

岩井俊雄アーカイブ&リサーチ

特定非営利活動法人コミュニティデザイン協議会

概要

1980年代半ば以降、日本を代表するメディアアーティストとして国際的に評価の高い岩井俊雄の作品に関連する資料の整理とデジタル化を進め、それを広く公開することを目指す。近年は絵本作家としても知られる岩井は、アートにとどまらず、テレビ番組、ゲーム、CGアニメーション、電子楽器の制作など幅広く活動し、「メディア芸術」の領域を横断する重要なアーティストである。その功績と次世代へ与えた影響が高い一方で、現在は彼のメディア芸術に関連する作品を知る機会がほとんどない。また、美術館など文化施設に作品や資料がまとまって保管されておらず、岩井個人が管理しているため、資料アクセスが難しく研究が進まない状況である。2021年より岩井が保管する資料の調査に着手したが、資料価値の高い映像記録の確認が困難であるうえ、作品に使われたコンピュータが起動しないものもあり、資料調査とそのデジタル化、古いコンピューターやハードディスクに保管されているソフトウェアのソースコードなどデジタルデータのレスキューが急がれる。

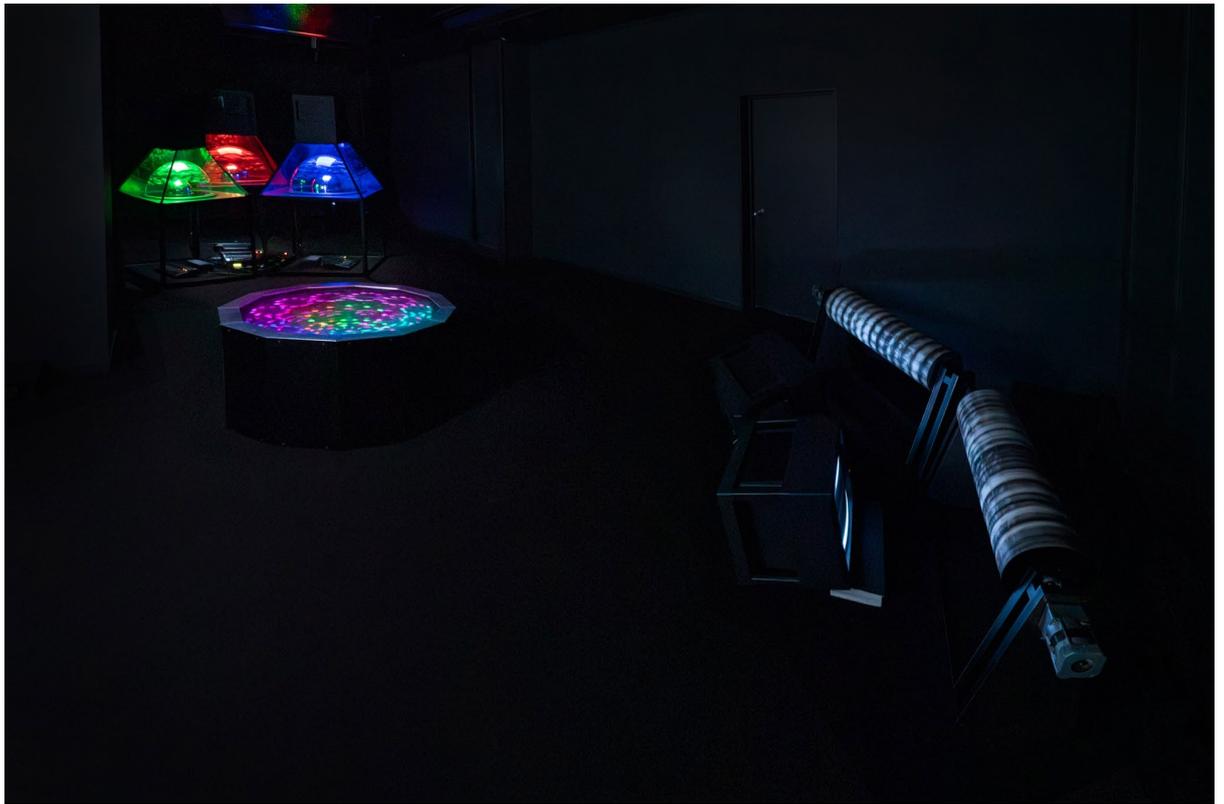
アートから産業までメディアアートがますます注目されるなか、現代のメディア表現が、過去のアーティストらの実験的な活動の延長上にあることを理解することは重要である。かつて、1980-90年代のデジタル技術の発展と並行し、オールドメディアに対する独自の解釈とニューメディアの技術的革新性の両方を表現へ取り込んだ岩井の作品資料を広く公開することによって、作品の再制作や再評価へつなげることは、次世代の創造活動とメディア芸術領域の発展を促すと考えられる。

体制／手法

これまでメディアアートの資料整理やアーカイブプロジェクトに取り組んできた明貫紘子（映像ワークショップ合同会社代表）と岩井俊雄が共同で、2021年に立ち上げたプロジェクト「岩井俊雄アーカイブ&リサーチ」をベースにして、下記の内容を5カ年計画（2021-2025年）で実施することを予定している。本事業では、基本的に岩井が個人的に保管する資料を扱う。

1. 資料整理の枠組みとなる活動年表および作品の目録作成
2. チラシ、カタログ、設計図、メモ、執筆テキスト、展覧会レビュー、インタビューなどの関連する紙資料のデジタル化
3. 映像および音声記録されたマグネティックテープのデジタル化
4. 写真（紙焼きおよびフィルム）のデジタル化
5. 作品に使われたソースコードやビジュアル素材などデジタルファイルの整理と解析（現行機種でも動作するように改変することも想定）
6. オリジナル資料およびデジタル化した資料の目録作成
7. デジタル化した資料の公開（オンライン、書籍など）
8. 作品の再制作や再展示を想定した資料の活用とガイドライン作成

1) 2) 3) は、一部着手済み。1) と6) は、岩井と明貫（映像ワークショップ）を中心にして実施する。2) 3) 4) は、資料保管場所に作業スペースを設けて、アルバイトスタッフらとナンバリングや棒リスト作成しながら基本的な資料整理を実施した後、デジタル化作業（外注も含まれる）を進めている。資料整理とデジタル化作業の管理は成瀬健司（フルティガ）が実施する。5) は、石橋素（アブストラクトエンジン）らの協力を得て実施する。7) と8) の実施体制については必要に



「時間層シリーズ」3点の展示風景、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]、2023年、撮影：佐藤基





●写真箱01 ポジ スライドマウント バインダーケース5冊

岩井俊雄アーカイブ&リサーチ

岩井倉庫写真保管状況 2023.12.25

ページ 2/11

写真資料の保管状況の調査、写真提供：岩井俊雄





紙資料が保管されているファイルの調査と紙資料のスキャン、リスト作成作業に着手。

2. 公開方法

- 「時間層シリーズ」より作品《時間層Ⅰ》、《時間層Ⅲ》、《時間層Ⅳ》がショーケース・プログラム「岩井俊雄ディレクション『メディアアート・スタディーズ 2023：眼と遊ぶ』」（CCBT、2023年7月7日から8月20日）にて、関連資料とともに公開された。

- 「時間層シリーズ」再展示のプロセスをレポートにまとめて CCBT のウェブサイト
で公開中。 <https://ccbt.rekibun.or.jp/research-notes/time-stratum-series>

3. 課題

- 昨年度に再制作した《映像装置としてのピアノ》とは異なり、制作当時に使用していた MSX コンピューターや三管式ビデオプロジェクターの完動品の調達や修理が可能だったため、オリジナルに近い構成で再展示することができた。一方、「時間層」シリーズにとって重要な機材であるソニー製のテレビモニター「PROFEEL シリーズ」は、メーカーから事故の発生防止のために使用中止が求められており、どこまで修理をすれば安全に使用できるか不明確。いずれの機材についても、将来的には代替機の検討が必要になる。
- 《時間層Ⅳ》で使用する三管式ビデオプロジェクター、《時間層Ⅲ》および《時間層Ⅳ》で使用する MSX コンピューターは、それぞれ現在のプロジェクターやコンピューターの調整方法とは異なる部分があるので、使い方のマニュアルや関連資料を揃えておくことが必要。予算と時間があれば、経験者や専門家にレクチャーを受けてから調整／設置することが望ましい。
- MSX コンピューターは、フロッピーディスクからプログラムを読み込むので、プログラムデータのバックアップを実施した。フロッピーディスクの複製の他に、フロッピーディスクのイメージファイル、フロッピーディスク内のプログラムデータ、うち、プログラムコード(.BAS)を ASCII モード(テキストエディタで開くことができる形式)で保存したデータをメモリースティックに保存した。これに加えて、プログラムコードを紙にプリントアウトしてバックアップを作成したが、将来的にはプログラミングコードの書き換えが必要になる。
- 今回の修復プロセスで得られたアーカイブ資料(映像記録、音声記録、各種リスト、作業日誌等)を元に、将来のためにインストラクションとしてまとめる必要がある。

4. 文化的・社会的・経済的な意義

- 今後起こりうる、同様なメディアアート作品の保存問題の対処方法について事例を示すことができた。
- 今回の修復プロセスに関わった関係者は、制作当時の機材について使用経験がない世代が中心だったため、スタッフにとっては過去から新しい発見をする経験で、制作当時を知る人々にとっては過去から再発見する経験になったと思われる。このように世代間での作品継承とともに、将来に向けた作品保存のために現時点で最適な修復やバックアップなどができたことは大きな成果であった。
- 「時間層」シリーズで修理した機器のうち、ビデオテープ、MIDI、MSX の規格制定はいずれも日本のメーカーがその開発に重要な役割を果たした製品であった。かつて、日本がエレクトロニクス機器の領域で世界を牽引した時代に作られたメディアアートについて、日本の社会的、技術的背景も合わせて検証することが求められる。