覚的構築：画像と図像の議論から」『金城学院大学論集(社会科学編)』第14巻第1号, pp.67-83.
- 小松佳代子, 2018. 『美術教育の可能性—作品制作と芸術的省察—』勁草書房.
- 笠原広一, 2019. 「Arts-Based Research による美術教育研究の可能性について その成立の背景と歴史及び国内外の研究動向の概況から」『美術科教育学会誌』Vol.40, pp.113-128.
- 岡原正幸, 2020. 『アート・ライフ・社会学：エンパワーするアートベース・リサーチ』晃洋書房.

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、その他にあつては、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13巻 2021年

発行日 2022年3月24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/>

編集 : 服部真吏、松井茂

編集協力 : 武石藍、深井厚志

印刷 : 株式会社 廣和

設計

表紙 : 瀬川晃

本文 : 菊池周二

ISSN 1884-9539

