

平成 28 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

日本のメディアアート文化史構築研究事業 実施報告書

愛知県公立大学法人 愛知県立芸術大学

平成 29 年 2 月

第1章 概要.....	2
1.1 事業の背景.....	2
1.2 事業概要.....	2
第2章 事業の目的・趣旨.....	3
2.1 メディアアート文化史について.....	3
第3章 研究実施体制.....	4
第4章 実施スケジュール.....	5
第5章 実施内容.....	7
5.1 インタビュー調査業務.....	7
5.2 調査研究事業.....	9
5.2.1 資料調査／データ分析業務／インターフェイス開発公開業務.....	9
5.2.2 インターフェイスデザインの仕様について.....	9
5.3 メディアアート文化史構築普及業務.....	11
第6章 成果.....	12
6.1 インタビュー記録.....	12
6.1.1 中島崇氏インタビュー.....	12
6.1.2 森岡祥倫氏インタビュー.....	20
6.1.3 中井恒夫氏インタビュー.....	46
6.1.4 岩井俊雄氏インタビュー.....	53
6.1.5 井口壽乃氏インタビュー.....	66
6.2 インターフェイス開発公開業務.....	75
6.2.1 データベース・システムについて.....	75
6.2.2 教育機関比較.....	81
6.3 メディアアート文化史構築普及業務.....	87
第7章 総括.....	103

第1章 概要

1.1 事業の背景

メディア芸術におけるメディアアート分野は日本の表現活動の中でも多領域にわたり、教育、研究、制作、発表が行われてきた。しかしながら、いまだにそれらの活動内容に関する認知度はまだまだ低いのが現状である。メディアアートの基本的な定義としては、情報技術を活用した芸術表現全般を指している。その制作環境としては教育、研究機関がほとんどである。メディアアートの活動における専門領域は、映像、空間デザイン、工学、情報、現代芸術など、多岐にわたっている。

それらが本来相互交流を果たすべき専門の美術館を、このメディアアート分野は持っておらず、同時にこの分野がターゲットとすべきマーケットも定まっていないという現状もある。

そのような経緯がある一方で、各専門領域における研究活動や発表活動、並びにそこから発展した産業への広がりなどを下支えにして、アートとカルチャーの境界線をフィールドとしたメディアアート文化が形成されてきたと言えるだろう。現在、日本において多くのメディアアートが集合して毎年鑑賞できるのが文化庁メディア芸術祭であり、そのような意味でもメディア芸術祭は重要な役割を持っている。

以上の点を考慮し、メディアアート関連資料をもとに、背景となる技術史、教育研究史、美術史を含む文化史として30年以上にわたるメディアアートの活動を俯瞰(ふかん)する必要がある。メディアアート文化史構築研究によって、メディアアートの広がり文化史としてまとめることは意義があると思われる。

1.2 事業概要

既に公開されているメディアアートに関するデータベースの分析、及び、これまで文化庁がメディア芸術関連事業として行ってきた、メディアアート分野に関するコンソーシアムやアーカイブ、啓発的事業の資料内容の分析とデータの整理を行う。これら過去資料の分析から、日本のメディアアート活動の記録に残すべきフィールドを分析し、キーパーソンへのインタビューなどを計画し、多分野の合流によって形成されている特徴的な状況を鑑みて、メディアアート文化史の枠組みをインターフェイスとして示す。メディアアート文化史構築に際しては、データベースとしてのデータ構築やそれらを効率的かつ俯瞰して閲覧できる表示インターフェイスデザインを提示し、公開及び開発を進める。

また、メディアアート文化史としてのアプローチについて、データベースとインターフェイス研究の切り口から、研究ワークショップの開催を行う。

第2章 事業の目的・趣旨

2.1 メディアアート文化史について

なぜメディアアート史ではなく、メディアアート文化史なのか。メディアの本質的な定義から言えば、コミュニケーションを前提とした通信メディア技術を活用した作品群を支えるものは同様にメディアであり、グーテンベルグ以降発展した印刷技術を活用した書籍もメディアである。また、情報の伝達を前提としたメディアと考えれば、遺伝子情報や身体情報を伝達する手段もメディアであり、それらを利用した作品表現があればメディアアートにもなる。日本でのメディアアートに対する定義は、もともとコンピュータアートの発展の延長上で命名されたことであり、また、2001年にメディア芸術振興基本法が設置され第9条にメディア芸術の名称が盛り込まれたこと、続いて2003年にメディア芸術祭でのアート部門の設置などから、より具体的な言葉として定着してきた経緯がある。それらを肯定的に受け止めて見た場合、アートと呼ぶ上でコンテンポラリーアートの関係者が受け止めるアートにおける社会的な投げかけへの比重のみならず、メディアそのものに対する、カルチュラルな興味や科学技術的な興味を表現として発していこうとする意図が制作者側にも見て取れる。それは同時にメディアアートの発信者がアーティストばかりではなく、研究者も含まれている点にもある。そのような意味からもメディアアートを取り巻く動きを歴史的に網羅しようとした場合は、文化史として、アートの規範を拡張して捉えていかざるを得ないと考えられる。つまり、メディアアート文化活動からは、コンテンポラリーアートも情報デザインもエンタテインメントメソッドも生まれてきて当然なのであろう。

また、専門的な工学的研究、情報技術的な研究、遺伝子工学的研究のプロトタイプを、アーティスト的な表現として主張し、技術的特徴とともに歌い上げることは、社会的変革を投げかけるイメージを一般社会に提供するという意味においても、技術者による極めてアーティスト的な行為であると認められても良いだろう。

このような表現方法の受入先として、メディア芸術祭は懐広く機能してきたが、日本における活動フィールドに目を移せば、発信の場は限定され、広がるどころか、メディアアートの活動フィールドはますます狭くなりつつあると言わざるを得ない。

研究者たちの研究プロトタイプとしてのアート活動によって、メディアアートで活用するデバイスや道具が開発者以外にも手に入るような形で提供されるようになり、メディアアート制作のための道具として認知されるようになった。

芸術は本質的に未来のイメージを予告し、その確認を鑑賞者に提供する。

その未来には、今は存在しない技術によって社会が変革されるだろうという、願望も含んだイメージが芸術行為の中にはある。そのような希望的なイメージがまん延した時代はいつだったのだろうか。それらもこの調査事業から読み解かれることが望ましい。

また、同時に、それらを支えている土壌として、日本のメディアアート文化史において、映像表現の黎明(れいめい)期の作家たちが教育フィールドに身を投じ、新たな大学組織の改編が進みながら、ニューメディアがビデオ、コンピュータ、インターネットと表現のフィールドの広がりにつれて接続し、生み出されてきたプロセスとともに俯瞰し、それらの流れを理解しなければならないであろう。

第3章 研究実施体制

プロジェクト研究メンバー: 関口敦仁、細谷誠、高橋裕行、馬定延、藤田千彩、小林桂子

データマップインターフェイスデザイン: セミトランスペアレント・デザイン

ワークショップ開催、データベース連携協力: NTT インターコミュニケーション・センター (ICC)

・関口敦仁: メディアアーティスト活動や教育現場に深く関わり、文化庁メディア芸術祭アート部門審査員、メディア芸術コンソーシアムのメディアアート部門主査を務めるなど、サポートする立場からもプロデュースを行っている。(総合ディレクション)

・細谷誠: 東京藝術大学大学美術館美術情報研究室学芸研究員を経て、現日本大学芸術学部准教授。情報デザインの立場で伝統文化からメディアアートまでアートアーキビスト研究、デザイン教育学研究を行う。本事業ではデータアーカイブのための構築プランや環境設定、データベース構築を行う。(関連データ調査)

・高橋裕行: メディアアートの作品展示企画や評論等の執筆、メディア教育講座講師などを務める。著書に『コミュニケーションのデザイン史: 人類の根源から未来を学ぶ』(フィルムアート社、2015)。(技術史関連データ調査、ワークショップ管理)

・馬定延: メディアアートのアクティビティへの研究アプローチによって、日本のメディアアートの特徴を明示させようとした『日本メディアアート史 (A Critical History of Media Art in Japan)』(アルテスパブリッシング、2014)を出版。本年度は多摩美術大学での日本学術振興会外国人特別研究員のため、職務時間外の範囲でアクティビティの歴史的考察を行う。(歴史的考察)

・藤田千彩: アートライターとして、美術家の活動を取り上げ、執筆。特にアジア地域を中心に取材、調査研究を行っている。本事業ではインタビューの構成やライティングを主に行う。(インタビューデータ管理)

・小林桂子: データベース構築のみならず、教育ワークショップなどアートアドミニストレーションを行ってきた。本事業ではメディア芸術祭関連のデータ収集や整理などを行う。(イベントデータ調査)

・セミトランスペアレント・デザイン: 文化庁メディア芸術デジタルアーカイブ事業において、データベース構築を担当。同社はデータベースを高度なデザインへと仕上げる技術を持つ。本事業ではデータを時間軸に配置しながら、教育研究フィールドごとの関係性を示すインターフェイスデザイン構築を行う。

・NTT インターコミュニケーション・センター (ICC): メディアアート黎明期より、メディアアート展示や活動の紹介などを率先して行っており、日本での主導的立場にある機関である。本事業では 20 年以上に及ぶ展示やアーティストのデータベースの活用、研究ワークショップの開催会場として連携する。

第4章 実施スケジュール

第4章 実施スケジュール

インタビュー調査、研究会議、メディアアート文化史啓発ワークショップは以下の日程で行った。

9月19日	第1回研究会議	場所:愛知県立芸術大学 出席者:関口、藤田、小林 オンライン参加:高橋、馬
10月16日	中島崇氏インタビュー	場所:イメージフォーラム 出席者:関口、細谷、高橋、馬、藤田
10月16日	第2回研究会議	場所: イメージフォーラム 出席者:関口、細谷、高橋、馬、藤田
10月30日	森岡祥倫氏インタビュー	場所:東京造形大学メディアデザインスタジオ 出席者:関口、細谷、馬、藤田
10月30日	第3回研究会議	場所:東京造形大学メディアデザインスタジオ 出席者:関口、細谷、馬、藤田
11月3日	展示リサーチ「筑波大学〈総合造形〉展」茨城県立近代美術館	出席者:関口、藤田
11月8日	中間報告会 国立新美術館	発表者:高橋
11月29日	第4回研究会議	オンラインミーティング 出席者:関口、細谷、高橋、馬、藤田、田中
12月6日	第5回研究会議	オンラインミーティング 出席者:関口、細谷、高橋、馬、藤田
12月13日	第6回研究会議	オンラインミーティング 出席者:関口、細谷、高橋、藤田、田中
12月18日	中井恒夫氏インタビュー	場所: 中井氏自宅 出席者:関口、細谷、馬、藤田
12月18日	第7回研究会議	場所: 中井氏自宅 出席者:関口、細谷、馬、藤田
12月20日	第8回研究会議	オンラインミーティング 出席者:関口、馬、藤田
12月27日	第9回研究会議	オンラインミーティング 出席者:関口、高橋、馬、藤田
1月7日	岩井俊雄氏インタビュー	場所:TKP 新宿カンファレンスルーム(東京) 出席者:関口、細谷、藤田、小林
1月7日	第10回研究会議	場所:TKP 新宿カンファレンスルーム(東京)

第4章 実施スケジュール

		出席者:関口、細谷、藤田、小林
1月8日	井口壽乃氏インタビュー	場所:井口氏自宅 出席者:関口、細谷、藤田、小林
1月8日	第11回研究会議	場所:TKP 新宿カンファレンスルーム(東京) 出席者:関口、細谷、藤田、小林
1月10日	第12回研究会議	オンラインミーティング 出席者:関口、細谷、高橋、馬、藤田
1月17日	第13回研究会議	オンラインミーティング 出席者:関口、細谷、高橋、藤田、田中
1月19日	第14回研究会議	オンラインミーティング 出席者:関口、細谷、馬、藤田、田中、水野
1月21日	ワークショップ会場準備	場所:NTT インターコミュニケーション・センター(ICC) ICC チーム:鹿島田、畠中、指吸
1月22日	ワークショップ	場所:NTT インターコミュニケーション・センター(ICC) 出席者:関口、細谷、高橋、小林、藤田、田中 ファシリテータ:秋庭、水野、永原、原島、松井
1月24日	第15回研究会議	オンラインミーティング 出席者:関口、細谷、高橋、馬、藤田
1月31日	第16回研究会議	オンラインミーティング 出席者:関口、細谷、高橋、馬、藤田

第5章 実施内容

本事業では主な共同作業として、キーパーソンへのインタビューと研究会議の機会を設けた。

研究会議ではインタビューへ向けた準備や、インタビュー後の情報の整理などの他に、資料確認や教育研究フィールドでの関係者情報の検証についてディスカッションを重ね、研究調査事業を行った。対象となる学会関係情報、教育機関情報、メディアアート展示情報、メディア芸術祭情報については適宜閲覧しながら、メディアアート分野の関係者で教育・研究機関でのアクティビティなどを分析し表示データへ反映させていった。本年度はオンラインミーティングによって利便性を高め、会議の回数を増やした。

インタビューのテキスト起こし、並びに編集、データベースの作成等については在宅研究によって進め、研究会議においてその成果を適宜、検証を行った。

また、データベースインターフェイスデザインの開発、公開業務、研究ワークショップの開催を行った。

5.1 インタビュー調査業務

インタビューはメディアアートにおける5名のキーパーソンを対象とした。

・中島崇氏(映像作家)：1951年東京都生まれ

中島氏は映像作家としての活動のほか、77年に映像配給団体イメージフォーラム設立メンバーとして、日本内外の映像作家の大きな影響を提供してきた。また、月刊イメージフォーラムの編集長としても企画に参画した。このような活動の中、実験映画史、電子デジタル映像史の研究も行っている。そのような立場から、メディアアートの活動についてどのような視点を持っていたか、また、映像から見たメディアアート文化史についてインタビューを行った。東京国立近代美術館フィルムセンター評議会委員/ジャパンイメージカウンシル(JAPIC)理事/多摩美術大学美術学部芸術学科非常勤講師。

・森岡祥倫氏(メディア関連史研究)：1952年奈良県生まれ

森岡氏は70年代よりアートとテクノロジーの関連史の研究を行ってきた、特に1970～80年代におけるその関係性を中心に活発な活動と、その再構築を1990～2000年代に行い、以降は社会とメディアの問題と身体性への表出をテーマとした活動を行っている。メディアアート文化史の転換期となる90年代での様々な方面への拡張状況をインタビューする。東京造形大学大学デザイン科メディアデザインコース教授。

・中井恒夫氏(映像作家)：1947年大阪府生まれ

中井氏は1970年代から活動を始め、1980年代には若手の作家を集めたビデオカクテル展の企画に関わり、国際コンペティションでの入賞など、映像作家として国際的な活動を行ってきた。身体性、空間を多用した新しい映像表現として、様々な作品作りを行い、第二期映像作家の一人として、第一世代と繋(つな)ぐ、重要なポジションにある。1987年以降は京都市立芸術大学において、新たなメディア教育を通して、博士課程を含め、若い作家を輩出した。特にビデオからメディアの過渡期において、表現の分野を牽引(けんいん)してきた氏に、メディアアートの活動について伺った。京都市立芸術大学名誉教授。

第5章 実施内容

・岩井俊雄氏(メディアアーティスト、絵本作家)：1962年愛知県生まれ

岩井俊雄氏は、メディアアート黎明期より、プリミティブなビジュアルアニメーションフィルムに触発された、メディアアート作品を積極的に制作し、完成度の高いインタラクティブティーターを持つ作品を確立した。筑波大学の総合造形領域の全盛期に在籍し、その周辺の状況を熟知している。また、アーティストとして、国際的な展覧会において数多く活躍をし、様々な国内外のアーティストレジデンスにおいて活動を行ってきた。近年は絵本作家としての活動を中心に行っている。90年代からの国際的なアーティスト活動を通して、メディアアートの教育環境、メディアアートを取り巻く状況や、歴史的变化について、アーティストの視点から話を伺った。

・井口壽乃氏(美術史・デザイン史研究)：1959年静岡県生まれ

井口壽乃氏は筑波大学博士課程在学中より、キネティックアートやオプティカルアートの源流でもある視覚表現作家モホイ＝ナジの研究を通して、美術における映像を含む現象的表現に対する論理展開を行ってきた。その立ち位置から近現代デザイン史、近現代美術史、メディアアート史に精通している。そのような視点を持つ井口氏にメディアアートの文化史的展開について、広い範囲から考えを伺った。埼玉大学人文科学研究科教授。

・インタビューでは、以上の方々へ御自身の専門分野での教育環境から、メディアアートの背景となる分野への興味や研究への志向が発生するターニングポイントや社会的背景、教員職での状況やその活動内容などを尋ねた。また、新しい教育研究機関や専攻等の立ち上げに関わった場合はその経緯などについても尋ねた。

それぞれのインタビューは120分程度で実施し、録音データからテキストをまとめた。インタビューテキストは項目ごとにまとめ、本事業の目的に合わせ、教育関連の話を中心に編集を行った。

5.2 調査研究事業

5.2.1 資料調査／データ分析業務／インターフェイス開発公開業務

本事業では、メディアアート文化の活動フィールドとして、昨年度に引き続き教育研究機関に焦点を当て、関係者やアーティストたちの活動とメディアアート作品の関連をつなげていく。ここで取り上げる教育研究機関に所属し、メディアアート文化に影響を与えた研究者、教育者、アーティストの経歴から、影響の継続性や拡張性を読み取ろうとする。それらの対象者としては、メディアアート作品として制作され発表した制作者、メディアアートを含む展覧会や場所、機関の企画に携わった人物、上記の人物を輩出した教育機関、などが挙げられる。

これらの内、本年度は ICC のアーカイブリスト、文化庁メディア芸術祭受賞者リスト等から、1990 年代の情報系教育機関の設立ラッシュに関わった教員、研究者などの状況が判断可能な状態を目指し、また昨年度は 1975 年生まれ前後までの人物を対象に入力したが、これより若い関係者の入力も行った。これらの人物の教育研究機関での職歴のフローを入力し、同フィールドでの重なりやそこで想定されるメディア表現のための技術的芸術的交流を想定し、かつ 1970、1980 年代の作家たちとの接続性について注意を払った。

以上を行う上で、これらが直感的に理解できるメディア文化史関係図時系列表示インターフェイスを引き続き本年度もセミトランスペアレント・デザインと連携し制作した。また、大学や個人名から、大学で関連する人物たちを閲覧できるサブウィンドウを開き、また、そこから ICC のアーティストデータベースへのリンクを貼り、閲覧できるようにした。

このインターフェイスから分析によってメディアアートの文化的フィールドを特定し、アーティストたちのつながりなどを分析していく研究作業をプロジェクトメンバーと共同で研究会議の中で行った。

今年度調査においても、メディアアート文化史における参照人物について、教育関連活動をベースにして調査と比較を行った(図 5-1、5-2)。メディアアート活動のうちメディア芸術祭、ICC において展示、審査、企画等でデータが得られる人物データと学生 CG コンテストのデータ参照を行いながら、日本の教育機関での在職歴を対象として情報を抽出した。

5.2.2 インターフェイスデザインの仕様について

上部 X 軸は西暦を表す。

黄緑色は学生、濃緑色は教員や職員、グレー色は生年からを表す。(情報がある場合)

非常勤職は原則表示しないが必要に応じて表示する場合がある。特任教授は表示した。

稼働時はカーソルがロールオーバーされると所属部署と所属機関がポップアップ表示される。

参照するデータシートに入力のないデータは表示されず、卒業年のみの入力であれば点のみが表示される。

また、所属のみの確認で年が入力されていないものは、右端に点のみ表示されている。

人物並びに経歴データの inputs は 2017 年 2 月 6 日現在のもので、調査が不十分であったり、データ公開されずに入力されていないものもある。本人に連絡できる場合には、本人に経歴等の確認を行った。

昨年度は個人別表示と学校別表示の 2 つインターフェイスを用意したが、本年度は一つに統一し、学校別表示を標準として使用した。人物表示の機能は個人名や大学名を選んだ場合にはサブウィンドウがレイヤー表示され、その中で、また選択可能状況と作品データベースのリンクをできるようにした。また、使用上、これま

5.3 メディアアート文化史構築普及業務

2017年1月22日、以下の告知によって、ワークショップを行った。

20人の定員で、開催2週間前から告知、25名に達して締め切り、当日2名キャンセルがあり、2名追加参加した。

文化庁メディア芸術連携促進事業ワークショップ

「メディアアート文化史構築のためのデータベースとインターフェイス研究会」

概要:現在開発中の「日本のメディアアート文化史構築のためのデータベースとインターフェイス」の内容を公開し、プロジェクトメンバーが、公開デモとプレゼンテーションを行う。メディアアートに文化的拡張性を含めて捉え直しながら、新たな視点の提案とディスカッションを行う。今後の同データベースとインターフェイスの活用や発展可能性について、近現代美術史、歴史情報の可視化、情報工学などの観点から議論を広げていく。

キーノートスピーカー:関口敦仁(愛知県立芸術大学)、田中良治(セミトランスペアレント・デザイン)、細谷誠(日本大学)、高橋裕行(キュレーター)

ファシリテータ:秋庭史典(名古屋大学大学院)、永原康史(多摩美術大学)、原島大輔(東京大学大学院)、松井茂(情報科学芸術大学院大学)、水野勝仁(甲南女子大学)

プロジェクト研究チーム:藤田千彩、馬定延、小林桂子

日時 2017年1月22日(日)午後1時~午後5時30分

場所 NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]

入場無料(事前申込制)

定員 20名

対象

- ・日本のメディアアート史、近現代美術史に関心のある研究者、学生
- ・歴史情報の可視化に関心のあるデザイナーや研究者、学生
- ・映像メディア表現関係者、学芸員、アーティスト、エドューケーター
- ・情報学、情報工学関係者 など

主催:文化庁メディア芸術連携促進事業

運営:愛知県立芸術大学

協力:NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]

申込方法[先着順]

件名「ワークショップ申込」として、下記を本文にご明記の上、メールにてお申込みください。

mediabunka2017@gmail.com



図 5-3 ICCWeb での告知ページ部分

第6章 成果

6.1 インタビュー記録

6.1.1 中島崇氏インタビュー



中島 崇
(なかじま たかし)

インタビュー
2016年10月18日
イメージフォーラムにて

●イメージフォーラム

「イメージフォーラム」(1977年設立～)は、以前は「アンダーグラウンド・センター」(1971年設立～1977年)という名称でした。もう死語に近い言葉になっていますけれども。その世界に私が入った経緯ですが、『映画評論』(1925～1975)の誌上で、スタッフ募集の記事をみたときに始まります。高校を出てから大学に行こうかどうかどうしようかと考えていた時期で、じゃあ、とにかく一年は働いてみようという気になりました。『映画評論』は一般的な映画をとり上げる一方で、いわゆるアンダーグラウンドシネマをはじめとしてインディペンデント映像に対して非常に高い関心を持っていました。編集の仕事をやると同時に、そこに附属する上映組織で活動を始めたわけです。あのころは団体じゃなくて組織って言わないと怒られましたからね。主なメンバーは『映画評論』の編集長で、日本アンダーグラウンド・センター(1970～1973)の代表だった佐藤重臣(1932～1988)さんと、かわなかのぶひろ(1941～)さんと、今のイメージフォーラム社長である富山加津江(1947～)さんです。佐藤重臣さんは世界のアンダーグラウンドフィルムが好きでしたから、その種のフィルムを外国から仕入れて上映をしたい。かわなかさんは特に日本の実験的映画の基盤を作るために定期的な上映を立ち上げていきたい、という考え方を持っていたんです。私は専ら映写技師でした。

第6章 成果

今でこそ公立の施設は結構ありますけれども、当時は本当に会場がないんですね。だからある場所を見つけて何回か開催すると、またすぐ別の所に変わらなきゃいけないとかですね、そういうことを繰り返しながら会場探しで東京都内を奔走しました。もちろん今日のようにインターネットはありませんし、新聞などのメディアも、センセーショナルなものでないとなかなか載らないということがあります。実験映画とかアンダーグラウンドフィルムとか、そういう映像の存在すら知らない人たちが多くいるわけです。だから定期上映をしないとどうにも始まらないわけです。外部に知ってもらえない機会がない、ということになってくるわけですね。それと同時に、例えばニューヨークやサンフランシスコ、パリ、ロンドンには先例はあるんですけども、フィルムメーカーズコーポラティブという作家が集約される団体を組織する必要もあります。せっかく上映した作品が四散して、その場限りで終わってしまうのではなく、作品を保管して貸出しをするセンターを作る活動もやっていました。

●シネマテーク「アンダーグラウンド・シネマテーク」

最初は池袋アートシアター(1968年～現シアターグリーン)で始まり、その後新宿のジャズ喫茶 PIT INN(1965年～)の裏にあるニュージャズホールという場所に移りました。ここでは半年間シネマテーク(定期上映)が続きました。映写の設備が何もないので、映写機を電車で持って行って、35mmはさすがにないので、16mmか8mmフィルムと映写機とスクリーンを持って行って上映しました。

70年代に最も長い間シネマテークが継続したのは、寺山修司が主宰する天井桟敷館における開催(アンダーグラウンド・シネマテーク)です。ここでは1973年3月～1976年6月の間に67回開催されています。

●映像制作

私は高校生のころから映画を作っていて、それはやや実験的ではあるけれども、シナリオから映画作りをすすめる形式でした。映像を仕事にしてから出会った、こうした一種の美術に近い映像分野は非常に奥行きが深く、同時に未知の世界でもあったわけです。それでシナリオのない全く新しい手法で映画作りを試みたのが《南岸沿》(8mm・中島崇・1971)という映画です。たった3分の映画ですけども、作ったはいいいけれども、自分でもこれがどういうものか全然分からなかったですね。これは人に見せられないのではないかなど不安もよぎる。この映画は今も講座をするときにときどき見るんですけども、3年か4年前にハッと気づいたことがあったんですね。フィルムがやたら汚い箇所があるのですよ。何だ、この汚さは、って。画像が暗いですから、多分見ている人たちは気づかない。しかし明らかに赤い帯のようなものが映っている。やがて何をやったのかをだんだんと思い出してきましたね。完成した映画に、ノーマン・マクラレンの映画みたいにペインティングしちゃったんです、直接フィルムに。この映画、自分でも何か分からない、プレゼンテーションもできないし、色を塗れば少しましになるかなと思って塗っちゃったんですね。結局何の意味もないので消しちゃいましたけどね、ベンジンでフィルム面を擦って。マクラレンのように傷まで付けてスクラッチをやっちゃったら、今はもう自分のフィルムグラフィィーからこの作品は抹消される場所だった。映像を作るのはそれほど手探り状態だったということですが。

8mmフィルムは、いかにもフィルムだというマテリアル嗜好(しこう)の強い映画作家にとっては粗い粒子が、私にとっては価格の安さが魅力でした。個人制作では35mmを回すことはないと思うので、映画作家は16mmか8mmで作ります。私も70年代に16mmを結構撮っていたんですけどもね、けれど今見せられる

第6章 成果

のはほとんどが8mmなんですよね。なぜかは自分でもうまく言えないんですけども、機材が重いのと、やっぱり経済的に費用がかさむ。更に音を入れるとなると、ものすごいお金が掛かるわけです。入れ方によりますけれども、ちゃんと光学プリントを上げようとする、サイレントに比べて4倍から16倍かかるんですね。60年～70年代の人たちは結構16mmで撮っていますけれども、みんなもう窮乏状態。そうした16mm映画のイカツイ感じが自分の創作意欲に何かブレーキをかけた気がします。8mmの方がのびのびと作れる。ただし、1970年の時点ではよく分からなかったんですけども、8mmを作品として上映するというのは、欧米にはほとんどないケースです。多くは16mmで制作されていたので、そういうことがだんだん分かってくるとやはり、私だけでなく他の作家も16mmを頑張ってみようか、ということにはなっていたと思います。

●高校映画連盟

私が高校2年生だった1968年に、東京都立高校の有志で構成される「高校映画連盟」という組織ができました。都内の映研が制作した映画を寄せ集めて、年に1回上映しようという催しがあったんです。私自身はそれほど参加に積極的ではなかったのですが、都立大泉高校の映研に在籍していたので、「大泉だったら、東映の撮影所があるから映画が盛んだろ」とノセられて上映会に向けて映画を制作しました。出品作品は全部8mmだけれど、審査員が羽仁進(1928～)や大島渚(1932～2013)で、結構大がかりな催しなんですよ。

10代の若い映画作家というと、森田芳光(1950～2011)は「高校映画連盟」ではないけれど、やはり8mmで日大に在学中のときから映画を精力的に作っていた。彼はエクスペリメンタルの部分も持っていましたし、映画の非常に幅広い領域を備えていましたね。「高校映画連盟」の原正孝(1950～)は、60年代から80年代にかけてインディペンデントフィルムではよく知られた人物だったのです。今は改名して原将人ですけれど。1968年の草月アートフェスティバルでは高校生でグランプリを取っちゃったんです。彼らが火付け役になって、若年層に映画制作に対する憧れを植え付けたとも言えます。映画界はまだ五社体制が強かったけれども、スタジオ育成ではない映画監督が現れてきました。関西では大森一樹(1952～)がそうですね。

●大学映像系

もちろん日本大学の映画学科(1949年芸術学部映画学科～)が有名ですね。その他では、原宿学校が70年代の初めに開校したと思います。ただ基本的にはエクスペリメンタルではなくて、やはり一般的な映画のつくり方をやっていたように思いますね。東京造形大学(1971年デザイン学科映像専攻～)では映画制作の授業がありました。(1966年映像学～)

ここではかわなかさんが先生になってから映像制作の授業が本格化しました。1980年前後ですから、もう主流のひとつはビデオになっていたと思いますけど、1980年ごろになると少しずつ映像制作を教える学校が増えてきていますね。松本俊夫先生(1932～)もそのころ九州芸術工科大学でエクスペリメンタル系の映像を教える科目を作りました。70年代は、本当に数えるほどしか映画・映像をつくる学校というのはなかったと思います。アテネ・フランセ文化センター(1970～)は、1975年ごろから本格的に映像制作教育が始まったのと、77年にイメージフォーラムが設立して、映像研究所が開講しました。

第6章 成果

●イメージフォーラム映像研究所

1970年代のシネマテークでは、知名度の高い作家の個展では、8回ぐらい上映をして全体で100人来ればいい方かな。100人ぐらいは、コアな映画の世界に興味を持っている人が、いらっしやいましたね。

イメージフォーラムの受講生は35名ぐらいだと思います、最初の年は。研究所に来る人たちは大学を出た人とか、高校から直接来る人とか、就業者など本当に様々です。それをひとつの特色としていたんですけれども。例えば大学生にとっては、社会の事情をよく知っている人が身近にいることで作品の内容が広まってきます。

ただ、私たちの予想に反して、一番驚いたことは女性が多いということでした。4割が女性だったんですよ。すごくびっくりしましたね。御存じのように、映画とか映像の世界は、本当に以前から男社会なんですよ。エクスペリメンタルな映画でも、やはり60年代から80年代にかけて、作家と呼べる人が50人いたとすると、女性は1人とか2人なんですよ。出光真子(1940～)さんとか、それから乙部聖子(1952～)さんという方々です。中谷芙二子(1933～)さんはビデオになりますからね。今にして思うんだけど、70年代と現在を比較して若い人たちの感性ってそんなに変わらないように感じているんですけども、ひとつ明らかに変化しているのはやはりジェンダーなんですよ。僕らの高校時代とか20歳ぐらいのときは、テレビで深夜によく映画をやっていましたよね。それを一生懸命に見ているのは男だけだったんです。ところが、80年代に入って、具体的には83年ぐらいですかね、『月刊イメージフォーラム』(1980年～1995年休刊、1999年復刊～2000年休刊)で試写会プレゼントみたいなのをするでしょう、そうすると、申し込むのは90%ぐらいが女性なんですよ。深夜映画を見る人も女性になって、男性はどんどん少なくなっていった。

●フィルムアートとビデオアートそして腕木通信

私は最近「実験映画」ではなく「エクスペリメンタル」と言っています。例えば今「記録映画」と言う人いないでしょう、「ドキュメンタリー」ですよ。それと同じように、エクスペリメンタルの方が広がりがあっていいと思う。私は1971年にその傾向の最初の映画を1本作って、自分でもその映画がどういうものかというのが定かではなかったんですけど、こういう例えもアリかなと思ったんです。1960年代にはよく言われていたことですが、いわゆるエクスペリメンタル映画は、文学でいうと詩のようなもので、一般的な劇映画というのは小説みたいなものだ、という言い方があるんですね。これはどの実験的な映画にも当てはまることではないけれども、非常に分かりやすい言葉だなと。そうか、自分がしていることは詩のようなものか、といろいろと考えました。そして1972年でしたか、今度はビデオが出てくるんですね。だから私にとっては、フィルムを始めて、そのすぐ後にビデオが出てきたという、そういうコンフュージョンな時代だったんですね。それが1960年代の作家と大きく異なります。じゃあ、ビデオって一体何だろう、って。1972年にソニービルで行われた「ビデオコミュニケーション Do It Yourself Kit」展というのがありますね。カナダから来日した企画者のマイケル・ゴールドバーグ(Michael Goldberg)(1945～)の言動とか、カナダの作品や日本の作品、それ全部を見てもなかなか分かりづらい。フィルムの世界だと、審美性やマテリアルに依拠するところが非常に強いんですけども、そういうものに余り重きがおかれていない。エクスペリメンタルの地平で、僕らが思っていた詩とか小説とかとの違いを飛び越えたものがあるだろう、それは何なんだろうということ。今までのフィルムのアートの中で希薄だった「情報」が含まれているということがだんだん分かってきたんですね。

第6章 成果

これはウィキペディアからコピーしてきたんだけど、このイラストを見たときに「あっ、そうか、ビデオとアートを結び付けるものということは、「セマフォア」という、1793年発明の腕木式通信機のようなものと直感したのです。実際に私が見たのはカラーの絵で、多分フランスの学校の教科書に載った挿絵だと思います。ビデオとアートを結びつけるものは、これなんじゃないかなって思いましたね。通信機という情報を扱う施設(塔)が発信した暗号を、向こう側にある同様の施設に伝えていく。更にまた同じ機能を持つ施設に伝えるということを繰り返していくうちに、最終的に正確な情報が伝わったのだろうかと思いたくなる。そんなドキドキするところに惹(ひ)かれていきます。そう、手旗信号のようなもの。造形的にはキネティックアートみたいでもありますね。

●《市街劇ノック》

日本の過去のビデオ作品の中で、私が最もスリリングに感じたのは《市街劇ノック》というビデオ作品です。私もちよっと手伝ったんですが、寺山修司(1935～1983)が30時間の市街演劇を阿佐ヶ谷周辺でやったんですね。1975年のことです。それを記録したテープです。ビデオで撮った中谷芙二子さんとかわなかのぶひろさんの共作なんですけれども、ビデオという新しい機器が出てきたんだけど、それで是非撮ってくれないかと寺山さんから依頼があったんだらうと思います。30時間の中で、昼も夜も27の演劇を市街のどこかでやるわけですね。演劇を全部フォローできませんでしたが、記録したビデオ映像は住宅地に仮設された放映場所で流して観客に見せるという試みです。

その一部に「訪問演劇」とか「書簡演劇」というのがあるんです。「訪問演劇」は、家出少女に扮(ふん)した役者が老人ホームに入って行って、入居者の人々に「私を孫にしてください」と頼むところから始まって、問答を繰り返す。隠しカメラではないんだけど、固定カメラでずっと撮っているだけの映像です。それから「書簡演劇」は、例えばあるタバコ屋さんに「犬頭の男が、明日行きますのでよろしく」と予告をしておいて、シルクハットをかぶった「犬頭の男」(役者)が観客とともにタバコ屋に押し寄せる。また、「書簡演劇」の別のパートで「審判」という“演劇”は、この地区に住む一人の身寄りのない男性をターゲットに、彼が毎日夕方の定刻に風呂屋に行ったり買い物をする日常の行動を劇団員が監視します。その監視した内容を克明に記述した手紙を彼は一週間にわたって毎日受け取り、この演劇の公演当日に、今度はビデオカメラが彼を監視するという内容です。要するに、ビデオでしか成り立たないシチュエーションを「書簡演劇」と「訪問演劇」で組み立てているわけです。観客がいらないんです。通常の演劇ではあり得ません。

現在10数年前から社会を悩ましている、情報犯罪のすべてをやっているんです。いわゆるストーカーとか迷惑メールに始まって、振り込め詐欺みたいな偽情報を流したりと、ありとあらゆることをやっている。1975年にどうしてこんなことを考えられたのかって、後になって気が付きましたけどね。先見の目があったとしか言いようがないのですが。

●フィルムとビデオの間 1970年代から2000年

フィルム的であるものとビデオ的であるもの、1970年代はその両方が私の中で混沌(こんとん)とした状態にあったのではないのでしょうか。自分でもビデオを作りましたが、フィルムに固執したのは、実験的な映画づくりの中で、視覚の運動に非常に興味を持っていたわけですね。1977年にイメージフォーラムを共同で設立して、何年かたったら辞めて、私は大学生にならうかと思っていたんです。でも1980年代になったら、国際

第6章 成果

的な見地から見ればローカルでやっていた非商業的な配給運動が、一気にインターナショナルになってきたということが言えます。近代芸術の流れでいうと、日本は最後の未開拓なアヴァンギャルドの地だったんですね。アジアでは、アヴァンギャルドの概念を継承している国は日本しかないのですよ。これは美術も含めてなんですけれども、中国にも韓国にもないんですね。日本ブームも後押しして、外国からキュレーターや映像作家や研究者が次々と日本にやって来て、あの時期は国際間のテレックスとファックスの送受信に追われ、毎日のように彼らに向けた試写会を組むなど非常に忙しくなっていました。1980年代の日本に対する関心というのは、ビデオの分野ではまた別の意味もあります。1980年代から1990年代に、関口さんも多分ヨーロッパなどへいらっしやって気づいたと思いますが、ビデオ機器って見事なくらいみんな日本製なんです。これだけ日本のビデオ・イクイップメントが世界を席卷(せっけん)していて、じゃあビデオアートの方はどうなっているのかと、みんな調査に来ていたわけですよ。中谷さんがSCAN立ち上げたのは何年でしたっけ、1980年代の前半でしたよね。あの頃から、そういう波がうわーっと押し寄せてきた。私もそういう仕事に翻弄されて、大学行く機会をまた逸してしまっていて、もう、そのまんまだったです。渋谷にシアターイメージフォーラムが開館したのが2000年です。設立まではその準備の仕事をしていたんですが、作品を作りたい気持ちも湧いてきてフリーになりました。そんな経緯から1980年代から2000年まで、自分のフィルモグラフィはぽっかり穴が開いているということなのです。

2000年に、シャバに出てきたかのようにアーティストの世界をのぞいてみると、世の中はデジタル時代になっています。フィルムの実像は自分でできないので現像所に任せっきりで、何日かたつと帰ってくるわけですよ。撮ってるときに、どう映ってるかを想像する力って言いますかね、それが創作のエネルギーとなって表れるわけですけど、ビデオでは撮ったものがリアルタイムで見れてしまう。創作そのものの姿勢を変化させる必要性を余儀なくされます。うまい具合に、私はマテリアル主義者ではないんですね。それから、作品はなるべくいろんな方向で作っていかうと考えました。言語を使って描くことも考えました。ジャンルとしては実験的だけれども、ドキュメンタリーの要素が強いものに非常に興味を持ったこともあります。

●CG、メディアアート分野が芽生えてきた1980年代

1980年代になってから、ビデオはSCAN(1980年～1995年)が精力的な活動をしていたので、イメージフォーラムではビデオ上映は少なめでした。SCANも大変だったと思います。集客に苦労しますから。モニター上映ですからね、上映環境は茶の間感覚に近い。ギャラリーシステムなどの、見せる環境を整えなくてはならない。それでも入場収益だけで運営をするのは困難で、何らかの文化支援が必要であったわけです。幾つか例外はありますよ。古くは1970年代にニューヨーク、ソーホーのビデオ作家たちの新作を見せたり、1980年代でも欧米の著名なビデオ作家の特集を催したときは満員でした。しかし物珍しさで集客できても継続はしないのです。

あるとき3日間上映して、3日間の合計観客数が1人だったことがあります。その一人の観客は直木賞作家の長部日出雄(1934～)さんでした。すごいですね小説家って、新しいもの好きなんですね。彼はとても面白かったと言って、ビデオがある時代の社会現象について随分語ってくれました。見せ方を考えなきゃいけないって、本来はそのときに気が付くべきであったと思うんですけれども、パーソン・アピアレンス、つまりゲストや作者などが観客の前でトークをするという機会をもっと設けるべきだったんですね。今日では普通に行われていることなスクリーンの代わりにテレビモニターがあるという考え方だと、従来の興行的なノウハウと変わりが

第6章 成果

ないわけです。観客が少ないと盛り上がらないという潜在意識が働いてしまう。対話する場所であることが重要だったのです。

●メディアアート作品

1980年代から1990年代にかけての印象深い作品のひとつは《WAX－蜜蜂テレビの発見》です。《WAX》を1988年に見たときは14分でしたが、その5年後には1時間半ほどの長さになっていました。成長する映像です。Webで情報を得て、膨らんでいきますから。つくりが、ちょっとドキュメンタルな部分も入ってしながら、どこかフィクション的な部分もあって、全体的には劇映画のつくりに近いんだけど、多分劇映画の評論家がこれを見たらみんな怒り出す、「何だ、つながってないんじゃないか」とかね。逆にひとつひとつのセグメントが繋がらないところが面白いなあとあって、この奇妙な映像を見ていました。それと、ネットの世界が広まるとやがて映像の見方も変わってくると想像して、未来に向けてのタイムマシンに乗った気分させられましたね。

それから日本の作品で一番印象に残っているのは《Lovers》。ダムタイプ(1984～)と古橋悌二(1960～1995)が作った作品ですね。あのころ古橋さんとは夜中じゅう話していてね、次々と作品のアイデアを語ってくれたことを思い出します。黒い壁に等身大の裸体が投影されていて、まずそれだけで驚かされます。等身大だから、その裸体の人々に観客は親近感を持つわけですが、実際には彼らは観客にそっぽを向いていきなり走ったり静止したりしますね。インタラクティブが常套(じょうとう)化している中で、他者とのズレを否応(いやおう)なく感じさせるこの作品は極めて特異で、また批判精神も旺盛(おうせい)です。

それともうひとつは、ゲイリー・ヒル(1951～)の《学習曲線(静止点)》《Learning Curve(Still Point)》(1993)というインスタレーション作品。15メートルぐらいの非常に長いテーブルが置かれている。観客はその片方の端に置かれた椅子に座り、もう片方の15メートル先に置かれた小さなブラウン管を見るという奇妙なシチュエーションで鑑賞する。寸断された眺め、居心地の悪い椅子、トリックアートを思わせる錯視的な立体感などの諸要素により、視覚的に、心理的に不安定感を体験させる。「尋常ではないリラックスさ」とはどういうものかを教えてください。

●最近の作品について

今、日本の映像は面白くなっていると思います。特にアニメーションがいいです。アニメーションに関しては、ほんのこの5年ぐらいですこぶる進化してきました。以前は審美性と神秘と幻想を主題にした画一的な作品が多かったけれど、それ以上の深さには至らなかった。パソコン上でアドビのソフトを使って、それにいかに精通するかという段階で終わっていたのが5年前だったと思います。アニメーションに近いものは、それ以上のものを表現する段階が来ているだろうと考えますね。反面実写系はやや苦戦。私の作風は実写を強調しているのでやや寂しいですね。

●東京造形大学での授業

第6章 成果

東京造形大学の授業では、ワークショップ形式なんですけど、学生同士がインタビューするということを始めたんです。実際に編集をやったことがない人もいますから、そのレッスンも同時に行い、完成するまでインサートを入れたりして10週かけて行います。それらは前半で、後半の5週は、リフレクションと言っているのですが、各自が作ったインタビュー映像から何か反映するものを自由に創作する授業になります。本来映像には、見る側に正確に伝えるべき部分と、言葉では表せない抽象的な部分が同居していて、その相反する2つの事柄を体験してみようという試みです。

前半のインタビューの編集では一つだけ条件があって、「できるだけ切りなさい、カットしなさい」と執拗(しつよう)に言います。巷(ちまた)では短くカットする編集法がはやっていて、学生もそのまねごとをしたくなる。しかしインタビューに限ってはそれができない。切れないんですよ、みんな。おじ気付いちやうと言うんですかね。その授業は1年から4年まで全学年が履修しているのです。だから先輩から後輩、あるいは後輩から先輩にインタビューするケースが多いのですが、日頃の遠慮と気遣いの姿勢が編集時に如実にでてしまう。先輩・後輩の差をなくす方がコミュニケーションとして絶対自然なんだと言って。私自身の映像では、短く素材を切り刻むというやり方は余り好きじゃないので本当はやらないんですけど、この授業ではたった1年の差でコミュニケーションの断絶が起きている現実に批判的な姿勢で通そうと考えています。

6.1.2 森岡祥倫氏インタビュー



森岡祥倫
(もりおか よしひろ)

インタビュー
2016年10月30日
東京造形大学
メディアデザインスタジオにて

●現職・東京造形大学での教育方針

担当するメディアデザインというコースは学部の定員が30～35人です。私自身は基本的に、外国籍者も含めて大学院生は修士前期も後期も、相応の文系の素養と英語の読解能力と論文執筆の経験を前提にしています。アーティスト志願であれ研究者志望であれ、区別はない。結果、残念ながらこれまで学生を受け入れたことがありません。代わりに、と言い訳するわけではないけど、専攻の目標である職能教育(Webデザイン、映像デザイン)は死にも狂いでやってきました。一昨年は就職内定率100%ですもの(笑)。職業教育に徹するという信念、これは、関口さんも含めて私の20年近く昔までの経歴しか御存じない方からすると、余りに突拍子もない物言いに聞こえるかもしれないけれど、うそ偽りないところで、現在の自分自身の職能性と職場での義務と学校法人に対する責任からするならばとても大きなポイントです。昔取った杵柄(きねづか)の転用はあり得ない。その杵柄をどんな理由から、どんな力で折ってきたのかということ、そして今は何がボロ船の推進力になっているのかについて、ゆるゆるとお話していきたい。人によってはカンに障る話もあるでしょうが、御勘弁を。

私が京都の大学から東京に戻って、ここに着任したのは9年前です。Webも映像メディアも技術的・産業的な過渡期でした。今は、大手のコンテンツ系企業ではエンジニアとデザイナーの職能が分業してタスク・フローが管理されているようですね。8～9年前はというと、素材のグラフィックはしっかり作らないといかん、で、コーディングの勉強もやらないと、これからはユーザー経験(UX)よ.....みんなまとめてどうするの?みたいな大変な状況でした。そうではありましたが、コンテンツ産業への就労機会を最大限に拡大することをコースの教育目標に定め直し、そのための構造的で科目間・科目群間の有機的な相補性があるカリキュラム(これって

第6章 成果

確実に高い商品性を持つのですが、驚くべきことに日本の美術大学にはあるようでないのです。124単位の各コマを各々の教員が牙城としてシェアしているだけ)をゼロからつくった。とどのつまり、大学進学の大衆化(脱エリート化・脱専門研究ベース)が完了して四半世紀たった現在の大学の中に4年制の専門学校を埋め込む、という発想です。大学は専門学校ではない……それは、専門学校で教員にも要求される厳しい経営参画意識をまず経験してから、少なくともその現実を目にしてから判断していただきたいと、専門学校の労働で禄(ろく)をはむ教員に失敬です。ですから、生業のための職場としてのこの大学では、(一私立大学の教授ではなく「教育担当職員」としての)私は、他の専任教員とともに骨格としてのカリキュラムをつくり、非常勤講師の先生方の豊かなスキルや経験によってその肉付けを丁寧に行っていただく。極論するならば、プロデューサーとしての専任教員が何事かの専門家である必要はないのです。ただし、カリキュラムの教育的かつ経営的合理性とその肉付けの根拠、両者の整合性と学生のインセンティブとしての学習成果に対する責任を私たちは負っています。ようするに、芸術表現うんぬんのはるか手前、あるいはその基盤に、情報産業労働者として働く若い人たちの姿が「教育労働者」としての私の意識の内には明確に存在するし、実は、古典的な意味での「芸術表現」でも「デザイン」でもなくて、ましてそれらを逆手にとった反表現の前衛主義の観念から出発するのでもない、現実社会の矛盾に満ちた就労状況や労働の規範性とそこで生産される情報商品の市場性を絶対に無視できない場所、つまりは後期資本主義社会の市場でこそ、「表現って何なのか」を吟味すべきだと、しかも、ここは美術大学なのですが、私自身が従前に関わってきたいろいろな芸術的制度とは無縁の立ち位置で以上のことを何とか成就させてきました。正直なところ、着任後徐々に状況がわかるにつれて、前任者たちはいったい何を、どれほど責任感をもってやってきたのか?と無性に腹が立った。

前もって吐露しておく、この20年で、芸術、科学技術、そして両者の関係にかかわる言葉、それらのユニットに対する私自身の思想と教育の現場での倫理観が完全に変わってしまった、というより努力して変えたのです。ひとつの反省としてあるのですが、かつて芸術の、科学技術の、両者の連累の可能性をいい年をして無邪気にも連呼してきた私がいま若い人たちに理解してほしいのは、科学技術を応用して何か新しいものを生み出すという価値観や態度に「欠けているもの」と「その奢(おご)り」、別の言い方をすればテクノロジーには「何ができないか」、人の生と民主主義に対して「何をしてはいけないのか」という規範性であるし、その認識を社会と学生自身の未来とのあいだに職業倫理としてかけ渡してもらおうことなのです。一人の芸術家や評論家、当節の片仮名英語ではクリエイターとかクリティックとかキュレーターでしょうか、そうした抜きん出た人ではなく、「千人のちょっと気の利いた普通の人」が社会とその文化を変える、ということです。もっとも、そうした一見プラグマティックな(本当はそれへのアンチなんですけど)教育理念が、現今の新自由主義的な文化資本の無益な再生産に全く加担していないとは言いきれませんが。この点については、他の若い2人の同僚教員とも何度も長い時間かけ正直な見解を相互に披露し、少しは共有できているように思います。いや、老いた開き直り無政府主義者の独りよがりかな(笑)。

●幼年時代

1952年、大阪の郊外茨木市生まれです。第五福竜丸事件(1954年3月1日、日本の遠洋マグロ漁船とその船員が、太平洋のビキニ環礁付近でアメリカ軍の水素爆弾実験によって発生した高線量の放射性降下物を、爆発規模の誤推定により退避海域で浴びた)が起きた頃ですが、これについては、先の「根源的転向」(笑)とも因果があるので、後でまた触れましょう。で、1970年の大阪万博を経験したのが高校2年生か3年

第6章 成果

生？だったか。大阪で生まれましたが高校卒業の数年後までは奈良市で育ちました。卒業の年、一応は京都の有名国立大学に見事受かったのですよ。家族はみんな喜んでくれた。でも、そのまま進学するのは嫌だっ
て親にゴネた。2年くらいぶらぶらさせてくれないかって。絵を描いたりいろいろと。完全に冷やかして京都市
立芸術大学を受験したり。当然今度は受かりませんけどね(笑)。奇跡が起きていたら今頃は日本画をやっ
ているな。1971年でしたか、まだ学生運動が収まっておらずに新左翼のセクトどうしの小競り合いが散発的に続
いて、京大も同志社も立命館もまともな授業運営ができていない状況だということを知っていたからでしょう、意外にすんなりと「2年だけ面倒見てやる」って。ちなみに、父は大阪・高島屋の設計部のデザ
イナーで、豊口克平氏など戦後のインテリア・デザイナーの先駆けを成した人たちとも深い付き合いがありました。
だからでしょうか、自宅には、父の仕事の資料だったのか、『美術手帖』や『みずゑ』、それに1968年に創
刊したばかりの『ART in AMERICA』など、デザインだけじゃなくて美術や建築関係などの雑誌が、家の中に
当たり前のように散らばっていました。1980年代初めあたりまでの『ART in AMERICA』と『ART FORUM』が創
刊号から揃(そろ)っていて、英語の勉強がわりにほぼ読み切りました。高校生のとき、父はデザインのリサー
チのつもりだったのでしょね、5~6回も大阪万博に同行させてくれています。が、家で読んでいた雑誌で、
いわゆる「反博運動」の存在も知ってはいました。母も高島屋の美術部、デパートに絵画や版画を売る部門あ
るでしょう、そうした職場に務めていて、ボーナスでちょこちょこ油絵や小型の彫刻を買っていた。玄関の壁に
小さな梅原のバラの油画、関心は全くなかったけど、父が死んだときに金に換えて母子が助かった。家の近
所には近鉄の近世美術工芸コレクションで知られる「大和文華館」もありました。今思えば大層恵まれた環境
ですね。

●京都での放蕩(ほうとう)

で、大学ですが結局は入らなかったのです。かといって今でいう受験浪人でもない。そのかわり、この時
期、後の人生を決定するかのような？充実した放蕩ができました。寺山修司その人をふくめて天井桟敷の公
演を初めて見たのは京大の西部講堂だったか(時間的に錯覚があるかもしれませんが)、新京極時代のギャラリー
16(1962~現・岡崎)、閉廊した射手座(ギャラリー射手座 1969~2011)、前衛生け花のアートコア、大阪の
信濃橋画廊(1965~2010)(閉廊)にもよく出かけていました。京都市美術館のビエンナーレや「映像表現」
も。これが様々なメディアと混交する当時の現代美術の状況に触れるきっかけになりました。ちょうど、東京の
読売アンデパンが中止になって、京都へそこでのアーティストが流れてきた時期と重なったし、『美術史評』
『美術情宣』などの機関紙を通じて彦坂尚嘉(1946~)さんや田窪恭治(1949~)さんらの「美共闘」の、学生
作家と呼ばれた人たちの活動を知ったのもこの頃です。メディア絡みでは、福井の山本圭吾さん(1936~)
が、この年表にも載っていますが、ビデオを使った最初の個展「行為の確認シリーズ」(1972)をギャラリー16
でやった。あれはたまたまですが見えています。山本さんとも話をした記憶がある。山本さんは学校の教諭だっ
たから、ああした高価な機材が使えた。東京から京都への人の流れ、それを受け止めたのが特にギャラリー16
と京都市美術館。作家たちのこの移動が、私を「東京」に向かわせるきっかけになったのじゃないかしら。ま、2
年後に親父の手のひら、つまりは狭い関西で転がされるのが我慢ならなかったということもありますが……。と
にかくそんな2年間だったから非常に意義がある放蕩でした。

少し理屈っぽい勉強で当時(1970年代前半)影響が大きかったのは、講談社の『現代の美術』シリーズ。多
分クレメント・グリーンバーグの評論を読んだのはこれ(シリーズ別冊)が最初だと思います。それから先の2誌

第6章 成果

など。とはえ、例えばビデオアートなるものについては、ロザリンド・クラウス(Rosalind E. Krauss 1941～)が『ART FORUM』(1962～)の創刊号で発表した論文で知ったけど、文章のスタイルがめっちゃくちゃ凝っていて難しいんだよね、高校出たばかりの19才にとっては。何せ実物も見えていないから。あのころは福住編集長の『美術手帖』も状況は同じだった。アメリカの動向を日本語で知る手段は、奥さんの経済力がモノを言ったといううわさもあるけど(笑)、アメリカ詣でして『虚像培養国史』を書いたりマクルーハンの紹介をした東野芳明(1930-2005)さんと(後に筑波大学の院生時代、デュシャンの大ガラスをテーマにした集中講義で出会います)、もう一人は何といても石崎浩一郎(1935～)さんです。石崎さんはニューヨークにずっと滞在して、『商店建築』という雑誌に東海岸の様子を準リアルタイムで報告してくださっていた。その記事は後に『光・運動・空間』という書物にまとめられますが、父も『商店建築』を購読していたから、あの連載は本当に楽しみでした。石崎さんとは上京してから都心の画廊回りを始め、当時四谷にあってウォーホルなんかを扱っていた「ギャラリー・マットグロッツ」でお目にかかりました。アメリカの状況についてはそんなところ。あとは四谷三丁目の「イメージフォーラム」か。ここまでの話、年代が5年くらい前後入り乱れてます。この先もきれいな通史シーケンスにならないので御注意を。

一方、ヨーロッパの状況はなかなか勉強しづらいものがありました。ま、普通の西洋美術史の程度。美術よりはむしろ、当時、先の彦坂さんらもアジテーションっぽい書き物でよく言及していた現象学とか、構造主義の思潮に触れることにやっきになってました。その意味でも、京大は良かったです、見るモノ聞くモノ面白くて知的な刺激があったし。京大あたりの学生がやっていた読書会に顔を出すようになって、メルロ・ポンティ、フッサール、ハイデガー、バルト、フーコーの『言葉と物』(日本語訳が出たのが1974年だから英訳からの抜きだったと思います)、ソシュールからバンヴェニスまで構造言語学全般、それにデリダ、何といても京都ですからドイツ観念哲学、中井正一らの京都学派、あるいはイギリスとアメリカの経験主義と実証主義のいろいろなルーツ、そうした辺りを翻訳のあるものはあたりかまわず読みあさった。けれど哲学や思想史研究っていうのは、きちんとアカデミックなトレーニングを、大学という制度空間の中での教育を、一定期間受けないとどうしても断片を縫ったパッチワークの醜い模様しか見えてこない。私はそれに近いことをやってしまった感があります。ボリス・グロイスであれラトゥールであれ、やたらとポスト・カント主義の哲学やラカン、ジジェクなどの精神分析理論の断片を持ち出す最近の現代美術批評(理論)にも、同じことが起きているように私には見えます。彼らが悪いわけではない。e-fluxを読むのが無駄だという気はない。彼らの立体的なアイデアを、日本語に変換して日本の浅い土壌でレリーフに象嵌(ぞうがん)してしまう、裏が覗(のぞ)けない、例えば「アンフォルム」でのクラウスのラカン、ものすごくはしょって美術評論に都合のいいような略説になってる。つまり洋行帰り福沢諭吉以来の日本語村が劣悪なのです。ま、私も偉そうなことは口に出せないけど、劣等感のなせる業でしょう。もともと、『カイエ・デュ・シネマ』や映画記号学のクリスチャン・メツ(1931～1993)の本を手掛かりに、ほぼ独力でフランス語する気になったのもそうした「現代思想の流行」が背を押したからです。これは30代で認めた。20代の後半、ビデオアートに絡む人たちとの付き合いと並行して、日本の映画理論研究の基盤をほんの少しだけ翻訳作業などによって進めたこと、これは幾つかの成果も出したし、私のとるに足りないちっぽけな自負になっています。

で、2年間の放蕩のあと、高尾時代の東京造形大学(今のここ八王子への移転後とは別の大学のような雰囲気でしたが)の「映像専攻」に入学します。桑沢洋子(1910～1977)絡みということで父が押したという理由もあります。カビの生えた上野の学校なんぞには死んでも行くな、と言ったのは父です。結構なファザコンだったかもしれないね(笑)。ただ、いまでもありありと覚えているのは、その先の父の言で、「桑沢洋子は社会主義

第6章 成果

者。だから教育に芯が通っているはずだ」って。父は日本共産党とか社会党の黨員でも何でもなし、管理職者だったから組合活動もしていないはず。高度成長期の猛烈インハウス・デザイナーだったのに、どうしてそれを知っていたのか？謎です。多分、母が絡んでいますが、それはあとで。日本共産党とこの大学の創立者との関係、知っている人は世間に山ほどいるのに、学内ではある時期、現在の校地へ移転した頃からそこに触れるのがタブーになってきたのじゃないかな。父が知っていた一番興味深い事実は、桑沢洋子と、おなじく代々木に関わった絵本作家のいわさきちひろ(1918～1974)との関係。私も数年前に代々木の党本部他で好奇心だけで軽く調べてみたけど、当時は学園のいろいろな印刷物を代々木の日本共産党本部の機械を借りて印刷したりもしている。それから、高尾時代の大学で教鞭(きょうべん)もとった佐藤忠良(1912～2011)も、当時はバリバリのプロレタリア彫刻家を気取った(これは彼のたくさんのエッセイで読めます)。あの女性たちは、ヨーロッパの社会民主主義と同調する1950年代～60年代前半の新社会運動の高まりの中で、日本共産党の在野での活動と出会い、「新日本婦人の会」(1962～現在もあります)という女性の社会的地位や人権を高めるための組織運動に加わった。戦後日本のまだ早い時期ですからフェミニズムというような言葉はなかったけれど、それをやってるんですよ。だから、間違っただけじゃないのは、政治思想としての共産主義やマルクス＝レーニン主義ではなくて、戦後の新社会運動の社会制度改革の機運に彼女らは純粋にコミットしただけのこと。これは、レッド・ページ以前のアメリカ共産党への芸術家や科学者(例えば「エクスポラトリウム」創立者のオープンハイマー夫妻)のシンパシーにもありました。その事情を大阪生まれで満州育ちの親父が知ってたんだよね。じゃあ、桑沢洋子ってどんなデザイナーなの？と。写真を見せてやるって、雑誌に載った洋服のデザインを。お前この服が何かわかるか？って。学園に実物のコレクションがありますけど、女性の作業着、つまり働く女性のための服なんです。で、学資と生活費は出してやる。面白い学校だから行けって。そこで、教員の顔ぶれ見て驚いた。そうそうたるメンバーです。中でも粒ぞろいの「映像専攻」に決めました。

ところが、ある時期からバウハウスの話ばかりじゃないですか。私は4年間の在学中、バウハウス運動と学園の創設理念との関係のことなど授業も含めて一度たりとも、どの教員からも耳にしたことがありません(同期の同窓会をやってもよくこの話は出てきます)。恐らくは、1960年代に八王子の高尾に大学を作ったときに、戦前から「構成教育」(カンディンスキーからとった「シュパンマンク」をくたくたくと連呼するアレ)と「総合造形教育」を主張した勝井武雄や川喜田煉七郎(1902～1975)らがバウハウス教育とのアナロジーを新大学の宣伝のためにたきつけた。都合の良いことにグロピウス夫妻の訪問が1954年にはあったし、1970年代初頭まで教員をやった杉浦康平(1932～)とウルム造形大学のつながりも利用した。それが1980年代あたりから、一部のデザイン史研究者の思惑(おもわく)と大学PRのために再利用されてきただけ、そんなストーリーだと私は勝手に踏んでいます。ま、かわいらしい無自覚な策略なので憎くも何ともありませんが……。

●東京造形大学 映像事始め

教員では、何といっても当時非常勤講師をしていた山口勝弘(1928～)さん。先にヨーロッパの最新事情が覗きにくかったと言いましたが、1950年代前半に山口さんは東京国立近代美術館の『現代の眼』で連載コラムをもって、カルダーとかティンゲリーとか、最近では使わなくなった用語だけれどいわゆる新傾向派の様子を、瀧口修造(1903～1979)氏のアドバイスや文献を通じてではあったと思いますが盛んに紹介しています。恐らく山口さんは仏語や独語は苦手なはずで、瀧口さんからリバティー・パスポート以外にもいろいろな文

第6章 成果

献や情報の提供を受けて書いていたと思います。それから写真の大辻清司(1923～2001)、もっとも大辻さんの在任期間は実は余り長くはなかったのです。写真家では高梨豊とか教員ではないが中平卓馬の顔もたまに。それから、「プロヴォーグ」のアジテーションの渦中にある多木浩二(1928～2011)、実験映画の鈴木志郎康(1935～)、そして私が一番うれしかったのは秋山邦晴(1929～1996)さんの「音学(おとがく)」という少人数の演習授業。たいそう刺激的だった。ジョン・ケージ(1912～1992)や『4分33秒』のことはあの京都時代の2年間で何とはなく知ってはいたし、1970年の大阪万博ではデック・ヒギンズやシュトックハウゼン(1928～2007)やルチアーノ・ベリオ(1925～2003)の姿も目にしています。ところが、授業ではいきなり本を読みまして、真っ黒な本を、あの『サイレンス』の原著ですよ。もし必要だったら、講堂にピアノがあるから高橋悠治(1938～)か奥さんのアキ(1944～)さんと呼んで弾かせるっていうし、ま、実際には一回も聞いたことはなかったし休講も多かった(笑)。それから、何とんでも映画評論家で草月アートセンターの仕事もした波多野哲朗(1936～)さん。10年ぐらい前に定年退職されましたが、東京造形大学で波多野さんの教えを乞うたことの意味はとても大きい。フランスから帰ったばかりの蓮実さんの映画評論デビューの舞台となった雑誌『シネマ』を発行した人ですが、先のメッツの映画記号学を紹介してくれたのも波多野さんです。それと、山本圭吾さんと同郷で、のちに私は波多野さんや松本俊夫(1932～)さんらと「ふくいビデオ・ビエンナーレ」に10年ほど関わることとなりますが、そのきっかけもこの人です。波多野さんから学んだというか、学生との関係を民主的な方向に持っていく人で、今日は君が授業をやりなさい、最近見た映画について……なんて調子でした。民主的、ということではないか？(笑)

もっとも、東京造形大もまだ大学紛争の余韻があった時代で、写真の授業に関していうと、1年上級だった島尾伸三(1948～)さん(『死の棘』島尾敏雄の子息)らが自主ゼミというのをやっていたし、下級生の面倒もよく見てくれました。このころに、独学でフランス語を勉強し始めました。理由のひとつには、アテネ・フランセや日仏学院、京橋フィルムセンター(それから池袋の文芸地下)などのいわゆる「シネマテーク」に足しげく通うようになって、ゴダールとかトリュフォーらの映画を言葉の問題としてもっと近い距離で理解したいという欲や見栄(みえ)がありました。一方では、ロラン・バルト(1915～1980)の『モードの体系』とか『記号学の原理』の翻訳が出て、当然ながら映画・映像だけではなく、デザインや建築などのいろいろな領域で、記号学をうまく分析に使えないかという機運があらわれていました。これを大学に引っぱってきた教員は三人います。映画では、当時「日本映像学会」の創設にかかわった波多野さんと、非常勤講師をしていたデザイン評論の柏木博(1946～)さん。『近代日本の産業デザイン思想』(1979)という本を晶文社から出してデビューし、現在の柏木さんのポジションをつくるずっと前のことです。それと和爾祥隆さんもやはり工業デザインの観点から記号論を何とかできないかと授業で頑張っていました。そんな雰囲気でした。もうどこかになくなってしまったけれど、私の卒業論文は、映画に登場する擬人化の記号論的な分析でした。いずれにせよ、私にとっての東京造形大学、とりわけ当時の映像専攻は、実験工房と草月アートセンターの出先機関みたいなものでした。

●筑波大学大学院と山口勝弘

私が卒業するころ、大辻さんと山口さんが筑波大学へ教官として移った。秋山さんも多摩美術大学へ、あれは多分東野さんに呼ばれたのではないかな。峯村さんでは絶対ない(笑)。専任教員になれば生活が楽になるっていうこともあったのでしょ。追っかけではないのだけど、もう少し、とくに山口さんとの関係を持ちたいという希望があったから、筑波大大学院・総合造形の修士課程(第1期)を受験してあちらに行きました。修士

第6章 成果

課程の同期には、教育大からきた嶋崎吉信(1955～)さんがいます。修士論文はクリストだったか。修了後、彼は美術出版社に入って『美術手帖』の編集部で私の最初の担当編集者を務めてくれました。年下なんですけど、モノ書きとしての基本を手厳しく鍛えてくれた。おなじ年、博士課程に写真評論の飯沢耕太郎(1954～)さんが日本大学を卒業し進学してきます。主査の教官はたしかプラグマティズム研究の島田先生じゃなかったか。随分のちに、私を哲学系の集中講義で講師に呼んでくれました。この人もじつは初期の東京造形大学とかかわりのあった方です。その前年、父が病気で他界し、それまではフランスに留学して映画理論研究でPh.Dをとろうかとも考えていましたが、語学能力以前の問題として経済的に無理になった。本当ならば即刻職を探さないといけないのですが、進学を推してくれたのは母でした。わがままばかりだな。

御存じの通り、筑波大学は東京教育大学の発展形です。移転に際しては何かと問題もあった。もとはというと教育学部系ですから、先の「構成教育」のアカデミズムの牙城だよ、そこで大辻さんや山口さんは異端ですよ、とても。けれど、これは推測ですが、山口さんが「総合造形」のグランド・デザインをしたのじゃないかと思っています。勝手な推測ですけどね。あと、教育大の構成教育系では、三田村峻右(1936～)さんというホログラム研究の人。山口、大辻、三田村、この3人で初期の総合造形は回っていたように私には見えました。メディアアート絡みでいうと、そこから原田大三郎(1956～)さんや明和電機の土佐信道(1967～)さんらが後に出てくる。写真家の畠山直哉さんもそうです。

じゃあ、私は筑波で何をやっていたのか？もちろん山口さんとの関係があって、「ビデオひろば」以降の山口さん絡みのイベントには楽しくかかわってはいましたが、私はまだ、映画記号論や映画学、映画作品をただ批評するだけではなくて、もっと原理的な研究を続けたいという思いが続いていた。この時期にメッツの主要論文のひとつ「映画、ラングかランゲージュか？」を翻訳しました。あれは本当にうれしかった。フランスにはジルベール・コアンセアやエドガール・モランらの業績が50年代からあったし、ヌーヴェル・バーグ周辺の批評理論の萌芽が既にのぞいてはいました。そこで、最初に勉強したテキストが先のメッツ。最後は、はっきり言ってあの人は理論的に破たんしてしまっただけだと思います。精神分析学に中途半端な人たちで手を付けてしまって。でも初期の映画記号学は、そうしたジャンルが以前には全く存在しなかったもので、私にはとても意義のある研究のように思えたのです。構造主義というのは還元主義だから、システムとして作品や社会事象の意味の成り立ちを考える。そこには作者はいない。表現者は分析にとって無用の長物です。例えばバルトの『モードの体系』や『S/Z』などがその典型です。

ですが、勉強している中でひとつ気付いたことがあって、榎木さんじゃないけど「アノーマリー」ということ。特異点、分析や体系化の過程で、構造全体の論理的な均衡を担保する、隠れた特異要素がおのずから生み出されることに気付いたわけです。具体的に何のことを言っているのかというと、例えば昔のバルトの写真論だと有名な「プンクトゥム」と呼ばれる概念。これは記号であって記号ではない、ジャック・ラカンの extimacy、親密さの対極に位置して、見る主体は魅了されるけどおぞましいもののシニフィアンです。具体的には死体とか事故のショックキングな写真を目にしたときに、評論の地口みたいな表現で「宙づり」という言葉がありますよね、統一的な意味が部分対象のうちでまさに宙づりになってしまう。そういう一瞬が見る者に訪れるんだよね。それがメッツの映画理論、ヴェルトフ的な古典モンタージュ論の再構築作業の中にもあるわけ。彼は「自律的セグメント」という言い方をしたけれども、普通は、映画のモンタージュってカット単位の動く映像の構成って考えますが、ひとつのカットの中に観客の視点が入っていくと、そのカットの内部に無数のカットを入れ子で、あるいは視線の移動で見つけていくことができる。その運動では、後にジル・ドローズ(1925～1995)がもっと精緻かつ大胆に理論化するけれど、観客はカットを見ているのではなくて、いわば新しいカットをカットそれじた

第6章 成果

いの内部に次々と認めていく。それこそドゥルーズ的な「襞 plis の繰り込み」です。そうした恣意(しい)的な関係性を「自律的セグメント」と呼んだのだけど、非線形的な深度をもつ点としてのこの運動は、更に突っ込んでいくと構造としての作品全体という観念が崩れてしまう。わかりやすい例では、ロベール・アンリコ(1931～2001)の『ふくろうの河』(1962)のような「ワン・カット＝ワン・シークエンス」で何事かを語るケースです。マイケル・スノーの『波長』(1967)のような実験映画にもあてはまる(だからあれは「構造映画」と呼ばれた)。メッツはいろんなカットつなぎの類型を体系化したのだけれども、そこにこの「自律的セグメント」を埋め込まざるを得ないことに最初から気づいている。同時代ではソシュールの「アナグラム」、「語の下の語」もそうだね。それから、最近別の角度からよく引かれるようになったエミール・バンヴェニストの「シフター (転換子)」とか、ドゥルーズのバロッキスム研究での「襞」とか、もっとあげると、國分功一郎(1974～)さんがドゥルーズ概説みたいな本の導入で使っている初期ドゥルーズの「自由間接話法」にも、私はそれに近い「自己言及的矛盾の積極的な受け止め」を感じた。網目状の体系や階層的制度が、そんな自己崩壊のリスクをはらませた論理要素を体系自体の内部に秘めている、秘めざるを得ない構造主義ってモダニズムとの関係にあってどう捉えればよいのかと。ポスト構造主義うんぬん以前の段階の話です。そんなわけで、筑波の2年間はメッツの翻訳をしたり、フランス語を磨くことで過ごしました。だから大辻さんと山口さんは指導に困ったはずですよ。お前、好きにやればよいよって空気でしたね。なので、修士論文はレヴィ＝ストロースとメッツの大連辞論。何でもありの総合造形的でしょう？専門性とか一貫性とか横断性とか明証性に執着するのではなくて、指導者に研究の「自由」をその制度の枠組みの中で担保してもらえってことだよ。お前の考えていることは枠にはまらないので出ていけ、とはならない、それが本当の大学だと思います。良い意味でほったらかし。勉強は学生が勝手にやりますという態度。彼らが前衛主義者だからこそその放任。授業では、山口さんのウラディミール・タリン論や、銀座の彼のオフィス Locs で論読した『ゲリラ・テレビジョン』(中谷不二子さん訳だったか?)のこと、そして集中講義で初めて顔を合わせた坂根厳夫(1930～)さんの授業をよく覚えています。

山口さんの筑波大学での立ち回り方？というか学生の吸引力についても記憶が残っています。彼がフレドリック・キースラーの研究をしていた時期のこと、恐らくは大阪万博の富士通パビリオンで実現した「トータルシアター」「スペースシアター(空間劇場)」の考え方を大学にも持ち込み、数学や哲学や文学を勉強する連中も自由に取れる授業で、山口さんがプロデュースしたわけじゃないけど、空間劇場の考え方に共感するいろんな学群の学生たちとパフォーマンスのイベントをやったことがあります。そこからまた、他の分野の学生ともつながっていく。当時は学群の学生だった加藤幹朗(1957～)さんは比較文化だったかな、英語学の新進研究者としてすぐに頭角を現していた人ですけど、御存じのように今では映画研究(京都大学)の第一人者ですよ。総合性ということがいろんなところで言われ、筑波では学際主義。でも考えてみたら、筑波も実はそうなんだけど、日本の大学でインターディシプリナリかつ革新的な業績をあげた学校なんてあるんだろうか？もともと日本のアカデミアの環境では無理なんじゃない？それぞれのファカルティとかディシプリンの、ヨーロッパに比べる非常に狭くて、業界っぽい、英語の tribe(部族)みたいな人的環境で、もともとあるモデルとか論理体系どうしがサブセットをとることなんてできるのか？自然科学ではどうでしょう？わかりません。あるのかもしれない。ところが、文系とか芸術関係の業界を視野に入れたとたんに、その可能性が破たんして、せいぜいすり合わせ。相手の領域へ慎重かつ大胆に食い込むことはしない。失礼だと。でも、山口さんが筑波大という大きな大学に持ち込んだ「総合造形」、つまりトータルシアターとか空間劇場(後には映像劇場)というものはもう少し柔らかくて、それこそ「不定形」で、強い思考ではなくて「弱い思考」だったと考えます。今様の「インクルーシブ(デザイン)」は、ほとんどの場合手法化や合目的化が意識されているから、私はどうしてもそこにネオリベ的な

第6章 成果

「してやったり顔」やもつといえぱうさん臭さを嗅ぎ取ってしまう。お手盛りの「問題圏」に立つソーシャル・デザイナーの赤ら顔には、倫理的な矛盾を感じるのですよ。一方、トータルシアターは根源主義的に「無責任」だ。人を巻き込むだけではなくて、コンフィギュレーションの弱い、ステージ／客席の配置はあるけどその間合いを推し計り難い、上手／下手、前景／遠景あってもその階序も存在しない、プロセミアムはあってもなくてもよろしいと、何か特殊な劇場をイメージさせます。ただし今思えばこれもまた、因果律が弱くて偶然性を排除しない、いかにも日本の80年代当時の、都市の劇場化と呼ばれるような状況を反映するサンド・ボックスだったろうし、それも大学という制度の内部でのみ機能するニセのコンティジェンシーだったのではないのかとも批判できます。ただ、私を含む日本の大学屋の強迫観念、「教育と研究の両輪」(最近はそこに「営業」で三輪車)という枷(かせ)を考えたときに、山口さんらが筑波大の総合造形でやってみせたのは、ふつうは観念的にしか駆動しないその回転軸を、ならばと意図的に抜いてしまうことだったのかもしれないのです。

過去の葛藤が時間とデータ化で洗浄されて小ざっぱりと奇麗になること、要は、デリダではないがアーカイブやデータベースの中性状態という幻像(「デリダなんて所詮は大学の先生」と言い切ったデリダ研究者である東浩紀さんのデジタル政治学はその関係性をちゃんと突いている)は、対決を好まず回避する日本社会では仕方がないことですが、少なくとも、過去にたいして批評的なビジョンを投影する、問題を蒸し返すことをしない美術史研究とか美学はつまらないし、私はそんな知識社会の存在意義も認めたくない。そうしたことを生業としている人たち(多くは大学教員)が、自分自身の業界的なポジショニングにふれることなので、芸術教育(芸術大学)という空間だけは史学的・批評理論的な作業の対象から企図してスポイルしてしまう、逃げてしまう。美術評論家として名を馳(は)せる美術大学教員が、同僚のこれまた「芸術世間」での評価が定まった上の世代の美術家の業績を、美術史学自体の発展のために叩けるか、ということです。だから、比較的新しい東京造形大学も古い東京藝術大学も、そこには教育者による教育空間内部での美学的な権力闘争や覇権主義の跋扈(ばっこ)が少なからずあったし、現にあるはずなんですけど、そこでの闘技の意義や逆に議論の論理の不具合・だらしなさを彼らは無視し、あまつさえ美化することがある。つまりは口を閉ざす。これ、いかななものか、という気分になりますよね。今、超人気のゴールドスミス・カレッジの教員なんて、平然とそれをやりますよ。優れた論文とかたちではありますけど。

そうした意味でも、私は山口さんの弟子でも何でもなかったことをうれしく思っています。神奈川近代美術館・葉山館での個展で10年ぶりくらいに再会した折、「森岡くん、最近食と農の研究をしているのか、ならば、武満の遺著『サイレント・ガーデン』(自己治癒のための食事療法・レシピ集)はもう読んだかね?」と車椅子の上から突っ込まれた。グルメだと勘違いしてうまい店を教えろという乱暴を私にする人は周囲にもいっぱいいますけど……山口さんだけは、違った。でも、その研究なるものがどんな内容かは知らないわけで(笑)、人間の現前する自律性だけを信じ、その自律性をより強くするための発言をさりげなくする。これは自律した人間どうしの化学反応のようなものですから、発言に教育的な責任を持つ必要はないし、成果という返礼も期待しない。その変わらぬ姿勢が最高にうれしかった。彼の口から、少なくとも過去のうだうだとした自慢話は一度たりとも聞いたことがないですよ。まあ、ドメスティックな人間関係には、山口さんこそ関心がおありではないでしょうし、そもそも1990年代頃からの「実験工房」の再評価にもし誤謬(ごびゅう)があるとすれば、あの刹那的な集団ならざる集団を、瀧口をオルグとする芸術のアナルコ・サンディカリズムと単純に捉えてしまうことです。黄ばんだ資料のかき集めとエクセルの年表と申し訳程度のヒアリングの三幅対だけでやるとみなそうなる。じゃあ、あなたはそのモノグラフで何をオルグしようというのか?と、あなたは瀧口の関係性の自由放逸(リバティ)をどのように芸術の倫理的体制の問題として考えるのか、その体制の内では芸術的意義の事実の

第6章 成果

明証性を求めて動き回る、研究者としてのあなた自身との関係をどのように考え、結論するのかと？60年前のあれは Chim ↑ Pom (2005～)とはどこが同じでどこが違うのか？と問いたいところです。意地悪でしょう？(笑)実験工房の人たち、皆さん自律しているし、他の自律的存在に対して浮気者だ(笑)。逆に言えば、浮気者だからこそ引き合うのですよ。その魅惑の引力圏に21世紀の研究者自身も位置すると確信できないのならば、そんな20世紀研究はやめた方がいい。

ところで、故中村敬治(1936～2014)さんも評していましたが、私も彼の最高傑作は NTT ICC で発表した《モレルの発明》(1991)だと思います。あのインスタレーションも劇場性を持っています。マルチのディスプレイ・ウォールが背後にあって、前面には太くて透明なアクリルの列柱、一種の神殿かな、バビロンの図書館かな。ただし、その円柱の内部にマルチ画面の映像が屈曲して入ってくるから、見る位置によって情報の頭(あらわ)れとその歪み方が違う。私に言わせればあれは「光学的検索」ですよ。アガムのオプティカルなパララックスの仕掛けと少し似てはいるけれど、ただ光学効果でイメージの浮遊性や絵画平面の非定立性を知覚化するのではなくて、あえていうならそこにリビング・シアター的な参加の劇場を構成したという独創がある。観客はアガムの場合のような知覚者ではなくて、存在者としてそこにいる。これは随分後になって気付いたことですけどね。彼にとってのインタラクションというのは、関係論ではなくて常に存在論的です。だって、前衛主義者なのですから。山口さん、オットー・ピーネと名古屋の「アーテック」のときにやった対談で回想しています。最初に観た印象的な機械は、小学生のころ東京の上空に現れたドイツからの飛行船だって。幻のように浮いて、そこに、今、圧倒的に存在するのです。それが彼のビデオアートの存在論。

●働く・知己を得る・学び続ける

筑波大の修士課程を終えるのが1979年。これからどうしようかなといろいろ思案したのですが、やっぱり自分でも何か作ってみたいなど。で、映像制作の会社にビデオの技術職として知人(東京造形大の先輩)の紹介で入りました。けれど、もともと商売になるようなスキルはほとんど持っていないから、最初は簡単な補佐をやらせてもらっただけで、放送用のベータカム(BetaCAM)カメラの調整ほかいろいろとゼロから叩き込まれました。Umaticの編集システムも覚えたり、照明、録音、MA、入社後の会社ですべて仕込まれました。ロケ車の運転だけは、お前危ないから後ろで寝てろって(笑)。おかげでいまだにペーパードライバーです。この経験で、汗して働くことの大切さでも喜びでも、何でもなくて、その「当たり前さ」を身に刻んだ。万人が「感じる」日々の当たり前じゃなくて、人生の時間を他人に金で売って、おなじ不自由さの中で泣き笑いも怒りも赤裸々に言葉とからだで共有できないと成り立たないもの(ふつうは「職場」とみなさんが呼んでいるもの)、そんな頑固な「当たり前さ」です。重さ20キロのベータカムを肩に担いでファインダー越しに、クライアントの利益追求と業界内威力への欲望を押し黙って覗き見しながら、この「当たり前さ」という生活の根っこにあるおそろしく保守的な頑迷さを知ったわけよね。もし、あの若い時期にフランス留学とPh.D取得を遂げて箔(はく)をつけ、あわよく国内のどこかの大学に職を得た結果、世間様から半分尊敬され半分馬鹿にされる「大学の先生」になり、そのままずっと大学と学統と知識社会しか知らず、現場と職場の区別がつかなくなっていたら、もっと言えば、その先生たちのごく一部が自嘲的に認識する「大学馬鹿」になっていたら、絶対に身につかなかった心根のひとつですよ。で、いま、やっとうして、回顧的に自嘲しています(笑)。だから、私は自分を、読書と散歩とモノと事を見聞きするだけで何もつくりたくない、たんなる芸術のディレタントだと、役立たずの「好き者」にすぎないと、自分の頭蓋の中にあるモノの出来栄えからしてそれで十分だとある時期から開き直ってきました。

第6章 成果

だが、ディレタントというのは芸術に対しては徹底した無政府主義者を装いますが、生業に関しては結構なプラグマティストであり保守主義者なのです。

そして、その次の職場は小さな出版社です。ただし、ここには絶対潜り込もうと筑波大の院生の頃から思っていたの。「ビデオジャーナル」という映像機器の業界紙を発行していて、もう亡くなったのですが経営者・編集長の立石雄三(1932～1987)さんという人が秋葉原のガード下の事務所から興した。秋葉原といえば、ナムジュン・パイク(1932～2006)氏に安倍修也(1932～)さんを紹介した「内田ラジオ商会」(ジャンク電子部品の販売店、現・池之谷ラジオ商会)の内田秀男(1921～1995)さん(福井県出身、元 NHK 技術研究職員、超常現象を電子工学に研究した人物としても知られています)と知己を得ることができたのも立石さんつながりでした。少し脇道に入りますけど、10年ほど前から秋葉原は、出所不明のジャンクが店頭にあふれる戦後闇市的な雰囲気のお店がほとんどなくなってしまって寂しいなと感じていたのですが、最近はフィジカル・コンピューティングや IoT で何かできないかという若い人達が大勢やってきて、Arduino や Raspberry Pi を売る店とか幾つかの Fab に溜(た)まったりしています。若い女性も多い。リケジョってやつですか？何軒か残っている昭和レトロな喫茶店で、テーブルに買ってきたばかりのセンサー部品とそのスペック表を広げて、これで何ができるだろうかと連れとあれこれ「現実的な妄想」をしている。そんな光景をわき目に眺めていると、技術的な TIPS もデータもすべてインターネット上にあるのに、どうしてここに集まってくるのか？と考えてしまう。プログラミングであれば、人と技術、技術要素とその目的性、それから人と人の関係も、SNS 機能がある GitHub (ソフトウェア開発のためのソース共有ウェブサービス) で完結してしまいます。どうしてこの町には、自由なライトニング・トーク(軽いひけらかし)と工学技術への夢に自身の未来のアイデンティを託す若者たちが全国からやってくるのでしょうか？どうやらそれは、ひたすら消費するだけのサブカル・オタクの凝集性ともちがう。「何かを作りたい」かつ「小さな功名が欲しい」、「でも自分は無力」「助けてほしい」、「助けてくれる誰かがいるかもしれない場所に、とりあえず行ってみよう」……私の造語ですがアジャイル・アサイラム(agile asylum 機智の無縁所)としての「内田ラジオ商会」が再生し始めたかの錯覚に陥るときがあります。本当に錯覚なのでしょうか？私には判断が付きません。どうでしょう？

戻ります。じゃあどうしてそんな業界新聞社を知っていたのかというと、例えば造形大の頃に、軽井沢で「ビデオひろば」の上映と「天井桟敷」の公演を同時にやる大きなイベントがありました。総合プロデュースをしたのは作曲家の三枝成彰さんだったと思います。会場には大辻さんも来ていた。大辻清司が撮った天井桟敷、見たいよね！ネガは多分武蔵野美術大学にある。でも、見たことない。誰かが隠してるな(笑)。で、そこに眼鏡と口ひげの小柄なおじさんがもう一人いる。恐ろしい勢いで写真を撮ってた。どなたですかって小林はくどうさんだったかに聞いたら、あの人は家電関係の業界新聞を発行していて、ビデオ絡みのイベントは必ず取材し記事にしてくれると。「ビデオアート史」と称する無数のテキストで繰り返してイントロされてきたからもう詳説の必要はないでしょうが、ビクターが VHS をソニーがベータマックスを出す以前、カセット式のビデオシステムが一般市場に登場する前には、磁性体記録のテープが露出するオープンリール式の数百万円もするビデオ録画・再生システムが、学校とか病院とか工場とか自衛隊とかでほそぼそと使われていました。それ以前の 8mm や 16mm の映画フィルムに代えて、先の山本さんなどもそうですが、大抵は学校の先生だけけど、この高価な映像機材にアクセスできる立場にあるアーティストも使った。だから、業界新聞社の経営をやって広告収入で生計を立てる立石さんらには、ひとつでも多く「活用事例」を取材しスポンサーであるメーカーの顔を立てなきゃいけないという「自活のためのジャーナリズム」が経営の使命としてあったのです。それって手前ミソの墮(お)ちたジャーナリズムかね？業界ゴロ(利権をあさるゴロツキ)でしょうか？私は必ずしもそうは思わない。真実探

第6章 成果

求のジャーナリズム(この観念そのものがジャーナリズム・メディアによって流布するという自家撞着を、これまた別のメディアが批判するという何重もの矛盾が存在することを忘れてはいけません)とは違う何か別種のコミュニケーションなのです。タブロイド版の業界新聞に載るのはもちろん批評ではなくて、ときにはプレスリリースからほとんど丸写しの新製品記事とか、事実関係の記述だけなんだけど、この人の行動力とものおじしない態度は他の業界記者の追従を許さなかった。だから山口さんや中谷芙二子さんはじめ多くのアーティストが立石さんに示す態度には、他の記者に対するよりも強い信頼感が感じられたし、もちろんアーティストにかぎらず大変に広い人脈を彼がもっていることが徐々にわかってきたのです。

またまた脱線します！ビル・ヴィオラが日本で滞在制作した『Hatsu-yume』は、その編集をソニー厚木工場(当時は放送用機材専門の生産工場)にある放送用設備で編集をやったのですが、中谷さんの「ビデオギャラリーSCAN」を介してヴィオラが直接に依頼に出向き、その許可を出したのは放送機材の担当副社長(精悍(せいかん)な印象のNo.2で.....私も大崎工場の仕事を頂いたのにお名前を忘れてしまった!)だったと聞いています。あるビジネス・カンファレンスでその人が、基調スピーチの冒頭、ヴィオラとの関係やビデオアートの話から切り出した。「うちの厚木工場で生産したVTRのスロー再生があんなにすばらしい芸術を生んだのですよ！」場内はポカンとした顔顔顔。その場に記者としていた私は、笑顔で小躍りしそうになる自分を抑えるのに困りました。世界一流の映像情報技術企業が、無言のままに無為でひと月見守った芸術家から得たのは、アプリでも、コンテンツでも、ブランディングでも、カスタマー・エンゲージメントでもなく(全部カタカナ英語だね!)、企業経営者が「芸術」という言葉を誇らしくビジネスの場で発する権利、ただそれだけだったのです。あのような栄誉の表明は、ソニー株式会社という企業の勝利でしょうか、それとも芸術による敗北でしょうか？それとも共存なのでしょうか？しかし、文化というコノテーションの資本化が広範に進行する現代の状況は、この回答を過去に向けて正しく行うことを極めて難しくしています。だから、情報産業社会内部の倫理的レジームの変貌を考慮した上で(考慮を抜きにできるわけがありませんし、それはそもそも企業メセナとかパトローネージュと資本による前衛様式の吸収との関係というような古典的かつ素朴なレベルの話ではないです)メディアアート史を綴(つづ)るという作業は、その編集形式が編年体をとろうがクロス・インデックスの集合というかたちをとろうが、幾つもの利益主体の倫理的な眼差(まなざ)しがそこに射込まれなければいけないのです。いや、その眼差しの編み上げこそがメディアアート史なのです。これは本当に勇気のいる作業ですよ。モノグラフではなくてエッセイなのだから、エッセイとは、太陽が地球の周囲を回っていると主張する可能性を排除しないということですから。ですが、恐らくは、この逸話が、時代の、産業社会倫理のスレッシュホールドに位置していた。あとはみなさんがよくご存じのとおりです。NTT ICCはどうだったでしょうか？セゾングループは？資生堂は？中日新聞社は？福武書店は？これ以上は何も言いたくありません。

話をちっぽけな企業「ビデオジャーナル」に戻します。是非とも立石さんの人の下で働こうと、そうしたらもって人脈が広がるとふんで、5年ぐらい記者として編集者として広告営業マンとして働いていました。何でもやらざるを得ない。活版印刷所の怖い職人さんたちの顔色をうかがいながらの校正や下版や紙型どりとか、出版・編集にかかわる様々なスキルを身につけたし、営業活動という仕事が、営業マンとその顧客の人格にどれほど深くかかわるビジネスの営みかも学んだ。心の中の頑なな何かが少しずつ解かれ始めたのです。この経験ばかりは、大学での人間関係なんぞでは得ようがない。幸せな得難い変化のチャンスでした。まあ、営業成績は悪かったですけどね。

それで、案の定かなりの人脈ができましたよ。特にメーカー系の人たちと。そろそろこの辺りでバブル経済。対米貿易黒字5000億ドルの不均衡解消ゲームがはじまった。名刺が1年で数百枚たまるわけです。まだ若

第6章 成果

かった。若い人はときどき錯覚するけど、名刺が増えるとそれは人脈の太さだと勘違いをやらさず。そんなこと絶対ないのに。実際には facebook の「いいね！」以下です。ところが、だったら俺、フリーで行けるぞって。で、会社を辞めた。何をやろうと思ったか？ 展覧会の企画とか。人脈あるし、大手広告代理店とのつながりもできた。ソニーや松下やシャープのあの人のところに行けば機材なんてすんなり貸してくれるだろうと。オチは決まっています。それは甘かった。全然うまくいかず収入も落ちる。バブルの真っ最中なのに。同時に、このころから大学の非常勤講師をやってくれないかっていう話がたくさんあって、それも人脈につながるからいいかなって。専門学校も東大も区別なくやった。雑誌のコラムや評論もむちゃくちゃな数を書きました。そうすると不思議なもので、そんな(疑似)知的スノビズムが、特に広告代理店にとっては商標のようにつかえる。つまり、芸術とは無関係のモーターショーとかアパレルの販促キャンペーンとかデパートの商品展示計画とか、単価のおそろしく高いいろいろなコマーシャル系の仕事がどんどん入ってくるようになったのです。食える！と。で、一方では山口さんや波多野さん他と、ときどき「食えない」展覧会企画。でも、例えばビル・ヴィオラやゲイリー・ヒルと対等にやりあえる。自分の中では、生活と芸術への関与の均衡がとれているかの「錯覚」が 24 時間あるから気分がいい。ナイン・トゥー・ファイブとアフター・ファイブを同時に生きているかのような。そんな馬鹿げたこと本質的にありようがないのに。

学校関係の仕事では、IAMAS にも 1996 年頃に行ってます。あの学校は、もともと坂根巖夫さんに相談されて、今度岐阜の大垣にメディアアートの学校をつくるんだけど、誰かいい先生いないかなと問われた。自分自身はもうそうしたものにの関心がなくなってきていたので行く気は毛頭ない。たまたまりんツのアルス・エレクトロニカへ土佐尚子(1961～)さんが出品することになり、アメリカの SIGGRAPH などの経験ばかりでヨーロッパは不安だからついてきてくれと。そのときに知り合ったのが三輪眞弘(1958～)さんです。従前の CV は知らなかったけど、礼儀正しくて品格があり理論整然とした物言い、それにそろそろドイツから日本へ戻りたいという雰囲気めいた発言が口端にあがったので、帰国後にすぐ坂根さんに連絡した。いや、りんツで引き寄せたのかな？ そんな経緯がありました。IAMAS の開学式では、肝いりの県知事と県の財政に責任をもつ県会議長の祝辞が好対照でした。のちに教員になる吉岡洋さんと何かの折に対談というか雑談をしたことがありますが、そのとき私が言いたかったのは、りんツやカールスルーエ(ZKM)もいいですけど、地元の岐阜県を、大垣を、そこで働く日系ブラジル人を忘れるといずれ大変になりますよってこと。吉岡さんはその意を汲(く)んでくれたと思いますが、客席のメディアアート業界の若い衆には何のこっちゃ？ だったでしょうね。その布石というか前兆として感じたあるスピーチがあります。先の開学式典で県会議長が「諸君の教育には多大な県予算を使うことになるのでよろしく」と言っていたこと。音頭取りした梶原県知事がその発言にどんな顔をするかすぐにそっちを見たけど、さすがは政治家だ、ポーカーフェイス。おおよそ開学式典にふさわしくない歯に衣着せぬ祝辞でしたが、その場の周囲の人の反応とは逆に、個人的には思うところが既に複雑にあった。その時点でもう「転向」は 90 度くらい来ていたわけです。しばらくして、坂根さんから頼まれて授業をもつこととなります。結局すぐ辞めてしまいましたけど、授業には後に高嶺格(1968～)さんと所帯を持つキムさんがいた。彼女のドローイングの卒業研究はよかったな。授業の内容は何だったか？ パブリックアートみたいな話をしたと思うんだよね。コンピュータのピコピコばかりで面白くない人もいるだろうということで。キムさんがそうだったのかも。

あとは、東京大学の表象文化論分科。一年ほど先方の都合があって途切れたのだけど、結構長いあいだ非常勤講師をやりました。あそこで初めて蓮實重彦(1936～)さん、渡邊守章(1933～)さん、小林康夫(1950～)さん、それに松浦寿輝(1954～)さんとかと出会った。表象の初期のころの人たちと狭い研究室で授業の合間

第6章 成果

におしゃべりするのが楽しかったです。でもね、小林さんがしきりに現場、現場と連呼していた時期で、講義じゃなくて演習をやれということだったんです。蓮實さんですら、朝日新聞で表象文化論分科を宣伝するコラムで、メディアアートの「演習」をやってる、みたいなことを書いてしまうし。ところが設備がほとんどない。「現場」って、経験じゃなくてモノなんですけど～って言いたくもなかった。学者だもの、仕方がないよね。で、ピンチョン研究の英語学の佐藤良明さんが関わる言語文化研究系の施設のスタジオを借りたり、自分でデスクトップの Amiga を背負子(しょいこ)で持参したりと苦勞しました。2年への進級振り分けで高成績をとってないと進学できない分科で、哲学・美学系のエリートたちがやってくるところだから学生については言うことなし。私なんかよりずっとあたまの切れる学生ばかり。イギリスの RCA に留学した学生に自分の原稿の独語訳してもらったことがあるもの。ただ、言い訳のようですが、授業では学生に何を目的として演習をやればいいのか、技術習得なのか作品制作なのかそれとも……研究室からも何を期待されているのかがさっぱりわからず、簡単な作品制作でお茶を濁したかっこうになってしまった。むしろ、ビデオ作品をガンガンみせて、がっちりした資料をもとにおしゃべりするようなアーティスト研究の方がよかったかなとも。今では申し訳なく思っていますよ。でも、本当はそうしたことも違ったはずなんです。

2年目だったかな、ナムジュン・パイクで卒論を書くのがいるので副査をやれと。主査が蓮實さんだから、ディテールを詰める指導がこっちに振られてきたんです。立派な論文を書いてくれました。他の大学だったらあれで満点でしょう。が、いまでもよく覚えてます。最後の口頭試問の場で蓮實さんが、「資料をこじんまりとまとめてはあります。よくできたモノグラフです。では問います。パイクさんは当然ながら存命中で今も創造の只中にありますね。では、論文の書き手とその研究対象となる一人の芸術家が、今ともにこの時代に生きているという事実について、書き手としてのあなたはどうか考えますか？」……血の気が引いたのは、私でした。「資料を集めて、解釈し、そして書く」という技術指導を副査としてやった私が、ひとつの倫理的な真実を、深く、学んだ。

●NTT ICC をつくる —アーティスト・データベースと「アート&テクノロジー」

80年代末くらいからアート&テクノロジーという主題がはっきりと私の中に意識され始めました。これには具体的なきっかけがあります。NTT ICC の開設準備にフリーランス最後の仕事としてかかわったということです。これは伝聞ですから真偽は定かでないけれど、日本電信電話公社の100周年事業の企画に電通と博報堂が競ってアイデアを出し、電通はあそこにディスコをつくりましょと。博報堂絡みのフリー・プランナーの乾義和さんが、コミュニケーションのミュージアムをつくらうと。でも、内幸町の通信博物館が既にあるから傾向の違うものにしなといけない。その事情に、電電公社民営化の過程が重なっていた。私の理解不足もあるかもしれない。間違っていたら正してください。ざっくりいうと、従前の電気通信事業法では事業者は今でいうコンテンツ事業が起こせない。メディアのインフラ(全国規模の電話網)を寡占的に抱える組織がそこに独自メッセージをのせて利潤追求する、それはいくら何でもまずいという法制的な根拠は誰にでもわかりますよ。それを通信事業の民営化で変えようという時代の波に NTT ICC の計画は乗った。副社長決裁で宣伝部所管の新規事業だったと聞いていますが(会食の席で当の宣伝部長の口から)、本社内では法整備との関係も含めてさまざまに議論されたことでしょう。ディスコの方が楽だったのにね(笑)。御存じのようにコアのコミッティは、伊藤俊治(1953～)さんと浅田彰(1957～)さんと建築家の彦坂裕(1952～)さん。伊藤さんとの関係はそれまでほとんどなかったけれど、私が写真についてのコラムをあるギャラリーのペーパーに書いていたから知ってもらって

第6章 成果

いたのでしょう、プランニングに携わる人員の配置にエージェントとして絡んだ「都市デザイン研究所」という会社(編集プロダクション)を通じて、グランド・デザインに参画しないかという話がありました。まあ、要するに乾さんのような実働部隊がまだうまく組織できていなかったから、お前、そこに入れてことだったように。他の仕事を相当削って、開館まで3~4年かな、収入はやや減ったけどこれに専念しました。随分悩みましたよ。だって、開館後随分たってから、ウッディ&ステイナ・ヴァスルカの個展があつて、キュレーションしたのはICCの離職後に大阪で急死した後々田寿徳(1962~2013)(元・福井県立美術館)さんですけど、私と4人でオペラシティー・タワーを見あげてあのボヘミアンは、「俺も、日本のAT&Tの城でやるようになってしまったのか……砂漠が似合っていると思っていたのに」。一言一句間違いなくそう呟(つぶやき)きましたもの。

では、そこでの私の仕事は何か?2つありました。ともに以前からやってみたかったことです。まずひとつは、ICCの「アーティスト・データベース」。今はもうないのかな、これのプロトタイプをつくったんです。作業課題は2つ。まだGUIという言葉は一般には知られていなかった。あえていえばマン=マシン・インターフェイス。そう、MITメディア・ラボあたりから1980年代に日本へ輸入された技術概念のひとつですよ。だから、MITの資料などを参考にしながら、デスクトップとマトリックス座標、2つのメタファーをもつ検索プラットフォームの姿を中心に、いろいろとスケッチをつくり、それをNTTラーニングという系列会社のプログラマーとグラフィック・デザイナーが実装してくれました。NTT本社のエンジニアにも評価をしてもらった。ただしこれは、オンラインで動かすことを前提とせず、飽くまでデータベース検索の新しいユーザ・インターフェイスを探ろう、もう少し直感的で便利なものにはできないかということ、そのアイデアの動く提案書みたいなものをつくった。はっきりいって私は素人だったけれど、実験的とはいえよい評価をもらいました。あの時点でUIデザイナーに転身すればよかったのかな(笑)。マクロマインド社の「ディレクター」というオーサリング・ソフトの言語LINGOで実装したので、ディスクに焼いて雑誌の『InterCommunication』誌のおマケにつけたこともあります。多分スクリプトはまだ動くんじゃないかしら。いつだったか、「アルス・エレクトロニカ」でもこのプロトタイプを公開しました。これを更に戸田ツトム(1951~)さんらをもっと実用的な姿にリダクトし、開館時にはインターネット上で動くまでになりました。

器はできた。さて、そのコンテンツは、データベースの中身はどうしたか?しかし、一般的にはこの順序は逆です。Twitterの無数のつぶやきのビッグデータであれ、古文書倉庫の中身であれ、人為操作には限界にある膨大な情報の総体をハーヴェスティングしたい、つまり知的収穫の対象物となるようにしたい、あるいは何らかの理由でそうする必要が生じたときに、DBシステムの需要が生まれるのですから。ところが、器と中身と、そしてその中身を仕分けるルール、それらをほぼ並行してつくる、この奇妙な作業があつたときに行われたという事実は、先にいささか乱暴に臆測した「電気通信事業の民営化」の端境期を象徴していたかのように、作業の当事者だった私には思えます。プロトタイプとはいえ著作物の詰まった先のディスクを雑誌の付録で売ったのはエヌ・ティ・ティ出版株式会社であつて、その持ち株会社である日本電信電話株式会社ではない。いずれにせよ、結局のところはアーティストから図録とかポートフォリオとか、フィジカルな資料をもらわないとどうしようもないわけです。「メディアアート」絡みの人名と連絡先をいろいろなソースと人をたどって洗い出し、あなたの資料を送ってくださいと頼む。送られてきた生資料が開設準備室の棚にずら~っと並ぶわけだね。実際には、私ではなくてギャラリストから転身した白井雅人さんらの学芸系のスタッフが、これの整理とデジタル・データ化にあたってくださったのですが、大変な努力と根気がいる仕事です。

大企業はどこでもそうだけど、NTTの社員も、人事配置の都合から部署が変わるし全国各地へ転勤で動くことがしばしばありました。でも、設立準備の頃からわりと長いあいだ私たち外部の人間と近い距離で接して

第6章 成果

くれた社員が何人かいて、みなさん最初は芸術関係は素人なんだけれども、頭脳明晰(めいせき)な人たちだからだんだんいろんな知識を吸収していく。その中に大和田龍夫さんという方がいます。彼がアーティスト・データベースのプロジェクトの最後のころに、「あと数年でこうしたデータの一元管理のデータベースっていらなくなるかもしれないですね」ってつぶやいたことがあった。え、そうなんですか?!と、何か月も苦労してきた身ですから愕然(がくぜん)としましたよ。でも、その見解はあの時点で既に正しかった。じつは私自身、当時はまだインターネットが今日のような状況になるとは想像できなかったのです。電子メールやBBSは音響カプラの時代から利用していたけれども。話は簡単。現状がそうであるように、名を馳せるどのアーティストもアーティストの予備軍も、みなが自分のポートフォリオ・サイトをもってしまえば、Webブラウザが「アーティスト・データベース」のプラットフォームなのですから。まさに私たちが、ブラウザで人や作品の情報を探しているその普通の姿。彼らがソースのメタ・タグやボディに、メディアアートと入れるか media art と入れるかで「ネット地引き網」の漁価が違ってくるだけのこと。だから、データベースとかアーカイブを「つくる」という意識は危ないと、あのときに察した。カビの生えた百科全書派的な知の統治者意識が、油断をすると頭をもたげてくるからです。現代のアーカイブは「墓碑」ではない。各種の Wiki がそうであるように「生まれて」「成長」します。ときには我をはり、拗(す)ねてもみせます(e.g. Wikipedia の「疑義と編集」)。だから、百科全書のデイドロが嫌った『エミール』の成長を見守る3人の教師の存在が、アーカイブの誕生と成長にも不可欠なのです。

そもそも、どんな分野でも、そこに関わった人とモノと出来事についての(広義の)アンソロジーをつくるべきとか、今のうちに集めておかないと一次資料が雲散霧散して事の真偽に判断がつかなくなるとか、更にはそのカテゴリーやムーヴメントや主義主張自体が「歴史の中」に存在しなかったことになってしまうとする、本当は切実な危機感ではないのですが、弱い強迫観念みたいなものがふつふつと沸き起こってきたその時点で、既に未来への変化や改良や展開の可能性も含めて「それ」は終わっているんじゃないかしら。これまでもいろいろな論者がこの「モノや情報をコレクションすることと終末についての悟性との関係」をめぐって興味深いことを言ってきました。もっとも、この認識を人が得たときに、態度が二分する傾向があります。ひとつは、終わった「歴史の中」に自分も、今はアーカイブすることしかできない自分もかつては生き生きとしたリアルな存在であったことを、アーカイブの存在自体によって担保しようとする態度。遡行(そこう)して権威化する、ないし忘却によるその権威の摩耗を防ごうとする保身的な態度です。モニュメントだな。つまりは、今こうして私が、ぬけぬけと自分の過去を反省も含めてネガ/ポジに自己評価し、過去のポジショニングを「語り」というスタイルでやっているのと同じです。そしてもうひとつは、過去とは理念的には切断されているのだけど、何か新しいカテゴリーを社会のなるべく高い審級にハナからかさ上げして配置し、願わくばそのカテゴリーの内実もある程度にあらかじめ補てんしておきたいという欲望があったときに、その欲望にとってアーカイブは、やはり排他的に役に立つでしょう。つまり、過去とは縁を切りたいが、完全に切ってしまうと手持ちの札が何もないので、都合のよい過去の事実の一部を現在時制に書き換えて利用するという。この直接話法は史学では禁じ手ですよ。これは同時に、前者の態度にくみするリヴィジョンの価値観にとっても都合がよいから両者の協働が成立してしまう。そうしたあたかも沈黙交易のような、契約も対立もない Old New の芸術が、じつは90年代の起点にメディアアートとして浮上したと私は思う。ビデオアートからメディアアートへ、パッシブ・メディアからインタラクティブ・メディアへというやつですよ。

もっとも、それこそ権威づけの空回りですけど、この media art という語彙を最初に日本語に置き換えて世間に流布させようとしたのは「わたしたち」だった。「ビデオギャラリーSCAN」のディレクターをしていた清恵子さん、村上春樹の小説の翻訳で知られるアルフレッド・バーンバウム Alfred Birnbaum、当時、神戸芸術工科大

第6章 成果

学の開学準備などをしていただいた映像作家の森下明彦さん、編集者としての経験をもつ北折智子さん、それに、当時ようやく実用的な製品が姿を見せ始めた DTP システムに詳しい印刷の専門家、そして私と、そんな顔ぶれ。『LMBO: linked Media Base of Operation』という日英両表記のマガジンをつくり、文字通りの 3 号雑誌に終わったけれど、これを海外も含めてあちこちに配り始めたことがあります。創刊号で取りあげたのは銀座・ルナミ画廊での宮島達雄の最初の個展とそれに続く原美術館でのインスタレーション。セグメント LED を使った最初期の作品の発表です。宮島さん、コンセプトはドゥルーズ／ガタリの『千の大地』からとっていた。必要のないのに壁に引用テキストを貼ってましたもの(笑)。宮島さんのアトリエにも取材に行きました。これを「LED を使った現代美術のインスタレーション作品」ではなくて、「メディアアート」と呼ぶことで何が起きるか？それを期待していたように思います。

『LIMBO』の手本になったのは、アムステルダムで発行されていた『Mediamatic』でした。最初の『LIMBO』の一部をアムステルダムに送り、『Mediamatic』の別冊のようにして配ってもらったこともあります。アート誌ではないです。日本のオタクについての特集もありましたから。一種のメディア文化研究のような記事がほとんどですが、そこに見つけたのが media art という言葉。編集方針は、私の目から見る限りでは「芸術の終末についての社会的な悟性」だった。ありていにいうと、私はこれこそをメディアアートの定義にしたいとそのころは考えたのです。ヨーロッパでは、アート・アクティヴィズム、ポリティカル・コレクティブ、ポスト＝コンセプチュアリズム、アンチ＝オートノミ、リサーチベースト・アートプロジェクト……それまでのモダン／ポストモダン美学やモダン・アート史のフレームの内外を自由に行き来する様々な実践と理論が芽生え始めていて、ヨーロッパ全体を視野するなら、ARS ELECTRONICA とか初期の ZKM のようなサイト・ベースの動きは、効率よく資本を吸収するための結節点にすぎなかったと思います。これに嫌気がさして、センターの完成前にピーター・ヴァイベルはリンツからグラーツへと去った。あの年からリンツは私にとっても無縁の土地に戻ります。最後に見たヴァイベルは記者たちを前に、センター建設に絡むドナウ河の環境アセスメントの説明を狂おしそうにしていました。その翌年から、IT 系企業を含む多くの日本人の姿を見かけるようになったと話してくれたのは、坂根徹夫さんだったかな？

私自身、やがてはオランダやベルギーや旧東欧諸国のもっと小さな実践の胎動に関心が移っていきました。そのころ先の清さんも「SCAN」を離れ、ベルリンを経由して、東欧にキュレータ、アクティヴィストとしての活動の拠点を移していました。じつのところ、文化醸成のための大きな資本、例えばソロス財団のような先見性のある組織も、既にそうした胎動に耳を傾けるようになっていたのです。大きな体格の強い声を聴く必要はない、小さなからだに出会ってその鼓動に耳をそばだてることの大切さを学び始めた、ということでしょうか。ですから、今に思えば幻想ですが、『Mediamatic』のポリシーとそこで media art はその運動のすべてを反映しているように見えました。NTT ICC の開設プロジェクトの中でこの media art という語がそこかしこで聞こえるようになったとき、素朴にも期待したのはあきらかにそのような「文化批評運動としての media art」であったのですが、現実にはその方向には向かわなかった。通信インフラの利用権を売る一私企業の広報プロジェクトだからというよりも、文化の資本化、芸術的な感性のコンテンツ化という、おおよそ中曽根政権時代あたりから明確になってきたこの国の文化行政(と教育)の効率主義的な教義とその経済的な習合は、トラディショナルであれコンテンポラリーであれ、定義づけとプロトコル化可能な文化のみを相手にします。なぜかという、その定義とプロトコルは、芸術の外部の社会領域、例えばコンテンツ産業にも流用できるからです。典型的には「アートとデザインの区別はなくなった」という物言いが企図するところ。これは「メディア＝アート」とほぼ同義で

第6章 成果

す。だから、critical movement としての media art などというものは眼中に入らないのです。NTT ICC がオープニングを迎えるころには、ほぼ完全に気持ちが離れていました。

元に戻りますが、では「アーティスト・データベース」は全く無駄な作業だったのか？事業のパイロット投資の評価としては判断が微妙なところでしょうが、これは私の義務でも責任でもない。もっとも、個人的にはあの膨大な量の紙の資料、おおむね 1960 年代～1990 年代にデビューするアーティストの、アーティスト自身のセレクトがかかったコルプスでしたが、それらにほぼ目を通すことができたのですから、この経験はとても貴重でした。そこから、科学(正しくはその工学的応用技術ですけど)と芸術をアンパサンド(&)でつなぐ結構において何が論じられるかという課題が少しだけ見えてきた。ただし、「アート&テクノロジー」というときまず第一に、Ars と Techne は同根だみたい、現今にどんな文脈で使っても線香の香りしかしない、故事成語にすらならない教養主義の符丁を指すのでないことだけは確かです。そういうことではなくて、このアンパサンドはその両辺の関数に重みづけをする、つまり、2つの関数式には常に「進歩主義」の変数がまわりついていて、それが同じ変数ならば約分してしまえばいいのですけど、どうやら別の変数なのですね。かつてはビデオ・アートとかテクノロジー・アートとかコンピュータアートとかエレクトロニック・アートとか……ま、生け花がフラワー・アートなら、その花が人工の造花に代わったホンコンフラワー・アートみたいなものだから、見るべきところ、注目されてしまうところはアートではなくて頭にかぶっている各々の冠。話は単純しごくでわかりやすい。しかし、「アート&テクノロジー」は、例えば 1960～1970 年代の EAT (Experiments in Art and Technology) をみればわかるように、冠を被っていないのです。かといって、純粹に双頭の主体性があったわけでもない。戦後アメリカ美術史においても、ラウシェンバーグの CV にあってもキワモノ的な扱いだし、片や、ベル研究所はあれを物理学研究者クリューバーの CV の一部と認めたとはおよそ思えません。科学者の余技、休日のゴルフでペアのボールの弾道計算をしてやるようなもの、研究所の閑知するところでない。では、主体性はどこにあるのか？アンパサンドにそれを機制してしまうと単純至極なコラボレーションの契約。ですから、「アート&テクノロジー」を主体的な運動としてとらえ得るかどうかを研究してみたいという衝動が、あの「アーティスト・データベース」の作業の結果と、壁の棚を埋め尽くす生資料から生じてきたのです。

●NTT ICC をつくる—2のワークショップとその後

開設準備の仕事でもう一つやったのは教育普及事業の試行です。ちょうどこの時代からワークショップが各地の美術館・博物館で活発になり始める。ニューヨーク MoMA の元教育部長フィリップ・ヤノワインとそこを出てフリーのアート・エドゥケーターを始めたアミア・アレナスを、水戸美術館が呼んで数日に渡る有料セミナーを開いたことも大きいと思います。私もそれにつきあった。参加者の大半は全国各地から来た比較的若い学芸員でした。私の立場は、「研修に行つて学んで来い」みたいな上司の命令を受けてないから、アレナスらのレクチャーの内容(これは MoMA 教育部が公開する資料で既によく知っていました)よりも、参加者の学芸員たちの反応の方に興味があったのです。御存じのように、厳密には意味が違いますが私設美術館としての MoMA は、それじたいが美術史的な価値がある明確な収集方針のコードを開館早々に確立し、それにもとづく強力なコレクションと、そのコレクションを国際的に動かして運営費にあてる相互協定プロジェクトを戦後まもなく確立しています。だからあそこでの教育普及とは、恐らくはそうした国際覇権主義的な戦略にとつての「戦術」の一部であつて、日本の公立美術館での教育普及とは使命も方法論も期待するものの範囲も全く違う。多分水戸美術館が先鞭(せんべん)をつけたのですが、現在では多くの美術館が地域の学校やその

第6章 成果

教諭との組織的な関係を作っています。MoMA もそうです。しかし、ヤノワインだったかが研修の夜のバーで冗談っぽく放言していたけれど、「千キロの彼方からマンハッタンに教育プログラムを受けにきた高校の先生たちの背後には、その人の生涯を通じて数百・数千の生徒たちがいるわけだけれど、もしそのうちの一人が上院議員になって国の文化行政に関わる可能性はゼロではないでしょう。そのとき、上院議員がモダン・アートの知見をどれほどもっているかは、MoMA の財政の未来にかかわるからね……」。ま、冗談の三段論法ですよ。けれど、このいかにもアメリカ東海岸っぽいジョークを、日本の公立美術館の教育普及担当学芸員が、文部科学大臣の芸術的素養のレベルにまで投影して軽口たたけるだろうか？その職責からすれば発想することすら不義ですよ？全く別ものなのです。

だから、MoMA のメソッドへの参加者の反応も二分するだろうとは予想していました。たしかにその通りで、国立の美術館・博物館の人たちは、ひどく意地悪い見方をするなら、研究職国家公務員の任務を盾に（法律ではなくて文部科学省令で縛られているだけなんですけどね）、展覧会というものをコレクションを使った自分たちの研究成果の報告のように考えているだろうから、「作品鑑賞のそんな原理原則論には興味がない」という態度。一方、地方自治財源の公平公明な運用という行政活動の任務を背負うとりわけ地方都市の公立美術館や、財団設置理念の反映・従順と運用財源の効率追求を責務とする一部の私立美術館の人たちは、期待する利得の性質こそ異なりますが、制度に「外部」を持つから、ざっくばらんにいうと、観客にもっと満足してもらわねばならなし、いつも「地元＝納税者への還元」の方法と質を考慮しなくてはならないのだと思います。だから、その「満足」と「還元」の新しいメソッドロジーとして、日本的な土壌に合うかあわないかをまずは地元の美術館で、自分の職場で試してみようという気になったのでしょう。その後、アレナスは、ミュージアム・エデュケーションの唱道者として、逆に彼女自身が日本的土壌を考慮しつつ、日本語の本を出しビデオを出し、全国行脚することになります。結論を言うと、そのセミナーにあつたいずれの立場・制度・方法・方法の翻案も、それから、MoMA メソッド以前から例えば水戸の黒沢さん、世田谷美術館の高橋さん、そして元祖ともいえる宮城県美術館の齋正弘さんらのポリシーと方法論も、所詮 NTT ICC とは無縁ということを確認しただけでした（笑）。それはそうでしょう。あれは企業ミュージアムなのですから。だから教育普及といっても、ここは開き直って、企画者としての自分の趣味に徹してみよう。「趣味性」というものは、先程の話の大前提になるすべての種類の公益性とは真っ向から対立する概念だけど、企業にとっては市場の内にあつて貨幣と等価です。こうやって、それなりの（屁）理屈を私はずでっちあげた。

最初は、フィシリとヴァイスの有名なドクメンタ出品映像『事の次第』にのっつって、高校生と巨大玉突きマシン、のちのピタゴラ装置ですね、あれを数日かけてつくるワークショップをしました。TV 取材が入ったり、正直に言って NTT 社内向けです。参加した子供たちやサポートしてくれた大学生たちは感動ものだったけど、私は冷めていました。何も得るものがなかった。ただしですね、このワークショップのタイトルは「光る・動く・あやしい」です。そう、キネティシズムです。モダニズムのアートにおける生氣論。だから、フィシリとヴァイスというより、ティンゲリーやガボ、北代省三でも構いません、例えば 1968 年のライハートの「サイバネティック・セレンディピティ」に IBM の電子計算機械と一緒に展示された、アート&テクノロジーの黎明期のオブジェクトの、より「エモーショナル」な部分の子供たちの態度に覗いてみたかった、というのが本音です。

次の年に数か月をかけてやったのが、完全に「趣味」です。有馬純寿(1965～)さん、前林明次(1965～)さん、元 P-Model の中野テルヲ(1963～)さん、オリジナルのシンセサイザーをつくってもらったのは、おなじく元 P-Model の福間創(1970～)さんだったかな？そうした(電子)音楽関係の人たち、それと、コンプレックス・プラスチックの平野次郎(1963～)さんらが関わって、2 か月ほどの間だったか一種のコミッションワークのスタイ

第6章 成果

ルで、都心のあるスペースにラボを据え、皆でアイデアを持ち寄って電子楽器みたいなものをいろいろとつくり、最後に公開でセッションめいたことをやりました。前林さんが巻上公一(1956～)さんらの「ヒカシュー」のメンバーだったからか、有馬さんの提案だったか、発表はジョン・ゾーンの即興演奏ゲーム「コブラ COBRA」のスタイルでした。なので、たまたまオウム真理教の地下鉄サリン事件が起きたころだったし、雰囲氣的にも何だか秘儀めいたコンサートになってしまいましたけど。まあ、自分の「趣味」として最高に楽しませてもらったから、これはこれでいいや、教育普及も何も関係ないし。くらいに自分では結論していました。

ところが、最後の発表のとき、ある準備室スタッフのお姉さんがその場にいらした。柳沼(星山)麻木さん、当時は本郷の東京大学・医学部に籍を置く音楽療法の研究者でした。今は恐らくどこかの大学で先生をなさっているはず。彼女が見に来てくれて「面白いですね、こういう技術って私がやっていることにも使えますよ」って言うのよ。どういうことですかってたずねたら、「入院する子供たちにそれを使わせたら面白いんじゃないかしらと」。で、とにかく病院に行ってみた。児玉さんという家族の長男がこの小児科に長期入院していて、この子は難病のために横隔膜も動かず人工呼吸器を離すわけにいかない。随意に動かせるのはほとんど眼球だけという状況にある子でした。お母さんも小さいころからずっと付き添ってほとんど病室で暮らしている。でも意識は外に向かって働く。柳沼さんが電子キーボードを持ち込んで、任意に音を出して彼が気に入ったら目を動かしてくれる。そうやって音楽を作曲していたんです。この作業をもっと簡便にできないか、もっと多くの子にも楽しめることが何かできないか、というのが彼女の発想でした。病院という合理的につくられた制度やシステムの中に、その外からやってきた人たちとの交わりの中で、こんな自由や創造性が生まれる光景を目にしたのは初めてでした。もちろん、そこは大学病院ですから医師たちも臨床医であると同時に研究者の側面を強くする。患者と家族の Q.O.L を上げるという目的から、それまでにもいろいろなことがこの小児科では試みられてきたようです。もちろん、医師の立場からすれば、病院の外からいろいろな人がやってくるというのは、院内感染のリスクなどもふくめて「薄氷を踏むような状況」(ある医師の表現)をつくってしまうということです。それでもやった。病室間に勝手にイーサネット・ケーブルを引き回すということさえ、やらせてくれた。いや、医師たちが面白いからやろうと言った。

あの経験は大きい、ものすごく大きい。人は変わりますもの、完全に。変わったかどうかを自分で試す方法はある。前週遊びに行って一緒に歌をつくって一緒に歌った子が、今日地下の出口から無言で退院していくという事実を前に、あの歌は何だったのか？と。まともな神経を持つ人なら誰でも問いたくなる。そういう経験や宙づり状態の気持ちを人に話すと、過度に感傷的に同調する人と、偽善的な行為として冷やかな態度をとる人、ほぼ二分します。私もあの数年間、そのいずれの態度にも接した、視線やことばとして身に受けたことが何度かありました。そのとき、自分自身が共振してしまってもっと感傷的になる、あるいは憤りを感じて居丈高な言動を相手に返す(ある会合で一度これをやってしまったことがあります、直後に深い反省がありました)、そのいずれも自分の中に起きなければ、多分決定論的に何かが変わったのです。しかし時間はかかる。あの病院でやったことについては、『Inter Communication』誌(16号、1996年)の「エデュテインメントのテクノロジー」という特集で、私と彦坂さんとフリーランス・キュレーターの大月浩子さんが鼎談(ていだん)やっていて、そこで詳細を説明していますし、民間の財団から支援を受けたことがあるので、その報告が『アートと社会のえんむすび』という本に収録されています。詳しくはそれらを御覧になってください。NTT ICC の仕事とは直接には関係がありませんが、先の大和田さんや柳沼の妹さんや NTT のエンジニアも協力してくれました。

あの頃は、エイブル・アートとかアビリティ・アートとか、今でいうアウトサイダー・アートへの関心が日本でも強くなってきた時代です。日本に限って言えば、西村陽平(1947～)さんの授業(「手で見る」)や有名なみずの

第6章 成果

き寮の教育、更には戦前の式場隆三郎(1898～1965)と山下清(1922～1971)の関係まで遡れますが、時代的には世田谷美術館での「パラレル・ヴィジョン」(1993)とそのあとのボーダレス・アートギャラリー NO-MAの開館(2004、滋賀県近江八幡市)のあいだに、大きなムーブメントがあり、当然ながら私もいろいろなかたちでコミットしました。それからメディアアートっぽくつなげると「福祉工学」の歴史があります。関東地方では神奈川リハビリテーション・センターの研究とサービスが当時は有名でした。そうした大きな時代の変化の中で、自分の個人的な「感傷」を客観的に鎮めていく努力もやったと思います。

この偶然から生じたプロジェクトは、その後の人間関係、人脈を以前とはかなりちがう方向に、しかも幾つもの方向に振り始めました。柳沼さんが小児科での一連の活動(出来事?)を医学系の学会(小児保健学会だったか?)で発表し、その場所に私もついていった。それが縁で今度は神奈川の大きな小児科専門病院の理学療法士の方々とのつながりもでき、ダウン・タウン・ブギウギ・バンドに参加したキーボーディストの千野秀一さんらと、その病院で理学療法に使う「音具」の研究もやりました。これは治療のための道具ですから、当然ながら治療方針と治療の効果に責任をもつリハビリテーション・ドクターの許可を得てのことです。要するにカルテに記録が残るのですよ。画期的な出来事だったと思います。

この絡みがまだ続く。既にその頃は、東京工芸大学に新しく開設された芸術学部の映像学科で自分の研究室を構えていました。自分でも何かつくってみようということで、サウンド・インスタレーションのようなものとか、助手の加藤さんと一緒にいろいろなものをこつこつつくっていた。これを先の病院の他に、展覧会でも公開することになりました。吉岡洋(1956～)さんと安藤泰彦(1953～)さんが企画した「SKIN DIVE スキンダイブー 感覚の回路を開く」展(1999、京都・元龍池小学校)です。すると、また柳沼さんのときと同じことが起きた。この展示を見学に来た大阪府立箕面養護学校の教諭たちが、うちの学校でワークショップをやれないかと。で、これが更に福井県立美術館での「タッチ・アート」の大きな展覧会へ。更には品川の小学校での図工の授業へ……もう意図しない限り止まらない。研究室の学生たちも巻き込んだし、学生の意も汲まずにやりたい放題。迷惑をかけてしまった。妙な話、自分の研究室(東中野)から歩いて10分のところにNTT ICCがあるのに、そのオープニングのセレモニーにすら出席していないし、「キヤノン ART LAB」の頃からの知り合いだった四方幸子さんが学芸に入ってからだって、ほとんど展覧会を見に行っていない。無視したわけではないのですけど。「転向」が完了してます。もう元には戻せない。

じゃあ、その180度逆の方向には何があると思ったのか。落語のオチではないけど、実は、テクノロジーなのです。そして今でもね。だから、180度逆の方向転換ではなくて、無数の偶然という因果を動力に、およそ10年の時間をかけてぐるっと360度旋回するうちに、その遠心力で余計なものを払い飛ばしてしまっただけのことです。アートは飛ばされないよう辛うじてしがみついているけど、危なっかしいな。ざっくり言えば、生(人に限らない)とテクノロジーとの関係、それからその間に存在する政治性。フーコーの生政治・バイオポリティクスみたいなものが、芸術表現とかテクノロジーにどう関わるかということです。これの見極めを、これからの自分の中心的な仕事にしようと切り替えた。少なくともその「生」は、対象であると同時に自分自身の生でもあるという矛盾を抱えますから、研究者とか教員というよりも「探究者」、空間的・言語的な旅をして何事かと遭遇する、その地点から具体的で弱い対象性のある思考をゆっくり開始する、合目的なプロトコールは一切設定しない、そんなやり方、生き方が自分にはあっていると考えるようになりました。40年前の2年間のように終わらない放蕩です。

あとは、そう、『InterCommunication』誌で連載をやりましたね。実質的には途中で連載が途切れたかたちになりましたけど、結構頑張って書いた。それをまとめてとりあえず一巻、自分では最終的には二巻本ぐらいでと

第6章 成果

考えていた。その一冊目の原稿がほぼできて、NTT 出版の方で既に装丁デザインも決めてくれていたのだけど……今だからですが、正直にいうと、直前に逃げた。再度推敲(すいこう)を進めるうちに、あの内容では本にしたくなくなったのです。どうしてもいやだ。担当の何人もの編集者や NTT 出版には、その理由も告げず、本当に申し訳ないことをしてしまいました。みなさん、私の優柔不断ぶりに心底怒っていたと思う。後に、京都の有力なアート系のセレクト・ブック店で、もうじきあの連載が本になって出ると営業の人から聞いていたのに、と店主から言われたときには、死にたい気分になりました。この 20 年近い時間のあいだに両手の指ではすまないくらいの数、同じような失望を口にする人が現れた。一人はあの連載のコピーの束を手にしていらした。すみませんとしか言いようがありません。ここまでお話ししてきたような「転向」が、あのとき既に回転を終えてしまっていたのです。雑誌連載は時の消耗品だから仕方ないとしても、こんな能天気な文章を御大層な書籍のかたちで世間の目に再び晒(さら)すわけにはいかないと。もっとも、伝わるはずもないその申し開きを、私は少なくとも編集にかかわってくれた人々にはすべきでした。それをしていない。なので、この場をお借りしたいのです。どうか許してください。

ただ、最近ふと思ったことがあります。もう時間との競争だけれど、あれを単純なロー・データとしてもう一度書き始めることができないかと。そこには序文をつけます。第五福竜丸の事件と、亡くなった乗組員の久保山愛吉(1914~1954)を追悼する電子音楽『Epitaph für Aikichi Kuboyama』を作曲したヘルベルト・アイメルトの話から始める。結びの章は、前衛主義・進歩主義の祭典大阪万国博覧会の会場へそのマシンを動かすために送電を開始した福井の原子力発電所群のこと、この 2 つだけは決めています。アンパサンドの意味を、ふたたびそうした偶有の邂逅から考えなおし、ふたたび書き始めることを、この生の最後にやってみたい。老いてしまった。間に合わないかもしれません。時間が欲しい。

●「探索者」としてのこれから

2018 年の春で定年退職ですので、私立大学の「教育担当職員、ときに営業職」からもう一度「研究者」に戻るためのリハビリを徐々に始めています。今年(2016)の秋から来年の初頭にかけて、群馬県前橋市の「アーツ前橋」で、『フードスケープ』という現代美術と食・農をめぐる展覧会が開かれます。館長の住友文彦(1971~)さんの依頼で、アドバイスと文献などの情報提供を 1 年ほど前から少しだけさせてもらっていました。ヨーロッパでは 10 年以上前からこの種の展覧会やイベントやプロジェクトが無数にありましたが、日本では今回のような全館展示の規模でやるというのは初めてだと思います。比較的大きい規模では、以前に横浜の BankART で数回同様の展覧会がありました。しかし今回のものは食をテーマや素材にした作品の展示というより、food for thought 的なリサーチベースのプロジェクトの紹介がほとんどで、今後の同種の展覧会にひとつの新しい指針を、批判の可能性もふくめて提示し得たのじゃないでしょうか。図録も全文ではないですが日英両併記で出版できるそうで、今後の反応も期待しています。私も、グローバルな環境倫理の問題にかかわる短いモノグラフを 1 本書きました。

で、この先には 2 つのことがあります。ひとつは同様に、食や農と生政治との関係をめぐる根源主義的なフード研究。その前に、なぜ「食」なのかということですが、NTT ICC のあと、私立大学(当時新設された東京工芸大学芸術学部・映像学科)の専任教員という新しい生業を得て、これがこの先随分と長く続くであろうと察したときから、人の学習というものはどのように進んでいくべきか、じゃなくて、つまりルソー的な学習の発達段階ではなくて、そもそも「学習と認めうるもの」と、一般的にはそのように認められないもの、しかし「学習」の近

第6章 成果

傍にあるものとの違いについて、あれこれ考えるようになりました。勤のいい人なら、別の表現にパラフレーズするでしょう、「学習」を「芸術」に置き換えればいいと。でも、私は自分のそれまでの経歴とは全く無関係のことをやってみたかった。そこで、専門教育のプライマリーとか教養教育のベースメントでもない、いってみればアンチ・ルソウ的、脱教育学的な、学習と学習でないものの接点に位置する、適当な言葉がはまだみつからないのですけど、いわば「初動期教育」のような何かを実践できないかと探り始めたんです、自分の新しい組織的な職場で。しかし、経団連などの産業界が大学の教育の方向性と研究の自治にあからさまに口を出してくる時代に、しかも東京都のような場所ではそれは難しいかなとも感じていました。平たく言えば、学生たちが大学に入った直後から半年くらい、その後の勉強のやる気を、なるべく楽しく、自発的に掴(つか)んでもらえる時間と場所づくり、大学のもうひとつの入り口、邪宗門をくぐるような経験です。

そんなころ、ちょうど東京工芸大の7~8年目だったか、安藤泰彦さんが、京都市の西の外れの長岡京市に大阪成蹊大学が芸術学部を新設するからこないかと誘ってくれたんです。安藤さんが最初に私に期待していたのは、メディアアートというフレームだったろうけど、そうしたものは技術教育もふくめてもっと若くて優秀な人材が京都にはたくさんあるから、初期教育を俺にやらせてくれるなら行くと。50代に入ろうしていました。そこで主に担当したのが「基礎演習」という1年生前期の必修授業。詳細は省きますが、非常勤講師と専任教員10名が、それぞれのテーマで取り組みました。非常勤講師には高橋匡太(1970~)さんもいましたよ。彼のテーマは「ほぼ自分」というもので、あれは最高に面白かったな。ほぼコンセプトアリズムでしたもの(笑)。ただし、教員は自分の専門に関わるテーマを掲げないということだけをルールにしたのです。で、私は何をやったかというと、それが「食」だった。学生と同じ目線で対象に向きあえるもの・こと、死ぬまでだれもが経験すること。三大生理欲求のひとつですからね(笑)。で、私自身がこのテーマの虜(とりこ)になってしまって、演習だけでは済まずに別の科目で講義まで始めてしまいました。授業の実際と意義については丸一日語れますが、話の軸がぶれてしまうからこのくらいで。結局、50代の前半にまたしても京都で、方向づけというかその先に進むためのエネルギーを得たことになるのかしら。そのあとが、ここ、東京造形大学です。ここでは、そうしたことは全くしていません。

以来10数年も食・農の勉強や旅をし、これまでとは全く違う分野の人たちとの信頼関係もたくさんできて、それから、おいしいものも少なからず食べたわけですから(笑)、これをそろそろ本にして恩返ししたいと考えています。切り口と論じ方は幾つも考えられるけど、とりあえずいま論文を一本書いて(『ART IS WHAT WE EAT: 現代美術における「肉化」と根源主義フード研究の相関について』)、これはもう少し書かためて1年ほどで脱稿し、出してくれる奇抜な出版社があったら本にしたいとも思っています。もちろんそれでは終わらない。先には、例えば『ニコニコ笑っておれない、美味しくないとフード研究入門』みたいな、挑発的だけれど食と農をめぐる基本的な問題系を整理した本と、日本ではほとんど登場してこないですが、Object-Oriented Ontologyのような比較的新しい哲学的思潮や社会理論・文化理論で扱われる食の姿(これを私は根源主義フード研究と呼んでいます)を論じた論文、この10年ほどに発表された内から主要なものを10本くらい翻訳し論集として、いずれは紹介したいとも考えています。65歳から始めるべき仕事の何と多いことか(笑)。

まだ終わらない。もう一つは「アーティスティック・リサーチ」です。最初に断っておきますが、ジャン=ユベール・マルタン『大地の魔術師』展(1989年、ポンピドゥー・センター)以来、何だか美学的体制の封印が解けてしまったかのように、最近見かけることが多くなった人類学の学会大会発表もどきのリサーチベース作品、あのスタイルのことを言っているのではありません。じゃあそれは何なのか? 理屈はシンプルです。多分教育学的な課題に最終的にはつながっていくのでしょうか。フード研究も掛かってくるのですけど、2000年代初めか

第6章 成果

ら、主として北欧から出てきた広義の研究者の倫理的姿勢と、研究の着想から公開に至る方法論の問題です。社会的・学術的なアイデンティティに捕らわれない、研究から生まれる判断や主張にたいしてデータのみによる明証性を強要しない、研究過程とその成果の公開というこれまでは分かたれてあった手順を平行させてそこにオープンなピア・レビューの可能性を導入する、そうした知と芸術の邂逅といってもいい。もちろん、かつて北欧諸国の福祉国家政策を批判したフーコーの根拠からすると、こうした一見内省的かつ民主的な手続設計の内部にも、自由主義的な競争原理の変性を覗き見ることは可能です。学問のフリーマーケット・アナキズムじゃないかと。それは十分に理解できます。だったら、「万人のためのSR アーティスティック・リサーチ」という考え方があっていいと私は考えた。ヨーロッパでは、もちろん先に保留したようなリサーチベースのプロジェクトをやっているアーティスト人と、社会活動家、それにファカルティの窮屈さを感じた大学の研究者たちがつながって、今いろんなことが起きています。イギリスはこれからどうするんだろうとは思いますが、EU 全体では、都市単位で文化が自律し行政の自治権もしっかりしているにもかかわらず、人と言葉は顕在的・潜在的なネットワークの中を自由に行き交っている。だからそうした「内省の混交」が生まれるのでしょう。一方、大学ベースの美術・デザイン教育、美学や批評理論をふくむ日本の諸々の「学統」どうしは、上っ面の横断性の裏に居汚い保身がまだまだ残っているように感じられます。例えば、人類学者がフィールドのひとつとして現代美術を取り込んだり、芸術が人類学的手法を真似て己の社会意識の懐の深さを取り繕うことはあっても、2つの肩書と制度はそのままです。だから、日本型のアーティスティック・リサーチを、そういうこととは別に探ってみたいのです。ヒントと弱い構想は私にもあるので。

とりあえず、スウェーデンとアムステルダムとスイスのSRの調査を来年やろうと、その資金調達もふくめて始めたところですが。特に関心があるのは、Webでのオンライン・ジャーナルの在り方。オランダにソサエティ・オブ・アーティスティック・リサーチという小さな組織があって、そのジャーナルには独特のUIをもつエディターがある。どういうことかという、今までのように完璧に仕上がった論文を投稿して査読を受けて、通れば正式に公開という手順ではなくて、たしかにある段階ではジャッジがかかるけど、登録さえすればテーマ設定と緩い立論しかない初期段階から自分の研究のプロセスを公開できる。つまり、探求の過程があからさまに覗けてしまう。そして、このプロセスに様々な人のピア・レビューが批評的かつ生産的に加わっていくわけです。しかも、オーソドックスなアカデミック・ライティングを前提にしたテキスト・ベースとは限らず、文献の生な引用、写真・動画とか絵とか音楽とか、既存のweb資源のリンクの場合もある。もともとresearchってというのは、学術研究の成果としてのテキストに落とし込むことだけを目的にはじまる人間の営みではないし、それが、ビジュアルな「作品」として成就することを、たまたま「美術」と呼びならわしてきただけじゃないでしょうか？人間は生あるかぎり触角を伸ばして世界を「探る」生きものです。だれでも生活者のまえに「探求者」として生きている。さしあたっては、その探りの仕草が創造とか呼ばれてかさ上げされる筋合いはどこにもない。この自明性を日本的というか、逆にもっと偏在的に、誰もが他人の行いをみて確認できる、そんな場所がWebにあればいいなと思っています。

●メディアアートについて

最後にメディアアートについて話すべきなのでしょうけど、そこに使う言葉も見通すべき展望も既にほとんど持ち合わせていません。もっとも、昨今のように広く使われるようになった「メディアアート」の語が、1970年代

第6章 成果

のビデオアートのように、もし、多かれ少なかれ科学技術との産業的な蜜月を断ち切れない概念であるのなら、この点についてだけはいささかの憂慮があるし、多くの人が気づくべきことがあると思っています。

唐突な昔話で恐縮ですけど、私の幼いころに、母は「雨にぬれるな」とよく注意しました。1950年代の前半、そう、あの第五福竜丸事件のあったころ、太平洋の水爆実験によってマグロが汚染され、日本列島に降る雨の中にも放射性元素がみつき、主婦をふくむ大勢の人が水爆実験の反対運動に参加した時代です。実は、母も若いときにその種の運動に一市民として参加していたようで、その事実を知ったのは母の遺品整理をしたとき、大阪で開かれた集会やデモのビラが何種類も出てきたからです。あの雨がもたらした全地球的な「バックグラウンド」の上に、東京電力株式会社福島第一原子力発電所の崩壊で拡散したセシウム同位体他も乗っかっているのです。3.11以降、「すべての人間が被爆者だ」という物言いが、いわゆる知識人やアーティストのあいだからよく聞かれます。異論はない、ないけれども、その発言が捉えている歴史的なスパンが短いように私は思っています。

ところで、現在も毎日展示室の線量測定を続けている福島県立美術館には、良く知られるように、第五福竜丸の乗組員久保山愛吉氏をモチーフにしたベン・シャーン(1898～1969)の連作『ラッキードラゴン』があります。シャーンの絵は追悼の表現内容として永久に被爆し、あろうことか2011年に今度は物理的な被爆をしたことになる。二度の被爆のあいだに、久保山氏らの57年前の現実の被爆がある。第五福竜丸事件は20世紀の象徴的な出来事ですから、先の電子音楽の父アイメルトをふくめて、アーティストも研究者も政治家もいつも大文字の他者としてそれを見つめ、それを鏡として自分自身のあるべき姿を描き・考え・行動してきました。しかし、数枚の絵画作品のデュアルな二度目の被爆を、いったい誰が想像しえたのでしょうか？いうまでもなく偶然です。原発や核兵器をこの世界がかかえるかぎり予想は成り立ったかもしれませんが、出来事は偶然に起きた。絵画という物質の身の上に。ですから、当たり前ですが、それは広島と長崎で誰かが二度、というのとは意味がちがいます。福島の展示室で、『ラッキードラゴン』は私たちに問いかけをします。でもそれはいまや、著名画家シャーンの筆による描かれた第五福竜丸事件という、大きくゆるぎなく強い力をもったひとつの普遍的な象徴性への応答だけではなくて、芸術作品だからこそ引き受けざるを得なかった、あの偶然の二重被爆の意味への問いでもあるのではないのでしょうか。

現在のメディアアートは形骸化しているとか、文化資本としての政治的なポジショニングに無自覚だとか、そんな人稱を欠いた批判などするつもりはさらさらありません。ただ、科学技術との関係がけっして無縁ではないその立場が、このままでよいとは思えない。何か新しい社会的価値を創造しようとする意志は感じられるし、大昔のテクノロジー・アートとかビデオアートとは違って、インターネットがちょうどそうであるように、利用する科学技術が背景化しすぎることで生じる負債を解消するすべもアーティストたちはよく知っている。しかし科学技術が背後化すればするほど、その社会的他者は大文字の象徴的他者となって、アーティストやオーディエンスとのあいだに明確な他我問題を措定できなくなっているようにも見えます。テクノロジーが背景化ないし透明化する、というのは既に80年代初めから観察されあげつらわれてきた情報化社会の性質です。いまだ、私たちは背後性の幻想の中にいる。3.11以降、人が『ラッキードラゴン』に、その存在自体に学ぶのは、そうした幻想を偶然に突き破ってしまった物質と人間と、そして芸術の新しい関係性でしょう。この事実をもってするなら、メディアアートはまだこれからです。

最後に、ひとつの警句を引いて話を終わりにしたいと思います。それこそメディアアートが揺籃(ようらん)期にあった1982年、グレン・グールド(1932～1982)の死に際して高橋悠治さんが書かれた追悼文です。ライブ・コンサートから身を引いて、最新鋭の録音スタジオにこもってサンプリング&リミックスのような編集作業で「バ

第6章 成果

ッハを創造した」グールド。そのグールドの時代との決別のような追悼記事です。(読売新聞・1982年10月21日付夕刊)

「この「電子時代のゆめ」は、数年間しかもちこたえることができなかった。1968年がやってきた。プラハの町にソ連の戦車が姿をあらわし、フランスとドイツで若者たちが反乱をおこし、やがてベトナムはアメリカに勝つ。中国の文化革命もあらしを過ぎ、石油危機を通りぬけると、テクノロジー信仰も、それと対立するコミュニンの実験を道づれにしてくずれおちた。次の世代には身をあずけられる原理も、すすむべき道ものこされていなかった。いまメディア革命やその反対側の対抗文化にしがみついている少数は、うしろめたさを感じないではいられないはずだ。いらなくなった文明が病気となって人間にとりついている。文明に反逆する人間も、おなじ病気にかかっている。どちらも船といっしょにせずむのだ。われわれの知らない明日がやってくる。そこにたどりつこうとしてはいけない。明日やってくる人たちのために、今日のガラクタをしまつしておくのはいい。世界といふからっぽな家をひきわたして、でていけばいいのだ」。

メディアアートは、悠治さんのいう「からっぽな家」を、次の時代にひきわたせるでしょうか？

6.1.3 中井恒夫氏インタビュー



中井恒夫（なかい つねお）

インタビュー 2016年12月18日 中井氏自宅にて

●初期の活動:映像作家としてのデビューと時代背景

先日、関口先生に読んでいただきました、「ルネッサンスー京都・映像・メディアアート」(文化庁メディア芸術祭京都展「パラレルワールド京都」関連企画、2011年11月11日～23日、京都芸術センター・池坊短期大学むろまちアートコート)のカタログにおいて、私の表現活動については歴史的な経緯に沿ってまとめていますが、中で述べていますように、表現のスタートはフィルムと物質を使った2つのチャンネルによるものでした。その後ビデオ・インスタレーションからインタラクティブ・インスタレーションになります。メディア変遷を経て大学教員と表現者の立場でこだわってきたことの集約となっています。

次に準備していただいた資料の『あいだ』に寄稿した、田村画廊、真木画廊、駒井画廊、真木・田村画廊の画廊主・評論家の山岸信郎(1929～2008)さんの追悼文を読まれたから御存じでしょうけど、1971年、私が最初の個展をした田村画廊は、もの派の人たちが初期作品を発表していた画廊です。1947年生まれの私を含め、もの派より少し後の世代は、ポストもの派のような仕事といたしますか、ある意味もの派の仕事とは違うことにチャレンジしていて、パフォーマンス、フィルム、写真、そして一握りの美術家ができただけのビデオというメ

第6章 成果

ディアを使い始めていました。当時は雑多な表現方法が混在している時代で、田村、真木画廊などがプラットフォームとしてあったということになると思うのです。私は映像とフィルム、16mm と写真と物質(もの)を使った作品をやり始めていた頃になります。ソニーから「新しいビデオ・システムを使ってみないか」と、アーティストに提供されるということがありました。ちょうど、オープンリールとカセットの切り替わる時期で、両方をすごくアナログ的な機械としてビデオ・システムを使いつくすことができました。ビデオひろばがあり、多摩美グループになる和田守弘くんや堀浩哉くんたちはビデオを使ってアートイベントやパフォーマンスの記録を始めていました。

少し戻りましてビデオの前のメディアとして、芸大在学中の19歳から20歳のときに作った最初の16mmフィルム作品《仮面の皮膚》(1967)が「草月実験映画祭」で入選しました。海外でも上映されましたが、後で見ると雑な作りはまるで素人で、荒削りなイメージの繋がりになっています。美術学生がムービー表現にチャレンジして作った型破りな表現ということで非常に注目してもらった記憶があります。それはネガに傷をつけるとか、ネガとポジを編集するとか、着色するとか、いろんな実験的なことをやっていたので、評価していただいたと思うのです。この作品は2011年に創った《ilinx》に似ている部分が多くあります。そのことに気が付いたのはインタラクティブのシナリオをまとめてからになります。

その次の年に16mmフィルム作品の《パリュウド》(1968)を、芸大卒業の1年前に発表して「フィルム・アート・フェスティバル」で奨励賞を頂きました。今年の10月ですか、ロンドンのICAで開催された「蛍光菊(Fluorescent Chrysanthemum, 1968~1969)」のドキュメント展でまた上映されました。東京画廊と南画廊の後援で開かれた「蛍光菊」展は、当時まだヨーロッパに知られていなかった、日本の現代芸術を多角的に紹介する総合的な展覧会でした。彫刻、ポスター、グラフィック、現代音楽、フィルムなどの部門に分かれていましたが、私が参加したフィルム部門の作品選定は東野芳明さんだったと聞いていますが、取り上げられたのは、「フィルム・アート・フェスティバル」と「草月実験映画祭」と久里洋二さんとか宇野亜喜良さんが参加していた「アニメーション・フェスティバル」の招待とコンペ部門の作品でした。実験映画を公募してフィルムフェスティバルにしていくという勅使河原宏さんの考えで、草月会館とフィルムアートセンターがかなり活気づいていた時代だと思うのです。この時事代の芸術活動は草月アートセンター抜きには語れないですね。

《パリュウド》発表の後、栗津潔(1929~2009)さんにインタビューされて『デザイン批評』(1968)で話している「芸大映画実験制作部」とは、芸大で始めて映画制作ができるサークルとして発足し、自由に映画のことを語り、それぞれが作品を作ったように思います。私は《パリュウド》について予算取りができたので、部会の人たちにスタッフになってもらい作品化ができました。そのときに、《パリュウド》やそれぞれのシナリオなどをまとめた実験映画制作部の簡単な冊子をつくっていたのですが、それから5~6年して藤幡正樹(1956~)くんが学生のときに、それを見つけ出して、大学で上映会と講演会をやってくれないか、問合せがありやりました。この上映会には川俣正(1953~)さんも来たと後に御本人から話されました。これが藤幡くんとの最初の出会いです。その後、「ビデオカクテル」で会ったとき「《パリュウド》の上映会の企画をやりました藤幡です」と話されて、ああ、そうなのかと思いました。そういうつながりが結構いろいろあるのですけれども、大学の頃の話は懐かしいです。学外では田村画廊や美術館で「もの派」の人たちが魅力的な仕事をしていて、ちょっと上の年齢では高山登(1944~)さんと榎倉康二(1942~1995)さんがおられまして、すごく魅力的な仕事だなと思いつつながら

第6章 成果

も、ちょっと違うなという思いが同時にあり、フィルムを使っていました。中学のときに堂本印象とポロックに似た抽象画を描き始め、高校のときにはいつも立ち寄っていた具体グループのギャラリーに並んでいるアンフォルメルに気持ちが揺れながら、しかし自分とは何か違う、としてきた感覚と共通するもので、大学をでた年にポスト世代感覚から炎を使ったインスタレーションを田村画廊で発表しました。この最初の個展では、画廊内で火を使うという前代未聞のすごいイベントだったのですけれども、山岸さんはそれを許してくれました。『あいだ』にはそのときに安斎重男さんに撮影してもらった炎の写真が載っています。

創作のきっかけは中学のときに描いた堂本印象とポロックを混ぜた 30 号の抽象画にはじまり、美術高校に入学した 15 歳のときに、ベルナール・ビュフェの食卓の静物に似ている表現で、卓上に壊れたレンガの中に鶏の首と足が組み合わせて配置した 100 号の油絵で関西では大きな公募展に入選をしました。次の年に銀座の画廊で草間弥生さんに、象徴的な紫芋のボート作品の個展会場で、運良く声をかけてもらい少し話すことができました。このような経験から大学受験では油絵で行くか、日本画で行くか、ということで考えたのですが、当時の芸大の油絵科の画風と言いますかね、甘い配色で表現をしている人が多かったもので、染まりたくないなあという気持ちがあり、日本画の方が技術力を生かして、当時はイラストとは言わずに挿絵でしたが、挿絵画家や陶芸作家にもなれるから、というアドバイスなどで、得意な写実で受験しようと日本画を受けました。現役で入学してすぐの芸大 1 年の 18 歳のときに、寺山修司(1935～1983)さんには天井桟敷の立ち上げの際に会ったのですが「大学を辞めてもらわないと地方巡業の仕事はできない」と言われ、劇団に入ることは断念しました。学生時代にはいろんな方向に興味を持って、どうすればいいのかなと悩みさまよいながら、自由な創作表現として映画を作り、デザイン批評の編集者である浜田蜂朗さんに紹介されて中平卓馬(1938～2015)さんと何回かお会いして、写真を含めてアートの話をつかがい、映画祭や映画研究会などでは松本俊夫(1932～)さんにお会いしたりして多くの刺激を頂き迷っていました。

外部では映画を発表していましたが、卒業制作はしっかり日本画を描きました。当時は卒業制作がすごく厳しくチェックされたので、彫刻科で色彩彫刻、primary sculpture を作った人や油絵でポップアート表現の人は、美術館から撤去されて、留年しました。在学中の私は早く描けるので、日本画を描いてはさっと帰る、そういう学生でした。ですから同世代で現代美術や実験映画について学内生とは話題を共有するチャンスがほとんどありませんでした。多摩美術大学でも武蔵野美術大学でも、興味を持っている人は少なかったのですが東野芳明さんが現代美術志向の学生を育てていましたので、私にとっての表現活動の接点は田村画廊になります。中でも田村画廊で活動した和田守弘(1947～2006)くんとは親しかったのですが、彼はやはり多摩美グループで私は外れていました。映画については日本大学には映像をやっている人はいるけど、ある意味オーソドックスな教育を受けているので、実験的な映像を試みる表現者には出会うことはありませんでした。

●1970 年代の活動:フィルムとビデオ

《パリュウド》発表の年に、マイケル・スノウの《波長》(1967)という実験映画を見て、手法というか、ミニマル的な映画の作り方ということで刺激がありました。それで影響を受けたままプランを立てて、平塚の海へ撮影に行くのですがその撮影日は余り天気が良なくて、雲間の光が水面を光らせている光景がありまして、そのときに 100 フィート 3 分間撮りっぱなしで水平線が光る状態から砂浜の方まで近寄ってくる光のイメージから《リ

第6章 成果

《リュミエール》(1971)という作品が発生して、パリュウドとは違った手法のスタートになりました。後に寺山修司さんが津軽海峡のイメージを連想されたので、寺山映画の上映プログラムでは《リュミエール》をよく前座にしてもらいました。《リュミエール》の次の作品《錬金術》(1971)は、マイケル・スノウと同じようなクローズアップの手法で撮影しましたが、うまく撮れませんでした。レールを敷く費用がないので、砂浜に渡した板の上に車を押してズーミングするのですがぎくしゃくしたシーンになりました。この時点ではマイケル・スノウに似ていました。自転車のバックミラーに太陽が当たっている絵になるのですが、ラッシュを見ると加工するしかなくネガ・ポジの反転を思いつき、ソラリゼーションも使いながら反転のフリッカーを繰り返してクローズアップしていく。最終的には、太陽と闇の黒白のフリッカーになるわけです。完成後に試写を天井桟敷で行い、たまたまになりますが、ブリュッセル映画祭で作品公募の小さな記事を見つけました。そのときは、締切りを過ぎていましたが送ってみました。グランプリをもらいました。審査員のポールシャリツ氏が推してくれたように聞いています。日本で受賞を取り上げてくれたのは『美術手帖』で、砂浜でミラーが光っている小さい写真と、映画祭で受賞した紹介が数行載っただけでした。映像は当時の美術では取り上げる必要のないほどマイノリティでした。こういったフィルム作品を作りながら、ビデオも始めることになるのです。ビデオひろばの人たちの方がビデオの使用は早いのですが、アートの表現で画廊を使ってというのは数名だけでした。

フィルムはアナログで、現像が上がってくるとか、編集をするという、映像に対して非常にタイムラグがあって、わくわく感と抵抗がありました。ビデオはフィルムと違ってリアルタイム性があり、スクリーンがワンボックスと、モニターになりいろんな展開を作ってくれました。立体的に積み上げるということもできるし、いろんなところに配信することもできるという、そういう拡張性が魅力でした。ただフィルムからビデオに移行する人って、私が知っている範囲ではいなかったと思います。落差というか違いが大きいものでした。私は、その時代、その時代で、手ごろなツールという感じで、こだわらないで使ってきたというところはありますね。今も自分が発信したい内容と手法というのはマッチしていればそれをやっていければいいかなと思っていて、ただし得意な絵画というのは完成まで時間が掛かってしまい、フィルムはお金とタイムラグが多いので使わなくなりつつ、ビデオは比較的金額は掛からないで編集のプロセスで内容を可塑的に変えられることが使い続けることになり、それからMac登場になります。classicやfxの時代からバージョンがないphotoshopに触っているのですが、作品のためのツールとしては全然使えない時代でした。日本の美術大学でコンピュータを使ってイメージ表現をしている人がいなくて、Macなんて何、って言われる、すごくマイノリティな時代です。photoshopがあったので使い始めたのですが、私の世代で使える人はほとんどいなかったし、ノンリニアで映像編集できるという考え方の人は全然いなかった。私には新しいものに飛びつくという点があつたのかもしれないですね。

●1980年代以降:次世代のビデオアート

ビデオ映像はフィルムと違って、リアルタイム性にあり、音もリアルタイムで、オープンリールでしたので、2つのデッキの間にテープを送り、タイムラグをわざとつくるといったアナログの手法を誰もがやったのですが、オープンリールは消えてカセットになり素材としてこだわることができなくなるのですがこの頃からビデオシステムを更に積極的に使うことになります。1980年代にはギャラリーSCANの中谷英二子(1933~)さんの活動で、ビデオの国際展はよく参加していました。メディア表現を行うものにとってギャラリーSCANの存在は大き

第6章 成果

いです。当時の作品はリアルタイム性を生かして、《錬金術》と同じ手法、フリッカーのように光らせたりしながら、リアルタイムにシンセサイザーが音を拾ってシンクロ感を出しながらズームインしていく、そのズームインをモニターに映しサーキット化していくといった作品が幾つかあるのです。《HIGAN》(1980～1983)という作品はモニターを3台、横じゃなくて立てて、向きを変えることによってこの中に画像が入れ子構造になって出てくるシーンをズームインしていくもので、最終的にフレームとサイズが合うというところに到達してモニターの光と音のシャワーになるという作品です。この世から彼岸までをビデオプロセスで表現しています。この時代では幾つか同じシステムで作っていましたが、この手法では時代を読み取れないというか、時代と違う思いから、いろんな現象としてビデオコラージュを始めます。イメージのコラージュになりますが当時はアナログですけど、合成するためには編集設備が充実した大きいスタジオに入らないとできませんでした。当時はビクターがすごくバックアップしてくれて、奨学金を受けてビクターの大きな編集室で編集することができ集大成として《Artificial paradise》(1983)の完成になります。

ビデオコラージュ作品の《Artificial paradise》は、1989年の「ドクメンタ8」に招待されました。「ドクメンタ8」では、この作品を何度も繰り返し見た鑑賞者がいたように聞きました。これもフリッカーしているイメージで、ビデオ映像では初めての斬新な手法であることと、内容について広島じゃないか？と言われたようです。広島とはちょっと違う点がありまして、送電線があり、津波っぽいのも出てくる、水平線の向こうにキノコ雲がある。今、2011年になって分かるのは広島より福島にすごく似ている事でした。

同じ時期に山岸さんが 駒井画廊で「新世代のビデオアート展」(1983)のとき、一応声を掛けられてはじまりました。山岸さんが声を掛けられた人が、篠原康雄さんで、ソニーのシステムデザイナーになるのかな、ビデオ映像で作品を作っている人物で、彼が何人かに声を掛けた。そして私にも話がきました。ビデオを使う表現者として年齢が上の世代に当たる、山口勝弘(1928～)さんとかビデオひろばの小林はくどう(1944～)さんとかじゃなくて、次の世代になるが、更に下の世代と若い世代と一緒にやってくれないか、という話でスタートしました。「新世代のビデオアート展」と同じチームが集まって、更に篠原くんがいろんな人に掛けテスターとしたように記憶しています。その中に、藤幡くんとか、伊奈新祐(1953年～)くん、原田大三郎(1956～)くん、庄野晴彦(1960～)くん、櫻井宏哉(1958年～)くん土佐尚子さん大山麻里さん多摩美の斉藤くんと寺井くん島野くんたちが篠原康雄くんの狭い部屋に入って、甘利さんが「ビデオカクテル」という名を出して、それいいかな、と軽いノリで決まり、最初は駒井画廊、2回目は西武のスタジオ200で、3回は原美術館でビデオメディアによるプログラムやインスタレーションなどを行いました。メンバーの若い人たちが持っているメディアに対する生な感覚を吐き出すというか、新しい風が展開できれば、この時代は集約できていると思ったのですが、カクテルの動きはこの点では余り大きく取り上げられなかった。この時代の日本のビデオアーティストということで、海外には紹介され、集約された日本アートとして象徴的に使われたと思います。上映料も、ある程度入ってきたように記憶しています。この後メンバーの多くが芸大美大などで映像やメディアアートを教える場についています。

●京都市立芸術大学における教育

第6章 成果

着任の経緯について話すのも面白いと思いますので、女子美術大学でビデオの講座を担当する非常勤講師をしていたときになります。教えている最中に東京藝術大学から電話が掛かってきて、何だろうと思ったら、榎倉さんが電話口で、「京都市立芸術大学でビデオ表現の指導ができる映像教員を探している。関東の芸大美大の現在の状況では、映像の教員の仕事は当分ないと思われるので、公募を受けるのがよい」と勧められました。渡辺恂三(1933～2016)さんから、榎倉さんに誰かいないかって、打診があったようです。急なことで着任が9月からでした。アーネスト・サトウ(1927～1990)さんが病気で退職されて、それまで写真しかやっていなかった学生たちがムービーとかビデオとか新しい映像表現を指導できる人、幅広い次の映像表現を必要としているということでした。着任してすぐに美術大学で美術表現として映像を指導している教員は私しかないのだということに気が付いたのです。日本では最初になるわけですからカリキュラムも課題も参考ができるものは何もありませんでした。学部の2、3年間で美術専攻における映像表現を教えようとする、幾つかの専門のコースを組まない限り、なかなか難しいと気が付き苦労していました。ただ、構想設計専攻は人数が少ない。学年ではなく回生という言い方をするのですが、2回生の後半から専攻に入ってきます。基礎表現は他の油画とか彫刻とかで受けて構想にきて、構想の基礎を1年受けて、それから自分はどういうツールを使って表現するのか自覚していくのですが、表現方法がはっきりしないというか、他の既存表現からはみ出した少数派の学生が回ってくるので個別に指導ができました。自分発見の基本としてビデオ表現によるセルフポートレートからスタートして、表現したい内容と問題を掘り下げ、表現手法に何を選び、拡張表現をどのようにするのか構想し、設計して展開発表するまでを指導しました。問題も手法も展開もそれぞれ違いますのでゼミをしながら検証して進めます、ですので大学院と同じレベルですね、常に対話しながら指導していつ、写真にするのか、ビデオにするのか、アニメーションにするのかそれらを複合した方が良いのかインスタレーションにするのか、造形やペインティングと構成することなどをヒントとして話しながら指導し始めました。数年して映像表現を希望して入学してくる学生が来るようになりました。アナログ映像がデジタルに代わりパソコンがツールになり指導内容も変わりつつ25年になります。しかしながら送り出した人は驚くほど少ない。卒業、大学院修了後には美術大学で常勤、非常勤職に付きながら表現者として成長する人が多いですね。美術領域で映像表現指導ができる人材は他大学では育っていませんので貴重な人材です。

博士課程のメディアアート領域についても他の大学にはありませんので活躍している人は多いです。メディアアート博士号の最初は函館みらい大学の迎山和司くんになります。バーチャル画家の創造が研究内容でした。同じ年の一人はもう亡くなっている酒井章憲くん、岡山大学の講師職にありました。井浦崇くんはリアルタイムに音に呼応する可塑的な立体を研究し、現在は関西大学で准教授をやっています。次の年にIAMASの赤松さんが「タイムマシン」の研究を完成しました。静岡芸術文化大学の的場ひろしさんの博士審査の作品は良かったですよ。彼の研究作品は、メディアと人間との関係性が課題にありましたので、アドバイス提案を幾つかしたところ、アメリカで研究用に公開されている死者全身の断層写真を3Dデータに構築して、死者の立体化モデルを、鑑賞者の歩行に会わせて死者がインタラクティブに歩くといった、死と生を巧みに問うメディアアートの作品になりました。次にアンドレアス君がいてメディア絵本の研究を成功させた宮崎詞美さんは横浜美術大学でデザインの准教授になり、その後には二瓶晃君が研究テーマを生かして同志社女子大の准教授職についてメディア構想の指導を行い、京都芸術のメディア表現で受賞した京都芸大で構想映像の指導を担当している人長果月さんとコラボで活動しています。私の後に続く人たちは次世代の表現者

第6章 成果

であり指導者として活躍しています。そして2011年に「メディアルネサンス京都」で集約した内容の多くを展開してもらうことができました。

●映像作品制作とテクノロジー

教育の現場にいるとなかなか作れないので、作れない理由は分かりましたが解決できずに、2000年頃になって何かキーワードを見つけて、再スタートじゃないけど、何かを提案していかなきゃいけないというときに、ふっと原爆のを考えました。ビデオ作品では《Artificial paradise》から時代状況として使っているイメージでもありましたが、根源的な今を取り出すために、当時は北朝鮮の脅威ということで、負の遺産で、もう一度認知する必要があるかなとの思いから、それが《東京原爆》(2009)です。2009年を後にして現在は「未来の歴史・東京原爆」になりますが手法としては、鑑賞者の動きに合わせて死者が叫び声をかける、という簡単なインタラクティブインストールでした。当時はインタラクティブをやっている人は少なかったのでこのときに博士課程に在籍中だった赤松正行さんに手伝ってもらいました。彼はタイムマシンの研究中であったと思います。《ilinx》(2011)では過去の原爆は出てくるのですが、生命がテーマになっているのです。アダムとイブがいて蝶と花粉と生と死と誕生とかが混在している。多摩美の学長の建昌哲(1947～)さんが、「ルネサンスー京都・映像・メディアアート」のカタログに「メディアとエロス」という作品論を書いてくれました。

インタラクティブ性は鑑賞者が作品にこだわるときの共通感覚により濃密な経験ができるものでありそれは単なるスイッチではありません。スイッチも入り口としては必要ではありますが、博士の学生にも話をするということにもなるのですけれども、これは物質とか絵の具とか直接的なものではないので、絵画や彫刻と、それと演劇とかそういうものに比べるとやはり希薄性があるのでそれをどう克服していくかというときに、「分からない」ということよりも「分かっている」ことを伝えるようにすることを話しかける。分かりやすいということは、鑑賞者が既に持っている経験のコードとか、存在感とかへのアプローチをした方が伝わる。「伝える」ということを考えると、何を伝えるかということも同時にあるので、その連続的な方法も出てくる。時間が介在する出来事は知覚とか記憶のシステムとして、小説も同じで、記憶のシステムとして伝えるために構築して、インタラクティブに話をすると考えれば良いわけで。記憶のシステムとして、小説を読む、例えば探偵物でも推理物でも、いいのですけれども、そういう組み立て方をしているので、分かりやすいコードを具体的に踏まえて作品化していくことが大事かなという話は話しているのです。すると、伝えるための自己も分かってくるので、ツールとかシステムとかインタラクティブ性とかが絵の具やキャンバスのように作品が成立するステージにつながる。インストールの出来事を体験し知覚する、記憶する、そういうものに置き換わることによって、作品は成立してくるので、プログラムによって作られていると意識させないレベルまで達していくことを前提に考えて作品化する。既存の物語とか、仕組みとか、伝える内容とか想定しながら。新しい内容を新しい手法で構築しても、アレルギー反応が起きることもあるということは自身の経験として確認していますので。この感覚は伝えてきました。いまは方法論が優先されて、内容が希薄になってくる、という時代状況が危うい形で露出しているように思います。メディア表現の最初は、そのツールを使って何ができるか確認するために視覚的効果というところから入っていくので、それはそれで時代の中で光っていればいいと思うのですけど。新鮮な手法が魅力ではあることはありますので。写真ができてシネマになりビデオシステムができたときも同じでした。デジタルツールが多様な新しいツールになるためにはもう少し時間が発信者にも受信者にも必要です。デジタル効果を使うと、その技術性というか、テクニ

第6章 成果

ックというか、そのテクノロジーが持っているツールの特性が際立ち作家の思想なりが伝えられなくて、私自身メディアを混在させたツールを使いながらいまだに迷いさまよっています。

●終わりに:映像作品の保存について

山口勝弘さんに「作品はいっぱいあるから、まとめたら」って言われたけど、なかなかそうもできない現状があります。主要作品だけのデジタル化はそろそろ終わるのですけれども。ネガポジ反転の私の代表作でもある《錬金術》に関して言うと破損がひどいので、かなり危険な状態です。酸の匂いがすごきつくて、状態が悪いということも含めて、心配な時期ですね。表現者は保存のことが分からないでいることが多い。以前は保存のためには暖かいなと感じる室温が良かったのです。そう聞いていましたが今は10度、5度ぐらいが適正、そうしたら冷蔵庫しかないしね、冷蔵庫で湿度が30%以下の保管庫は作られていないし、既に劣化しているものはどうするのって考えてしまう。5~6年前に映像学会で、トニー・コンラッドのフリッカーをデジタルすることを試みていた女性研究者が最終的には断念したみたいですね。いきさつは分からないのですがアドバイスを受けようと思ったことはあります。

フィルム作品の状況になりますが、映像が消失するか、デジタル変換でしか残せないという時期に突入している。私のフリッカーが起こるフィルム作品は、フレーム数が違うので正確なデジタル変換ができない。フィルムから映像が消失する、近々消失する、表現者は保存の事は考えていないので保存方法が悪いですね。フィルムに関して言うと、東京国立近代美術館フィルムセンターは商業映画をコレクションしているけど、アート系は何もやってない。ビデオにしてもそうです、最初はアナログなのでデジタル化をしなくてはいけない、デジタル化するには圧縮を掛けないといけない、今は非圧縮もあるのですけれども、フォーマットの違いで満足できる保存ができない状況であり、それに加えてアート系の映像表現者の情報が消えかかっている、残っていない。いまアーカイブ化を動きにさせていただくと有難いかな、と思います。若いときには個人映画のリストアップ等に加わったりしていましたが、今は私自身記録をしておくことが必要な年齢にあるし、こういうが不得意になってきていますので幅広くやっていただくと有難いと思っています。

6.1.4 岩井俊雄氏インタビュー



岩井俊雄
(いらい としお)

インタビュー
2017年1月7日
TKP新宿カンファレンスルーム

●漫画家とアニメーション作家に憧れた少年時代

僕が生まれた約2か月後に、「鉄腕アトム」の放映が始まり(1963年1月～)、中学生のころには「宇宙戦艦ヤマト」(1974～1975年)の大ブームがあったりと、僕らの世代はテレビアニメと一緒に育った第一世代と言えるんじゃないでしょうか。小学校では、自然と教科書やノートの隅にパラパラマンガを描いては、同級生に見せて楽しんでいました。その頃は、ただ面白いからやっていた部分が大きかったのですが、中学生になって手塚治虫(1928～1989)の大ファンになってから意識が変わりました。手塚ファンになったのは「火の鳥」(1954～1986)の「未来編」を読んだのがきっかけで、ちょうど「手塚治虫漫画全集」(1977～1997)が刊行開始した時期とも重なり、とにかく手塚漫画を読みあさりました。すると、自伝とかから周辺情報も入ってきますよね。手塚さん自身ディズニーの大ファンで、それで漫画だけでなくアニメーションにも打ち込んだとか、「鉄腕アトム」が日本初のテレビアニメシリーズで、当時は毎週30分のアニメを作るのはものすごい挑戦だったとか、そういう話を聞いて、作品だけでなく手塚さん自身のチャレンジ精神、パイオニア精神にじびれたわけです。同時に藤子不二雄(1933～1996(F)1933～(A))の「まんが道」(1977～1982)を読んで、彼らが漫画家を目指して上京したこととか、創作現場の生々しい様子などに刺激されて、自分も漫画家かアニメーターになりたいと思い始めました。ただ、漫画を描こうと思っても、ストーリーが浮かばないんです。1、2枚描いたところでそれ以上進まない。内心、これでは漫画家になるのは無理だなと思っていました。

第6章 成果

それまでは、アニメーションといえばテレビアニメか映画館の長編アニメしか知らなかったのですが、高校時代に出会った幾つかの本で、実験アニメーションというジャンルがあることを知りました。特に衝撃的だったのは、古川タク(1941～)さんの作品集『ザ・タクニューモア』(79年、第25回文芸春秋漫画賞)です。たまたま、学校に行く途中の本屋に平積みになっていた。A4サイズのムック本で、真っ赤な不思議なデザイン of 表紙だったので、思わず手に取ったらその中にタクさんの映像作品が幾つも紹介されていた。それで初めて驚き盤というものを知ったんです。本の巻末付録に切り抜いてつくれる驚き盤がついていたんですね。それを、何だろう？この丸いもの…と思いつつ、説明通りに円盤を切り抜いて、わりばしにプッシュピンか何かで刺して、円盤が回るようにして、実家の薄暗がりの洗面台の鏡で見たら、紙の上の絵が見事に動き出して、もう本当に飛び上がるほど驚いたんです。そのときの体験は忘れられないですね。19世紀に初めて驚き盤を見た人間も、きっと同じかそれ以上に驚いたんじゃないでしょうか。高校生でそういう体験をできたのは、僕にとってすごく幸せというか、大きなことだったなあ、と思います。

あともう一つ、「文藝春秋デラックス アニメーションの本」(1977、手塚治虫監修)という本。テレビアニメの紹介記事が目的で買ったのですが、その本の中に世界の短編アニメーションがいろいろ紹介されていたんです。それぞれ静止画1枚と解説だけなのだけど、絵柄が余りに日本のセルアニメとは違って絵画的だから、どうやって動くのかすごく見たいんだけど見られないわけです。それで、とにかく妄想だけが膨らんでいきました。

●筑波大学芸術専門学群生産デザインコースへ

あと、アニメーションとは別に高校生の頃に興味が出てきたのはイラストレーションやグラフィックデザインでした。例えば、エッシャーや安野光雅(1926～)さんの錯視図形やだまし絵的なもの、あと福田繁雄(1932～2009)さんが、グラフィックデザイナーなんだけれども、西武百貨店で環境彫刻的な仕事をされているのを、すごく面白いなと思って見てました。たまたま、高校の美術の先生が、坂根徹夫(1930～)さんが企画された「遊びの博物館」(1977)のカタログを持っていて見せてくれたんですよ。そのカタログに付録がついていて、紙の封筒の中にいろんな体験型のキットが入っていたんです。例えば、赤と緑のアナグリフの3Dメガネで見ると、月の写真が立体的に浮かび上がるというようなもの。そういうものにまたびつくりして、とても刺激を受けました。科学と芸術の中間領域みたいなものに魅力を感じたのはそれが最初だったかもしれません。その後の人生で、僕は坂根先生にもものすごくお世話になったので、今から思えば不思議な出会いだったと思います。

そういった作品を見るうちに、グラフィックデザイナーにも憧れるようになって、芸術系の大学に進もうと、予備校の夏期講習に行き始めたんです。ところが、平面構成の課題が出ると、他の生徒と比べて、自分の作ったものは明らかに出来が悪い。このままじゃ落ちるんじゃないか、と思って悩み始めました。それで改めて自分の得意なこと何だろうと考えたときに、子供時代に結構おもちゃを作っていたのを思い出して、平面ではなく立体構成ならそこそこできるかもしれないと気が付いて、進路変更をしたんです。そして結局、筑波大学芸術専門学群の生産デザインコースを受験して合格しました。ちょっと語弊はありますが、受験対策として、生産デザインコースを選んだわけです。

●最初のアニメーション作品《ENERGY》

第6章 成果

大学に合格して愛知から筑波に引っ越してから、情報誌「ぴあ」(首都圏版 1972～2011)を買って眺めていたら、自主上映のコーナーに、高校時代に見たくても見られなかった世界のアニメーション作家の名前や作品タイトルやらがずらずら並んでいて、「うわ、やってんじゃん！」と。それで筑波から足しげく東京に通い始めたんです。

例えば日比谷図書館ではカナダの作品上映会をよくやっていました。カナダ大使館に行くと、ノーマン・マクラレン(Norman McLaren)をはじめ、NFBC(National Film Board of Canada、カナダ国立映画制作庁)の作家の作品が無料で借りられたらしいです。当時、各大学のアニメーションサークルの自主上映会もすごく盛んで、立教大学では、カレル・ゼーマン(Karel Zeman)とかの、チェコのアニメーションを見た記憶があります。あと、マニアックなアニメーション情報誌を作っていたアニドウ・フィルム(1967～)っていう団体があるんですが、そこが主催した上映会が日仏会館でよくやられていて、「霧につつまれたハリネズミ」のユーリ・ノルシュテインの特集を観に行ったり、日本人だったら川本喜八郎(1925～2010)さんや、岡本忠成(1932～1990)さんの特集など、とにかく頻繁に筑波から上映会に通い続けました。大学に入ってすぐ、そうした映像作品をいっぱい浴びるように見たので、それが人生最大のカルチャーショックみたいな感じになって、自分でも作りたくて仕方なくなりました。

その頃、大学に「映画を創る会」というサークルがあって、僕はちょっとだけ顔を出していたのですが、その先輩から撮影に失敗した黒い8mmフィルムがあると聞いて、これはノーマン・マクラレンのシネカリグラフみたいなのが作れるかもしれないと思ってもらってきたんです。でも、ノーマン・マクラレンは35mmフィルムに描いているから一コマが結構大きいけれど、こっちは8mmフィルムで実際に絵を描ける部分は幅6mmくらいなわけです。おまけにフィルムが真っ黒だから、コマとコマの間の仕切りも全く分からない。でも、これで作るしかないかと、まずフィルム全体に針で仕切りとなる線を引くことから始めました。フィルム一本分3600コマくらい、全部線を引いてから、虫眼鏡でフィルムをのぞきながら下から光で照らすような、自作の専用の台を使って、とにかく針でカリカリ引っかけては3600コマの絵を描いて、大学の学園祭で上映したんです。それが僕の一番最初のアニメーション作品、《ENERGY》(1981年)ですね。タイトルは、自分のエネルギーをすべて注ぎ込んだ、というような意味合いでつけたんだと思います。音楽は、YMO(イエロー・マジック・オーケストラ 1978年～1983年)の「中国女」を早回しにしたものを使いました。同級生がYMOのLPレコードを持っていて、聞かせてもらったときに、その当時はアナログプレーヤーで、何かのはずみで33回転のLPを45回転でかけちゃったんですよ。そしたらめちやくちヤリズミカルに聞こえて、こっちの方がいいじゃん、ってなって、それをそのままカセットテープに録音し、上映会ではフィルムに合わせて同時再生しました。多分9月か10月に学園祭があって、それに間に合わせようと徹夜続きで大変だったんですが、このフィルムが周囲にとっても受けて、作品づくりに味をしめたんです。

●幸村真佐男先生の授業

それと同時期の、大学1年の2学期から幸村真佐男(1943～)先生の「情報処理概論」という授業が始まりました。情報処理概論というのは、コンピュータの基礎を教える講座なのに、毎回関係なさそうなお遊び的な課題が出るんです。でも、それがすごく面白かった。

例えば、学生全員で絵の伝言ゲームをやらせるんです。教室の一番前に座っている学生に、ある絵を渡して紙に模写をさせます。その元の絵が何かは後ろの学生には知らせず、模写した絵だけを後ろの学生に渡

第6章 成果

し、2番目の学生はその受け取った絵を、また模写する。そうして後ろへ後ろへと回していく。最後列まで行ったら、絵を集めて、順番に書画カメラで発表します。そのときに初めて、元の絵が何かわかるんですね。お題の1つはアンディ・ウォーホル(1928～1987)のマリリン・モンロー(1926～1962)の顔のモノクロコピー。もう1つは、アポロ月着陸船(1969)の足の部分か何かの写真で、言われないと何だか分からないようなもの。分かりやすい絵と、そうでないものの2種類でした。更にその2種類の元絵を、模写させるチームと、トレースさせるチームを決めて違いを比べたんです。マリリン・モンローをトレースする場合は、形がそのまま残っていくけど、模写は1枚目からブサイクなマリリン・モンローができて、2枚目の人はもう誰かわからなくなる。カメラで順番に映すたびにみんな大爆笑でした。そういう、ある種楽しいゲームをやりながら、情報処理とはこういうことだ、と体感させてくれる。本当に、面白い授業だなと思いました。

そして三学期になると「情報処理演習」が始まって、生まれて初めてプログラミングを体験しました。情報処理センターという建物に行くんですが、富士通のFACOMだったか、大型計算機がドーンとあって、グリーンディスプレイの端末が2～30台ずらっと並んだ部屋で授業を受けました。プログラミング言語はFORTRANで、まずは二等辺三角形の面積を計算するプログラムを黒板に書かれた通り打ち込んで、「RUN」とかやるわけです。教室の後ろには、巨大なプリンターが2台置いてあって、自分のプログラムの計算結果を出力できたんですが、その当時のプリンターは、バンバンバンというものすごい音と共に、タイプライターのように決められた文字を打つことしかできないプリンター。用紙の両側に穴があって、紙送りされて、それがミシン目で繋がって出てくるようなものでした。そのプリンターを使った課題で印象的だったのが、「ランダム俳句」です。5・7・5の俳句の文字列を乱数で発生させて、それを印字させるというプログラムで、ハナモケラ語みたいな、何じゃこりゃ、という俳句がいっぱいできるわけです。そんな変な課題をプログラミングの基礎としてやらせてたのは、今から思えば、『非語辞典』(1983～)を作った幸村先生らしいな、と思いますね。

そういえば、FOR～NEXTループを使ったプログラムの課題に、「Andy Warhol says ○○」っていう言葉を100回書かせる、というのもやりました。幸村先生の出す課題がいいんですよ、ポップアートの概念ともつながっている。幸村先生はCTG(コンピューター・テクニク・グループ 1966～1969)を結成して、1970年の大阪万博で日本初のコンピュータアート作品を発表しているんですが、僕らはそんなことを何も知らずに授業を受けていたんです。でも考えると、CTGの時代は当然アンディ・ウォーホルの時代と重なっていて、ウォーホル作品のモチーフになったキャンベルスープなんかの大量生産という概念と、コンピュータにおける繰り返しが、イコールでつながってたと思うんですよ。そうした時代の空気が、僕が受けた授業の中には組み込まれてた。それがすごく面白かったなと思います。

当時の筑波大学は、全ての学生の必修科目として「情報処理概論」と「情報処理演習」があって、芸術の学生も、もれなくやらなきゃいけないということになって、誰かが幸村先生に目をつけたんだと思うのですが、僕にとってはものすごくラッキーでしたね。正直、幸村先生からの影響はすごく大きいです。先生の人としての魅力もさることながら、授業がすごく面白かった。アンディ・ウォーホルの言葉を100回繰り返す課題は、見方によってはある種くだらないけど、FOR～NEXTループを作る練習にもなっていて、ちゃんと理にかなっているわけですよ。ランダム俳句も、乱数という非常にコンピュータ的な概念をうまく取り込んでいる。当時はグラフィックディスプレイがなかったから、文字しか扱えないキャラクタディスプレイと文字のラインプリンタしか使えない環境で、芸術の授業をやられて言われた幸村先生も大変だったと思いますが、今思い出しても本当にいい授業だったと思います。

第6章 成果

●文字の重ね打ちでアニメーションを作る

「情報処理演習」の最後の課題は、プリンター上で文字を重ね打ちさせて濃淡を作り、画像を作るというものでした。0から9までの数値に対応させて、だんだんと色が濃くなるような、文字の重ね打ちの仕方を考え、紙の上に画像を作り出すんです。モザイクのような荒い絵なんですけど、キャラクターディスプレイ上では単なる数値だったものが、絵になってプリンターから吐き出される瞬間、すごくワクワクするわけですよ。これは面白いと思いました。すぐに、これでアニメーションを作りたいなと思ったんです。

その頃コンピュータグラフィックスというと、アメリカのロバート・エイブル (Robert Abel) (1931~2001) が、ワイヤーフレームの紙飛行機が飛ぶアニメーションなんかをCMで発表し始めたころです。まだ面が表現できない、線だけの表現だったけれども、それだけでみんなが「おお、コンピュータってすごいな！」って思った時代だったんです。僕もコンピュータグラフィックスに興味があったし、最初の作品《ENERGY》を作り終えて、次はどのようなアニメーションを作ろうかと思っていた矢先に、文字の重ね打ちで絵が描ける、という授業を受けたものだから、この絵をたくさん作ればアニメーションができるんじゃないか、と思って取り組み始めました。

大学の図書館に、エドワード・マイブリッジの『Animals in Motion』と『The Human Figure in Motion』という、動物や人体の動きを連続写真に撮影した本があり、その中から馬が走る12枚の画像をコピーして、方眼紙のトレペを重ねて、その濃淡を数値に置き換えました。その数字を全部手でプログラムに入力したんです。あと、数学の本などを参考に、いろいろな数理図形を描かせるプログラムを試していたら、不思議なパターンの図形が偶然できた。関数のパラメータを変えるとちよつとずつ形が変わるのが面白くて、これを馬が走るアニメーションの背景に使うことを決めました。

こうして、徐々に演出が決まって作り始めたんですが、三学期も終わり、そのとき授業で使っていたアカウントが年度が変わると消えて、コンピュータが使えなくなることが分かったんです。これはまずい、こんなチャンスはもう来ない、と思って、春休み中毎日必死でプログラミングをし、2台あるプリンターに同時にジョブをかけ、結局3000枚以上プリントしました。その間、ずっと訳の分からない絵が、プリンターから滝のように流れ続けている状態になって、他の学生から何度も苦情を言われたんですが、こっちはこっちで必死で、とにかくアカウントが切れる前にすべての動画を何とか出し終えました。そうして完成したのが、《D-FIELD》(1982)というアニメーション作品です。タイトルは、「デジタル・フィールド」の略です。関数で作られた図形をデジタルの草原に見立て、その上をアナログ世界から来た馬が走っているんだけど、途中でデジタル世界に飲み込まれる、というようなストーリーを考えて、走りながら馬が粗いドットになり、最後は吸い込まれる、というアニメーションにしました。これが僕の最初のコンピュータを使った作品ですね。

当時は、出力した動画を、8mmカメラでコマ撮りする方法でアニメーションをつくるしかなかったんですが、それはそれで面白い時代を体験できたなと思います。プログラム自体も保存しておきたかったら、紙のパンチカードに出すしかなかった時代です。

●生産デザインから総合造形へ

大学に入って1年が過ぎようとする頃、僕の心は揺らぎ始めていました。生産デザインコースにそのままいいものか悩み始めたんです。初めてアニメーション作品を作り、コンピュータと出会い、全力で作品を作っ

第6章 成果

たことがとにかく面白かった。できた作品は、未熟ではあるけれど、誰もやってないことをやった、という自負もありました。徐々に作家に目覚めていったんですね。

ちょうど、筑波大学には2年生の最後に単位が足りていれば、3年生からコースを変わってもいい、という独自のルールがあったんです。それで、まわりを見渡すと、総合造形コースの存在に気が付きました。総合造形では、いろんなことが自由にできる、と聞いて、もしかして、自分がやりたいアニメーションもできるのかな、と思えたんです。それで、2年生では、生産デザインの授業と並行して、総合造形の授業も取れるだけ取りました。

そして総合造形の授業に行き始めたら、それがめっちゃめっちゃ面白かった。例えば、三田村峻右先生のコラージュの授業。その頃ちょうど「OMNI」という科学雑誌が創刊されたんですが、その「OMNI」と、「Number」というスポーツ雑誌、その最新号を全員に買わせ、その2冊だけでコラージュ作品を作ってこい、というのが課題でした。大概の学生は、普通に平面のコラージュ作品を作るわけです。でも、僕は何か動きがあるものが作りたかった。それで、ちょうど「Number」の中にあつた、女性のマラソン選手の全身写真を使って、ハンドルを回すと、その選手が足を動かして走るような仕掛けを作りました。更に、背景は、ベルト状に風景をコラージュしてハンドルを回すと同時に背景が流れる、っていうのを作ったら、三田村先生がやたら喜んでくれて、結局、参考作品にしたいということで返してくれませんでした。

その次に出たのが、コピー機を使って作品を作る課題です。その頃は、まだコピー機自体がそんなに世の中に普及していなくて、それを表現に使うこと自体、とても新鮮な体験でした。僕が作ったのは、いろいろなものをコピー機のガラスの上に置いて、ちょっとづつ動かして作った直径5〜60センチほどの驚き盤の作品で、ベニヤ板で回す仕組みを作って、鏡をトイレから拝借して授業に持ち込んで、みんなの前で回して見せたんです。すると、また三田村先生が喜んでくれて、面白いやつだと、だんだん認識されていきました。僕も、生産デザインから門外漢として授業にきている引け目もあつたし、実際出された課題も面白かったから、常に他の生徒よりも注目される作品を作ろうと気合をいれていました。

あと、山口勝弘先生の授業で、今でも強く印象に残っているものがあります。2時間続きの授業の、最初の1時間で、学内から何でもいいからごみを拾ってこい、と。大学だから廃品回収置場みたいなところに行くと、結構いろんなものがあるんです。とにかく1時間目にそれを拾ってきて、2時間目はさっき拾ってきたゴミに即興でタイトルを付け、全員の前でプレゼンをするんです。作品のコンセプトをでっちあげ、いかに考え抜いてこれを作ったか、はったりでいいから語りなさい、と。いわば、デュシャンのレディメイドみたいなものですね。僕は、巨大な通気口の部品を拾って持ち込んで、中をのぞかせる作品としてはったりをぶちかましたのですが、すごく楽しかった。この授業では、現代美術なんてそんなもの、というアイロニカルな視点や、人前で堂々とプレゼンをする大切さなどを学んだ気がします。

他にも篠田守男先生のひのきの角材で自分が乗れる構造体を作る授業だとか、目からウロコの授業が日々行われていたんですね。僕にとっては、すごく新鮮で貴重な経験でした。この年の総合造形の授業はいまだに語り草になっています。こうした授業を受けるうちに、2年生の終わりには、はっきりと総合造形に移籍することを心に決めました。

●映画前史と現代の技術を結び付ける

第6章 成果

それと、総合造形の兄弟分で、構成というコースがありました。筑波大学の前身の、東京教育大学の時代に、バウハウスから影響を受けて作られたコースで、造形基礎などを研究しているコースとでもいえるでしょう。その先生の一人に三井秀樹(1942～)先生がいて、その先生の懇意で、またコンピュータが使えるようになって、情報処理センターに出入りし始めました。その頃、使い始めたのが、XYプロッターです。もともとは、図面なんかを描かせるための機械ですが、精度が高くて、ボールペンで見事な、まるで手描きの生のドローイングみたい曲線が描けるんです。それを使って、アニメーション作品や驚き盤など、いろいろな作品を作りました。

中でも、ワイヤーフレームの立方体が変形する《XY PLOTTER FLIPBOOK》(1983)という作品ができたときに、フィルムよりもこっちの方が面白いんじゃないか、って思ったんです。世の中のメインストリームは、テレビやスクリーン上で上映するアニメーションだけれど、自分はパラパラマンガ、しかも紙の上にプロッターで描いた図形が、手の中でなめらかに動く方が、しびれるなあと思ったんです。パラパラマンガや驚き盤は、とっくの昔に忘れ去られた、映画前史の遺物なわけですよ。でも、そこに現代人しか使えないような技術を結び付けたら、誰もやってない表現ができるんじゃないか、と思いました。

元々、僕は子供の頃からおもちゃ作りとか、ものづくりが好きだったし、総合造形で金属加工とか立体造形のいろんな技を身につけることもすごく楽しくなってきた。そういう実体験とアニメーションや映像やコンピュータへの興味が合わさったことも、大きかったと思います。筑波の環境の中で、自然とそういう志向が定まってきたんです。

●卒業制作《時間層》

パラパラマンガや驚き盤をモチーフにいろいろな作品を作っている中で、平面だけじゃなくて立体的な表現を試みたくなってきました。映画前史の文献で、19世紀の写真家エティエンヌ＝ジュール・マレー(Etienne-Jules Marey)(1830～1904)が、かもめが羽ばたく様子をロウで立体的に作り、ゾートロープの中で動かしてみた、というのを知って、面白そうだなと思い自分も似たものを作ってみようと思いました。ちょうど生産デザインの授業で、シャンプーボトルをデザインする課題があって、油粘土でクレイモデルを作ることになり、各生徒にろくろが渡されたので、早速そのろくろをゾートロープに使ってしまいました。黒い紙をろくろのまわりに貼りつけてスリットを作り、中に油粘土で芋虫のような生き物がびよんびよん跳ねるような人形を作って回したら、周りにいた同級生から歓声が上がくらい面白いものができたんです。僕にとっても、立体物が目の前で動き出すのを見るのは初めての体験で、ものすごく興奮しました。

4年生になって、卒業制作について考え始めたときに、まず考えたのはこれまでよりも大きな作品を作りたい、ということと、できれば、先ほどのろくろで作った立体ゾートロープのように、二次元ではなく三次元的な映像が見られる作品にしたいと思いました。それを実現するためにまず解決しなければならない、と思ったのは驚き盤やゾートロープにつきもののスリットの問題でした。スリットを使うと余り大きなものは作れないし、のぞきこむために視点が限られて、せっかくの三次元体験が損なわれてしまいます。これは別のアイデアが必要だ、と思いました。

そのときに頭の片隅にあったのは、科学の実験で使うストロボ装置、ストロボスコープでした。例えばピンポン玉が跳ねる様子をそれで映すと、連続写真が撮れる、あの装置です。でも、とても高価そうで手に入らなかったし、おまけに僕はあのストロボの目を刺すような光の感じが好きじゃなかったんです。それで何か代わりに

第6章 成果

なる方法はないかと思って考え続けました。そして突然ひらめいたのが、テレビでした。子どもの頃に、夏、居間で扇風機が回って、扇風機の羽根越しに見たテレビの画面が、ストロボ効果みたいにチラチラしてゆがんで見えた、その記憶が急にバツと現れたんです。もしやテレビがストロボの代わりに使えるかも、と思いました。

家にシャープの X1 というパソコンがあったので、BASIC で早速テスト用のプログラムを書いてみることにしました。ページ 0 を白で塗りつぶし、ページ 1 は真っ黒い画面のまま、ページ 0 と 1 を FOR~NEXT ループでフリップする、ごく単純なプログラムを描いて、画面を点滅させてみたんです。部屋を真っ暗にして、パソコンの画面を点滅させた上で、手元にあった驚き盤を回してその光で照らしてみました。そうしたら、絵はボケていてはつきり見えなかったんです。駄目なのかな、と思ったけれど、この像のボケ方はどこかで見たことがあるな、と気づいた。驚き盤を作るときに、スリットの幅を広く作りすぎると像がぼけるんですよ。逆にスリットを細くすれば、動画がシャープに見える。スリットの幅がすごく重要なんです。そういうことを経験的に知ってたから、このボケはもしかして、と思った。即座にプログラムを書き換えて、画面全体を光らせるのをやめ、画面の中央に横長のバーを描いて点滅させたら、見事に驚き盤の絵が動いて見えたんです。やった！と思いました。

テレビの画面は、上から下へ向かってビームがスキャンして光っているから、画面の一番上と下とで時間差があるんです。だから全体を光らせると、光っている時間が長くなって像がボケてしまう。光る幅を上下方向に細くすると、光る時間が短くなって像がシャープに見えるようになったのです。

そのあとは、画面に描くバーを 1 本だけじゃなくて、2 本にしたらどうなるかとか、2 本の色を変えたらどうなるか、3 本にして赤・青・緑にしたらどうなるか、など、次々とアイデアが湧いてきて、すべて実験してみました。バーを 2 本、3 本にすると像がずれて重なって見えて、テレビの原理をまざまざと感ずることができました。像をわざとボケさせる、なんてこともできるので、これは実験用のストロボスコープを使うよりも、ずっとすごい発見をした、と思いました。

さらに、テレビをストロボ光源にできるのなら、音ともシンクロできると気が付きました。シャープ X1 には、ビデオ出力ユニットが付いていたので、ストロボ画面をビデオに録画して、同じく X1 上でいろいろなノイズやビーブ音を加工した効果音を出すのプログラムを作ってビデオに録音し、ストロボの種類が変わると同時に音も変わる、という演出をすることにしました。

ストロボで照らす、肝心の動画の方も、映画前史などでやられていない新しい形式を模索しました。驚き盤のような繰り返しの動きではなく、もっと複雑な動きを見せるために、動画の枚数を増やそうと思い、直径 25cm、長さ 1m くらいの円筒上にらせん状に動画を貼り付けることを考えました。当時、サンヨーが出したばかりのビデオプリンターというのを買って、自分の手の動き、目のまばたきの 2 種類をビデオで撮影し、その動画をコマ送りしながらプリントアウトし、それをケント紙にコピーして、2 つの円筒それぞれに貼り付けました。モチーフとして、自分の手と目にしたのは、手で作ることと目で見るのが、今の自分にとって一番重要だという思いからです。

こうしてできた動画の貼られた円筒がモーターで回る大がかりなマシンを、大学で学んだ溶接などの技術を使って作り、そのマシンの前に置いた 2 台の 27 インチテレビモニターから、先ほどのストロボ映像を再生して円筒を照らし、動きを見せる作品《時間層》(1985)が完成しました。「時間層」という言葉は、僕の造語ですが、我々の三次元の世界を、もし四次元の世界から見る事ができたら、時間が層のように重なって見えるんじゃないか、という想像から名づけました。

第6章 成果

この卒業制作が完成した時期に、たまたま「ハイテクノロジーアート公募展'85」(1985)の募集があり、勧められて出品したら何と金賞をもらってしまい、卒業を待たずに渋谷の西武百貨店で展示をすることになりました。そのときの審査員の一人に坂根先生がいらして、坂根先生にはそれから何度も声をかけていただくことになったのです。

●毎日現代日本美術展大賞《時間層 II》

そのハイテクノロジーアート展のあと、ほぼ間髪入れず、4月の「毎日現代日本美術展」(第17回 1985)に出品するために、大学の工房で新作を作り始めました。総合造形コースでは、春休みに大学の大きな工房、総合加工室に有志の学生が集まって毎日現代日本美術展に挑戦する、というのが、恒例行事になっていたんです。僕は、卒業制作で立体を動かしてみたいと思いながら、円筒上に貼った平面的な表現になってしまった心残りがあり、更なる発展形を考え始めました。他にも例えば円筒に横からモニターの光を当てると、円筒の半分しか照らせず、前からしか見えない、というような改善点がありました。そういう問題を全部払拭するような、いい形、アイデアがないか考え抜いて思いついたのが、回転する円盤の上にテレビを下向きに置いて、上から照らす形でした。動画は、自分の全身の動きをビデオで撮影し、それをビデオプリンターでプリントして切り抜くことにしました。ただし僕の頭の部分には前の作品で使った、目がまばたきする動画を貼り付け、視覚が進化した人間、というようなイメージにしました。その「視覚人間」を120体、ループ動画にしてプリントし、ケント紙にコピーしたあと、一枚一枚切り抜いて中心にアルミパイプを取り付け、直径90cmのベニヤ板の円盤に穴を開けて立てていきました。人形の配置は特に重要で、以前に驚き盤の制作で培った、ひとつの円盤の中に複雑な動きを閉じ込める方法を応用して、120体の人形が円盤の上を移動しながら、一つの動きとしてつながるように配置しました。また、円盤の中央には半球型のミラードームを固定しました。このミラードームは、上からのテレビの光を円盤全体に拡散させるのと、テレビ画面の変化と人形の見え方の変化を同時に観客に見せようというふたつの意図から設置しました。円盤を上から照らす光源となるテレビは、デザインが気に入っていたソニーの20インチのプロフィールをハイテクノロジーアート展の賞金を使って新しく購入し、画面を下向きに設置して使いました。

ストロボの映像は、新規に作りました。特に、ストロボの合間に、実写の映像を入れてみたのが効果的で、それまではっきり見えていた人形たちが、雲のようにかすんで溶けたように見えたり、分身したり、立体ならではの美しい効果が生まれました。また、前作のサウンドトラックは単なる効果音だったのを、今後はヤマハのMSXパソコンでオリジナルの曲を作曲し、その音楽に合わせて、いろいろなストロボパターンが変わるように編集しました。自作で曲を作るようになったのは、この作品がきっかけです。

総合造形の仲間と最後は徹夜して、共同でトラックをレンタルして、審査会場の東京都美術館へ何とかギリギリ搬入したんですが、しばらくして電話が掛かってきたんです。「円盤が回らなくなったので修理にきてください」ということでした。あわてて駆けつけたんですが、僕が到着する前に、審査員の一人、中原佑介(1931～2011)さんが機転を利かせて、ちょっと指で円盤を押してくれたら回って、何とか審査ができたと言われ、ふと見たら作品に「大賞」という紙が貼られていました。正直、現代日本美術展のことはそれまで全く知らずに、仲間が出すのにつきあって出したようなものだったのですが、大賞を頂いてしまい、それも最年少での大賞受賞ということで驚きました。この作品、《時間層 II》の受賞のおかげで、その後、京橋のINAXギャラリーで個展「映像進化論」(1986)ができることになりました。それが僕の初の個展です。

第6章 成果

●ファミコンソフト《オトッキー》

総合造形の5年先輩で、その後ポケモンのプロデューサーとなる石原恒和さんがいるんですが、在学中に少し交流があったこともあり、現代日本美術展で《時間層 II》を見てくれて、一緒に何かやらないか、と連絡をもらったんです。その頃、石原さんは西武百貨店系のセディックという会社で環境映像や雑誌の仕事をしていました。そのセディックにちよくちよく遊びに行くようになったんですが、ある日石原さんとファミコン面白いよね、みたいな話になったときに、僕がテレビゲームを使ったライブコンサートのアイデアを話したんです。例えば、ステージ上にスクリーンが3つあり、シューティングゲームの映像が映っていて、3人のプレイヤーが同時にゲームを始める。全員がゲームを一生懸命プレイする間、あるプレイヤーはミサイルの音だけ、別のプレイヤーはレーザーの音だけ、っていう風に音を限定して出して、その3人が出している音がミックスされると、一つの音楽になる、そういうコンサートどうですかね、って夜飲みながら石原さんに話したら、「面白い！それやろうよ」ってなったんです。

僕は、アニメーション作品や時間層のストロボ映像などで、映像と音をピッタリとシンクロさせるのにこだわって作っていました。もともと僕が尊敬するノーマン・マクラレンがやっていた、映像と音の実験に感銘を受けたということもありますが、純粋に視覚と聴覚のシンクロが気持ちよかったです。あと、MTVでのマイケル・ジャクソンのPVなど、映像と音楽がぴったり一致した映像が席卷(せっけん)し始めていたこともあり、世の中がそういう流れになってきていたという気がします。そんな中で、大ブームになったファミコンのスーパーマリオをプレイしたときに、すごく楽器っぽいなと思ったんですよ。Aボタンを押すとマリオがジャンプしてビョーンって音がしたり、ブロックをたたくと、ブロックの壊れるアニメーションと一緒に音が出る。テレビゲームは、まさに映像と音を同時に奏でる楽器だな、と。そうした体験から、コンサートのアイデアを思いついたんだと思います。

まずは、パソコン上で、シューティングゲームと楽器を融合するようなプログラムを作ってみました。ジョイスティックを倒す方向に合わせて飛行機が動いて、同時にドレミファソラドの音階が鳴り、A・Bボタンを押すとそれぞれミサイルなどの武器が発射されると同時にパーカッションの音が出る、というものです。ちょうどジョイスティックの8方向が、音階の8音にぴったり合って、すごく気持ちよかったです。どうせなら、このアイデアをファミコンのソフトにしよう！と盛り上がりました。

でもファミコンのゲームをどうやって作ったらいいのか、全くわからず、いろんな人に相談して徐々にプログラミングチームなど制作体制を作っていました。そして最終的には、新しく任天堂から発売されたファミコンディスクシステム用として、アスキーから発売されることになりました。それが「オトッキー」(1987)です。

ただし、制作の山場を迎えたのが大学院の2年目だったので、大学にはほとんど行けなくなってしまい、三田村先生からは修了させられないと言われ、泣きついて、完成した「オトッキー」を修了制作として何とか認められました。修了制作がファミコンソフトっていう学生は、後にも先にも僕だけではないかと思っています。

●エクスプロラトリウム、ZKM、そしてIAMASへ

大学院を出たときに、石原さんからセディックの社員にならないか、という話もあったんですが、断ってフリーランスの道を選びました。甘えることなく作家活動に専念したいと思ったんです。その後、名古屋デザイン博のARTEC (ARTEC '89, 1989)のために制作した《時間層 III》(1989)や、坂根先生が企画した、川崎の「インタラ

第6章 成果

クティブ・アートへの招待展」(KSP(神奈川サイエンスパーク)、1989)での《マン・マシン・TV》(1989)など、立て続けに新作を発表する機会がありました。

特にその二つの展覧会は、ジェフリー・ショー(Jeffrey Shaw 1944~)など、海外の作家と出会うとても重要な機会になりました。「インタラクティブ・アートへの招待展」では、ポール・デマリーニス(Paul DeMarinis 1948~)が僕の作品をすごく気に入ってくれて、「君はエクスプロラトリウム(Exploratorium、San Francisco 1969年設立)に行った方がいいよ」って、勧められたんです。しばらくして、ソニーが誘致したエクスプロラトリウムの展覧会が、竹橋の科学技術館であり、そのオープニングパーティで当時館長だったホワイトさん(Robert L. White)に自分の作品ファイルを見てもらうことができました。それがきっかけでエクスプロラトリウムのアーティスト・イン・レジデンスプログラムの審査を受けられることになったんです。サンフランシスコに1週間ほど滞在して、見学とプレゼンテーションをしました。結果、気に入られて翌年に客員芸術家として行くことが決まりました。

生まれて初めての海外生活とともに、半年で慌ただしく2作品を作るようになったんですが、英語も余り話せない上に、特に作品制作では、インチやフィートといった単位や、ネジのサイズの呼び名の違いなどに苦労させられました。作ったのは、コンピュータの画面上に描いた絵で作曲ができる《Music Insects》(1992)と、時間層シリーズを発展させた《Well of Lights》(1992)の2作品です。

帰国してしばらくしたら、今度はジェフリーから、ドイツ・カールスルーエのZKMに来ないか、という話があり、1994年から客員芸術家として行くことになりました。同時にカールスルーエを皮切りに、フィンランドとアムステルダムで大きな個展を開催し、《TENORI-ON》のアイデアの元となった《レゾナンス・オブ・フォー》(1994)を新作として発表、その後ZKMでは《映像装置としてのピアノ》(1995)を制作しました。

帰国後、すぐに坂根先生から誘われて、大垣のIAMAS(国際情報科学芸術アカデミー)で客員芸術家(1996~1997)第一号となりました。その頃、坂本龍一さんとの出会いがあり、《映像装置としてのピアノ》のアイデアを発展させ、映像と音楽を密接に融合させたコラボレーションパフォーマンス《Music plays images X Images Play Music》(1996)を、水戸芸術館で行いました。このパフォーマンスは、アルスエレクトロニカのインタラクティブアート部門で金賞を受賞し、翌年リンツで再演、またその年末には恵比寿ガーデンホールで《MPIXIPM》(1997)というタイトルに変えて、連続公演を行いました。これらのパフォーマンスの実現には、IAMASのスタッフや学生にも協力してもらいました。

●映像やデジタルメディアを、肉体や物質に近づける

その後は、キャノンがミクストリアリティの研究のために設立したエムアールシステム研究所の客員芸術家として、《テーブルの上の音楽》(2000)や《SOUND-LENS》(2001年)を制作し、2002年から4年間は東京大学先端科学技術センターの特任教授に就任して、その間に任天堂と《エレクトロプラントン》(2005)、ヤマハと《TENORI-ON》(2007)を共同開発しました。最初の《オトッキー》で考えた「映像楽器」のコンセプトにどんどん磨きをかけて、映像と音楽、更には光と音を同時に生み出し、操るためのツールを作っていた感じです。特に単なるソフトウェアではなくて、独自のハード上で、独自のソフトウェアが動く、オリジナルのプロダクトとして完成させたのが《TENORI-ON》ですね。開発には足かけ7年をかけました。《TENORI-ON》は、全世界で発売され、ビョークや、オノ・ヨーコのライブで使われました。プロダクトでもあり、メディアアート作品でもある珍しい例ではないかと思います。僕の中で、作品がだんだんとプロダクト的なものに移っていった理由は、1点も

第6章 成果

ののインスタレーションでは、見てもらえる人の数が限られたり、僕自身が毎回設置やメンテナンスなどで苦勞していたということもあるし、やはり僕自身がプロダクティブなものが好きだからだと思います。

東京大学先端科学技術センターでは、屋外でも体験できるメディアアートとして、デジタルパブリックアートというコンセプトを立ち上げました。それまで、ミュージアムの暗い空間で体験させることがほとんどだったメディアアートを、もっと明るい開放的な屋外で発表できないか、と考えたのがきっかけです。1993年にベルギーのアントワープ駅で発表した《Another Time, Another Space》(1993)が、僕にとって最初のパブリック空間での作品で、そのときの観客の反応が非常に面白かったのが印象に残り、パブリックアートとメディアアートの融合を目指すようになりました。丸ビルのリニューアルオープンのイベントのために制作した《マッシュマロスコープ》(2002)も、その一つです。

もともとパラパラマンガや驚き盤が創作の出発点だった僕は、常に自分の肉体から離れつつある映像やデジタルメディアを、何とか肉体や物質に近づけたい、という思いがありました。それが、《時間層》シリーズや、《テーブルの上の音楽》、《TENORI-ON》などの物質的な存在感やインターフェースを持った光と音の表現装置、更にはデジタルパブリックアートにも一貫して現れているのだと思います。

●メディアアーティストと絵本作家

今現在は、以前のような電子機器を使ったメディアアートからはすっかり離れて、絵本作家としての創作に集中しています。誰もがポケットの中にスマートフォンを入れて持ち歩ける時代になって、かつてのメディアアートのような作品を作る意味を見失った気がします。テクノロジーの最先端を追いかけるのではなく、19世紀の発明であるパラパラマンガや驚き盤に新たな表現の可能性を見出したように、今は絵本に可能性を感じていて、《100かいだてのいえ》(2008、偕成社)などの新しい体験をもたらす絵本を発表しています。僕自身に、子どもが生まれて、自分の原点を見つめなおしたことも大きいですね。小さな子どもたちが、生まれて初めて出会うアートとしての絵本、それもデジタルメディアではなく、紙として、物質としての絵本が重要なのではないかと考えています。

絵本を描き始めてから、メディアアーティストとしての過去を封印したいという気持ちが少なからずありました。絵本のような、地に足のついた、長く残っていく表現に取り組み始めると、メディアアートは、20世紀末のコンピュータやメディアの進化という激しい時代の流れに自分が巻き込まれて、刹那的に作ってしまったものだったのかも、というような感慨が強くなったんです。でも、例えばメディア考古学の研究者のエルキ・フータモ(Erkki Huhtamo 1958～)が、僕の仕事をとても評価してくれていて、毎年UCLAでの授業で、僕の作品をメディアアートから絵本まで網羅的に紹介すると、学生たちはみんなすごくよく理解するよ、と教えてくれました。それを聞いて、ちょっとホッとしているんです。いつか僕自身が心から、メディアアーティストとしての自分と、絵本作家としての自分の折り合いをつけられたらいいなと思っています。

6.1.5 井口壽乃氏インタビュー



井口壽乃（いぐち としの）

インタビュー

2017年1月8日

井口氏自宅にて

●絵画、現代美術の制作から理論へ

静岡大学の学部生の頃は、絵画制作をしていました。先生は現代美術家でしたので、その影響から現代美術に関心を持ちました。静岡にはかつて「幻触」という前衛美術のグループが活動していましたし、石子順造さんと関係のある方も大勢おりましたね。その頃は、ビデオであるとか映像の制作はしていませんでした。初めて自分が映像作品に触れたのは、沼津でのグループ展のときで、確か筑波大学出身のビデオアーティストの桜井(宏哉)(1958～)さんの作品が出品されていて、とても新鮮に思え、感動したのを記憶しています。それがきっかけで筑波大学に進学したというわけではありません。当初、筑波大の大学院では現代美術の理論と制作の両方を勉強しようと思っていました。結果的には、理論を自分の本業にすることになりました。

1980年代は、現代美術の展覧会をやってたんですよ。銀座のギャラリーQで2回ほど個展をしたりと、グループ展にも出品していました。地方にいましたのでなかなかアーティスト稼業をするのは難しく、美術の教員をやっていました。

第6章 成果

次第に、このままでは駄目だと思ふようになり、美術に関わりを持つプロフェッショナルな仕事をしたいと思って、仕事を辞めて、筑波大学に進学したのが1990年です。最初は研究生として席をおいていました。最初、河口龍夫(1940～)先生に師事しようと思ったんです。河口龍夫さんの仕事は前から見ていて、優れた芸術家だと思っていましたから。そうしたら河口先生は当時、博士課程の学生は指導できないお立場で、それで山口勝弘(1928～)先生に指導教官になっていただきました。岩井(俊雄)(1962～)さんたちが卒業した、ずっと後になります。

静岡大学では修士を出ていましたので、博士課程へ進学を希望しましたが、知り合いの方から「アメリカのマサチューセッツ工科大学(MIT)もいいよ」と勧められたこともあって、筑波大学以外も受験を考えましたが、準備する時間も必要だということで、結果的に筑波大学を受験したわけです。筑波大の博士課程は、5年間の一貫性なので、もう一度修士課程から始めて、学位を取得するまで5年間かかりました。

ハンガリー政府奨学金留学生の試験を受けたのは修士のときで、ブダペストのハンガリー科学アカデミーの美術史研究所に行ったのは、博士課程の後期1年の10月からで、1年半の留学期間を終えて帰国したときには、博士の3年の春になっていました。

●総合造形を選んだ理由

美術史や芸術論で現代美術の専門の先生がいれば、そのコースにいったのかもしれませんが、当時は現代をあつかう美学の先生もいっしょらなくて。現代美術のアーティストがいる総合造形を選んだというわけです。総合造形コースはメディアアートばかりが専門ではなくて、パフォーマンスアートの方もいれば、インスタレーションの方もいます。いわゆる現代美術を制作するコースなので、そこが一番かなと思ったんですね。

山口勝弘先生には、入学した1年間しか御指導を受けていないんです。山口先生は退官され、神戸芸術工科大学へ着任されたのです。受験するに当たり、山口先生は「僕はあと1年で退官する」とおっしゃっていましたが、私は、「研究するのは自分自身ですから、入れてください」みたいなことを言った覚えがあります。その後、三田村峻右(1936～)先生に指導教官になっていただきました。モホイ＝ナジ研究の実質的な指導はハンガリー科学アカデミーの研究者の先生方に指導していただきました。モホイ＝ナジ研究の第一人者クリスティナ・パシュート(Krisztina Passuth, 1937～)という先生もいらしたし、私がついたサボ・ユーリア先生も、その他美術史アカデミーでは、誰かしらモホイ＝ナジの研究をしていました。研究所のアーカイブにお務めになっているスタッフの一人が、モホイの甥(おい)の奥さんだった。甥御さんもブダペストにいらっしゃるの、サボ・ユーリア先生から「どうぞいらっしやい」というお手紙を頂きました。ですからモホイ＝ナジ研究は、ほとんどブダペストで行っていました。もちろん、留学中にはハンガリー国内だけでなく、ドイツや東欧諸国の研究所や美術館へ調査に行きましたが。

日本においてもモホイ＝ナジは大変有名ですし、バウハウス研究においても1920年代から1930年代の新興写真運動においても取り上げられています。いろいろところで言及されてますよね。シカゴのインスティテュートに留学された石元泰博(1921～2012)先生を通じてアメリカ時代のことも。だから日本では多くの方がモホイ＝ナジに注目してますけど、モホイ＝ナジ単独での研究はありませんでした。

●ハンガリーでの研究

第6章 成果

モホイ＝ナジもそうですけど、ジョルジ・ケペシュ(György Kepes, 1906～2001)であるとかニコラ・シェフェール(Nicolas Schöffer, 1912～1992)、写真家のブラッサイ(Brassai, 1899～1984)、いわゆる視覚芸術に関わるアーティストの多くがハンガリーの人でしたから、なぜだろうという、そのあたりの疑問が常にあって、何か手掛かりが見つけられないかなと思って、ハンガリーに行きましたね。実際に、モホイ＝ナジのブダペスト時代というのは非常に短くて、彼は1919年のハンガリー革命の崩壊の直後に出国し、その後帰ってきませんから、ハンガリー時代の資料は本当にごくわずかです。だからそこに行っても何もないんじゃないか、ということをヤッシャ・ライハルト(Jasia Reichardt, 1933～)は言っていましたね。しかし、アーティストの若い時代に形成される、芸術に対する理論や考え方、アイデアは、その作家の一生涯の活動の中心になっていくと思うのです。とても重要な時期で、初期の彼の芸術の形成過程を知りたいという思いがありました。

彼は1922年にベルリンでグロピウス(Walter Adolph Georg Gropius, 1883～1969)に会って、20代でバウハウスに招聘されます。そのときには、バウハウス自体のカリキュラムであるとか、教育がまだ揺らいでいた時代で、基礎課程を指導していたのは、ヨハネス・イッテン(Johannes Itten, 1888～1967)で、バウハウスのワイマール時代というのは、ドイツ表現主義が主流だったんです。手仕事主流な教育システムで、中世のギルドに戻れということです。モホイ＝ナジが教師となった1923年に、ようやく機械を中心にした教育が始まる。それはグロピウスのアイデアと一致するんですね。ですからグロピウスがモホイを招聘した、というのはそこにあって、教育システムそのものは手探り状態のようでした。モホイの金属工房に集まったアーティストは、写真が残っていますが、ほとんど外国人なんです。しかもハンガリー人が3人ぐらいいて、リュビリアーナ出身者であるとか、ドイツ人は少ないのです。

— モホイ＝ナジはマイスターだったのですか？

モホイ＝ナジは金属工房のマイスターです。ベルリンにいた1922年に、金属を使った彫刻を制作しています。だから金属を扱うということは多少は経験があったと思いますが、その辺はかなりあやしくて、専門家のあいだでもわからない点で、「ベルリンでは工房を持っていなかったはずだし、そんな機械は持っていなかったはずだ、どこでやったんだろう」と。モホイ＝ナジ研究者のカナダのオリバー・ボーター(Oliver Arpad Istvan Botar, 1957～)や、クリスティナ・パシュートも、「不思議だね」って、言っています。

●バウハウス、新しいメディア

— 今のデザインとか美術学校でもそうですけど、視覚伝達デザインが割と保守的な流れの中に、新しいメディアとして、今はコンピュータが入ってきますけど、当時、イッテンの流れ、表現主義的な流れに対して、バウハウスの中で新しいメディアというのは何だったのでしょうか？

よく言われるのは写真を使ったことですが、これについて、クレーはかなり批判的なことを言っていて、スライドのことですが、「モホイはいつも小さなフィルムのことばかりしゃべっている」、と。当時まだバウハウスには写真工房はありませんでした。彼自身は写真に夢中になっていて、しかも学生や若いアーティストもそれにのめり込んでいった。だから『バウハウスの写真』という本がありますけど、本当に大勢の人が写真に関わっていった。実際に写真工房ができたのは、1929年です。モホイがバウハウスを去るのが1928年ですから、モホ

第6章 成果

りがいなくなってからです。写真ということ言えば、最初の奥さんのルチア(Lucia Moholy, 1894~1989)が写真家なんです。彼女はプロフェッショナルな写真教育を受けています、彼女はドレスデンにある写真の学校に通って、技術を学んで。ですからバウハウスが世界中で知られて、たった14年しか存続しなかった学校が、閉鎖された後でも遺産として残っているというのは、ルチアの写真による記録によるものと思います。彼女はバウハウスにおける教育活動や作品を記録していた。それらの写真が残っているから、今でもバウハウスの活動がわかるのだと思うんですね。ルチアの写真はとてもいい。モホイの写真と比べると、モホイのは切れてたり、ぶれてたり。いわゆる写真と見た場合。オーソドックスな写真としては上手ではありません。ただモホイ自身が作家ですから、新しいことを挑戦して、実験する姿勢は、彼自身のパーソナリティからくるもので、アーティストとしての生き方を学生に示したのではないかと思います。素材の扱いであるとか、新しい技術を自分自身が学んで、それを作品化する方法など。それはかなり強い影響を与えたと思います。

●筑波、総合造形

— その辺の見え方を現代に戻していただいて、筑波大学の中で、総合造形の山口勝弘先生がビデオの編集機を含めて、新しいものを設置して、新しい動きをつくられたと思うんですけど、それに対しては今だからこういう評価はできるのかなと思うんですけど。その辺りはどのように見られていたのでしょうか？

山口勝弘先生御自身の経歴、作家として、教育者としてまた理論家として、まさにモホリ=ナジ的な部分は重なると思います。というのも、山口先生は、1950年代には実験工房の仕事、1960年代に彫刻を制作したり、1970年代になってビデオアートをはじめ、1980年代はもっと広くプロジェクトを立ち上げるというお仕事をされている中で、常に新しい技術と、社会的な環境、社会と文化を芸術によって創造していくという活動が、山口先生の場合にはありますね。1980年代にアール・ジュニというグループを結成されています。御存じかと思うんですけど、アール・ジュニを結成された中に、岩井さんが関わっていたり、三田村先生がホログラフィをやったり。三田村先生御自身も、スウェーデンに留学されて(注/スウェーデン王立美術院)、その頃は構成主義的な彫刻を制作していて、公園に大きな環境デザインのような仕事もされていたと思います。ホログラフィの制作はその後だと思います。

実はハンガリーもホログラフィは大変有名で、デニス・ガボール(Gábor Dénes, 1900~1979)はホロの発明者ですけど、彼自身はブダペストではなくて、ロンドンのロイヤルアカデミーでホログラフィを研究した。ハンガリーにはホログラフィの研究所が、ブダペストの郊外にあります。3Gだけじゃなくて4Gの大きな施設があって、私1回だけ訪ねていったことがあるんですけど、とても大きな装置がありました。

—茨城県美術館の総合造形展を見ると、三田村先生がいろんなカリキュラムとかシステムとか教育の方法論を作られた印象が強いですけれども。大学院に行かれた段階で、そういうもろもろの新しい技術を含めた教育をする場所としての雰囲気というのは、どんな感じだったんですか。

筑波ではもちろん大学ですから、CADの授業に参加したり、芸術学研究科だけではなくて、比較文化の授業にでたりしました。比較文化の授業で嶋田厚(1929~)先生が「デザインの哲学」ということをされてるゼミに私は出入りしてました。他の専攻の授業をうけるといった自由さがありました。ホログラフィの授業にも参加しま

第6章 成果

したし、ビデオ作品も制作しました。ほとんど技術的なことは先輩に教わったり、得意な学生から教わりました。先生にあれしろこれしろという指導はされてないです。先生たちはものすごく忙しいから。私が入学した頃は、総合造形の最も濃い教育をしていた時代の最後かもしれません。

また、著名な研究者をよく招聘して講演会やシンポジウムを行っていました。ホログラフィのアーティストであるとか、ヤッシャ・ライハルトさん、また秋山邦晴(1929～1996)さんが集中講義でいらしてました。私がちょうどブダペストに留学中に、国際シンメトリー学会が筑波大学で開催され、その本部はブダペストにあるのですが、私は一次帰国して発表させていただいたんですけど、そうした国際的なシンポジウムや会議というのは頻繁にありましたね。

— その辺の、意外と分かりづらいのは、他の大学から見た場合に、情報科学系授業、講座とか実習とか、芸術関係、実技関係の授業とかがどのくらい複合してたか、はその場にいた人じゃないと分からないので、そこから辺が後々いろんな作家を生み出す上で、どういうことが重要であったのかとか、影響を与えたのだろうかというの、推し量っていくしかないところではあるんですけども。

総合造形はかなり自由度はあったと思います。例えば河口龍夫さんのところに研究生で来ていた蔡國強(1957～)さんをよく覚えています。蔡さんはまだ日本語がよくおできにならない頃で、毎日河口先生の工房でお手伝いしていました。本人がどこで何を制作するかというのは、自由選択ですね。余りカリキュラムでこうしろああしろとかなかったかと思います。私、他の芸大はよく分かりませんが、筑波大学は、私は大学院から行ったせいもありますけれども、どの授業がどうか、単位とかに関係なく、自分がやりたければやらせてもらえるという感じでした。

●東工大、IAMAS

— 最近、いろんな大学の学部の授業は厳しくなってる、どんどん自由度はなくなっているの、大学院になると自由な研究ができるようになってますけど、まだ90年代半ばぐらいまでは、学部でも自由が保てたと思うんですけども。IAMASに非常勤で来られたときには、もう、筑波の方はちょうど出られた頃と重なっていますか。

1996年に学位を取得して、その年は東京都写真美術館で半年アルバイトをし、その後、大岡山の東京工業大学で非常勤講師をしました。細川周平さんがまだいらっしゃったときに、一般教養の授業だったと思いますが、工学部の学生さんが400人ぐらいきていて、授業はメディアと芸術、コンテンポラリー・アートの講義をしました。IAMASで非常勤講師と呼ばれたのは、その後です。森山朋絵(1964～)さんを通じて東京芸術大学に移られた桂英史(1959～)先生を御紹介頂いて、坂根先生の代わりにサイエンスアートを担当しました。さほどサイエンスアートは詳しくないですが、坂根先生が作成した授業のレジメをコピーさせていただいて、勉強しつつ、講義をするといった新米の教師でした。

●九州の大学シーン

第6章 成果

北九州市立大学に着任したのは1998年です。文学部で比較文化学科が新設され、メディア論という講座ができた。そこに新しい人材が必要だということで応募したら採用されたわけです。普通、メディア論というのはテレビや新聞などのマスメディアをあつかう社会学の領域ですが、文学部の採用のときには、写真論や映像論が求められました。ですから、私はそこで映画や写真史の授業を担当しました。ちょうど芸術系の大学以外のところでも、メディアと文化、といったことを新しいカリキュラムに入れ始めた頃です。福岡大学で非常勤講師として芸術論の授業を担当したときにも、内容はメディアと芸術だとか、写真史や映像論を教えてほしいということでした。当時、メディアや映像ということに人文系の学部が関心を持っていた頃です。九州芸工大は勤めたことはありませんが、九州芸工大の印象としては、どちらかというと工学寄り、技術寄りのカリキュラムだったと記憶しています。九州産業大学は、写真や映像には伝統があって、筑波大学を退官した大辻清司先生が教えていました。黒岩俊哉(1966～)さんが着任されてから、九産大でもメディアアートが盛んになったのかもしれない。黒岩さんの御指導で、ビデオアートを制作する学生さんもでてきたように思います。

●デジハリ、電通大

埼玉に来てから、非常勤で杉山知之(1954～)さんがデジタルハリウッド大学の4年制の大学を設立するから、大学で指導できる教員が必要だと言われて、呼ばれていきました。デジタルハリウッドはもともと専門学校でしたよね、専門学校と大学院があって。デジハリウッドは、コンテンツ産業を支えるクリエイター育成のための学校で、学生さんたちもアニメやゲーム、映像作家を目指している人でした。デジハリができたばかりの頃は、一般の4年制大学を卒業した後に来ている方も数名ですけどいましたが、その後、留学生が随分増えました。そこでの教育は、アートよりも産業に結び付いた教育です。

その他、都内の大学で知るところでは、児玉幸子(1970～)先生がいらっしゃる電気通信大学。彼女は筑波大学の総合造形の後輩ですが、そこでは哲学出身のメディア論・映像論の兼子正勝先生がいらっしゃいますね。児玉先生自身はアーティストとしての活動もそこでされていますので、院生さんたちが児玉先生のアートに関心をもつようになり、共同制作をするようになりましたね。カリキュラムの中にメディアアートがあるのでしょうか。研究と教育が一体となっている点は素晴らしいと思います。

●サバティカル、再び東欧での研究

北九州大学にいたときも1年サバティカル頂いて、再度東欧に行きました。半年ブダペスト、半年プラハ。日本人でもブダペストで活動するアーティストは、ごくわずかですけどいらっしゃいます。そういえば、C3(シースリー)というところに藤幡正樹(1956～)さんも滞在していましたね。ヨーロッパは古い教育システムですから、美術アカデミーとデザイン系の工芸学校とが分かれています。アカデミーの中にメディアアートのコースが1990年代後半にはできていました。チェコは、恐らくないですね。ポーランドは、現代美術のセンターはいろいろありますけれども、メディアアートはどうでしょう。分からないです。むしろ東欧で、キネティックアートだとかメディアアートが盛んだったのは、クロアチアなんですよ。

まだ調査していませんが、1989年の革命の前からアーティストは活動をしていました。クロアチアでは、1961年から73年までの間、メディアアートの活動があったんです。東欧諸国では、社会主義時代は、メディアアートは禁じられていました。キネティックアートやよく分からない前衛芸術は、検閲の対象になって当局に隠れて

第6章 成果

活動するか、国外でやるかという状況でした。ただ伝統的に、ハンガリーのような国は、最初に言ったように視覚芸術に関係するアーティストは大勢いましたから、メディアアートに関心を持っている作家というのはいました。多くは国外に出て活動していますね。ジェフリー・ショー(Jeffrey Shaw, 1944～)の奥さんはハンガリー人でしょ、アグネス・ヘグドゥス(Agnes Hegedüs, 1964～)。アグネスはどこで制作していたのかな。おそれくカールスルーエに行かれてから。IAMAS に滞在していたタマシュ・ヴァリツキーもハンガリーの方ですね。

ハンガリーでは、ブダペストにホログラフィの専門店がありますよ。東京にはないでしょう。

アニメーションはチェコの方が盛んですね。チェコのアニメーションは、ヤン・シュヴァンクマイエル(Jan Švankmajer, 1934～)の影響もあると思うんですけど、層が厚い。彩流社から出版した『中欧の現代美術』の本の中で少しだけ触れましたが、ハンガリーでは1960年代、1970年代のメディア系の作家がフルクサスとかと関わりがありました。

— その辺の流れってというのは、日本にももちろん表現活動で、実際には横の繋がりや交流があったと思うんですけど、その時代はまだ全然ないのでしょうか。

日本ではブルーノ・ムナリ(Bruno Munari, 1907～1998)の方が知られていますね。イタリアの「グルッポT (group T)」。ムナリはオリベッティ社(Olivetti)のアートディレクターでしょう。オリベッティのブレインです。彼が若手の作家たち、グループTの人たちを育てたんです。1960年に世界デザイン会議(World Design Conference)が東京で開催され、その会議にムナリが来ていて、瀧口修造(1903～1979)さんがムナリに会っています。そのとき、日本人のアーティストとイタリアの若手作家の交換展をやらないかという話を、ブルーノ・ムナリと瀧口さんがしてるの。ブルーノ・ムナリは今若い人たちの作品は動くんだよ、面白いんだよって言って、瀧口さんは「日本人の作家の作品はまだ動かないけどね」って言うてる。日本人のアーティストは誰を想像していたかという、実験工房OBたちだと思うんですが、ムナリはすぐにグルッポTの作品を送ってきて、瀧口さんは南画廊だったかな、キネティックアートの展覧会を企画しています。去年かおとし辺りに東京でグルッポTの展覧会がありましたよね、キネティック(損保ジャパン東郷青児美術館「不思議な動き キネティック・アート展」)。イタリアとクロアチアはほとんど地続きで同じですから、ヨーロッパでは1950年代から1960年代には、ムーブメントがあったと思いますね。当時、日本人はどちらかというとアメリカに目が向いていましたでしょう。あの時代、ほとんどアメリカ美術に注目が集まっていた、留学先もアメリカであったりと、メディアアート系に関心があった日本人はごくわずかだと思います。

●ビデオアートからつながる動き

— 新しいメディア自体が70年代の初め、ビデオアートの動きはあったけれども、それを拡張して、違う表現に繋げていくという活動が、あんまり若い人たちに引き継がれて行かないというか、日本の場合ですね。それはヨーロッパの中では、これ自体は社会主義国の影響もあって、動きとしては縮小していったということなんですか、それとも基本的にこういう流れ自体は、世界的な広がりにならなかった、というふうに考えるべきなんですか。

第6章 成果

基本的な芸術の諸問題について、戦前から空間の問題だとか色彩の問題というのは、フォンタナ辺りから受け継がれていました。幾何学的、数学的、そしてサイエンスの探求というのはずっと行われているわけでしょう、認知心理学であるとか、視覚の問題などは戦前から研究されていて、それらは途切れることなく受け継がれていますから。科学的な領域と芸術を結びつけることは、一方で情報デザインやグラフィックデザインの領域へ向かい、立体造形の中にも広がっていきました。日本で言うと中原佑介(1931～2011)さんがいろいろ記事を書いていますよね。1968年の展覧会「空間から環境へ」展というのが、日本で言うならば大きな流れになっていくし、芸大の伊藤隆道(1939～)さんがその新しい世代を育てていったと思います。ビデオに関しては、1969年にソニーが本社ビルを銀座に作りますよね、ビデオアートが登場するのは、そのあとですよ。1970年以降。山口勝弘先生が言っていることですけど、大阪万博があって大勢人が集まった、外国からも、国内からも人が来て、でもコミュニケーションが成立しなかったんだ、という反省を述べている。だから万博以降、コミュニケーションのツールとしてのビデオカメラを、アート作品というよりも、社会的な人々とのつながりを作っていく、コミュニティを作っていくツールとして、彼らは活用していきました。中谷芙二子(1933～)さんの初期の作品はそうでしょ、学生運動の現場を撮影したり。

というのも、ちょっと話がずれますけど、『山口勝弘著作集』を出版するために、今編集作業をしていて、山口先生の著作をずっと読んでいますが、1960年代、1970年代のビデオが登場した後の、日本の芸術を含めた文化的な状況というのを、まさに山口勝弘先生を含む、アーティストたちが流れを作ったってというのがわかります。山口先生は、年代によって、肩書が全部変わるんです。造形作家、ビデオ作家、メディア作家になったり。それはアートシーンを含めて、どういうジャンルが立ち上がって、細分化されていくのかがわかります。また自分がどういう立ち位置で仕事をしていくか、という問題意識が表れているな、と思って。とても面白かった。私がこれまでメディアアートの状況を見ている中でいつも感じるのは、メディアアートが現代美術と乖離(かいり)しているという現状に不満を感じます。これは日本だけじゃないと思うんですけど。例えばベネチア・ビエンナーレに行くと、ほとんどの作品が映像を使ったものが多いですよ、映像を使ってないものがないぐらいで。映像作品ではなくて、環境アートにしる、舞台を使ったものにしる、映像はどこにも見られる。にも関わらず、メディアアートって言うと、あああれはメディアアート、特殊なものだ、という感がまだあるというのが不思議に思われます。ヨーロッパの場合はメディアアートと現代美術を分けて考えないんじゃないかなと思う。リンツのアルスエレクトロニカは、かなり特殊だとは思いますが。

— ただ、フランスの中でもメディアアートの活動もあるけれど、デジタルアートという形ではっきり分けていませんよね。なかなかそういう接点でも重なってる感じでは動きがないので、別な方向で進行して行って、局所的に特定のアーティストが重なることがある、っていうのが現状ですよ。コンテンポラリーアートの芸術記号性を、ある程度持つ表現と、そのメディアアートそのものが問題にしているところが重なってこない限りは、なかなか難しいというのが現状だとは思いますが。でもコンテンポラリーアートの目的意識を、メディアアートの方に無理に持ち込んできても何か違うと思うし、社会が一致したときには一致してくると思うんですけど、そこがなかなか難しいですよ。

方法論からアートのやり方をしないと、そういうふうには認められないという風潮は、特に日本は強いと思いますけど。でも一方で、この頃の作品が違う意味で、コンテンポラリーの流れの方に手繰り寄せられるような解釈が最近ではされてきていると思うんですけど、これは歴史的な位置付けとしてはめられてきたから、ということですかね。

第6章 成果

そうだと思います。同時代的にはそれはまだ分からなかったところですね。ただ、ウルム造形大学では、1950年代の終わり頃にはカール・ゲルストナー(Karl Gerstner, 1930~2017)が情報美学を教えていました。カール・ゲルストナーの情報美学は、すごく難しくて一読しただけでは分からない。先ほど述べたオリベッティの会社はコンピュータを作ろうとしていましたから、結果的に失敗しましたが、そうしたコンピュータ時代と芸術の問題についての議論は、ヨーロッパの方では早くから立ち上がっていたと思います。

●埼玉大学

— 今は埼玉大学の方では、特に実技みたいなものは？

埼玉大学では、実技の指導は一切やりません。教育学部には高須賀先生と言って、東京藝大出身の立体造形の方がいらっしゃいます。教養学部は全くリベラルアーツの教育なので、哲学・歴史専修の中に芸術論専攻があります。ただ学生の中にはメディアアートに関心を持って、私の研究室の博士課程の学生は、メディアアートの中でも特に生物学とメディアアートの領域で今現在、博士論文を書いています。私の影響も多少あるのか、リンツのアルスエレクトロニカ・フェスティバルに行って、関心を持ったんでしょうね。

●日本のメディアアート、教育的な状況

— 筑波を始め、今で言うメディアアートの教育の現場を見られていて、日本のメディアアートの状況とか教育的な状況に対して、もし見え方とか御意見とかあったら、最後に伺いたいのですが。

大学教育ということで言えば、ディシプリンも流行があるでしょう。例えば環境ナントカ学とか国際ナントカ学とかいうのは、次々にできてはなくなり、という状況もあります。心底、その学生がアーティストになりたいと思ったら、大学のシステムだとか枠組みにはまらないでやっていくと思います。学生の多くは、日本の場合、就職まで考えて進学をしているので、卒業後に自分がどういう職業に就けるかということの選択の上で、学科やコースを選んでいる傾向にあります。メディアアートの専攻をつくった場合に、そこに入学した学生が未来を描けるようなところまでをある程度示さないと、今の学生は困ると思う。一握りの学生は、自力で、自由に羽ばたいていくと思うんですけど。多くの学生は、その将来像を描けるようなものを指導していかなければならないと思います。それは人文系も同じです。経済とか、社会学の研究室に入れば、就職が有利だからというのと同じだと思います。芸術の中で絵画ではなくて、メディアアートなのか、コンピュータを使って何かやりたいとか、将来はウェブデザインやりたいよとか、何か目標があって入学すると思いますが。そうなると専門学校になっちゃうかな。難しいですね。先が分かるようなものはつまらない、という考え方もありますよね。

6.2 インターフェイス開発公開業務

本報告書の第5章で示した通り、本事業は前年度事業から継続・展開させたインターフェイス開発公開業務としてメディアアート文化史構築のためのデータベース及びそのインターフェイスデザインの仕様を検討・試作・実装した。このデータベースはメディアアートを研究する環境が整備された教育環境をターゲットに、メディアアート文化史に関係する人物の経歴を重ねていくことによって、メディアアートが育ってきた環境を比較してみることができる。その比較を可能とするために、個人の経歴の時系列配置と、それらを基に教育研究施設での所属経歴から関係性を引き出すインターフェイスデザインを試みた。

このデータベース及びインターフェイスは技術的にはウェブベースで構築され、株式会社セミトランスペアレント・デザインとの連携によって開発実装された。平成29年1月22日にNTTインターコミュニケーション・センターで開催した「文化庁メディア芸術連携促進事業 ワークショップ メディアアート文化史構築のためのデータベース・インターフェイス研究会」で発表・公開した。なお、このデータベースのウェブでの公開(<http://bunkacho-person.semitra.com/>)は今後一年間を目途に継続予定である。

6.2.1 データベース・システムについて

このデータベース・システムは Google スプレッドシートを活用したデータベース・インターフェイスのリアルタイム更新を特色としており、株式会社セミトランスペアレント・デザインによる開発実装で、この技術的チャレンジを実現している。

どのようなデータベースを制作することが最適であるかを検証するという目的設定のため、いかに柔軟に開発の軌道修正が可能にできるかが求められた。データ入力用インターフェイスを独自に開発せずに、Google スプレッドシートを利用することで、データベース設計の変更などを柔軟に対応できるようになった。また、入力／変更されたデータが即時(タイムラグ有)反映されるため、出来上りをプレビューしながら入力作業をすることができるようになった。また、データベースのデータをもとにウェブサイト上でグラフを描画するために、[d3\(d3js.org\)](http://d3js.org)を利用している。

データ登録入力は Google スプレッドシートとして用意された共有スプレッドシートファイルに行っている(図6-1)。その項目は以下の通り。

name	人物名
link	外部リンク(NTT ICC の人物情報)
univ	所属教育研究機関(大学名レベル)
department	所属教育研究機関(学部名レベル)
subject	所属教育研究機関(学科名レベル)
major	所属教育研究機関(専攻名レベル)
title	卒業、修了、職階など
type	life(生年)、student(学生)/work(教員等)在籍時の立場
in	在籍等開始年
out	在籍等終了年

第6章 成果

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
id	name	link	univ	department	subject	major	title	type	in	out	
2	青柳 菜摘	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/aoiyagi-naetsumi/						life	1990		
3	青柳 菜摘	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/aoiyagi-naetsumi/	武蔵野美術大学	造形学部	映像学科		中退	student			
4	青柳 菜摘	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/aoiyagi-naetsumi/	東京藝術大学	美術学部	先端芸術表現科		卒業	student			
5	青柳 菜摘	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/aoiyagi-naetsumi/	東京藝術大学	大学院映像研究科			修了	student			
6	赤岩やえ							life	1973		
7	赤岩やえ		東京造形大学	造形学部	デザイン学科		卒業	student			
8	赤松正行	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/akamatsu-masayuki/						life	1961		
9	赤松正行	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/akamatsu-masayuki/	神戸大学	文学部	哲学科		卒業	student	1987	1980	
10	赤松正行	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/akamatsu-masayuki/	IAMAS(国際情報科学芸術)				助教授	work	1997	2001	
11	赤松正行	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/akamatsu-masayuki/	IAMAS(国際情報科学芸術)				教授	work	2002	2011	
12	赤松正行	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/akamatsu-masayuki/	京都市立芸術大学	大学院美術研究科			博士課程修了	student	2002	2006	
13	赤松正行	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/akamatsu-masayuki/	IAMAS(情報科学芸術大)				教授	work	2011		
14	阿部一直	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/abe-kazunao/						life	1961		
15	阿部一直	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/abe-kazunao/	東京藝術大学	美術学部	芸術学科		卒業	student	1979	1983	
16	安斎利洋	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/anzai-toshihiro/						life	1956		
17	安斎利洋	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/anzai-toshihiro/	東京大学	大学院情報学理			非常勤講師	work	2008	2011	
18	安斎利洋	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/anzai-toshihiro/	武蔵野美術大学	造形学部	基礎デザイン学科		非常勤講師	work	2008		
19	安藤孝浩	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/ando-takahiro/						life	1965		
20	安藤孝浩	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/ando-takahiro/						卒業	student		1991
21	安藤英由樹		愛知工業大学	工学部	電子工学科		卒業	student			1997
22	安藤英由樹		愛知工業大学	大学院工学研究科	電気電子工学専攻		修了	student			1999
23	安藤英由樹		理化学研究所				ジュニアリサーチ	work	2000		
24	安藤英由樹		科学技術振興事業団	「協賛と制御」領域	新田研究室		研究員	work	2001		
25	安藤英由樹		東京大学	大学院情報理工学研究科			論文博士取得	student			2004
26	安藤英由樹		NITコミュニケーション科				研究員(RA-F)	work	2004		
27	安藤英由樹		大阪大学	大学院情報科学研究科			准教授	work	2008		
28	飯村隆彦	http://www.ntlcc.or.jp/a/archives/participants/imbura-takahiko/						life	1937		

図 6-1 Google スプレッドシートによるデータ入力

これらの項目を人物の履歴ごとに入力している。入力されたデータは Google スプレッドシートの自動保存機能によってリアルタイムにウェブ公開のインターフェイス・グラフィックとして反映される。

● データベース・インターフェイスについて



図 6-2 データベース・インターフェイス (<http://bunkacho-person.semitra.com/>)

第6章 成果



図 6-4 人物情報のポップアップ表示

人物名を選択クリックすると、ポップアップにより、教育関係歴と外部リンク(NTT インターコミュニケーション・センターの「参加者一覧」の個人ページ)が表示される。教育関係歴の教育研究機関名をクリックすると、その機関の「関連する人物」に画面遷移する。

なお、これは全体タイムライン左側の教育研究機関名のクリックでも表示可能である。



図 6-5 教育機関ごとの「関連する人物」表示

第6章 成果

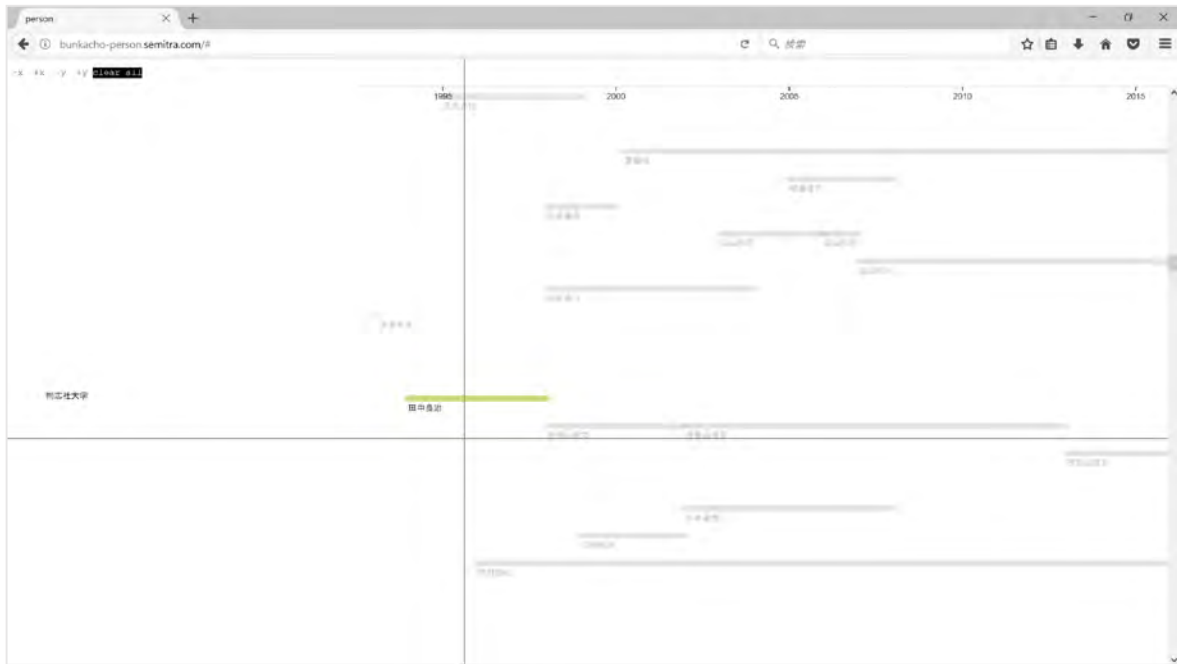


図 6-6 同一人物の異動

同一人物の異動は細線で結ばれている。複数機関に在籍の場合も、他機関の表示エリアまで結線されている。

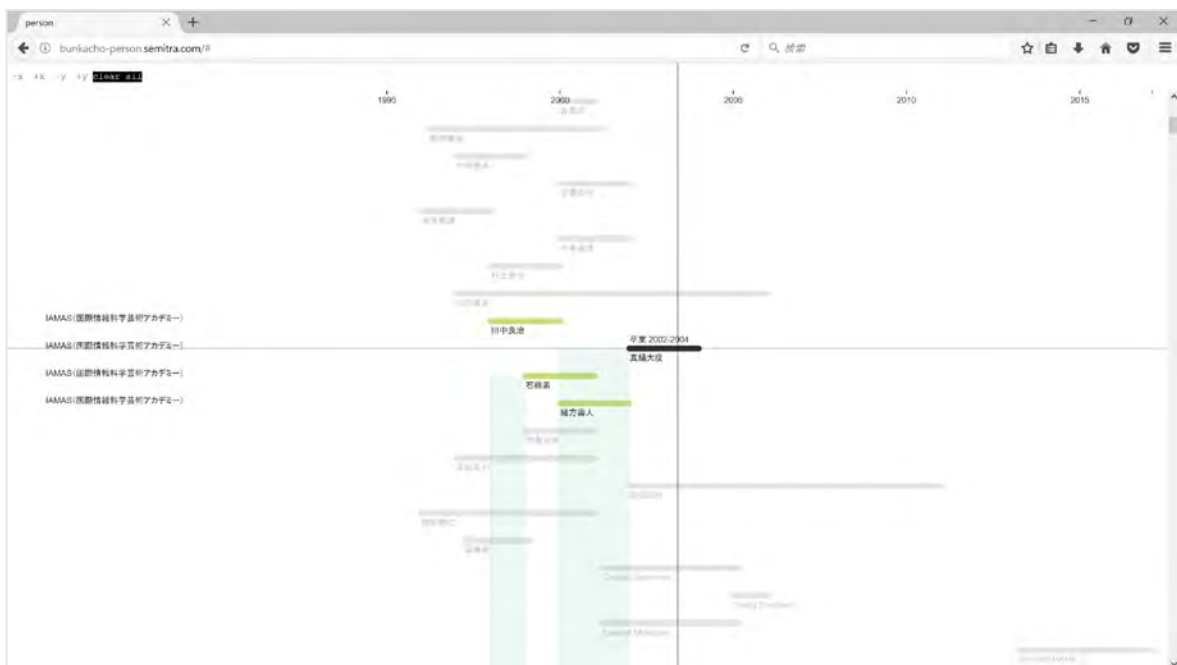


図 6-7 複数人物の選択

第6章 成果

タイムライン上では複数人物の選択が可能である。在籍機関の異動履歴の重なりが薄い背景色などで示され、人物情報比較のガイドとなる。複数人物選択時には左上メニューに「clear all」ボタンが表示され、クリックすることによって選択解除となる。

●データベースの登録人物について

NTT インターコミュニケーション・センターの「参加者一覧」

(<http://www.ntticc.or.jp/ja/archive/participants/>)から展覧会・イベントに参加したメディアアート関連人物のうち1975年以前生まれの者を平成27年度本事業にて登録した。また本事業でのインタビューで言及された人物を適宜追加している。平成28年度本事業では1975年以降生まれの登録にも着手し、またCG-ARTS(公益財団法人 画像情報教育振興協会)主催の「学生CGコンテスト」(<http://campusgenius.jp/>)におけるインタラクティブ・アート関連部門の近年の受賞者を追加している。

データベースの登録人物は平成28年度本事業完了時、以下の151名となっている。

[データベースの登録人物]

青柳菜摘 赤岩やえ 赤松正行 阿部一直 安齋利洋 安藤孝浩 安藤英由樹 飯村隆彦
井口壽乃 石井晴雄 石井威望 石井裕 石塚 千晃 石橋素 池上高志 市川創太
伊藤俊治 伊奈新祐 稲蔭正彦 猪子寿之 入江経一 岩井俊雄 岩田洋夫 植島啓司
上野俊哉 宇川直宏 宇田敦子 江渡浩一郎 逢坂卓郎 大泉和文 緒方壽人 沖啓介 奥出直人
笥康明 桂英史 金箱淳一 河口洋一郎 かわなかのぶひろ 川野洋 菅野創 木本圭子
桐山孝司 草原真知子 久納鏡子 久保田晃弘 クリストフ・シャルル 黒川良一
クワクボリョウタ 幸村真佐男 五島一浩 児玉幸子 小林はくどう 小町谷圭
齊藤精一 坂根巖夫 坂本龍一 左近田展康 佐々木成明 佐藤雅彦 四方幸子
重田祐介 城一裕 杉本達應 鈴木太朗 鈴木康広 スズキュウリ 須永剛司 住友文彦
関口敦仁 千房けん輔
高谷史郎 高橋士郎 高嶺格 武邑光裕 舘暲 田中浩也 田中良治 谷口暁彦
田村友一郎 為ヶ谷秀一 近森基 津島岳央 津田道子 津田佳紀 寺井弘典
徳井直生 土佐信道 砥綿正之
苗村健 中井恒夫 中居伊織 永原康史 中谷英二子 中西泰人 中村理恵子 中村勇吾 西島治樹
萩原俊矢 橋本典久 畠中実 八谷和彦 原島博 原田大三郎 東泉一郎 平川紀道
廣瀬通孝 福原志保 藤木淳 藤幡正樹 藤本隆行 藤本由紀夫 古堅真彦 古川聖 古橋悌二 堀尾寛太
前田ジョン 前田真二郎 前林明次 松井茂 松川昌平 松村誠一郎 松本俊夫
真鍋大度 三上晴子 港千尋 三原聡一郎 宮原美佳 三輪真弘 迎山和司 村上泰介
毛利悠子 茂登山清文 森岡祥倫 森下明彦 森山朋絵 森脇裕之
八木良太 安野太郎 山川冬樹 山口勝弘 山本圭吾 山口崇洋(yang02) 吉岡洋 吉積健
暦本純一
渡邊淳司 渡邊朋也
ALIMO(有持旭) Christa Sommerer Georg Tremmel Laurant Minionou

第6章 成果

6.2.2 教育機関比較

このインターフェイス画面から、時系列に教育機関に在籍する教員や学生の関係性を直感的に把握できる。平成27年度本事業報告書に示した通り、1990年代以降に大学では情報技術を中心として、メディアアート関連の学部・学科・専攻の新設が相次いできた(表6-2-1)。

これらの開設時期に照らすことによって、教員の異動の流れや、学生の入学が集中する時期などインターフェイス表示における人物情報の布置の背景をみることもできる。以下、1990年代開設で先導的であった幾つかの教育機関を具体例として取り上げる。

表6-1 1990年代以降のメディアアート関連大学等開設時期(本事業調べ)

1990	武蔵野美術大学造形学部映像学科
1990	慶應義塾大学環境情報学部
1992	東京造形大学造形学部デザイン学科造形計画専攻
1993	名古屋大学情報文化学部
1994	慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科
1996	岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー
1996	IMI インターメディアム研究所
1997	横浜国立大学教育人間科学部マルチメディア文化課程
1997	九州芸術工科大学芸術工学部芸術情報設計学科(2003-九州大学)
1998	多摩美術大学美術学部情報デザイン学科
1998	東京造形大学造形学部デザイン学科メディア造形専攻(2003-メディアデザイン専攻)
1999	東京藝術大学美術学部先端芸術表現科
1999	武蔵野美術大学造形学部デザイン情報学科
1999	東京大学大学院新領域創成科学研究科人間環境学専攻メディア環境学
1999	東京工科大学メディア学部
2000	東大情報学環・学際情報学府
2000	中京大学情報科学部メディア科学科
2000	はこだて未来大学システム情報科学部情報アーキテクチャ学科
2000	早稲田大学大学院国際情報通信研究科
2001	情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科
2001	東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科
2001	女子美術大学メディアアート学科
2005	東京藝術大学大学院映像研究科映画専攻

第6章 成果

2006	東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻
2006	神戸芸術工科大学先端芸術学部
2006	札幌市立大学デザイン学部
2008	東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻
2008	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
2010	東京工芸大学芸術学部インタラクティブメディア学科
2010	女子美術大学美術学部アート・デザイン表現学科メディア表現領域

●武蔵野美術大学

1990年開設の造形学部映像学科には、山本圭吾、クリストフ・シャルルらの教員、カールスルーエ造形大学の留学から帰国した近森基が助手、その後非常勤講師を務める。

1999年開設のデザイン情報学科では菅野創が卒業(大学院はIAMAS、その後多摩美術大学情報デザイン学科助手も経ている)。視覚伝達デザイン学科にはIAMASから異動した古堅真彦が加わっている。

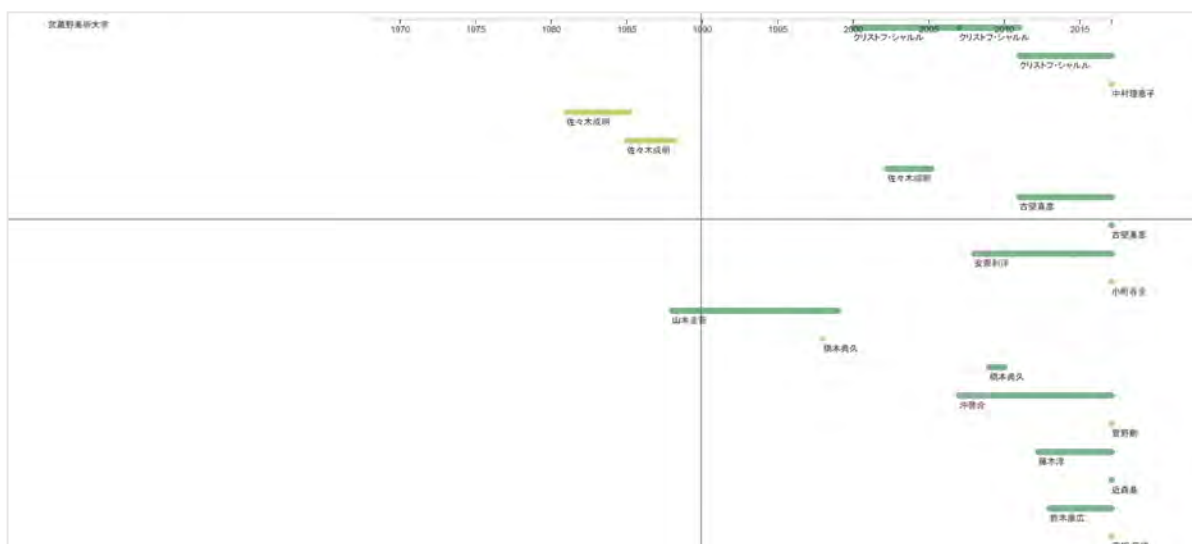


図 6-8 武蔵野美術大学

第6章 成果

●多摩美術大学

1998年に情報デザイン学科を開設。高橋士郎、伊藤俊治、港千尋、須永剛司、久保田晃弘、入江経一ら。その後、三上晴子、永原康史、寺井弘典らが加わる。三原聡一郎、毛利悠子、平川紀道、谷口暁彦、渡邊朋也、yang02らを輩出。

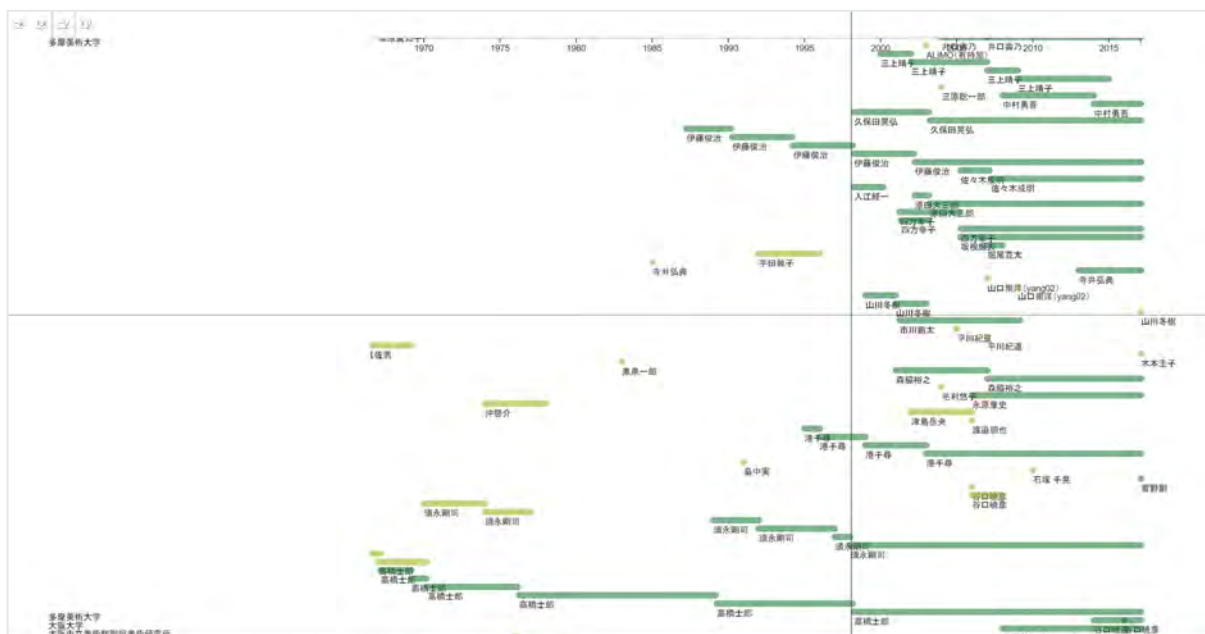


図 6-13 多摩美術大学

●東京大学

2000年に情報学環・学際情報学府を開設、原島博、河口洋一郎ら。工学系研究科、情報理工学系研究科などにもメディアアート関連人物が多く在籍。

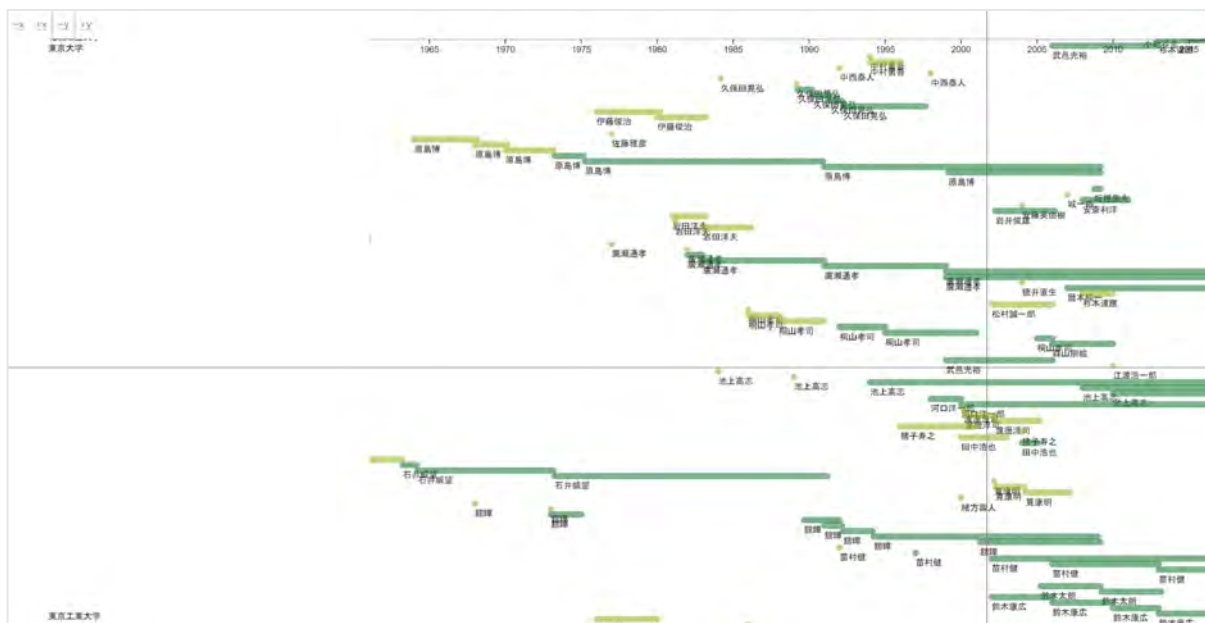


図 6-14 東京大学

第6章 成果

●東京藝術大学

1999年に先端芸術表現科を開設、藤幡正樹、桂英史、古川聖、伊藤俊治ら。2006年に映像研究科メディア映像専攻を開設、藤幡正樹と桂英史が移籍、SFCから佐藤雅彦、東大情報学環から桐山孝司が加わる。

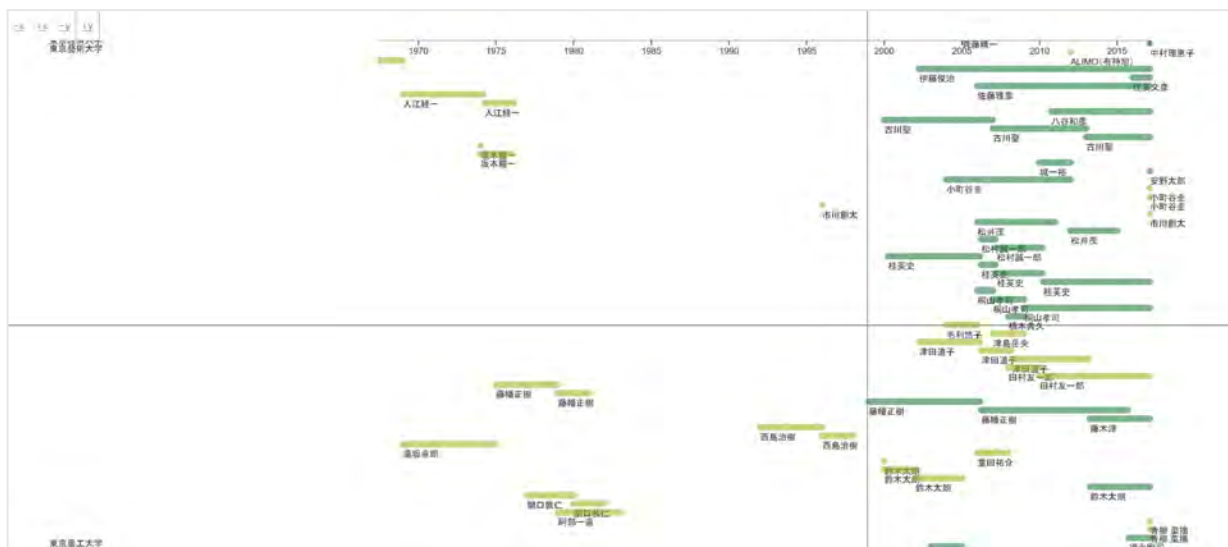


図 6-15 東京藝術大学

第6章 成果

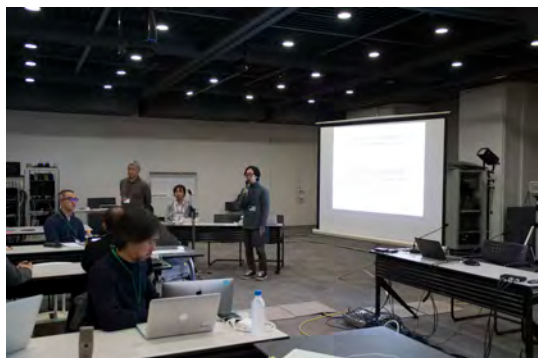
6.3 メディアアート文化史構築普及業務

2017年1月22日 日曜日 13:00～17:30

NTT インターコミュニケーション・センター[ICC] 4階特設会場にて

平成28年度 文化庁メディア芸術連携促進事業ワークショップ

「メディアアート文化史構築のためのデータベースとインターフェイス研究会」を開催した。



- 申込者 30名
- 出席者 24名（早退1名、聴講1名）
- 見学者 12名

図6-16 オープニング風景

●キーノートスピーチ・分科会の説明など 40分

プロジェクトチームの関口、細谷、高橋、田中が、本事業の概要から調査ターゲットやメディアアート文化史の考え方、インフォグラフィックスと本インターフェイスデザインのアプローチとその利用方法など、発表した。

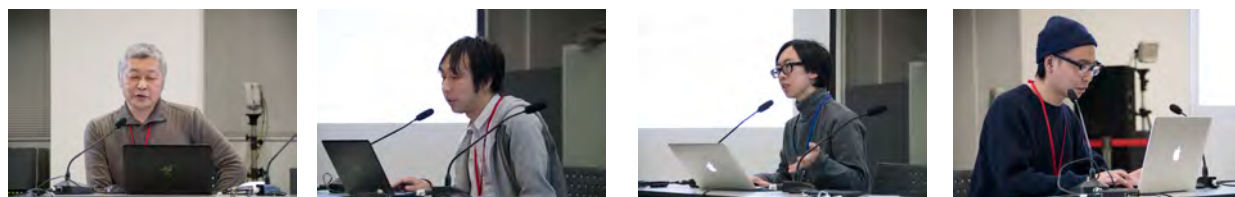


図6-17 キーノートスピーカー 左から関口、細谷、高橋、田中



図6-18 会場全体風景

第6章 成果

●トライアル 15分

参加者にメディアアート文化史インターフェイスを各自で操作、探索をしてもらい、データベースを俯瞰してもらった。

●テーマ説明 10分

ファシリテータ紹介とそれぞれから各分科会テーブルのテーマを紹介。



図 6-19 ファシリテータ紹介
左から原島大輔、秋庭史典、水野勝仁、松井茂、永原康史

●分科会 第1セッション 50分
参加者にそれぞれの興味のある分科会テーブルに着席してもらった。各テーブルで自己紹介の後、ファシリテータの進行により、テーマに沿った形で問題提起や状況判断をしてもらいながら、議論をすすめた。



●分科会別発表 20分

参加者から出てきた問題提起や、課題などをそれぞれ挙げて、次のセッションのテーマについても提示した。

●分科会 A-1 「インターフェイス インフォグラフィックスの視点」 永原康史

分科会Aでは、ビジュアルライゼーション、インフォグラフィックスをテーマに話をしました。

現在は年表を軸として制作されているんですけど、年表以外の取組は何かという話から、コンテキスト、文脈をどうふうに見せていくかというようなことへの改善があるのではないかと。

時間がたつにつれ知っている人が減ってくる、例えば10年、20年後、50年後となると、半分以上の人たちが分からなくなってくる時に、作品等々の紐づけというものも必要なのではないかと。

第6章 成果

その前にデータベース、ビジュアライゼーションする手前のデータベースというものがありますから、その構築方法というようなものも少し考えなくちゃならなくて、それは人的に生成していくのではなくて、自己増殖的に生成されるものでなくてはならないだろうと。そうしたときに、これから自己増殖していく情報の真偽をどのように判断していくかということが、大きな問題になるであろうと。

もう1つ、このテーマそのものへの関心の設定というものをどこかでしていかないと、きちんとした可視化はできないのではないかと。例えば図書館に行く目的というものを明確にしておく、というようなことと同じような意味合いで、今の状態、つまり、教育機関や研究機関というものからメディアアートへ行く、ということに限定して議論をした場合でも、その拡張性としては、アーティスト以外の関係者等々の整理とか、その関係性の構造ですら、そういうものを作っていかななくちゃいけない。

今のバーチャートというシンプルな形が適切かどうか、という再検討が必要だろう。関係性以外に地理性、大学や研究所の所在地、及びそのアーティストの出生地等々の地理性というものも、現在の情報からだけでも加えられるのではないかと。あと、ムーブメント別、系統的に、ざっくりばらんに師弟関係であるとか、影響関係であるとか、そういうものを可視化しやすいのではないかと。ただ、そこを注力して、シソーラス的なものになってしまうと、ちょっと意味合いが変わってしまうので、そういう注意は必要である。

編集されたビジュアライゼーションというものを考える中で、定期的に情報がニュートラルに並んでいるという状態から、オープンにアクセスするというようなことも可能性としては考えられるのではないかと、ということから、このシステムを開発した田中さんが、以前開発した「恋する科学芸術アーカイブス」(<http://whereartandsciencefallinlove.org/>) というものを例に、そういったニュートラルに併記されていく情報の可能性というものの検討という話をした。

●分科会 B-1 「メディアアート史と研究教育機関」 松井茂

美術史との接合ということから、戦後日本美術という観点で言うと、割と一般的な研究の方向性、どういう作家が今まで過去に存在したかというような観点から話を始めたんですけども、例えば「実験工房」というのが1950年代にあって、というような話から始まるんですけども、だとすると皆「非アカデミズム」の人たちであると。そうなったときに、このデータベースが「大学」を一つの基準にすると、そういった作家がどこに含まれるのか、若しくはインディペンデントで活動してきた、それをむしろ選んできている作家たちというのはどうやって扱われるのか、ということを最初に問題提起として私から話を始めました。

その後出てきたのは、今、海外から戦後の日本美術という、近年、特にこの5年ぐらい、MoMAを始めとしたニューヨークを中心にしたアートシーンで、非常に大きな展覧会が行われていることもありますし、近年、海外で戦後の日本美術の研究というのがたくさん発表されているっていうところを考えると、人名のローマ字化と大学の英語表記ぐらいで十分なんだと思いますけど、海外に発信できるようなところはやった方がいいんじゃないかという話。

それからですね、「メディアアート文化史」という言い方をあえてされているところから言いますと、もし、その戦後日本の中で考えたら、大学という空間が果たした役割を一方で明らかにするところもあるでしょうし、それと同時に、普通の今までの研究の視座からは見えなかった関係性、コンステレーションを作る道具にすることはできないか、という方に議論が、文化史という言葉にむしろフォーカスすれば、という話ですが、ということはお出してきました。そう考えたときに、大学という観点やメディアアートということがインターフェイスになるのではなく、データベースの一つの作成時には、メディアアートという観点から更にいろいろ遡る周辺領域を網羅的に

第6章 成果

データ化、情報化していき、最終的なインターフェイスとしてはもっとメディアアートと言う言葉、1990年代に特に出てきて、今に至っているような、ある種不確定な、こういった言葉に余り拘束されずに展開できるようなインターフェイスをもっと複数作っていくという方向性もあるんじゃないかという話も出ました。

それに加えて、今年で2年目ということで、研究費とか外部資金的なことがあるにしても、こういった情報をシェアしていくような、研究者がシェアしていくような場、何らかの形で継続できるような、研究者にその関わりたくなるような状況を作っていく必要があるんじゃないか、というようなことも議論としては出ました。

それと、これが続けていくということも含めてにも関わらずですけど、「メディアアート史」という言い方ではなく、既にある「映画史」だったり「写真史」であったり、既に形式、正史というか、まるまるの歴史がある分野の情報を網羅的に入れていくということによって、むしろメディアアートが浮き上がってくるという見方もできるんじゃないか、そういうデータベースの構築の仕方もあるんじゃないか、という話も出ました。

年齢層が高いチームだったのか分かりませんが、一人、1994年生まれの学生がいて、彼が最後にまとめて話されていたのですが、1994年生まれだと、教科書になっているような美術史は分かるけれども、それ以前のメディアアートと呼ばれるような歴史は見えてこない、と。むしろ正史と呼ばれるようなかつちりしたような歴史ができるよりかは、いろいろな傍流の歴史の束、というのは僕が勝手にまとめた言い方ですけども、そういう1つの歴史ではなく、複数の歴史が積層しているようなインターフェイスというかデータベース、いろいろな分野のデータベースを元にしたインターフェイスデザインみたいなことになっていくと、新たな活用の方向というか、展開があるんじゃないか、という話になりました。

●分科会 C-1 「データベースと記述」 水野勝仁

まずネットとアンソロジーという、今、リズムがやっている、初期のインターネットアートから今を繋げる2年間に及ぶ展覧会の紹介をしました(<http://www.newmuseum.org/exhibitions/view/either-we-inspire-or-we-expire>)。それは1週間に1作品ぐらいが挙がっていく、作品ベースの展示なので、今回の人物、教育とは全く異なるものなんですけど、なぜ紹介したかという、作品と作品にまつわる作者へのインタビューやその批評稿などのテキストが一緒にまとめられて、膨大な記述が背後にありつつ、インターフェイス上では作品と膨大な記述からの一部の囲み記事、新聞のようなインターフェイスの作り方をしている展覧会だったので、今回の現時点だと人名と学校名だけのデータベースの記述と、記述量から何かが見えてくるんじゃないかと思って、まずたたき台として紹介しました。

もう1つ、ネットアートベースっていう、ネットアートデータベースオルグ(<http://net.artdatabase.org/>)というのがありまして、YouTubeを使って、ネットアートの作品を体験しているときのスクリーンショット、動画と画面をキャプチャしたものと、それを使用している、コンピュータを使用している、まさに体験している人を肩越しから画面とその人の動きを記録して、それをYouTubeで2つ画面を並べて提示する、というデータベースがあるんですけども、それを紹介しました。これは何でかという、インターネットとかネットアートとかインタラクティブなものというのは、体験性が重要なんじゃないかという私の思いもあり、こういった体験性をどうデータベース化するかという一つの例として紹介して、それを元に議論をしていきました。ネットアートデータベースの方は、誰もがそこで書き込みができるものになっている、書き込み権限が与えられているデータベースなんですけども、じゃあそれは何で書き込み権限を与えられているかというと、映像という、どうとでもとってくださいとしてしまえば客観的なものが残せるから、ということです。今回のデータベースのようなテキストベースになった場合は、誰に書き込む権利を与えるのかというのは、一つの問題になってくるんじゃないかと。多くの人に、

第6章 成果

みんなにやってもらえれば、それはどんどん生成していくかもしれないけど、もしそこで作家が主観で直してしまうということが起こった場合には、それは事実ではなくなるかもしれないということですね。そこに批評家とかどうやって入れ込んでいくのかというのは、書き込み権限が与える範囲というのは考えないとはいけないだろうということと、メディアアート、多くの人がまだ存命している中で、更新履歴をどのように扱っていくのか、ということです。これはちょうど ICC のリニューアルに関わった萩原さんからなんですけど、今の ICC のサイトは、個人のプロフィールの所にはカッコで小さく「2016 年」とか「2017 年」とか、プロフィールが更新された年が書いてあって、生きている人物というのはどんどん情報が変わっていく中で、ある時点で終わってしまう。それでいいのか、ということです。まさにこのデータベースが扱っている人たちっていうのは、まさに今も更新され続けている人の中で、先ほどの松井さんの話にも繋がるかもしれませんが、続けるという部分で更新履歴を常に残していく必要があるのではないか、ということです。

そのデータベースを元に、メディアアートの文化史を構築するとすると、メディアアートの特性って何だろうかとか考えたときに、記述として入れるのは、OS とかソフトウェアの部分を入れる必要があるだろう、ということは強く出ています。特に、メディアアートにおいては、風化が早い状況で、保存しにくい、という状況の中で、メディアアートではコンピュータという言葉で示してあるけども、それでは何も示していることにはならなくて、その中の OS を書かなければ意味がないんじゃないかな、ということです。人物ベースじゃなくて、作品ベースの話になっていたんですけれども、人物にしても作品にしても、それがどう影響したのか、という影響関係をそこには記述すべきだろうと、記述した方がいいだろうと。今の段階だと、このデータベースを使って、それ知ってる人はそうだよって言えるかもしれないけど、全く知らない人を見ると、それがかぶったとしても、さっきの高橋さんが言ったように、直接的な関係があると思われてて、実はないかもしれない、そこにはちょっとしたエピソードとかを記述する必要があるんじゃないかと。その人物なり作品なりが、そういった記述を元に、今現在、未来に影響を与えたのかということを書いていく、何かインターフェイスの工夫なりが必要で、そういったものは本人のインタビューなどがなされているので、それをうまく利用したらいいんじゃないかということと、本人のインタビューだけでいいのかということ、関連文献といったものをどこまでこのデータベースの中に入れるのか、今も ICC のデータベースは入れてますけれども、メディア芸術祭もそうだし、もしかしたら大学の中にある、多く近頃書かれているメディアアートの論文にもリンクを貼るべきではないのか、と。じゃあ大学内という、アカデミックなものだけの情報をそこに入れればいいのかということ、メディアアートとかコンピュータに対して、また違った角度から書かれているブログとかいうものはどうやって扱ったらいいのかという部分も出てきています。よくそのインタビューとか、作品と論文に対して、本人のインタビューはまず必要だろう、批評レイヤーがあった方がいいということ。それと作品という記述のところ。なので、作品というものの客観的なデータを作りながら、その上にレイヤーを分けて、そこに対する本人のコメント、インタビューと批評のレイヤーもそこにやって、重層的に見ていく必要、ということですね。

データを 1 か所に集めよう、ということも大きく議論に出ました。これは案として、提案がなされていたものなんですけども。データを 1 か所に作って、作品情報として譲れないものは、客観的にそこに 1 か所にどんどん入れ込んでしまおう、ということで、作家名、タイトル、発表年月、発表場所、特に巡回情報というのが特に重要なんじゃないかと。その後の影響関係、作品による影響関係がそこから分かるんじゃないか、ということです。あとは OS や機材というのを今回は入れた方がいいだろう、ということでした。他に、その作家、作品だけではなくて、その作品の前後にある大きな事件性があるもの、というのを目印に入れておいてあげると、作品の影響関係とかも更に分かりやすくなるんじゃないかということでした。以上です。

第6章 成果

●分科会 D-1 「メディアアート文化史と美学」 秋庭史典＋原島大輔

原島

分科会 D の方では、主に文化史と美学の研究への活用という観点から話を進めていこう、という大まかな流れの中で考えてみました。大きく2つに分けると、文化あるいは文化史の捉え方ということで、データベースの作り方というのは2つの議論に分かれるかと思います。文化史の捉え方としては、わざわざこのデータベースを使って研究するというは、既存のデータでは捉えきれないような何か、例えば作家や地理性といったカテゴリーでは捉えきれないような何らかの共通性、そういうものを文化として考えて、可視化できるように、どんなことができるかという方向で、インターフェイスであるとかデータベースの構築などを発想してもらったらどうだろうか、という、そのような考え方。例えば作品の潜在的な背景や何かとか、テクノロジーの歴史やつながり方、それから資本の歴史ですね、お金、資本史や何かの、そのメディアアート文化史という概念の文化に関わる、政治経済や思想や環境なんかのそういう隣接するような歴史というものの次元というものをどのように重ねていくか、ということを考えないと、文化史研究に使えることはないのではないか、そういうような話です。

もう1つ、データベースの作り方、見せ方としては、実際的な面として、現在進行形で起こっているメディアアートというものを、文化史をデータベースにするということは、既に分科会 ABC の皆さんも幾つか触れていましたが、これからどういうふうにデータを追加していくかというときに、例えばユーザーが追加していくとか、インターネットをクローズして自動的に拡張していくとか、いろいろな方法があると思うんですけども、そういうものをどのように整理するかということ、今後その作品に対する観察の観点や何かに変化していくことまで含め合わせて、割とある程度フレキシブルな、対応可能なデータの項目やカテゴリーを考えないといけないのではないか、ということが1つ。あるいは、そういうふうにユーザーが参加できるということで、その研究の中にもオープンサイエンス的な感じで文化研究者や美学者だけでなく、研究を、文化史というものの研究を開いていくような方向性も視野に入れなくてはいけないのではないかと。あるいはそのデータベースの作り方という点では、例えば今のところ非常にシンプルなデータで、数も割と把握可能な数ですけど、これからリンクドオープンインターフェイスということで、膨大なデータベースへ広がっていくことで、そのビッグデータを活用して、これまでの研究者の肉体的な感覚では捉えられなかったような、作品や作家のつながりやスタイルっていうものを抽出するようなこともできないだろうか。ある程度、その今後の要望というか、ふわっとした期待みたいなものを掛けつつ、いろんな話が広がったので、そういう観点ですね。とりあえずデータいっぱい集めたら、何か出てくるかもしれないというようなところですね。そういうのがあると、文化史と考えたときに、常にこの作品とこの作品が重要だというふうに言われている作品じゃないようなところに、何らかの歴史の特異点を発見できる、そういう文化研究のためのツールになるかもしれないと。

もう1つ、スケールの問題ですけども、今は割合10年単位、個人史の単位で見えてますが、これを例えば人類史であるとか地球史とか宇宙史とかの、幾つかのスケールにレイヤーというか連続的に表示のスケールをかなり大きく変えていくような見方をして、割合長い歴史の中で「日本メディアアート文化史」を位置づける、ということができるようデータベース、インターフェイスになると良いのかなと。とりわけメディアアートというのは、そういう宇宙史にも関わるような作品はあるわけですから、そういうスケール感というのは非常に重要になってくるかなと。

●第2セッションのテーマ紹介

●分科会 A-2 永原康史

分科会A-1は、インターフェイスというテーマというのを、今ちょっと気付きました、インターフェイスについてのお話を、後半はしていきたいと思います。ビジュアライゼーションについて話をしたので。そのビジュアライゼーションで話したときに、最終的にはこの情報フェーズの拡張とそれに伴う構造、地理性や関係性をどのようにつけるかという話とか、最後には地理性とか関係性をつけてしまうとそこにストーリーというものが存在しますから、そういうのを排除して、ニュートラルに並列に、情報を並べる方法もある、というところで終わりましたので、そこを受けて。

あともう1つ漏れたなと思うのが、インターフェイスとコンテンツの親和性ですね。要するに、教育機関や研究機関というアカデミックなところとメディアアートというのを結ぶことによって、これ結んだことは互いに意味があって、そういうところで育ってきたところのアートだからだと思うんです、在野ではできなかったと思います。で、そういうことへの親和性をインターフェイスに持たすかどうか、という話が漏れてたかなと思います。ちょっと話し漏れたそういうテーマと、インターフェイスの大きな変化が起こるだろうと予想されます。例えば CUI から GUI へ起こっているような変化が、近年起こるであろうと。そういうときに、そういう先端的な、技術の先端的なところを捉えてきた事象を、データベースのインターフェイスをどのように変えていくべきか、というところまで議論ができればと思います。

●分科会 B-2 松井茂

どこの分科会も、実際のデータ構造、データをどう作るかという領域の話になったと思うんですけども、そういった意味では、メディアアート文化史とは何か、ということ自体を話すことにします。

●分科会 C-2 水野勝仁

Cは、批評ということが出てきたので、データベースに入るか入らないかは別として、僕はメディアアートの周りで一番不足しているのは批評、その周りのテキストを生成する人だったり、そういった考え方だったりすると思われるので、データベースという話から離れるかもしれませんが、メディアアートの中でどのようにして批評のレイヤーが作れるのか、ということを考えてと思います。

●分科会 D-2 秋庭史典

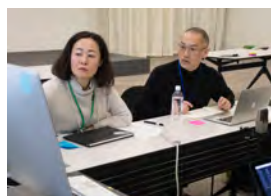
先ほどの議論の中で、文化史に寄ったので、もう少し美学寄りのお話を今度はしたいと思います。それでメディアアートの評価ってやっぱり難しいよねっていう話がありまして、評価の方法とか価値という話、それが先ほどの原島さんの話にもありました、人間がしない、人によらないということに結び付けたらどうなるかな、ということを考えてみたいと思います。

第6章 成果



●分科会 第2セッション 50分

参加者が新たに興味のあるテーマに合わせて、分科会のテーブルを自由に移動してもらった。全体の3分の2程度の参加者が移動。全体的に積極的な印象で、各分科会でのディスカッションが進んだ。



第6章 成果

●分科会第2セッション発表 20分

ディスカッションされたことをファシリテータにまとめていただいて、それぞれの分科会で協議されたことについて発表していただいた。1分科会あたり5分ぐらいの発表。

●分科会 A-2 「インターフェイスとコンテンツの親和性」 永原康史

コンテンツの親和性の話があったかどうか分からないですね。インターフェイスについての議論から入りました。そもそもデバイスとして、今現在のこのチャートというのは、ポインティングデバイスを対象にして作られているんだけど、もう今こういう、ウェブで情報を見るのは、ポインティングデバイスよりもタッチデバイスの方がはるかに多いですよ、というところからスタートして、もっと高解像度大画面のデバイス、表示というのを対象にした場合、そもそもインターフェイスというのがいらんんじゃないか、と。一枚にドンと見せて、近寄ったり離れたりにして見る、そういうもので済むんじゃないかな、という話からスタートしました。実際に中高生などは、キーボードで打つよりもフリック入力の方が早かったり、得意だったり、あるいは直感的に、身体的に、例えば3次元情報とか時間軸の情報とか、あるいはさっき問題にした関係性とか地理性とか、そういう次元が変わるときに、切り替わったときに、直感的に理解できるようなインターフェイスが必要なんじゃないかと。

そもそも、最近物を調べる、探すときには、ファイルを整理したり、フォルダを整理したりしない。ぐしゃぐしゃに放り込んで、テキスト検索するのが普通であると。インターフェイスというのも、GUIからもう1回CUI的な、対話的なインターフェイスに変化していく、ということも考えた方がいいのではないかと、ということですね。

情報っていうのは、見に行く人、見にくる人の情報っていうのは、意外とたくさんインターネット上にありますから、誰が見にきたということで、その人の情報を提示したり、その人によってインターフェイスが変わったりすることも可能じゃないかと。最近の研究では、見にきた人に質問を3問ぐらいすると、大体その人のリテラシーなどが分かって、その人にふさわしいインターフェイスを表示することも可能なのではないかと。あるいは、メンタルモデルという考え方を導入して、粗い振り分けをして、それに対応するインターフェイスも考えられる。例えば音声理解が得意な人と言語の理解が得意な人、そういうふうな振り分けというのも大きく考えて、違うインターフェイスを共有することができる、インターフェイスの出し分けということができないのではないかと。そういうものの危険性としては、関係がない情報を拾っていくという、発見していくことが欠けるのではないかと。そういうのを担保しながら、インターフェイスを考えられないかと。人はどんどん物ぐさになっていて、現在もクリックするのが面倒くさい、ということが起こっているので、アクセスしないでも情報を得られるような、極端にいうと余った時間、トイレの時間や風呂の時間でも情報が得られるようなインターフェイスが必要じゃないかと。



第6章 成果

もう1つ、インターフェイスの手前にデータベースがあるんですけども、データベースの情報の提出の仕方、情報を集めるときの情報の集め方、作り方、情報を作るというデザインから入るということから考えなくてはならない。それにはアーツカウンシル東京が作っている「アート・アーカイブ・キット」(<http://www.art-society.com/parchive/kit>)とか、アーカイブのためのツールがある。そういうものを参考にしながら、例えばメインのキービジュアルと15秒のムービーというのをマストにして、制作していく、というようなことも必要ではないか、ということですね。

でもやはり、アクセスに応じて、情報の粒度を変えて、その粒度によっての階層化していくとか、そういうインターフェイスとか、あるいは人間関係とか在籍関係だけでなく、テクノロジーや道具、ツールというものの関係性も知りたい人も多いであろうから、関係性を作るインターフェイスというの必要であろうと。それも興味・関心に応じて編集していく必要があると。その編集機能をどうやって作るかという議論の中で、例えば映像にタグ付けしていったら、そのタグによって映像を集めて自動編集していく、というようなことも今の、現在の技術では簡単だと。その編集の入る場所、量というんですかね、そういうものを視野に入れて、それをデザインしていかないといけないんじゃないかなというところでまとまりかけたんですが、最後にやっぱりターゲットユーザを決めないといけないんじゃないの、という話が出てきて、例えば粗い振り分け、先ほど言ったメンタルモデルというようなものの振り分け、の中で有効になってくるんじゃないか、という議論になりました。

まとめとしましては、個別に情報を与えるというのと、そのデバイスによってインターフェイスを変えていく、あるいはユーザによってインターフェイスを変えていく、というようなことが可能なのではないかと。だからと言って、そこに欠落するもの、例えばそういう発見性とか、あるいはターゲットユーザを決めるというのは経済性だと思うんですけど、お金じゃなくいろいろなコストの問題ですけども、そういうようなものも、今のところはまとめて考察していかねばならないだろう、というようなことになりました。基本的には、音声やテキストによる会話、対話性というものをキャラクターベースとユーザインターフェイスのように、対話性というものをもう1回このGUIの中に復活させていくというようなことが骨子だったかなと思います。以上です。

●分科会 B-2 「メディアアート文化史とは何か」 松井茂

分科会 B は「メディアアート文化史とは何か」というタイトルで、議論をしました。メディアアートとは何かとか、メディアパフォーマンスは何かという議論を、去年2回そういうシンポジウムをやって、またメディアアート文化史とは何かというのを、自分でつい思わず口をついてさっき言ってしまったんですけど。自己紹介を一通りするような流れの最初の議論の中で、大きな話、大きなテーマにしちゃいましたね、というところから話がしま



たんですけど、実はその後の C、分科会 C と同じようなテーマに徐々に移行しました。というのもやはり「メディアアート文化史とは何か」ということを議論する段階で、そもそも批評がないんじゃないか、メディアアートという言葉自体の、これも神学論争のようにずっといわれることなんですけど、メディアアートという言葉が指す範囲は何か、でも逆に、今回のインターフェイスを見て、こういうタイトルの会を催すと、どうしても見ているうちに段々そういう気持ちになってくるし、実際そういうものでしょう。なので「メディアアート文化史と

第6章 成果

は何か」と言いつつ「メディアアートとは何か」という、そのメディアアートらしきものをどう、言葉は流通しているけれども、我々はそのドメインというかその場所を決めていくことができるのか、というような話になっていきました。他方で、でもこの議論なんか20年ぐらい続いてない？みたいな話と、バイオアートという言葉が最近使っても、これは何を指すの、これは20年とは言わないけど10年ぐらい続いてるんじゃないの、みたいなことが出てきました。

あともう1つは、もう1つはどうか、同じ流れでですね、映像はメディアアートと言えるのか、ビデオアートというのがあったよねみたいな話から、映像はメディアアートと言えるのか、何をメディアアートって、自分がメディアアートと思ってない作家も、メディアアートって外から言われるって、それを作家個人がどう受け止めていくか拒否するかみたいな、そういうやりとりがいろいろ作家にとってはある、という話が何人からか出たんですけど、それと同時にこれは議論したことではないんですけど、感想として言うと、作家個人が自分をどういうふうに位置付けていたか、みたいなことが情報として、何らかの方法で蓄積していくといいのかな、と非常に思いました。

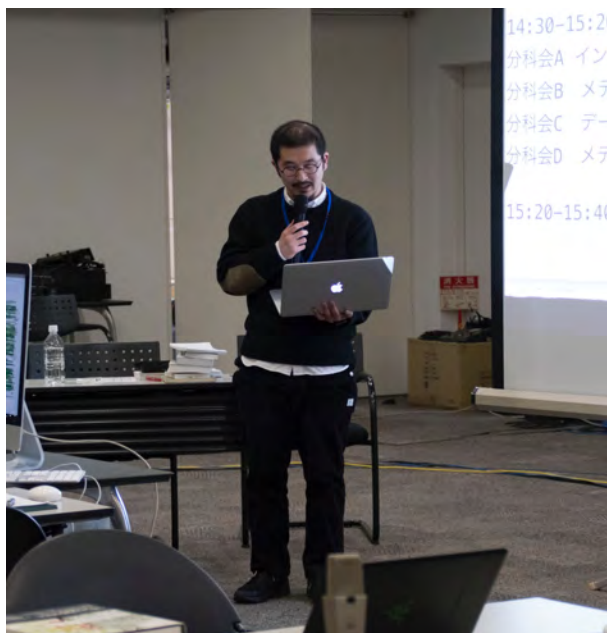
それと同時に、メディアアートという言葉自体が、これはビデオアートとかミニマルアートとかコンセプチュアルアートとかポップアートとか、いろいろ何とかアートという言葉は20世紀ずっとあるわけですけども、それは大体の場合は主題若しくはメディウムを指し示す、何とかアートなわけですけども、メディアアートという言葉はそもそも批評を放棄している言葉というふうに見なすこともできるのではないかと、というようなことを言ったところ、それは日本と海外の間に温度差があるのではないかと、言ってみればニューメディアアートというのが、我々が議論しているメディアアートなのか、みたいな話も出てきました。これは文化庁でメディア芸術という言葉はどう扱うかという、一方で何回も議論されている話だと思いますけれども、メディアアートという言葉が投げたとき、その周辺に広がっていく波紋みたいに、ある範囲がメディアアート文化史と言われている部分だし、そういう領域、余り限定するというよりかは、広がる部分をどう扱っていくのかということが、恐らく批評になり、研究に転嫁していくのではないかと気がします。

それと、あともう1つは、ある種の定義というか、議論の中で産業であったりエンタテインメントであったりとかっていうのを峻別(しゅんべつ)するというのが、むしろ批評の在り方を阻害するというか、批評という、批評は次の分科会Cでも話に出ると思うんですけど、今逆に批評が余り盛んじゃなくなっているという状態が、大学に依存した形でメディアアートというものが発達して、領域細分化が進んでいる結果、それに対して言及できる批評といった行為自体が、批評家自体が困難になっているというよりも、例えば編集者であったりとか出版社の側がむしろ、こういうのは専門のこういう人に頼みましょう、みたいな形になっていたり、批評というのは本来は非常に広い、まさに文化史的な観点で成立していたものであると思うんですけども、それが大学に依存する形で美術、技術が発達してくると、それ自体の専門家じゃないと批評も行えないという状態が起こっているんじゃないかと。今回の研究と直接それがつながるか分からないんですが、ある種文化史的なというか、広がりを含めて今一度取り戻すというか、批評的な現実空間に取り戻すような方向として活用できればいいんじゃないか、というのは、最後に僕の感想です。

第6章 成果

●分科会 C-2 「どのように批評のレイヤーを作るか」 水野勝仁

もう分科会Bが批評について語ってくれたんですけども、分科会Cは批評のレイヤーをどう作るかというテーマで始めましたが、最初の自己紹介の段階から、批評はできないという方向に行ってしまうと、何でもかと言うと、メディアアートの作品そのものを体験するということがなかなかできない、テキストを読むということに比べて、作品体験という部分で余り恵まれていないということと、世界中というか、日本も含めてその場所に行かないと見れないということがあって、死角があると言われている、全部見てないっていう負い目があるんじゃないかということと、そこで作品に使われている技術はアーティストの方がよく知っているということで、相手の土俵の上で相撲を取るのかみたいなことが言われていました。実際、批評が残っているかという、研究していく上で、いろんな展覧会とかの展覧会評とかいう、ICCのような機関のテキストは残っているけども、それは批評の一步前に止まっているものが多い。紹介として有益だけれども、批評として使えるかというところが言われたりしました。作品そのものが体験とその技術がそこに阻んでいるというのが、大きな一つの、批評のレイヤーを作



るかという問題以前に、批評をどうするかという時点で、そこが大きく阻む情報になっている。

だったら記録映像は YouTube とかでたくさん見れるじゃないか、ということになったのだけど、じゃあその記録映像を見たこと自体が体験と言えるのかといった時点で、分科会の中に寺山修司を研究している方がいて、寺山修司の記録映像をすべて見るということになれば、そこには映像の記録的価値は出てくる、それを一次資料と捉えて、そこから研究を捉えることはできるけれども、撮影者が NHK であるとか、何かを客観的に残そうとして撮影されたものであれば、それは資料として役立つかもしれないけれども、作家本人が自分の作品をよりよく見せるような感じで撮影をされたものが YouTube にアップされ、それを見て、批評できるの

か、その映像が記録資料として価値があるのか、と言われると疑問符がついているということで、寺山修司などの記録映像をすべて見るという感じと、作品の記録映像とはもちろん一緒くたには扱えない、と。

あとメディアアートが商業化しているのではないかと、商業化している流れがあると。だからこういった言説とか批評が必要なんだというのがあって、更にそうやって批評が必要だから、今やっているデータベースも必要だという意見も、批評が困難という中でも、まさにメディアアートが商業化しているような今だからこそ、メディアアートがどういった位置づけにあるのか、というテキストが必要なんだという意見もありました。ただしこの意見に関しては、伝統芸能なども商業化していった中で生き延びていったこともあると考えると、メディアアートの商業化もその1つの流れなんではないか、とされています。

ここまで来て、批評とは何か、ということになったときに、ある人から、物事の考え方を考えるようなクリティカルな言説だ、と言った言葉が出てきました。クリティカルな言説とはまた離れるんですけども、今回やっているデータベースっていうのも、今まで見えなかったものをデータベースの関係性から可視化した部分から見えるということは、批評とはいかなくても、ある種の見方を提供するのではないかと、ということになりました。それでこの分科会のタイトルに批評を入れたのは私水野なんですけども、僕もいっぱい文章を書いているんですけど

第6章 成果

も、この言葉を受けたときに自分のやってるのが批評ではないな、と思った訳です。何かテクノロジーを用いた作品に対する見方を提示する言語を作っているなど、これは個人的な感想ですけど。

あと議論の中で印象的な言葉だったのが、iPhoneとか電車とかという中にテクノロジーが詰まりすぎているということです。そのテクノロジーより人間の方が鈍化していつてことを指摘するような言説がない、ということで、そういった部分には批評も求められているけども、そのテクノロジーそのものが今ここに蔓延(まんえん)しているというか、隅々まで行き渡っている中で、そのテクノロジーを前提として語るといったことで、メディアアートの批評というのは本当にありえるんだろうか、ということも語られた結果ですね、レイヤーを作るのかという以前に、メディアアートに批評が可能なのかという問題に終始したというところで、私の力量の不足なところですよ。

あと面白かった、興味深かったのは、あのデータベースから人の関係性が分かって、その中から人との関係を表したときに、個人的に面白かったから話しているだけかもしれないけども、作家が持っている関係をどう扱うのかというときに、蔵書研究、その人が蔵書で何を持っていたかというのが出て、メディアアートなのに蔵書研究って全然似つかわないなあと思っていたところで、その言葉が結びついたのがとても面白かった。

あとこれも示唆的なんですけど、今スマホの段階、を一つの完成形と捉える人もいるだろうし、もう1つは、この段階こそが映画ができるちょっと前のいろんなガジェットが出ていた段階にやっとなったんではないか、という所です。となると、映画になった後に映画批評が花開いたように、メディアアートというのも実はこれから出てくるんじゃないか、ということもここから考えられるんじゃないか、ということです。以上です。

●分科会 D-2 「美学 メディアアートの評価、価値」 秋庭史典+原島大輔

秋庭

秋庭が主観的な説明を述べた後、原島さんがきちんとした感想を述べてくださいます。先ほどから批評の不在というのが言われていましたけども、美学の不在もやっぱり指摘されました。特にビッグデータの時代というのは、例えば美学っていうのは芸術の価値とは何か、価値ある作品とは何か、ということ語ってきたんですけども、ビッグデータの時代というのは、データ処理をした後に価値が見えてくるものであって、先にあらかじめ価値がある、ということではないわけですね。そうすると美学いらんんじゃないか、とも思ってしまうんですが、でも皆さんから問われたのは、メディアアートって作品をどう評価するのか、技術的評価と芸術的評価は何が違うのか、と言うようなことを突き付けられまして、むしろ私はきちんとした答えをこれから考えていかななくてはいけない、と反省した次第です。それからもう1つ、先ほどのセッションでBのテーブルに出ていた話かと思うんですけど、このデータベースとインターフェイスができることによって、今までの美術のカテゴリー付けとか美術の価値観、それを元にした各種ミュージアムのアーカイブというものの分類体系だとかいうものが全部ひっくり返ることが起こるんじゃないか、そういう意味での価値の転倒が起こせるのではないか、という期待がこのアクティビティに持てるのではないか、という意見がありました。それは面白いと思いました。あといろんな話がありましたので、原島さんをお願いしたいと思います。



第6章 成果

原島

大きく分けて分科会 D の、メディアアートの評価と価値っていう話の発端が、ファインアートとメディアアートの違いで、メディアアートの場合は社会プラス技術についての、技術そのものが評価するっていう、自己言及的な矛盾という困難というのがそこに存在しているということが、メディアアートの批評や価値の難しさの一つ



あるであろうと。ここを、技術を技術として評価する、ある特定の技術がその価値を持ち始めるという転換点を見つけ出せるようなデータ作りというのができないか、というそういうアイデアが基本にありました。それとさつき秋庭さんがおっしゃいましたが、美術のカテゴリーがいろいろ更新されていくところをデータベースによってできないか、例えば1つの案としては、他の分科会の中にも出ましたが、いろんな分野の複合枝としてデータベースを作っていくと。そのときに恐らくXY軸のデータに全てを落とし込むというのは、見え方として使いづらいと思う。

その場合データ自体は多次元的に用意しておいて、ユーザーが好きなように二次元だの三次元だの、あるいはもっと多次元のベクトル交換を作って、研究したい人が素直にできるように、いっそ全部入りのデータベースを作ってしまうのも良いのではないかと、というアイデアが出ました。

それからあと、何をデータとするかというところで、データベースと何か作品をアーカイブするという問題、体験が関わってくるメディアアートをアーカイブすることはそもそも難しいんですけども、そもそも体験みたいなものがアーカイブできるのか、あるいはアーカイブが必要なのか、という議論になりました。つまり、体験をアーカイブするということに引っ張られて、そのアーカイブあるいはデータベースが駄目になるということもある。ライブなものというのは保存できないものであるし、歴史は記述するというのは、距離をとって、生きていないものとして記述しなくてははいけないので、そこの対立というものが矛盾したまんま、いつまでも残っていくと歴史を書くというのが非常に難しくなる、という話になりました。

あと、ちょっとだけ個人的な補足なんですけど、本当に批評の可能性とか美術ができないとか美学ができないとか、メディアアートの難しさっていうのができない、できない、というのが皆さんの中から挙がってるんですけど、もしかして不用意なこと言いますけど、批評だったら批評する前から条件のハードルを上げすぎてしまっているという、むしろデータベースとかあるのだから、全部見なきゃいけないとか、全部体験しなきゃいけないっていう、そういう強迫観念によって批評がそもそもできなくなるというようなところは、もしかしてあるかもしれない。全部見なきゃいけない、全部経験しなきゃいけない、あるいはテクノロジーの知恵、知識がアーティストよりなくてははいけないとあって、そういうのは全部抜きにした批評や歴史を書くということを、ちょっと勇気をもってやってみるっていうこともあるかもしれません。あとデータベースを使うことによって、超天才的な歴史家が一人で歴史を書くんじゃなくて、違う歴史の書き方とい



第6章 成果

うものに広がるようなインターフェイスというのを考えていくと思うので、これから自立していくといいなと、そんな感じで。

●まとめ

約4時間近くにわたって行われた研究会は、これまでこのようなテーマの組合せで多くの人数で検討しあう場がなかったこともあり、積極的に充実した議論が行われた。対象とするテーマが幅広く、参加者の専門分野も多種多様であったにもかかわらず、5人の研究者がファシリテータとなって4つのテーマを進行したことで、それぞれの専門分野からの視点で構造的な問題についての議論が進められ、有意義な集まりとなったのではないかと考えられる。

今後も継続的にこのような集まりの要望の声があったため、アンケートの中にも取り入れ、参加者の意見などの集約も図った。

●アンケート 後日、数問の質問事項をメールにて参加者に伺った。

回答者 24人中 15名 回答率 62.5%

●満足度:

・満足 12 ・やや満足 3 ・やや不満 0 ・不満 0

●開催の継続の希望:

・継続したほうがいい 13 ・どちらでもいい 2 ・継続しないほうがいい 0

●本イベントの良かった点 改善点などの意見

・限られた時間ではあるがプロジェクトの全体を知ることができたのでよかった。参加者に何が要求されるのかを事前のメールで詳しく説明していただければ事前準備ができると思います。

・とても意識の高い参加者が若い人からファシリテータまで揃ったこと。

・とても有意義でした。

・すべてが素晴らしかったと思います。

・良かった点:ファシリテータごとにテーマが分かれていて、それぞれの分野を横断できるのがとても良かったです。改善点:今回のワークショップの目標が見えづらかったのでどのくらいの成果が得られたのかがはかりづらい。とても興味が有るので是非継続していただきたい。

・ファシリテータおよび参加者の皆さんから多くの知見を得ることができました。

・活発なディスカッションができたのが良かったです。またそれぞれのテーマが結果的に関連づいていったのがおもしろかったです。

・段階的に議論が継続されるとよいと思う

・良かった点:ファシリテータを交えて様々な視点で意見を交わすことができたこと。改善を望む点:ある程度議論の内容を絞った方が、最後にまとめやすかったと思います。

・望むことは継続です。

第6章 成果

● データベース、インターフェイスへの良かった点 改善点などの意見

- ・データとして今後追加で入力できる情報の種類を提示するなど、前提を共有されると建設的な議論ができそうです。現状ですと学歴や所属のみ強調された印象が残ります。
- ・関係者を増やし、データベースを大きくすることで展開が進む気はします。
- ・通史的に人物の時系列が見られるのでとても良い。会場でも話がありましたが大学中心の人は一つの階層とし、さらに別の階層（例えば地域、専門分野など）をも期待したい。
- ・段階的に議論が継続されるとよいと思う
- ・良かった点: スプレッドシートで実際のデータを見せていただけたこと。改善を望む点: データベース、およびインターフェイスとして提示いただいたサンプルそのもの。
- ・将来の環境でも耐えうる拡張性を前提に、今の基準で I/F デザインするのではなく、データをどう収集し格納し、適正さを担保する仕組みを持てるかに注力した方がいいという印象です。
- ・縦軸の順番に一貫性が欲しいです。大学のみならず、私的な機関含め、様々な教育機関をこれから拡充して欲しいです。
- ・所属以外のレイヤーも、もっとあるといいと思いました！
- ・すべてが良かったです。
- ・プロトタイプがあり、それを見ながら具体的に話ができるのがいいが、やはりターゲットと使用用途が明確でないため話が分散してしまっている。決めすぎることで問題が生じるのもわからなくはないが、ふわっとしてしまうので仮説を立てるべきか。
- ・良かった点: 可変ズーム的なインターフェイスが美しく分かりやすいです。改善希望点: 同一人物が複数のセクションに渡って存在する場合、リンク的な表示があるとよいと思いました。
- ・人のいとなみを可視化させるというデータベース構築の出発点が興味深かったです。将来的により厚みのあるデータベースになることを期待しています。

第7章 総括

メディアアート文化史は、メディアアート史、映像表現史、情報工学史、情報デザイン史、現代美術史など、様々な歴史が折り重なっている地点から初めて見えてくるものであると考えられる。もちろんそこには、メディア芸術の他の分野、アニメーション、ゲーム、エンタテインメント、などとの歴史とも絡んでくる。そのような意味ではひとくくりにはできず、また、それぞれの活動史とともに含めていかないと、正しく表すことも難しい。今回の研究ワークショップでは、平行した歴史の提示が、データベースやそれらを表示するインターフェイスに対しても行われるべきだろうとの意見も多く見られた。この状況はメディアアート文化史として、メディアアートを作り上げるアーティストたちの多彩な出自や多彩な活動領域があり、それらが時代ごとの技術やインフラによって大きな変化と、教育目的と連動しながら、移行し続けているのであろうと考えられる。その状況を正確に捉えるためには、多くの活動を網羅的にかつ俯瞰的にデータを集め、見ていける状況の構築が急務であるということでもある。集めようとする内容が膨大なため、現状では偏った視点によるデータ収集にならざるを得ないが、いずれはオープンなデータ構築を前提とした、データベースが自然とでき上がるシステムの構築が望まれる。

今回の事業はそのような目標に対して、一つの視座をインターフェイスとして提供することにその目的があった。そして、これが有効であることは、研究会に参加した方々の意見からも汲み取ることができた。オープンなデータベースであることと同時に、オープンなインターフェイスであること、拡張が容易であること、視座が明快であること、研究の対象となる客観性が含まれていること、様々なデータにつなぐことができること、など、一つのモデルケースとして、この事業成果が活用されていくことを望みたい。

平成 28 年度文化庁メディア芸術連携促進事業
日本のメディアアート文化史構築研究事業
平成 28 年度報告書

2017 年 2 月 28 日発行

発行:文化庁

企画・編集:愛知県公立大学法人愛知県立芸術大学

著者:関口敦仁

細谷誠

高橋裕行

馬定延

藤田千彩

小林桂子

田中良治

本報告書は、文化庁の委託業務として、京都精華大学が実施した平成 28 年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。