

メディアアート国際シンポジウム

“アート＆テクノロジー”

—時代の変遷、同時代の動向、これからのプラットフォーム—

報告書 [PDF版]

畠中実 (NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 主任学芸員)

イヴォンヌ・シュピールマン (メディア学者、芸術学者)

真鍋大度 (アーティスト／ライゾマティクス)

アンドレアス・シアキャン (アーティスト、エンジニア／ライフパッチ)

ジェフリー・ショー (アーティスト／香港城市大学 ACIM ディレクター)

阿部一直 (山口情報芸術センター [YCAM] 副館長)

はじめに——報告書発行にあたって

国際シンポジウム「“アート&テクノロジー”——時代の変遷、同時代の動向、これからのプラットフォーム——」は、2016年7月に、東京都の文化施策の中核的組織であるアーツカウンシル東京と、アジアの国々との芸術・文化交流事業を実施する国際交流基金アジアセンターが共同で開催しました。両組織はこれまで、多様な芸術ジャンルにおいてさまざまな事業を展開し、分野の活性化、国際交流などに努めてきましたが、「メディアアート」の分野で共同主催事業を実施したのは本シンポジウムが初めてでした。

アジア各国では近年、経済的な発展はもちろん、芸術、文化の面でもダイナミックな変化が見られます。同時代の芸術表現とテクノロジーを融合したメディアアートはまさにそのひとつであり、アートシーンはもちろん、創造産業や社会変革を創出する契機としても広がりを見せています。本シンポジウムは、東京、ひいてはアジアにおけるメディアアートの新しいプラットフォームを生み出すための第一歩として、地域固有の歴史や文化、社会状況、文化政策の今日的な課題を確認、共有するとともに、アジアを含めた同分野のさまざまな実践を紹介しました。イベントには開催前から高い関心が寄せられ、当日は300名近い方々にご来場をいただいたほか、ストリーミング配信によって大勢の方にシンポジウムの内容をお届けすることができました。

登壇者の方々の経験や知見に基づく発表やディスカッションは、メディアアートについて、ひいては東京という都市におけるメディアアートの将来について、多くの示唆に富んだものとなりました。東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会が近づくにつれ、世界からの注目がよりいっそう高まる東京において、メディアアートが社会でどのようなプレゼンスをもちうるのか、文化行政や芸術・文化交流がそこでどのような役割を担うのか、それぞれのスタートラインが示されたといえるでしょう。

最後になりましたが、本シンポジウムの開催にあたっては、特別協力として会場提供のみならず、ハード、ソフト両面についてノウハウをご提供くださったNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] のみなさまをはじめ、たくさんの方々からのお力添えを賜って無事に実施できましたことを、ここに感謝申し上げます。

2017年2月

アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）
国際交流基金アジアセンター

メディアアート国際シンポジウム

“アート&テクノロジー”

—時代の変遷、同時代の動向、これからのプラットフォーム—

世界各地の文化施設や教育機関、フェスティバルで目にするようになったメディアアートは、1970年代以降、「アート&テクノロジー」の視点を有する先駆的な活動としてさまざまに試行されてきた芸術表現の系譜にあります。同時代のテクノロジーを駆使したアート作品は、経済成長や技術革新、グローバル化といった社会現象とともにあり、私たちに新たな創造性を与えるだけでなく、ときに社会への批評的眼差しをもたらし、新たなアートフォームへの実験を見せてくれます。

本報告書は、メディアアート表現の変遷と同時代の実践的な活動を紹介したシンポジウム「“アート&テクノロジー”—時代の変遷、同時代の動向、これからのプラットフォーム—」の記録です。シンポジウムでは、国内外から招いた多彩なゲストがアートとテクノロジーの関係性を再検証し、現在と未来、社会と芸術、個人と公共をつなぐ芸術文化における新たなプラットフォームのあり方を提示しました。

日 時 : 2016年7月9日(土) 13:00-18:00

会 場 : NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

主 催 : アーツカウンシル東京(公益財団法人東京都歴史文化財団)、国際交流基金アジアセンター

特別協力: NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

目 次

はじめに——報告書発行にあたって 01

[第1部 | レクチャー]

メディアアート：日本の歴史的変遷／アジアの文化的特異性

日本における「アート&テクノロジー」の変遷 畠中実 04

移行していく分断——メディアコンバージェンスと文化多様性をめぐるアートの立場

イヴオンヌ・シュピールマン 10

[第2部 | プレゼンテーション]

アーティストの視点／テクノロジーの動向

ライゾマティクスの10年の活動 真鍋大度 18

プロフェッショナルなアマチュアたち アンドレアス・シアガン 20

来たるべきアートとその軌跡 ジェフリー・ショー 24

[第3部 | ディスカッション]

メディアアートのプラットフォームとして、東京はいかに可能か

ジェフリー・ショー × アンドレアス・シアガン × 真鍋大度 × 畠中実 | 阿部一直 28

[寄稿]

アジアにおけるメディアアートの位置について 藤幡正樹 38

シンポジウム主催者について 41

第1部 | レクチャー

メディアアート： 日本の歴史的変遷／アジアの文化的特異性

日本におけるここ数十年の社会変化を背景としながら、
大阪万博以降、国内のメディアアートがたどってきた変遷を概観。
さらに、東南アジアを中心に、国際的なメディアアートの動向についても紹介した。

発表者プロフィール



畠中実 Minoru Hatanaka

(NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] 主任学芸員)

1968年生まれ。多摩美術大学美術学部芸術学科卒業。1996年の開館準備からNTT インターコミュニケーション・センター [ICC] に携わり、「サウンド・アート—音というメディア」(2000年)や「サイレント・ダイアローグ—見えないコミュニケーション」(2007年)、「[インターネット アート これから]—ポスト・インターネットのリアリティ」(2012年)など、多数の企画展を担当。ほかに、ダムタイプ、明和電機、ローリー・アンダーソン、八谷和彦、ライゾマティクス、磯崎新、大友良英、ジョン・ウッド&ポール・ハリソンといった作家の個展を行う。「六本木クロッシング：日本美術の新しい展望2004」(2004年、森美術館)に共同キュレーターとして参加。ソナー・ミュージックフェスティバル(2006年、バルセロナ)では、日本のアーティストのショーケースでキュレーションを担当。

<http://www.ntticc.or.jp>



イヴォンヌ・シュピールマン Yvonne Spielmann

(メディア学者、芸術学者)

テクノロジーとメディア、そしてアートをめぐる国際的な研究を牽引し、これまでにヨーロッパ、アメリカ、東南アジアにて教鞭を執る。2010年、日本のメディアアート作品を技術的／美学的な見地から検証し、その異種混交性について分析した著書『Hybrid Culture』(Suhrkamp Press／2012年、MIT Press)を刊行。2015年には、インドネシアの現代美術から大衆文化までを参照した著書『Contemporary Indonesian Art』(Logos Publishers／2016年、NUS Press)を発表。代表的な著書『ビデオ—再帰的メディアの美学』は、日本語版(2011年、三元社)も出版されている。2012～15年、シンガポールのラサール芸術大学美術学部長。2016年、NTUシンガポール現代美術センターの客員研究員。

<http://yvonne-spielmann.com>

日本における「アート&テクノロジー」の変遷

畠中実 NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 主任学芸員

日本における「アート&テクノロジー」といったとき、その歴史は、主にふたつの特徴的な時代の隆盛を経てきました。ひとつめは1950年代から60年代にかけて興り、1970年をピークとする「テクノロジーアート」という動向。もうひとつは、1990年前後から現在に至る動向としての「メディアアート」です。60年代にはメディアアートという言葉がなかったということもありますが、60年代の動向をテクノロジーアートと呼び、NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] の活動なども含めて、90年代以降の動向として名指されているものがメディアアートと区別したいと思います。

世界各地で同時に台頭したテクノロジーアート

日本のテクノロジーアートは1950年代、「実験工房」というグループの活動を嚆矢として始まりました。音楽、美術、文学、演劇などを出自とするメンバーから構成されて、新しいテクノロジーを表現に取り入れることを行いました。50年代から60年代にかけての高度経済成長期に台頭したテクノロジーアートは、1970年に大阪で開催された日本万国博覧会（大阪万博）という一大イベントに結実することになります。

同じころ、海外でも「アート&テクノロジー」という動向は、同時代的な傾向としてありました。1958年にはドイツの「グループ・ゼロ」、59年にはイタリアの「グループ T (Gruppo T)」、また、パリでは60年に「視覚芸術探求グループ (Groupe de Recherche d'Art Visual、略称= GRAV)」が、それぞれ結成されています。そして、アート&テクノロジーの協働を前面に標榜していたのは、66年に設立された「E.A.T. (Experiments in Art and Technology)」というグループです。E.A.T.の中心人物は、ベル電話研究所のエンジニアだったビリー・クルーヴァーとアーティストのロバート・ラウシェンバーグという二人でした。

また、69年には、今回のシンポジウムにゲストとしていらしているジェフリー・ショーさんが、オランダで「イヴェントストラクチャー・リサーチ・グループ (略称= ERG)」を結成します。彼らは、一種の環境芸術といえると思いますが、空気で膨らませたバルーン状の彫刻のような物を遊び場として公共空間に提供したり、例えばコンサートのステージなどにそういった彫刻作品を応用したり、レーザーを使った演出を行ったりしていました。そうした試みは、いまでもいうところの、やはり今日のゲストであるライゾマティクス (Rhizomatiks) のような人たちの活動に直結するのではないかと思います。

もういちどその時代の日本に目を向けると、やはり1960年代に環境芸術と並行するようにテクノロジーアートが台頭し、アルミやプラスチックなどの新しい素材も用いながら、作品の設置によって周囲の空間を変容させたり、観客に環境を意識させたりするような展示方法の特徴

とした、さまざまな展覧会が開催されていました。例えば、1969年4月には「国際サイテック・アート展〈ELECTROMAGICA '69〉」という展覧会が、銀座に新しく建設されたソニーの自社ビルを使った国際的なイベントとして開催されています。実験工房の中心的アーティストであった山口勝弘が企画し、いろいろな企業と協働しながら、ビル自体をディスプレイ装置と考えて環境を創造しようという試みでした。ビル全体を使って、光や運動、音による環境芸術を作り上げたものといえますし、いまの銀座の通りを歩くとファッションブランドのビルのファサードがディスプレイ化しているということを思えば、それがいかに先駆的な企画だったかということが理解できるでしょう。

また、1970年の大阪万博では、多くのパビリオンで「エクспанデッド・シネマ」の上映が行われました。エクспанデッド・シネマというのは、複数のスクリーンを同時に使った、いまでいうビデオインスタレーションのような上映方法です。

その後、1970年代後半にはビデオアートが、80年代にはコンピューターグラフィックスが台頭してきて、そうした動向を背景に、85年には現在の茨城県つくば市で、国際科学技術博覧会（科学万博）が開催されています。科学万博では、ソニーが開発したジャンボトロンという巨大なディスプレイが、ランドマーク的な存在になっていました。

アートは新しいテクノロジーに触発される

一方、メディアアートは、1980年代後半以降に、ジャンルとしての呼称が登場しました。ビデオやコンピューターグラフィックスが盛んになり、パーソナルコンピューター（パソコン）が普及していくという時代を背景にして、現在に至るまで、同時代のテクノロジーやメディアの発展、先端テクノロジーの開発とともに展開されている動向といえます。

さらに、パソコンの普及とともに、コンピューターの性能がどんどん上がっていくなかで、観客が作品に介入する、いわゆる「インタラクティブアート」が出てくるのが90年代です。そして、インターネットが登場して2000年代を通じてさらに一般化していき、2010年代の「ポストインターネット」と呼ばれる現在の状況につながっていくということになります。3Dプリンターなどのような「デジタルファブリケーション」は、まさに現在のアート&テクノロジーに結びつく新しい技術だといっていいと思います。

テクノロジーとアートの関係性には、新しい技術によって作られる社会に触発されて生まれた表現や、工業技術から生まれた新素材を取り入れた表現などもあり、その影響関係は広範囲に及びます。20世紀初めの前衛芸術運動「未来派」や1950年代、60年代に台頭した「ポップアート」といった動きは、テクノロジー化する社会に反応して現れたアートとして、とくに顕著な例



だといえます。

未来派の作品に、「騒音楽器（イントナルモーリ）」というものがあります。画家で作曲家のイタリア人、ルイジ・ルッソロによって1913年に作られました。それは、生活環境が騒音に満ちてくるという社会の変化が、人間の美的感覚をも変えるのではないかという考えから生まれた作品です。

また、イギリスのアーティスト、リチャード・ハミルトンのコラージュ作品や、アメリカのアーティスト、アンディ・ウォーホルの作品などで知られるポップアート。こちらも、当時の現代社会を反映した作品といえます。ハミルトンのほうは、代表作の《今日の家庭をこれほどに変え、魅力あるものにしているのは、一体何か？》というタイトルそのもので、当時の生活がどのように変わりつつあったかという、変化の認識が作らせた作品でしょう。ウォーホルは、アメリカのポップアートの特徴である、広告やマスメディアにおける表現の流行を行っていました。また、「機械になりたい」と語り、まるで商品カタログのような写真をシルクスクリーンで大量に刷ったり、自分のアトリエを「ファクトリー」、つまり「工場」と呼んだりもしています。

ここまでの話を整理しますと、私は、アートにおけるテクノロジーの受容のあり方には三つあると考えています。

まず、新しいテクノロジーに触発されるアート。これは、新しいメディアが直接的に作品に使われるということです。そして、テクノロジーが生み出した社会に触発されるアート。これは、表現メディアはとくに問われないかもしれません。テクノロジー化する環境に反応する芸術表現ということになるかと思います。そして最後は、テクノロジーによる生産技術、素材に触発されるアート。デジタルファブリケーションなどは、こうした潮流につながってくると思います。

アートを「作る」とテクノロジー

はじめに、日本の環境芸術やテクノロジーアートは、1970年の日本万国博覧会をピークとしていたと話しました。では、その日本万国博覧会とはどのようなものだったのか。1964年の東京オリンピック以来の国家プロジェクトとして企画され、多くの企業や研究者、建築家、芸術家らがパビリオン建設や映像・音響などの制作にかかわっており、日本のひとつの転換点といえる、象徴的なイベントとして開催されたものだったといえます。アーティストによって手掛けられたものとして知られている主なパビリオンには、お祭り広場（丹下健三、岡本太郎、黒川紀章、磯崎新）、ペプシ館（E.A.T.、中谷芙二子）、せんい館（松本俊夫）、鉄鋼館（宇佐美圭司、武満徹、高橋悠治、イアニス・クセナキス）、三井グループ館（山口勝弘）などがありました。

2003年にICCでE.A.T.の展覧会「E.A.T.—芸術と技術の実験」を行ったときの写真をご覧ください[図1]。奥に見えるのが、E.A.T.のプロデュースによって作られたペプシ館の写真です。こ



[図1] 「E.A.T.—芸術と技術の実験」展（2003年、NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]）の展示風景。日本万国博覧会（1970年）でのペプシ館の写真（奥）と、ロバート・ブリアの作品《フロート》（1970/2003年）の再現展示
撮影：高山幸三 Courtesy: NTT InterCommunication Center [ICC]

のとき、E.A.T.はまさに美術、音楽、映像などの幅広いジャンルを横断した表現を行い、それは「インターメディア」と称されました。

参考までに、同じ展覧会での展示風景の写真をもう1枚。アンディ・ウォーホルの《銀の雲》という1966年の作品です[図2]。ウォーホルは、鏡のような物体が空中に浮いていて、周りの環境を写すというアイデアだけをもっていました。それを、米陸軍が使用していたポリエチレンフィルムを素材にすることで実現させたのが、E.A.T.のエンジニアたちでした。



【図2】 アンディ・ウォーホル《銀の雲》(1966年)。「E.A.T.—芸術と技術の実験」展(2003年、NTTインターコミュニケーション・センター[ICC])の展示風景 撮影：高山幸三 Courtesy: NTT InterCommunication Center [ICC]

こういった時代に、当時の現代美術のなかではどういった論調が現れていたかという、1969年に美術批評家の宮川淳が「手の失権—シンボルとしての機械と手工的な思考」というエッセーを書いています。そこで彼は、50年代までは機械の時代だったが、対して60年代以降はエレクトロニクス、電子技術の時代に変わるという認識のもとで、電子技術の到来を「《芸術とテクノロジー》という問題に新しい様相を生み出す」ものと捉えていました。また、「芸術における《つくる》という概念が有用性や生産力、さらには進歩としての《機械》と同時代的であったように、《見る》ことのクローズ・アップとテクノロジーそのものの変質とは同時代的なのである」と解釈しています。ここには、芸術家は自らの手によって作品を作るというような、それまで芸術というものを支えていたとされる手仕事、テクノロジーに取って代わられるといったことが危惧されていた時代がよく表れています。いまでいうシンギュラリティなどと似た問題なのかもしれませんが、人間不要論のような考え方が浮上してきたといえます。しかし、宮川はそれを肯定的に捉えており、「手」から「目」へ、「作る」ことから「見る」ことへの転換が起こったのだと考えていました。

ただし、その一方、大阪万博というテクノロジーアートの総決算的な博覧会の裏で、同じ年に第10回日本国際美術展「東京ビエンナーレ『人間と物質』」が開催されています。こちらは、素材そのものがギャラリーに投げ出されたようなミニマリスティックな展示で知られています。テクノロジーの話と少しずれてしまうように思われるかもしれませんが、1960年代末の日本のアートにおける特徴的な動向に「もの派」がありました。もの派は、いわゆるグループではありません。2005年に開催された国立国際美術館での「もの派—再考」展のカタログから引用すると、「石や木、紙や綿、鉄板やパラフィンといった〈もの〉を素材そのままに、単体であるいは組み合わせることによって作品としていた一群の作家たち」が、「日常的な〈もの〉そのものを、非日常的な状態で提示することによって、〈もの〉にまつわる既成概念をはぎとり、そこに新しい世界の開示を見いだした」動向でした。

なぜこの話をするかというと、先ほどの宮川淳の話とつながっていると思えるからです。1970年にある意味でのピークを迎えたテクノロジーアートは、その後、高度経済成長の終焉とともに、下火になっていきます。そこで入れ替わるようにして出てきたのが、テクノロジー的ではない、自然主義的なもの派だった。実際、もの派の理論的牽引者であった李禹煥^{リウファン}は、著書で「作ることの否定」を唱えています。アーティストが「作らない(ことによって作る)」という考

え方は、テクノロジーが人間の代わりをするという社会に対抗する考え方、アーティストの態度の表明という含意があったのではないかと思います。

また、それに対して、1960年代末の学生運動の時代には「美術家共闘会議（美共闘）」というセクトもありました。そのなかからは、ビデオやテープレコーダーを使用した作品を制作して、テクノロジーアートともの派のあと、「なぜ、作るのか」という問題を再度考えるという表現を行った堀浩哉というアーティストも現れました。同時期にあたる72年には、山口勝弘、中谷芙二子、かわなかのおひろ、小林はくどうなどをメンバーに擁する「ビデオひろば」というグループが結成されています。彼らの活動も、ビデオというメディア固有の性質を意識した表現を模索するものでした。

それからしばらくして、1970年代に生まれたビデオアートが、1980年代半ばに隆盛してきます。テクノロジーのオルタナティブな使い方をするという、例えば初期のビデオアートに関しては、1987年にアーティストで評論家の粉川哲夫が、近代においてアートとテクノロジーへと分離されてきた両者が、電子技術の出現によって「手の領域を復権させるところがある」と述べています。

アップデートされていくメディアアート

そして、ビデオアートの隆盛によってテクノロジーアートが再興してくる時代を経て、まだめずらしいものではあったものの、メディアアートという言葉もなんとなく広まってきたときに誕生したのが、ICCだといえます。ICCの活動は、1990年から基本構想が始まり、91年、電話やファックスを通じて美術家、小説家、批評家などのアートワークやテキストやメッセージなどを鑑賞することができる、「電話網の中の見えないミュージアム」によってスタートしました。インターネット前夜といえる時代に、NTTの有する通信インフラである電話網を利用して美術作品の新しい共有のしかたを提示した、先進的な展覧会だったと思います。その後、ICCは、1997年4月に正式に開館します。

ICCは、アート&テクノロジーのふたつめのピークの時期に開館したといえるのではないかと思います。90年代半ば以降というのは、海外での動向も含め、メディアアートが新たな芸術潮流として注目されるようになりはじめた時代です。そのため、コンピューターサイエンスの可能性と創造性がメディアアートの領域に応用されるようになり、インタラクティブアートや、ヴァーチャルリアリティによる人工現実感の研究や人工生命による生命システムの研究などを取り入れたメディアアート作品が、国内外から数多く紹介されてきました[図3]。

ちなみに、ビリー・クルーヴァーがE.A.T.を興した理由には、テクノロジーが芸術などの創造の領域で活用され、新しいテクノロジーが芸術という目的において生まれるものにしたいという思いがあったといわれています。そこには、先端科学技術とは、例えば軍事や宇宙開発な



【図3】 アグネス・ヘゲドゥシュ+ジェフリー・ショー+ベルント・リンターマン+レスリー・スタック《CAVEの共同[形]成》(1997年)。NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] の所蔵作品 撮影:大高隆 Courtesy: NTT InterCommunication Center [ICC]

どの国家レベルでのプロジェクトにおいて開発されていくわけで、そもそも私たちの身近にあるものではなかったという背景があります。しかし、現在では、オープンソース化などもあり、プログラミングなどの技術をより手仕事のように扱い、作品化するようなことが可能になっているのではないかと思います。つまり、現在のメディアアートは、テクノロジーを使うこと自体が「手仕事」の領域にあるともいえる状況になってきており、必ずしも機械と電子技術を使うという性質のみによって、ほかのアートと区別されるべきものではないジャンルになっていると思います。

ここで、三上晴子の《Eye-Tracking Informatics—視線のモルフォロジー》というメディアアート作品をご紹介します〔図4〕。1996年に制作された《Molecular Informatics—視線のモルフォロジー》という作品が原形にあり、その後、2004年までバージョンアップをしながら世界各地で発表された作品です。さらに2011年には、山口情報芸術センター〔YCAM〕でオープンソースを使ったアップデートというかたちで再制作され、ICCでも展示させていただきました。仮にアーティスト本人が手を下さずとも、第三者による作品のアップデートが可能になった状況を示す例だと思います。

ここまで、日本の「アート&テクノロジー」の動向は、新しい技術の登場と伴走して、そのつど新しい動向を生み出してきたという話をしてきました。現在の日本のメディアアートは、1960年代からのテクノロジーアート、70年代後半からのビデオアート、さらには90年代以降のメディアアートとも違った様相を見せていると思っています。ポストインターネット・アートの台頭もそうですし、また、3Dプリンターやレーザーカッターなどの普及に伴うデジタルファブリケーションの動向は、テクノロジーの一般化とも関連して、メディアアートにとどまらず、さまざまな領域で展開されています。同時に、エンターテインメント分野での展開、バイオテクノロジー、宇宙開発技術など、これまで芸術の範疇に捉えられてこなかったさまざまなテクノロジーが、これからのアートとの接点をもとうとしている状況ともいえるでしょう。

そういった状況を思えば、1970年当時と2020年に向かう現在は、非常に近いものがあるのではないかと考えています。ですから、テクノロジーを身近なものにしていく運動を進めると同時に、なぜ70年代にテクノロジーアートは凋落していったのかということも含め、あらためて今後のアート&テクノロジーを考えてくべきではないかと思うのです。



〔図4〕 三上晴子《Eye-Tracking Informatics—視線のモルフォロジー》(2011年) 撮影：木奥恵三 Courtesy: NTT InterCommunication Center [ICC]

移行していく分断——メディアコンバージェンスと文化多様性をめぐるアートの立場

イヴォンヌ・シュピールマン メディア学者、芸術学者

最近まで私は、シンガポールで東南アジアのコンテクストについて研究をしてきたのですが、以前の研究のうちのいくつかは、日本のメディアアートにかかわるものです。本日は、歴史に立ち戻ることなく、アートとテクノロジーに生じている問題について取り上げたいと思います。テクノロジーの到来と進展ではなく、私たちが利用可能な技術のマルチチュード（多数性）によって、いま何が生じているのか、またそのような環境に対して、地域に根ざした若いアーティストがどのように順応しているのかという問題です。

ネットワーク化された文化に批評的介入をする方法

現状のアート実践と感性論は、メディアテクノロジーをメディア文化へと応用するときに変差すると考えられます。この発表の出発点として、それら実践と感性論を規定する、今日的环境について確認したいと思います。

今日のグローバル社会の全般的な特徴とは、果てしないフローや絶え間ない変化、相互連関性、そして終わりなき合併です。このほとんどは、メディアの境界が流動性をもち、常に可変的なことに関連づけられます。同様に、これらの特徴と文化および芸術との関係でいえば、制作過程や制作物の再メディア化と再流用、さらには東洋と西洋の文化的コンテクストを横断する「旅する」概念の増大があります。そこで必要なのは、複雑性の考え方を育み、ハイレベルな接続性を助長してきた概念上の枠組みのつぶさな検証であり、焦点となるのはアートの実践です。この実践は、デジタルテクノロジーを活用し、グローバルな規模で文化上の諸形式にアクセスするだけではありません。それは、現在のネットワーク化された物事の進展過程に向けて、批評的な立場から創造的な介入を継続的に実行もするのです。

では、アーティストは、メディアと文化の影響が交錯する領域のただ中で、どのように批評的な立場を取ることができるのでしょうか。それを見極めるには、私たちの予想を裏切ったり知覚が変容したりするような、アーティストの感性が決定されるポイントを見なければなりません。このなかで、創造的な実践は、実験的・批評的なものになります。ただし、その前提として、創造的な実践がいまのアートの状態を反映していなければなりません。現在でいえば、それは、世界じゅうでトレース、接続、監視、制御、コミュニケーション、拡散が求められる状態です。

また、メディアコンバージェンス（収斂）から文化多様性への芸術における視座の移行は、創意に富んだ取り組みのなかで明らかになります。私たちは、これまで、媒介された環境と文化状況を日常における多くのエリアで理解し、受け入れ、「コミュニケーションのかたち」で順応していくことを学んできました。芸術は、既存の装置や実践を、機能を含めて故意に誤用し、再モデル化し、変化させることで、その方法を私たちに気づかせます。このように拡張したハイ

ブリッド性からなる圏域で、メディア文化の発展をめぐる現在の流れは、文化それ自体に新たな挑戦をしているように思えます。

こうしたアートの介入を、——マニエル・カステルの術語を借用すれば——今日の「ネットワーク社会」に絶えず向き合う社会と文化の関係性のなかで理解するために、またグローバルな政治内での広義の芸術理解から見るためには、私たちに何が必要なのでしょう。



うか。私は、メディアおよび文化のコノテーションを、ネットワークそれ自体として思考しなければならないと考えます。アートの創造的な実践をネットワーク化した環境に位置づけることで、私たちは、技法上の新奇な応用や伝統の参照、さらにはほかの文化的コンテキストが組み込まれた環境を予想し、それを方向づける社会文化の構造を詳細に確かめることができます。

しかし、アートの創造的な実践が、中立的な空間に出現しないことは明白です。むしろそうした実践は、社会での受容と規制の範囲内で、既存の秩序に応じて生まれ、特定の時間と所在（ロケーション）で発展します。つまり、アートの創造的な実践が現れる時間・空間は、経済や文化、政治がもつ特有性および相互関係からは解放されないのです。けれども、こうした現状に対するアートの応答を分析すれば、アートとテクノロジーの発展が連関性という考え方にどれほど貢献しているかを探ることができます。連関性やネットワークについての思考は、コンテキスト上の特性に関する議論を巻き起こす重要な手段になり、この特性が、間メディアのコンバージェンスと文化多様性をめぐる概念上の枠組みを構成するのです。

概念上の枠組み——間メディアと文化的ハイブリッド性

文化の面からいえば、連関性やネットワークという考え方のルーツは、西洋ではなくむしろ東洋の哲学にあるとみています。哲学者、ハン・ビョン Chol が記しているように、アジアの思考にあるネットワークは、哲学の観点からいえば、西洋に起源をもつ主体－客体関係や二元論、相関関係性に結びつくものではありません。そして、アジア太平洋圏域内での創造的な実践は、文化上の固有性を明らかにし、メディアテクノロジーの使用のなかで浮き彫りになる相互連関性についての重要な見解を示しています。ハンは、「極東の人々は複数のネットワークを思考する。（中略）極東の人々は、技術によるネットワークの設計にほぼ自然につながりをもつのだ」といっています。ここでわかることは、コンバージェンスと融合を有するグローバルネットワークへのアートの応答は、文化の構成要素および固有の土着性から見定められる必要があるということです。もっといえば、複雑性や接続性に関する概念上の枠組みのなかで新しいパターンを獲得する際に、これら二つがどれほどの役割を果たすのか、という視線を必然的に向けられるのです。

こうしたルーツという観点から、ローカルな関係性は文化のコンテクストとして貴重なものとなっています。ジェイムズ・クリフォードの考えを参照すれば、ローカルな関係性は旅する概念として理解される必要があります。つまり、ローカルな関係性のルーツは、そのルーツと等しく重要なものなのです。ゆえに、所在という空間上の関係は、非西洋のアートの実践において連関性を理解する際の重要な要因となります。また、その関係が社会やアートの実践を再び形作り、再び布置するためにどのように使用されるかと問うことは、等しく批評的なものとなります。

この文化上のハイブリッド性をさらに理解するために、同時性の膨張をめぐるテリー・スミスの批評を言い換えてみます。彼は、西洋の概念によって主として支持されたグローバルアートとは対照的に、コンテンポラリーアートを「グローバル・コンテンポラリーアート」として正しく理解すべきだと主張します。というのも、「グローバル・コンテンポラリーアート」は、一様性ではなく、多様性を表すからです。ここで注目すべきは、インドネシアの美術批評家、ジム・スパンカットによる言及です。「この多様性が、ワールドアートからグローバル・コンテンポラリーアートを区分してきたものだ」。アジアのコンテンポラリーアートは、西洋のアートとは異なった枠組みで時間性を概念化しており、またそれを特徴づける共時性と同じく、非同時性を認識していることがここで暗示されています。

グローバルに関連したアートとテクノロジーをめぐる思考形成へのさらなる探求のために、より力動的で、メディアおよび文化を横断する視座を実現し、促進したいと思います。そのこの本質的な妥当性と価値は、アジア太平洋への西洋的また非西洋的なそれぞれのかかわりに生じた相互作用や交差関係、適応作用、さらには相互連関性に対する、適切でコンテクストに合った理解を確立することにあります。だから私は意識啓発をし、——再びクリフォードの『ルーツ——20世紀後期の旅と翻訳』（月曜社）を参照しつつ——地域を横断するコンテンポラリーアートのルーツとルートに関する研究をより深めるために、その動向を示したいのです。そのためには、アジアやアジア太平洋、さらには東南アジアも同様に、この地域のコンテンポラリーアートの議論に新たな理論的な枠組みを展開しなければなりません。なぜなら、この地域のアートは急速に成長し、グローバルな議論やアート市場的になっているからです。その作品群は、あらゆる種類のメディアと技術発展をのみ込むように、コンピューターゲームやマンガ、商業アニメ、そしてアニメーションを再メディア化しています。それらは、若者文化の新たなアーチファクト（所産）を生み出し、文化多様性とアイデンティティ、また国家の樹立とポストコロニアリズムに訴えかけ、民族上の、また政治上の、さらには植民地上的衝突を再検証し、グローバルな規模でコンテンポラリーアートへの認識を変えていくのです。

これから、東南アジアのコンテンポラリーアートがその活動力を高めていることを説明する、いくつかのアートの介入について例証したいと思います。まず、デジタル文化のアートにも大域的に行き及んでいる、西洋的な視座に由来する間メディアおよびメディアコンバージェンスという先立つ概念から始め、続いて東南アジア発の具体的な作品に議論を移していきます。

映画とビデオ、コンピューターのあいだにある間メディア的遭遇

最初の例は、ドイツ出身のフランク・ゲスナーによる、パノラマ投影を用いた映画的なインスタレーション作品《ALIAS YEDERBECK REDUX》(2011/2016年)です[図1]。この作品は空間

へと没入するようなもので、エキスパンデッド・シネマ（拡張映画）とアニメーション映画の要素を組み合わせ、これまでにない言葉や技法をもった新たなジャンルを喚起します。作者は、発案者であり、アーティスト、そして主人公でもあります。彼が2014年にカールスルーエ（ドイツ）のZKMで行ったプレゼンテーション「エキスパンデッド・アニメーション・シネマ」で説明したように、作品のなかでは、自身をいくつかの次元および機能へと分化しています。これは間メ

ディアによる転化の典型的なケースだといえます。本作は、12枚のスクリーンまたはパノラマからなります。各スクリーンは21台のディスプレイで構成され、時間の連続性を正確に示すよう、時計回りに円形に設置されています。360°の空間を有する、描かれた、もしくはコンピューターによってアニメーション化されたヴァーチャルな構造物とは違い、本作は一貫性のない視覚上のナラティブを実現し、非連続性を前面に立ち上がらせるのです。

本作の各スクリーンには中心人物、あるいはエイリアスに基づく21人のポートレートが投影されます。それらは、デジタル文化のなかでヴァーチャルな形式をとる、多数に分岐した自己を表すものとして機能しています。そのとき、映画のようなイメージは、映画の再現＝表象についての多岐にわたる実験的な試みを示します。例えば、複数のコマで構成される図像、一連性、水平垂直の重なり、動画における時空間レベルの縮合、生を吹き込まれた彫刻と活人画、アナログからデジタル合成への推移といったものです。最終的に、創造的な探求は、パノラマ画法のなかでシミュレートされた空間と、フィルム投影における時間の連続との相互作用で生じた、潜在性をめぐる感性論にかかわっていきます。本作の凝縮した絵画空間のなかでは、加速／減速する動きの描写とともに、インタラクションや対話によって、絵画や写真、映画の特質は互いに影響し、魔法のように、デジタル様式のアニメーションのなかで更新されるのです。そのことがデジタルアニメーションへの探求を新たにし、結果として高度にハイブリッド化された形式を生み出します。つまり、リアルなもの、ヴァーチャルなもの、フィクショナルなもの、とシミュレートされたもの、別の種類の生を吹き込まれたイメージの領域とナラティブな空間が縦横に交差した形式です。そうした連関は、完全に異なったやり方で引用され、リミックスされ、再配列されることで可能となるのです。

ゲスナーは、映画の原則をリニアからノンリニアなナラティブの展開へと移行することで、こうした概念上の場を創出します。これこそ、エキスパンデッド・アニメーションを創り出すことなのです。パノラマにある12面の各スクリーンは、リニアで水平的な時間軸上で異なった起点を与えられながらも、同時に展開します。リニアな反復のこうした同期化——反復の多数化——は、やむことなく複製を作り出し、いわば「拡張」する映画的なアニメーションとなります。それゆえに本作は、エキスパンデッド・アニメーション・シネマを生み出し、それ自体のメディアスペシフィシティや限界を超えていく場や圏域をも映し出していくのです。



〔図1〕 フランク・ゲスナー《ALIAS YEDERBECK REDUX》
(2011/2016年)

多様性と差異をめぐるネットワークの思考

次に、ネットワークを新しい文化の形式として思考するため、ベトナムのビデオアートに関する二つの例を挙げたいと思います。

これから話す、ベトナムというコンテキストにおけるビデオアートの特色は、共産党による政治上のシステム、ならびにベトナム戦争に至る、歴史文化上の南北の分断にあります。ビデオアートは国の政治が幕開けしたあと、1990年代以降に発展し、2000年代の終わりにさらに顕著に現れました。ただし、ビデオアーティストであり、ホーチミン市を拠点とした民間のアートスペース、ゼロ・ステーション (Zero Station) のキュレーター兼創始者であるグエン・ニュー・フイは、ビデオ作品を展示するライセンスを当局から取得することは依然として困難であり、ビデオアートに向けた市場もないと説明します。若いアーティストは作品の展示がほとんどできず、ましてや作品を販売することなどできないというのです。そのため、外国からの影響やイニシアチブが、ベトナムでのコンテンポラリーアートにとって重要な役割を果たします。こうしたことは、ベトナムにおけるきびしい検閲や、養成課程やインフラストラクチャーが不十分であること、あるいは存在しないことの結果の一部としても生じています。ベトナムでの検閲はインドネシアやミャンマーと同じく、文学やパフォーマンスアーツにとりわけ影響を及ぼしているのです。

ベトナムの南北分断による影響は、多くの芸術分野のなかでもビデオアートにおいて典型的に現れています。また、同時に「ローカルな」ベトナム人と「国際的な」ベトナム人に分断があることにも注意を向けなければなりません。すなわち、アメリカで学んでホーチミン市に帰ってきたアーティストは、ベトナム内部で「国際的な」アーティストと見なされるのです。彼らのほとんどは、資金不足の集団や、ハノイで生まれて教育を受けた「ローカルな」アーティストよりも、技術や感性にかかわるよりよい前提条件をもっています。ハノイのアーティストは概して、当局の介入に対抗し、そして財源を欠いている状況にあるのです。彼らは、南部を拠点とする「国際的な」アーティストと比べると、利用可能なテクノロジーやマーケットの面で不利な立場から活動を始めているといえます。

こうした差異は、政治経済に関する刷新を宣言した1986年の改革政策（ドイモイ）が進むなかで小さくなっていますが、アートの現在の状態には依然として影響を及ぼしています。つまり、検閲が継続しているのです。さらに、民間企業は認められ、奨励されていますが、インフラストラクチャーを欠いているため、アーティストたちには成功する手立てがわずかしきありません。そのため、ベトナムのアートは90年代まで好転を迎えることはありませんでした。けれども、最初に絵画や漆細工のような「伝統芸術」が、続いてパフォーマンスやビデオインスタレーションが追随し、注目されるようになります。これがベトナム芸術の今日の景観を作っているのです。ホーチミン市では、非営利団体であるサン・アート (Sàn Art) がベトナムや東南アジア地域のビデオアートを展示し、一方でゼロ・ステーションはワークショップやディスカッション、プレゼンテーションのための場と自認しています。ここでは、かつて存在しなかったともいえる方法で、ビデオアートとメディアアートを追求する批評と学術上の探求が続けられています。

実例として、日本で生まれてアメリカで教育を受けた、日本人とベトナム人の両親をもつビデオアーティスト、ジュン・グエン＝ハツシバを取り上げます。彼は、国際的にきわめて大きな

成功を収めており、ヴェネチア・ビエンナーレや光州ビエンナーレにも出展しています。インスタレーション作品《メモリアル・プロジェクト ナ・トラン、ベトナム—複雑さへ—勇気ある者、好奇心のある者、そして臆病者のために》(2001年)は、ベトナムの歴史に浸透している「分断」に取り組んだものです[図2]。映像には、地方の漁師たちが、重たい人力車とともに海中に潜り込み、海底まで引っ張る姿が現れます。その姿は、1975年に北側がサイゴンを陥落してホーチミン市と改名したあと、国を去ろうとして、その最中に亡くなったベトナム難民をほうふつとさせます。国が統一されてグローバル市場へと開放され、1990年代以降には国際的なアートシーンから関心を集める一方で、コンテンポラリーアートのコンテクストにおいては、南北の分断が人々の潜在意識のなかに依然として残っているのです。

もうひとつの例として、双子のデュオ、リー・ブラザーズ (Le Brothers) を紹介します。彼らは、かつて北ベトナムと南ベトナムを分断した区域に当たる、フエの出身です。作品は非常にパフォーマティブで、クメール王朝時代およびフランスの植民地化、またベトナム戦争の時代から歴史上の出来事を主題とし、さまざまな宗教上の実践を参照しています。そのようなトピックを通じて、彼らは自身の伝統と歴史、文化、さらには現在の政治上のイデオロギーがもつさまざまな見地——南ベトナムでは仏教の儀式が厳密に禁止されていたなど——に挑んでいます。

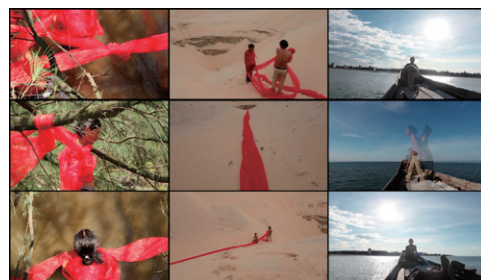
3チャンネルのビデオインスタレーション作品《イントゥ・ザ・シー》(2011/2013年)では、国を分ける川にたたずむ、ボートに乗った二人の兄弟が現れます[図3]。その双子は仏教の瞑想を模倣し、儀式的な行為を演じ、あるいは取っ組み合いをするあいだ、ずっと赤いリボンで縛られています。このリボンは北ベトナムと南ベトナムを結ぶへその緒を暗示し、この象徴的な記号は、仏教の埋葬儀式や共産主義体制の赤い旗、またベトナム戦争で命を落とした数え切れないほどの犠牲者たちをほうふつとさせます。

グローバルなコンテンポラリー・インドネシアアート&デザイン

別の例として、インドネシアのジョグジャカルタを拠点とするデュオ、インディゲリラ (Indieguerillas) を紹介します。ジョグジャカルタの、とくに若いアーティストたちによるアートの実践の多くは、ビデオアートよりも学際的で、ジャンルを越えたものです。アートとデザインのあいだに位置するインディゲリラの活動は、ジョグジャカルタのコンテンポラリーアートシーンに刺激を与えています。二人はさまざまなメディアやインターネットに慣れ親しんでい



[図2] ジュン・グエン=ハツシバ《メモリアル・プロジェクト ナ・トラン、ベトナム—複雑さへ—勇気ある者、好奇心のある者、そして臆病者のために》(2001年) © Jun Nguyen-Hatsushiba Courtesy: Mizuma Art Gallery, Tokyo/the artist Commissioned by Yokohama Triennale 2001



[図3] リー・ブラザーズ《イントゥ・ザ・シー》(2011/2013年) © Le Brothers 2011–2017 – Culture Of Peace Ambassadors to Vietnam for the Worldwide Peace Marker Project collective 作家蔵

るデジタルネイティブの世代であり、さらに2000年代に展開しはじめたインドネシアのオルタナティブシーンにも精通しています。インテリアデザインとビジュアルコミュニケーションにバックグラウンドをもつ二人の制作活動は、絵画やインスタレーション、プリントをはじめ、あらゆる種類のメディアに拡張しているのです。それは、インドネシアのインディーズ文化が、当初はジャカルタに、その後、バンドンにおいて市場の重要な存在になっていた時代のポップカルチャーやオルタナティブミュージック、さらには

デザインシーンを組み込んでいるといえます。また、二人が制作した雑誌やオブジェは、インディーズ音楽のファンが集う店で販売されており、つまりは新しく若い文化が出現し、制作と流通にかかわる自らの手段までを開拓しているのです。

彼らの作品と実践は、政府と市民の関係性を主題として取り上げ、しばしば政府批判の限界を押し広げます。また、日本や韓国から現在の流行を取り込みつつも、インドネシアの伝統的な影絵芝居「ワヤン・クリ」の昔のキャラクターを使用しつつづけています。インドネシア人に親しみのあるワヤン・クリを用いることで、自らの文化とルーツを知る大切さを主張するのです。そのため、インディゲリラの世界には、ワヤン・クリの人形が、スーパーマンや広告のエンブレム、ロボット、SFのフィギュアといったポピュラーカルチャーのアイコンとともに混在しています。それは、現在に合った伝統的な形式を作るという二人の美学的なコンセプトの、不変の構成要素となっています。

ここで、インディゲリラがインドネシアのソーシャルメディアの役割に着目した作品、真鍮で枠取られた三つのキャンバスのアクリル画《Golden Nation》(2015年)を見てみましょう[図4]。本作は、プレゼントの箱のように「ブランドネームつきの商品」を示します。各キャンバスにある金色のフレームから二人が指摘するのは、国家の発展であり、その発展のなかでソーシャルメディアが、他者とのコミュニケーションよりも、個人の实利主義を誇示するためのプラットフォームになっていることです。国民国家のありように対する批評を、金色の箱の中に転覆的なかたちで包み込んだのです。消費主義に異を唱える批評的なスタンスは、ワヤン・クリのキャラクターやブラックユーモアで満たされた絵画、彫刻、インスタレーションといった別の作品からも見ることができます。

さて、最後に私が繰り返し述べたいことは、今日のメディアアートが生み出される特定の環境を再評価し、再分析することの重要性と必要性です。アーティストたちは、メディアが飽和し、ネットワーク化した景観とどのように交わり、順応し、ときに挑んでいるのでしょうか。そのことを探求すれば、私たちは研究の視野をもっと深くまで拡張できます。東南アジア、アジア太平洋のアーティストは、グローバルアートに批評的であると同時に、貢献もしています。それは、彼らがサイトスペシフィシティやローカル性、ルーツをもつがゆえのことです。一方で、彼らの実践と批評性を規定するのもまた、芸術のあり方や国民国家、または地域との強い連関としなやかな順応でもあるのです。



[図4] インディゲリラ《Golden Nation》(2015年)
© Indiguerillas Courtesy: Mizuma Art Gallery, Tokyo

(編訳＝松谷容作 [同志社女子大学])

第2部 | プレゼンテーション

アーティストの視点／テクノロジーの動向

デジタルテクノロジーを取り入れた、同時代のさまざまな表現を試みる国内外のアーティストが集結。
各アーティストが、「アート&テクノロジー」に関するそれぞれの視点と実践を発表した。

発表者プロフィール



真鍋大度 Daito Manabe

(アーティスト／ライゾマティクス)

1976年生まれ。東京理科大学理学部数学科、IAMAS (岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー) 卒業。プログラミングとインタラクティブデザインを駆使し、プログラミングやコンピューター、現象や身体そのものがもつ本質的な面白さに着目し、創作活動を行う。Perfumeのライブ演出の技術面の担当をはじめ、Nosaj Thingや岡村靖幸、やくしまるえつこのミュージックビデオの監督、坂本龍一とのインスタレーション作品《センシング・ストリームズー不可視、不可聴》など、国内外のミュージシャンとのコラボレーションプロジェクトも多数。2006年、ライゾマティクス (Rhizomatiks) 設立。2015年よりR&D (研究開発) 的要素の強い活動を行うライゾマティクスリサーチを石橋素と共同主宰。
<http://www.daito.ws>



アンドレアス・シアギャン Andreas Siagian

(アーティスト、エンジニア／ライフパッチ)

ジョグジャカルタ (インドネシア) を拠点に活動。土木工学を専攻し、高速道路の設計からプログラミングやソフトウェア構築の高度な技術を習得。インスタレーション作品や音響彫刻を発表するほか、コミュニティ形成やオルタナティブ教育、DIYやDIWOなどに着目し、ワークショップの開発や運営、フェスティバルの企画といったさまざまな活動を行う。2012年には、多様なバックグラウンドをもつ専門家とともに、汎用的な技術の応用と教育を通じ、地域資源の開発や人材育成を行うグループ、ライフパッチ (Lifepatch) を結成した。ライフパッチは、2014年、アルスエレクトロニカにてデジタルコミュニティ部門入選。
<https://andreassagian.wordpress.com>



ジェフリー・ショー Jeffrey Shaw

(アーティスト／香港城市大学ACIMディレクター)

1944年メルボルン (オーストラリア) 生まれ。1960年代後半から新しいメディアを使った芸術形式の実験を数多く行ってきた、メディアアート界のバイオニア。エンジニアやプログラマーらと積極的にコラボレーションを行い、パフォーマンスや彫刻、映像、観客が参加するインタラクティブな表現まで、テクノロジーに対する新たな意味や視点を含んだ作品を多く制作している。1991年から2002年まで、カールスルーエ (ドイツ) の公立のメディアアートセンター、ZKMメディア研究所所長。以降、6年にわたって香港城市大学のクリエイティブメディア学部長を務めた後、現在はACIM (応用コンピューターとインタラクティブメディア・センター) ディレクターを務める。2015年、アルスエレクトロニカにてビジョナリーバイオニアとして表彰される。
<http://www.jeffreyshawcompendium.com>

ライゾマティクスの10年の活動

真鍋大度 アーティスト／ライゾマティクス

メディアアーティストの真鍋大度氏は、ライゾマティクス (Rhizomatiks) という会社を2006年に設立し、メディアアートの手法を用いて、広告や商業施設とのコラボレーション、美術館での作品展示などを行っている。しだいに活躍の場を広げてきたライゾマティクスには、現在、アーキテクチャー、デザイン、リサーチという三つの部門があり、真鍋氏はリサーチ部門のディレクター。コンピュータープログラミング、グラフィック作成から企画の立案、作品制作まで、およそ活動全体にかかわっている。

より高度なエンジニアリングが制作を支える

今年はライゾマティクスの10周年でもあるので、10年間の活動を振り返ってみました。

ライゾマティクスは当初、ウェブデザインやUIデザインの仕事を中心に、3人でスタートします。2008年にYouTubeにアップした映像作品が話題となったあと、2010年にナイキのCM映像、テクノポップで人気の女性ユニット、Perfumeのコンサートでの映像を監修、制作したことで広く評価を得ました。とくにPerfumeのステージは、最新の映像機器やコンピューター技術を用いる演出で、コンサートツアーのたびに注目を集めています。

そうして広告関連やエンターテインメント関連の案件が増えたり、テレビ出演したりしたことで認知度が上がったライゾマティクスは、この数年、仕事の質が変わってきました。とくにここ1年ほどは、映像制作やウェブ制作の仕事は少なくなり、ステージ演出やプロジェクトマッピング、インスタレーションのような、実際の空間を使った仕事メインになっています。国立競技場のファイナルイベントでも、企画・演出を担当しました。



そして、ライゾマティクス自体の規模も徐々に大きくなっていきました。より高度な専門知識を持ったエンジニアが揃い、以前は自分でエンジニアリングからグラフィックを作るところまで行っていましたが、いまでは解析技術、マシンラーニングなどの部分はエンジニアたちがベースを支える態勢ができています。社員が30名になり、10年前は600万円だった年間売上が、いまや10億円に達し、2016年のクライアントで最も大きな割合を占めているのはGoogle社という状況です。

技術の進化プラス斬新なアイデア

ライゾマティクスは、国内では山口情報芸術センター [YCAM] やNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] などでのインスタレーション作品の展示、海外ではメディアアート系のフェスティバルへの出展などを継続して行ってきた。

2006年にICCで展示した作品は、階段に設置したLEDのパターンをインタラクティブに変化させるというシンプルな作品でしたが、以降、テクノロジーの更新とともに制作物は徐々に複雑な構造になっていきます。アートプロジェクトで試したインタラクティブ作品の技

術を、依頼されて商業施設で展開させるようなタイプのコミッションワークは、さまざまあります。

一方で、同じ2006年にYCAMで展示された、渋谷慶一郎(音楽家)+池上高志(複雑系科学者)のサウンドインスタレーション作品《filmachine》をはじめ、以前はエンジニアとしてアーティストをサポートする仕事も多数ありました[図1]。そうした経験もすべて生かしながら、現在のライゾマティクスがあります。

また、企業などからの依頼ではなく、ライゾマティクス独自のアイデアを実現させるための自主プロジェクトは、常に続けています。

コミッションワークと自主プロジェクトには、なにがしかの制限があるかどうかという違いがあり、いつも思いどおりに出来上がるとはかぎりません。ですから、新しい発想を積極的に具現化していくには、たとえ大きな資金をかけてでも、自主プロジェクトの制作を継続する必要があります。

例えば、ダンスカンパニー、ELEVENPLAYとのコラボレーション。数名のダンサーやいくつものオブジェの存在する空間を、ヘッドマウントディスプレイをかぶった観客が、自動制御された車椅子に座って体験するというダンス作品です[図2]。会社の研究開発費を用いて開発を行い、2015年に自主公演というかたちで発表しました。このダンス作品「border」は、それまでに蓄積されたヴァーチャルリアリティ(仮想現実/VR)やAR(拡張現実)の知見とELEVENPLAY、そして演出振付家、MIKIKOの身体表現の融合によって過去に例を見られないパフォーマンス作品となり、現在ではシリコンバレー、モントリオールに拠点を置く海外企業よりラブコールを受けています。

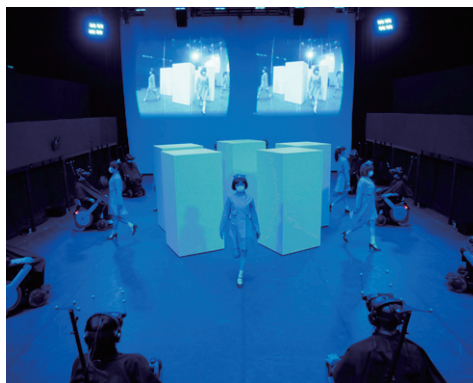
ここ数年、真鍋氏が積極的に取り組んでいるプロジェクトは、ドローン技術を使ったダンス作品である。

ドローンとARを組み合わせて、無線で送信した映像をCG(コンピューターグラフィックス)で合成した場合、それをどのように作品化できるのか。技術的な問題はクリアできていますが、では、現実空間と仮想空間を行き来するイメージを、観客にどのように体験させられるのか。ライゾマティクスのスタッフと、会議を重ねています。

技術や機器、アプリケーションが刻々と進化しているなかでは、早い者勝ちであれば、新しい機械を持っているところが有利になります。だから、斬新なアイデアが重要ですし、発表場所の検討と作品化の試行錯誤を続けているところです。



[図1] 渋谷慶一郎+池上高志《filmachine》(2006年) 撮影:丸尾隆一(YCAM) Courtesy: Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]



[図2] ELEVENPLAYとライゾマティクスリサーチがコラボレーションしたダンスパフォーマンス作品「border」(2016年) 撮影:田邊アツシ Courtesy: Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]

プロフェッショナルなアマチュアたち

アンドレアス・シアギャン アーティスト、エンジニア／ライフパッチ

アンドレアス・シアギャン氏は、アートと科学のコレクティブ「ライフパッチ (Lifepatch)」の共同設立者であり、インドネシアのジョグジャカルタを拠点にアーティスト兼エンジニアとして活躍している。インドネシアでは、アーティストたちがコレクティブ (集団) という形態で活動するのが主流であり、その発展はこの国の政治的背景と密接な関係がある。

アートコレクティブと クリエイティブなコミュニティの出現

1万3000もの島々から成る世界最大の群島国インドネシアは、1600年代から長きにわたってオランダの植民地下にありましたが、1945年にスカルノ大統領が独立を宣言し、武力紛争を経て49年にオランダから独立を果たしました。1965年にはクーデターが発生し、スハルトによって新体制が敷かれます。1998年には、スハルト独裁政権に不満をもつ学生が全国から集まり、国会議事堂を占拠、路上では大規模なデモ行進が行われました。そうして、30年以上、インドネシアの島々を支配してきたスハルト政権が崩壊しました。

このような背景からインドネシアでは、1998年という年が新たな時代の幕開けとなりました。スハルト政権時代は組織的活動や組織間の交流が禁じられていましたが、98年の政権崩壊後、アートコレクティブというかたちで、さまざまな分野のアーティストと専門家らがコミュニティを形成しはじめました。そのため1998年は、インドネシアの美術史上、政治的変化の影響がきわめて強かった年といえます。

有名なコレクティブとしては、ジョグジャカルタでフェスティバルを中心に活動するタリン・パディ (Taring Padi) があります。インドネシアの現状を変えようと彼らが行った芸術活



動は、特筆に値します。このほかにも、活動領域がさまざまに異なるコレクティブが多く存在しますが、こうしたコレクティブの出現は、スハルト時代の終焉がもたらした結果といえます。インドネシアでは、政府がアートのインフラをまったく整備してこなかったことから、アートコレクティブが国内のアート活動を支援するために、数多くのイベントやワークショップ、フェスティバルを開催し、発展を続けてきました。

コレクティブ同士が コラボレーションを実現した

シアギャン氏の活動は、そうした新興のアートコレクティブやクリエイティブコミュニティへの参加から大きな影響を受けている。

アーティストでもあり、エンジニアでもある私の経歴についてお話しします。そもそも私が分野の枠を越えた活動に興味を抱くようになったのは、1998年から2005年までの大学時代に遡ります。専攻する土木工学と情報科学技術を組み合わせてみたいと常々考えていて、独学でプログラミング言語を勉強しはじめました。卒業後は、高速道路の幾何構造設計・計算用ソフトウェアの開発を経て、それを機に、

さまざまなネットワークを通じて多様なソフトウェアを入手することができました。そして、クリエイティブプログラミングについて知ることになりました。そうしてメディアアートの世界に足を踏み入れていったのです。

分野の枠にとらわれないコレクティブ、プロフェッショナルなアマチュアたちによる活動の一例として、《インテリジェント・バクテリア：出芽酵母 (IB: SC)》という作品をご紹介します。この作品は、ハウス・オブ・ナチュラル・ファイバー (HONF) というチームが発表したの



【図1】 2012年、ジョグジャカルタのサバイブガレージで行われた「フルーツ発酵ワークショップ」の様子 Photo: Agung Firmanto



【図2】 ライフパッチのメンバー(2015年時点)。左から右へ、Sita Magfira、Nur Akbar Arofathullah (Akbar)、Arifin Wicaksono (Becak)、Budi Prakosa (Iyok)、Andreas Siagian (Ucok)、Agus Tri Budiarto (Timbil)、Ferial Afiff (Al)、Agung Firmanto (Geger)、Wawies Wisnu Wisdantio、Adhari Donora (Ade)、Mohammad Fadhol (Dholy)



【図3】 ライフパッチ《モイスト・センス》(2013年)。「Media/Art Kitchen」展 (2014年、バンコク芸術文化センター) での展示風景

ですが、制作の中心メンバーは、ヌル・アクバル・アロファトゥラ (アクバル)、アグス・トゥリ・ブディアルト (ティンビル)、ジュリアン・エイブラハム (トガー) の3人です。この3人が微生物学者や科学者、アーティストたちとコラボレーションをして制作しました。発想源となったのは、当時のインドネシアで頻発していたメタノール中毒です。酒税が非常に高率だったため、メタノールを飲み物に混ぜて飲用し、中毒死する事故につながっていたのです。

こうしたことを背景に、科学者であるアクバルは、「自分たちでお酒を造る」ことを思いつきました。彼はティンビルとトガーとともに、地元のトロピカルフルーツを使って、飲んでも安心なワインを台所で安全に製造する実験を開始します。多くの公開ワークショップを開催して実験結果を公表し、ソーシャルメディアを通じて多くの人々に見てもらい、最終的には発酵工程のデモンストレーションを実施するようになりました【図1】。また、マイクとアンプを使った電子インスタレーション作品も発表しました。その作品は、発酵工程に音響効果を施して電子音に変換するというシンプルなものです。2011年には、ベルリンで開催されたアートフェスティバル、トランスメディアールで賞を受けています。

ティンビルとアクバルは2012年、アダリ・ドノラ、ブディ・プラコサ、アグン・ファーマント、そして私とで、ジョグジャカルタにライフパッチを設立しました。アート、科学、テクノロジーを融合した市民活動団体です。この翌年から、メンバーを増やしながら本格的な活動に乗り出しました【図2】。現在は、アーティストのほかにプログラマーやデザイナー、科学者など11人が所属し、小さなラボを併設した場所を拠点としています。分野横断型のコラボレーションと、非専門家による自律的な創作活動の実現を目指し、DIYワークショップを実施しています。

ライフパッチは、ワークショップを開催するだけではなく、アート作品の発表も行っています。2013年には、電子デバイスを使ったインスタレーション作品《モイスト・センス》を発表しました【図3】。身近な材料とテクノロジーを活用した、シンプルでインタラクティブなこの作品には、1個わずか20セントという低価格の

CMOSチップを使用。鉢植え植物に複数の電子回路をつなげて、水が足りなくなると「歌う」仕組みになっています。

個人レベル、組織レベルで行った 長期コラボレーション

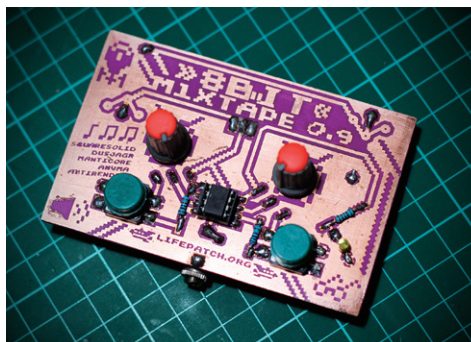
幸運にも私たちは、スイス人科学者、マーク・デュセイヤと緊密なコラボレーションを展開することができました。マークは、バイオアートに関わる情報をオープンソースとして提供する世界的ネットワーク「ハックテリア (Hackteria)」の共同設立者です。ライフパッチはハックテリアのネットワークにも参画しており、私たちとのコラボレーションを強化するため、マークはインドネシアに定期的に足を運んできました。そして、2014年、ハックテリアとライフパッチは「HackteriaLab 2014—ジョグジャカルタ」を共同開催しました。

私たちのコラボレーションは、これにとどまりません。ライフパッチのメンバーであるブディ・プラコサは、「Babygnusbuino」を基盤とするオープンソース・プロジェクトを、ハックテリアと共同展開しました。Babygnusbuinoは、Arduino IDEとの互換性があるマイクロコントローラ開発ボードです。Arduinoの通常価格がおおよそ20ドルであるのに対し、Babygnusbuinoは、ほぼ同等の機能を備えていながら、およそ1ドルで自主製作することができます。手軽で、かなり安価な値段となるため、インドネシアの人たちにも入手が可能です。このプロジェクトは、設計図の複製と変更が可能なオープンソースなので、ワークショップでは参加者のみなさんに製作方法と使用方法を提供しました。

ライフパッチとハックテリアはさらに、「8ビット・ミックステープ」という長期のコラボレーションプロジェクトを展開してきました。Babygnusbuinoを使用した小型シンセサイザーを製作し、1本のコードからアルゴリズム的な音楽を生成、変調するという遊び心のあるプロジェクトです。このシンセサイザーにあるつまみとスイッチを操作すると、その場で音楽を作ることができます [図4, 5]。このプロジェクトでは、開発を進めていくうちにさまざ



[図4] プロジェクトの元のアイデアにこだわった《8ビット・ミックステープクラシックエディション》 Photo: Andreas Siagian



[図5] ライフパッチがワークショップのモジュールに用いている《8ビット・ミックステープ0.9》 Photo: Andreas Siagian

まなバリエーションが生まれました。ワークショップではDIY電子工作の知識、情報を公開する際に、そうした派生作品の紹介も行っています。2013年から続くこのプロジェクトは、現在も開発を進めており、新しいメンバーも募っています。

実験こそが コミュニケーションの手段

2013年、私は、オーストラリア人アーティストのマイケル・キャンディとピア・ファン・ゲルダーとともにコラボレーションを行い、インドネシアのムラピ山という活火山を楽器に見立てたインスタレーション作品《MOS (マウンテン・オペレーテッド・シンセサイザー)》を制作しました [図6]。ムラピ山は常に霧で覆われているのですが、設置したセンサーで湿度と気温、風向きを音に変換する設計がなされています。刻々と変化する山の天気を感じて、それを音で表現するという発想です。地元の人々はムラ

ピ山をジョグジャカルタの守護神と考えているため、その神話にもなぞらえて、ムラピ山が奏でる楽器を作り上げたのです。残念ながら、設置した1カ月後にムラピ山が噴火したため、この作品はすでに崩壊していると思われます。

《MOS》のコラボレーションは、「インストゥルメント・ビルダーズ・プロジェクト」を通じて実現しました。クリスティ・モンフリースとジョエル・スターンが監督して実施されたこのプロジェクトには、オーストラリアとインドネシアのアーティストやミュージシャン、楽器の開発者らが参加しており、3週間に及ぶレジデンスプログラムのなかで、楽器やインスタレーション作品を協働で制作しました。インドネシアで2回、オーストラリアで1回開催されています。

インストゥルメント・ビルダーズ・プロジェクトには三つのプロジェクトがあり、私はこのうちの二つに参加しました。完成作品は2015年にメルボルンのビクトリア国立美術館に展示されました。このプロジェクトは、さまざまな芸術作品が生まれるきっかけともなっており、そうして制作された作品はすべて、アーティストと専門家らのコラボレーションによるものです。こうしたことから、クリエイティビティには、生き生きとしたコラボレーションが欠かせないということがわかります。ここには、限られた期間で作品を制作したり、アイデアを具現化したりするコラボレーションのための環境がありました。このプロジェクトは、これまでの私の制作活動のなかで、最も影響を受けたもののひとつといえます。参加者同士のコミュニケーションを重視するとともに、たとえ失敗する可能性が高くとも、アイデアを実現するために実験してみることが求められるのも、このプロジェクトの特徴です。



〔図6〕 ピア・フォン・ゲルダー、マイケル・キャンディ、アンドレアス・シアギャン《MOS (マウンテン・オペレーテッド・シンセサイザー)》(2013年)。インストゥルメント・ビルダーズ・プロジェクトのうちの1作 Photo: Pia van Gelder

来たるべきアートとその軌跡

ジェフリー・ショー アーティスト／香港城市大学ACIMディレクター

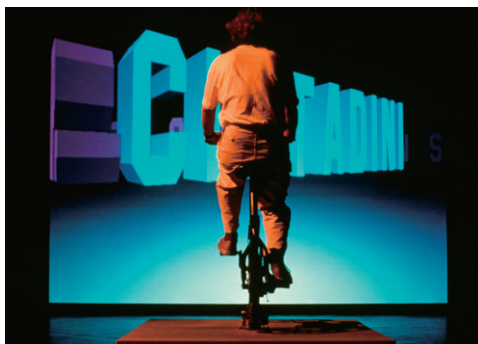
1960年代後半からアーティストとして活動を始め、当時のテクノロジーアートを牽引し、現在に至るまで、メディアアートの最前線で活躍しつづけているジェフリー・ショー氏。ショー氏の発表は、その50年以上に及ぶ創作のなかから、自身の代表的な作品を紹介しながら行われた。

1960年代後半、 観客がアートの主役になった

かつてのアートにとって鑑賞者とは、絵であれ、写真であれ、映画であれ、見るだけのお客さんでした。しかし、1960年代後半に、大きな転換が起こります。アーティストは物を作る存在から状況を創造する存在となり、



〔図1〕 ジェフリー・ショー《MOVIE MOVIE》（1967年）



〔図2〕 ジェフリー・ショー《レジブル・シティ》（1989年）



鑑賞者がその空間に介入するという作品の登場です。例えば、68年に映画祭で発表した《MOVIE MOVIE》という作品では、大きく膨らまされたスクリーンが広げられ、さまざまな角度から映像が投射されました〔図1〕。そして、鑑賞者は、その膨らんだスクリーンに飛び込むことで、映画的な空間を体験するという作品でした。この時代以降、観客こそがアートの主役となったのです。

その後、1980年代後半、ヴァーチャルリアリティ（仮想現実／VR）やデジタルイメージがテクノロジーとしてアートに採用されるようになり、それらはメディアアートと呼ばれるようになります。89年に名古屋で開催された世界デザイン博覧会で発表した作品《レジブル・シティ》は、その時代のメディアアートの代表的作品です〔図2〕。スクリーンの前に設置された自転車をこぐと映像が変化していき、仮想空間の中をサイクリングしている感覚になるという、鑑賞者の行為が介在することで変容する作品でした。

今後のメディアアートの重要なカギ

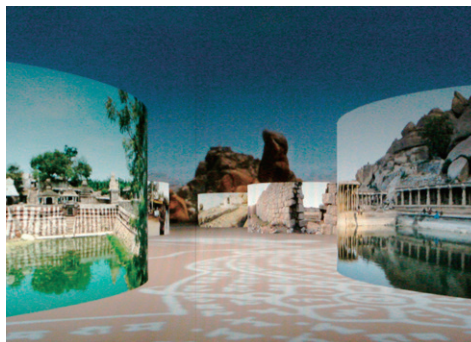
さらにショー氏は、これからのメディアアートの様式においてカギとなる、いくつかの要素を挙げた。

まずは、「パノラマ的眼差し」。観客は、360°のスクリーンに囲まれて、いまでいうGoogle Earthのような体験をパノラマ的环境下で経験できたり、モニターの中で好きなように移動しながらその空間を鑑賞できる、例えば仮想美術館を構築したりするような仕組みです。それに関連して、「3D」も重要な要素といえます。世界遺産になっているインドのハンピで制作した《PLACE - Hampi》(2006年)では、ステレオ写真が撮れるパノラマカメラを用いて、写真と仮想現実の融合を行いました[図3]。そして、多くのメディアアートでは、観客が介入する様式として「双方向性(インタラクティビティ)」を内在させており、コンピューターの導入、進化によって、より複雑で精緻になってきています。

また、「鑑賞者はカメラである」という考えも重要な概念です。映画を見る場合、普通はイスに座らされて、与えられた映像を鑑賞することになりますが、360°のパノラマ映像であれば、視点の選択は鑑賞者の意志に任されることになります。スクリーンに囲まれた中央に設置された回転イスに座って、向いた位置で見たい映像のエリアが決まるという作品も実現しており、そのとき、鑑賞者は、アーティストの提供した映像の監督であり編集者となるわけです。

さらに、これから重要になってくるのは、すでにさまざまに試みられている「現実と仮想の接続」でしょう。1994年の《Golden Calf》は、拡張現実(AR)を取り入れた最初期の作品で、何も載っていない台座に鑑賞者がタブレットを向けて動かすと、モニターに3Dの金色の仔牛が姿を現します[図4]。こうしたテクノロジーは、現在なら、例えば洞窟などの空間をワイヤーフレーム(骨組み)で再現し、一見して何もない壁面にタブレットを向けると、モニター上に壁画が原寸大で現れるような仕組みなどに応用されています。

ほかに重要な概念は、「物語の分散と組み換え」という考え方です。3D空間にある3万本のビデオデータベースから自分なりに編集できる《T_Visionarium II》(2006年)は、各ビデオ映像に特定の属性分類を施したり、愛、怒り、喜び、走る、座る、男、女などの任意のタグ付けをして探し出したりできるので、自分なりの語りの組み合わせを構築できるという作品です[図5]。逆に、コンピューターシステムの稼働が



【図3】 ジェフリー・ショー《PLACE - Hampi》(2006年)



【図4】 ジェフリー・ショー《Golden Calf》(1994年)



【図5】 ジェフリー・ショー《T_Visionarium II》(2006年)

完全に自己ルール化されつつ、その変数内で動作が進行し、けっして同じことが繰り返されることがないという、「生成と自己組織化」も重要な様式といえます。

アートとテクノロジーは結合し、 反発する

ショー氏は近年、未来ではなく、過去に対してテクノロジーは何ができるかという観点から、「文化遺産の再現と再構築」を活動のテーマとしている。

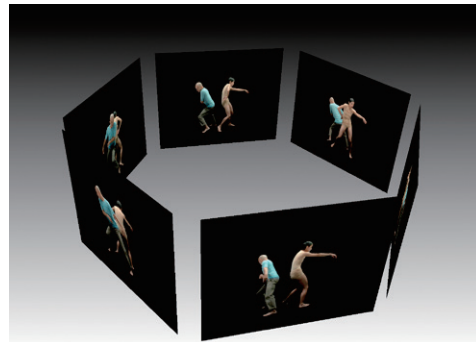
とんこう
敦煌の洞窟のプロジェクトでは、内部をレーザースキャンで撮影し、3Dなどの加工をしたうえで、別の空間に再現されます。観客は、その中をトーチで照らしながら鑑賞しているかのようなシミュレーションができ、さらには洞窟内部に音楽が鳴る仕組みや3Dのダンサーが現れる仕掛けなども施されています。ただの再現ではなく、テクノロジーによって再構築が行われるわけです。

また、無形遺産の動きを可視化する試みで、香港のカンフーの達人や、インド人ダンサー、日本の狂言師などの動きを、モーションキャプチャーを使ってアーカイブしてきました。

より現代的なものへのアプローチとしては、ダンサーの勅使川原三郎を、6個の3Dカメラで異なる方向から捉えた映像作品があります[図6]。異なるカメラの視点に対応するようにスクリーンが据えられた装置の周りを歩き回ると、勅使川原のパフォーマンスを原寸大で、まるで目の前で踊っているかのように鑑賞することができます。

発表の最後に、アートとテクノロジーの関係について、ショー氏は次のようにまとめた。

テクノロジーとは、現在の不完全さを克服するため、未来ばかりを志向するものです。それは、いまよりましなテクノロジーが新たに現れても、それでも現在は不十分だという感覚の投影でもあります。一方で、アートは、現在に生き、生命の不完全さを支持します。アートとテクノロジーの融合は、結合であると同時に反発もあり、テクノロジーを用いるアーティストは、その両方を抱えなければなりません。そして、ほんとうに重要なことは、アートがかかわることができる場とは、私たちの現在の行為によって生じつつあるものだということなのです。



[図6] 勅使川原三郎とのプロジェクト「Double District」(2009年)より

第3部 | ディスカッション

メディアアートのプラットフォームとして、 東京はいかに可能か

メディアアートと社会の接点はどこにあるのか。

オリンピック開催を控えた東京においてメディアアートに可能な役割と、
その後の継続的発展のための道筋について、アーティストとキュレーターによる討論が行われた。



パネリスト

ジェフリー・ショー × アンドレアス・シアガン × 真鍋大度 × 畠中実

モデレーター

阿部一直

モデレーター・プロフィール



阿部一直 Kazunao Abe

(山口情報芸術センター [YCAM] 副館長)

1960年生まれ。東京藝術大学美術学部芸術学科美学専攻卒業。1990年から2001年まで、キャノン株式会社が創設した文化支援事業「キャノン・アートラボ」に設立からコ・キュレーターとして参画し、その後、山口情報芸術センター [YCAM] の開館準備室に着任。2003年の開館からアーティストティックディレクター、2012年から副館長。主な展覧会企画に、「ラファエル・ロサノ＝ヘメル：アモーダル・サスペンション」(2003年)、「坂本龍一＋高谷史郎：LIFE - fluid, invisible, inaudible...」(2007年)、「大友良英／ENSEMBLES」(2008年)、「三上晴子：Desire of Codes | 欲望のコード」(2010年)、「アートと集合知」(2013年) など。

<http://www.ycam.jp>

文化戦略はアーティスト本位であれ

——ここからは、本日の登壇者によるセッションです。まず、背景として、これから「東京都」は、東京芸術祭や2020年に東京で開催されるオリンピック関連などのイベント、あるいはアートシーンの推進や制度づくりなどで、メディアアートについて何を活性化していけば有効なのか、アジアや東京にメディアアートのプラットフォームをどうすれば立ち上げられるか、ということがあります。そこで、作品を制作したりメッセージを発信したりする側にいるみなさんから、未来に向けて、これから何が必要なのかということについてのご提言をお話ししていただきたいと思います。

まずは、アンドレアス・シアガンさん。ジョグジャカルタ（インドネシア）で活動しながら、いろいろな地域とも交流されていますが、東京に期待することなど、具体的な提案をいただければと思いますがいかがでしょうか。

アンドレアス・シアガン（以下、AS） アートやアーティストの実践はみなそれぞれ、社会的な条件に強く結びついています。ですから、東京の現状について私からいうことはできませんが、インドネシアとの違いについてはお話しできそうです。

私たちの国では、作品づくりの際に領域横断的なことを取り入れようとすると、とたんに脆弱になる側面があります。メディアアートの教育を受けようとしても、そうしたカリキュラムの整った学校がありません。目下、構築中というところですが、問題は下支えする構造がまさに最小限だということです。強いというなら、スペースをもちながら活動しているアートコレクティブが挙げられるでしょうか。自分たちだけで作り上げなくてはならないために、そのことがアーティストたち自身を社会に参画させ、組織を作り上げたり、なんとかやりくりして成長させたりしながら、教育の場としても機能できるようになっていきます。

私たちライフパッチ（Lifepatch）とスイスのハックテリア（Hackteria）が2014年に開催した「HackteriaLab」というイベントも[図1]、ルアングルパ（Ruangrupa）によって2000年から開催されているジャカルタのメディアアートフェスティバル「O.K. VIDEO」も、そうしたアーティスト立ち上げ型のプログラムです。

日本は、対照的といっていいでしょう。私たちが苦戦している間にも、IAMAS（情報科学芸術大学院大学）のような、長期にわたった芸術と科学の融合、メディアアートの実践を見てとること



アンドレアス・シアガン（▶17、20～23頁）



[図1] ライフパッチとハックテリアが開催した「HackteriaLab 2014—ジョグジャカルタ」の様子 Photo: Adhari Donora Courtesy: Lifepatch

ができます。社会背景の違いが、両国で巻き起こる実践の違いを決定づけていると思います。

——それぞれの都市が違う背景や経済事情をもち、さらには、大陸にあるのか海洋に囲まれているのかといった地理的条件によっても人や物の流れに違いがあり、それはコミュニケーションの違いにもつながっています。誰にとっても完全なユートピアはないけれども、その地域差をどう克服していくのか。東京、インドネシアに限らず、シンガポール、香港、それぞれになんらかの不完全さはあるし、反対に特徴的な長所というか、ユートピア性も有していると思います。

では、それぞれ立ち位置が異なり、お互いに違う不完全さを見出す可能性をもちうるアジア圏の中で、真の交流ができる可能性はあるのでしょうか。ジェフリー・ショーさん、いかがでしょう。

ジェフリー・ショー（以下、JS） 議論するには、『誰が』『何を』『なぜ』、求めているか」が前提になります。もしもスタートラインが、メディアアーティストの求めているものを提供できるかどうかなら、メディアアーティストに尋ねれば答えてくれるでしょう。対象が日本のメディアアーティストなら日本のメディアアーティストに、国際的なコミュニティが対象ならば、そのコミュニティに訊けばいい。アジアに注目するなら、アジアのアーティストが何を望んでいるのか、と。



ジェフリー・ショー（▶ 17、24～26頁）

先回りして、彼らのニーズを決めつけないことです。ですから、ひとつの戦略としていえるのは、アーティスト本位であれということ。いまの問いかけは、日本独特の政治的課題といえ、つまり、慈善事業的な眼差しで文化政策にあたっているといった考え方から発せられているのではないかと、私は懸念します。この課題は政策の将来に結びつくことなので、看過できるものではありません。

政策としてクリエイティブ産業を盛り上げたいなら、答えは明白です。日本のメディアカルチャーを盛り上げればいい。アジア諸国と連携を図りたいなら、日本のメディアアートの展覧会をアジア諸国に向けて開催しましょう。逆もまた同様で、そうすれば、アジアのメディアアーティストたちやメディアアートの展覧会が、日本にやってくることになります。

つまり、包括的な戦略やモデルが必要なのです。日本はすでに、美術館、ワークショップ、アーティストインレジデンスなど、多くのモデルをもっています。まず、自分たちがほんとうに望んでいることを明確に定義するべきです。そして、いちど目的が定まったら、その実現に必要なアドバイスを可能なかぎり集めることです。

ネットワークづくりについては、多くの有効なメカニズムがあります。クリエイティブなつながりをアジアで望むなら、アジア帯の文化機関や大学、そしてアーティストたちのリサーチプロジェクトに参加することが考えられます。

アーティストと公共とのかわり

——東京がこれから何かを立ち上げるとしたら、そのなかで何を選ぶのか。総花的なものではなく、特化したものを選び、立ち上げなければならないと思います。私自身は、独自のメディアカルチャーシーンを形作るのであれば、旧来的な美術館やアートの制度だけに則ったやり方やアウトプットでは、未来を見据えるという意味としては弱いのではないかと考えています。では、どういう未来を想定し、それに対しての形式や制度を作り、何を提案していくのか。

真鍋さんには、東京をベースにしているアーティストとして「こうあってほしい」というような希望はありますか。例えば、ライゾマティクス (Rhizomatiks) は現在、組織内部でセルフプロデュースしてアウトプットもしていけるようになった。けれども、そこで足りないもの、欠けているものもあるかもしれません。もっと公共性の高い企画や公共施設を使って発表できるようなチャンス、またはプラットフォームに関してご提案はありますか。

真鍋大度 (以下、DM) 以前、インドネシアやマレーシア、シンガポールといったアジアの国々でワークショップをやったことがあります。単発のプロジェクトで終わってしまうことがほとんどです。ですが、僕たちの場合、研究開発という長い期間があってはじめて、作品を作ることが可能になることが多い。だから、共同研究のようなプロジェクトになってくれば、いろいろなことができると思います。

ただ、いまの立場だと、相手が企業ならばやりやすいのですが、例えば海外のアーティストや大学などと組むという場合は、両者間をコーディネートしてくれる何かが入ってこないとできません。そういった取っ掛かりやチャンスをもらえるならば、ぜひ何かやりたいと思います。



真鍋大度 (▶ 17、18～19 頁)

——その場合、どのくらいの期間や規模があったら有効なのでしょう。とくにメディアアートは、技術的な裏付けが必要ですから、構想するにも時間がかかります。真鍋さんにも、何年もかけてずっとストックしていった、ようやく形になったという作品がありますよね。畠中さんも私も、キュレーターサイドとしてそういう経験はたくさんしていて、やはりワークインプログレスのシステムなどが重要なわけです。ジェフリーさんの作品でも、ずっと同じ発想を継続して発展させていくことで、異なった文脈への説得力が出てくることもあるでしょう。その場だけで盛り上がり終わってしまう一過性のフェスティバルなどのモデルではない、オルタナティブなアイデアやプラットフォームを、アーティストの側から真鍋さんにもご提案いただきたいのですが。

DM 2015年に、韓国の光州にACC (Asia Culture Center / 国立アジア文化殿堂) という新しい文化複合施設ができました。かなり大きな施設で、メディアアートにも力を入れています。その部門では、いろいろな面でYCAM (山口情報芸術センター) を手本にしているとキュレーターが

いていました。そのACCのオープン時に、ライゾマティクスは半年間くらいのオープニングの展示をして、その展示で用いた技術を使ったワークショップやレクチャーのプロジェクトも行い、トータル1年くらいの共同制作をしました。それくらいの期間があると、新しいプロジェクトを作ることができる気はします。

——公共性を担うためには、ある程度の期間をかけて、リサーチを行いながら継続的にかかわっていくような方法が必要ということですね。

JS サポートする立場から見れば、アーティストのリサーチ自体に投資することはむずかしいものだといえるでしょう。しかし、私は、リサーチをとてシンプルなものにできるのではないかと考えています。研究者はリサーチを複雑なものにしがちで、軌道に乗るまで4年も5年もかかりかねない。ある組織が、アーティストの意欲のもと、協働や、そこから生まれる企画にはすべて価値があるからといって、20人で5年間もチームを組んだらどうなってしまうのでしょうか。その費用を誰が負担するのかを考えれば、現実的でないことは明白です。

一般的に、アーティストは置かれた状況に適応し、現実的なアプローチを導くことができます。例えば、YCAMと協働するアーティストならYCAMの環境を理解し、プロジェクトをYCAMの要求するものへと適応させます。大学であっても同様に、環境を生かした意欲的なリサーチをすることができるのです。

別の重要な軸としては、アーティストがもつ公共へのアクセス能力が挙げられます。アーティストは何かを作るだけでなく、公共に何かをもたらすプラットフォームを必要とするのです。そして、その結果、公共の側にとっては、アーティストの仕事の成果を鑑賞し、楽しむという見返りを得ることができるわけです。その実現のためには、さまざまな方向から議論を重ね、反芻することが必要です。公共性を導くためであれば、いくつもの枠組みを用意すべきでしょうし、学際的な枠組みからの汲み上げもあるべきでしょう。経験に頼るだけでなく、知性を要した議論が必要になると思います。

祝祭性と持続可能性の共存へ

JS さらに、アーティストにとっては、コミュニティとの絆も重要になるでしょう。一時的なものでなく、持続するものを重視する態度、社会に根を張って意義深くあるとするあり方です。それを実現するためには、教育への介入や学生の参加を促す方法も必要になるかもしれません。私見では、芸術に向かう目的はさまざまで、アーティストの役割にも、その方法にも異なるいくつもの手立てがあります。だからこそ、目的に沿った手立てを見極めなければならないということです。

東京が、「我々は長期的な視点に立って、50年続くプラットフォームを作りたい。そして世界

じゅうのメディアアーティストの重要な拠点にするのだ」といったとしたら、次は実現方法について話す段階です。

——まさに、公共性、公共圏という概念は、キーポイントです。それぞれの都市がもっているリアルなパブリックスペースとヴァーチャルなパブリックスペースが、どこまで共存・共有できるのか。また、そこにどこまで開放性をもたせるか。

畠中さんは、いまのジェフリー・ショアさんの意見を受けて、どのように思いますか。

畠中実(以下、MH) 東京オリンピックという大きな「祭り」に向かっている、いまの東京、いまの日本において、現代の日本の文化を打ち出すのに、端的にメディアアート、メディア芸術といってもいいですが、そうした手段が有効なのではないか、と思われているところがある。でも、僕らは1970年の大阪万博という「祭り」をすでに経験しています。だから、その当時のテクノロジーアートなりメディアアートなりの隆盛と凋落をすでに学習していて、例えば大きな祭りのあとにどうやってテクノロジー



畠中実 (▶ 03、04～09頁)

ジーを使っていくかということに、ひとつの道筋が見えています。そういう時代の繰り返しのなかで、次の祭りに向かって何をすべきなのかを、模索しなければいけないと思っている。それが、今日の僕の発表に含めていたことです。

実のところ、今日の第2部に関しては、アーティストのみなさんの話がどれだけ噛み合うのか、興味深く聞いていました。でも、3人の話を聞いたら、まったく違和感がなくて、なにか通底する価値観があると感じました。

僕は、今年3月にインドネシアに行ったときにも、同じことを感じたんです。インドネシアでアンドレアスさんに会って、彼らのコミュニティにも行きました。そこで彼らと話していたら、ヴィクター・パパネックの1970年代の名著『Design for the Real World』(『生きのびるためのデザイン』(晶文社))という本が、彼らのコミュニティのなかで読まれていて、そこから共有された価値観があるとわかりました。本に書かれていることが、実践として行われている感じがあったんです。「生きのびるためのテクノロジー」といって



【図2】 山口情報芸術センター[YCAM]で催された「バイオラボ」(2016年)の様子 撮影:大林直行(101DESIGN)
Courtesy: Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]

もいいかもしれない。そういうメディアとかテクノロジーとかいうものの使い方は、彼らにとってとても重要なのだらうと思いました。YCAMでも先ごろ、バイオラボ【図2】を開始したといったようなことを考えると、アンドレアスさんのコレクティブ、ライフパッチがやっているような活動とも近い実践が始まっているという気がします。

その一方で、いまは、オリンピックといったある種の大きなエンターテインメントを控えて、

一部のメディアアートは、その祝祭性を彩る役割に向かっていくという面もあるわけです。

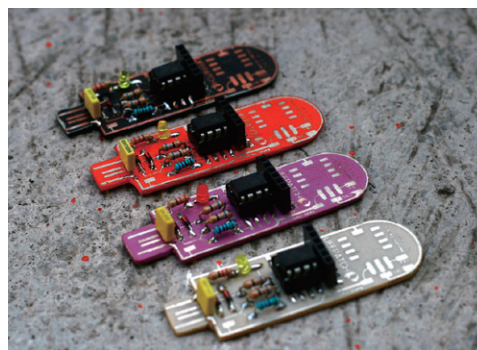
——そのお祭りとか祝祭性というのは、本来は土着的なものですよね。であれば、地域に根ざす祝祭性と東京もつながれる可能性はありませんか。

MH でも、現代の東京から土着的なものを見出すのは、なかなかむずかしいと思います。だから、ヴァーチャルな祭りにならざるを得ない。ヴァーチャルな祭りというのは、実際の歴史の厚みをもっていない。しかも、それが大げさで、大掛かりなものになる、ということです。そういった部分をどうしていくか、そして、そういうヴァーチャルなものに対してどれだけサステイナブル（持続可能）な提案をしていけるか。その点で、ジェフリーさんの話には共感しました。つまり、文化プロジェクトやプログラムをどれだけサステイナブルに継続できるかが、5年先、10年先のために大事なことなんです。オリンピックのような機会をきっかけに、ヴァーチャルな祝祭性の高い大掛かりなもの、もっとコミュニティに根ざした実践的なものが共存していくのが理想だと、僕は思っています。

——たしかに、一過性の瞬間的な打ち上げ花火のようなフェスティバルではなく、アートのサバイバルとしての提案や呼びかけ、つまりはアートによるホストやサービスのほうが、世界に対して価値観を提示ができるフェスト（fest）になるだろうし、世界やアジアとの接点もあるかもしれません。このことについて、アンドレアスさんからご意見ありますか。

AS アーティストは、その土地の文化を知れば、そこからいつのまにか制作に入っていくものです。メディアアートでいえば、そうしたフェストを作るためにラボという機能が有効なのではないでしょうか。例えば、スペインにある「メディアラボ・ブラド」では、メディアアーティストがプロジェクトを提言し、オープンラボのプロジェクトに参加するコラボレーターを募集する機会を作ります。オープンプラットフォームとなる環境があることで、当然、地域とのかかわりも生まれます。同様のプログラムはさまざまなところで実践されていますが、インドネシアにいる私たちにとって重要なのは、こうした世界各地にあるモデルを、まずは自らの文化と地域に適用してみるということなのです。

ハックテリアというコミュニティと行っている、Babygnusbuinoというマイコンに関するプロジェクトもそのひとつです[図3]。これは、Arduinoという世界に流通しているマイコンよりもシンプルな機能ですが、簡単に、そして安価に制作できるシステムです。2013年からの共同プロジェクトですが、当初は、ハックテリアの科学者、マーク・デュセイヤが我々のもとに毎年1カ月ずつ滞在するだけのことでした。それからお互いを知るようになり、どうしてそのシステムを使うのか、20ドルのArduinoではなく、なぜ1ドルで作れる簡易なシステムにこだわるのか、などとやりとり



[図3] 《Babygnusbuino—トロピカル、ライフパッチ・エディション》 Photo: Andreas Siagian

するようになりました。ちょっとした異文化のぶつかり合いです。彼らにとってArduinoを20ドルで買うのは、まだ手ごろな値段です。でも、インドネシアの人々にとっては、そうではない。とても高価です。そこで私たちは徹底的に話し合いを続け、先ほどのプレゼンテーションでお話したように、このプロジェクトをオープンソースとして公開することに至ったのです。

顔を合わせて議論を続けることが、意見の相違や小さな改善の積み重ね、そしてその先の成果に至るプロジェクトの継続につながっていきます。私たちには、そうしたリサーチと実験ができる社会モデルや文化というものが必要なのです。

メディアアートの資金調達

——では、ここで会場からの質問を受けましょう。

質問者1 真鍋さんに伺います。メディアアートは完成形も見えにくいですし、制作には長期間を要します。あるプランをいざやるとなったとき、いちばん気になるのがお金の問題だと思います。ライゾマティクスの初期のころ、どういう苦労がありましたでしょうか。

アンドレアスさんにお答えいただきたいのは、インドネシアで国によるスカラシップ（奨学金）やインベストメント（出資）のような支援があったらいいと思われること、あるいは現状を伺えればと思います。



阿部一直

DM たしかに、クラウドファンディングをはじめ、いまは昔よりもお金を集める方法がたくさんあります。例えば十数年前、僕のIAMASの卒業制作だと、10万円くらいしか制作費がなかった。でも、そのなかで何ができるかという、身の丈に合った解決法を考えていたと思うんです。

また、その後、大学で働いている期間がありましたが、働くことと制作をすることがなかなか両立できなくて、それで会社を作って自分たちでお金を回そうと思い立ちました。ラッキーだったのは、僕は手を動かして作品を作りたいタイプなんですが、立ち上げ時のほかの二人のメンバーはプロデューサー気質で、お金を集めてくるのが得意だったことです。メディアアート系の人たちで会社を立ち上げると、同じスキルセットの人たちが集まってしまうことがよくあるように思います。みんな作り手でプロデューサーがいないとか、できることが近すぎてうまくいかないとかいうような。そういう意味では、いまでも新しいスタッフを雇うときには、常に多様性をもった組織となるように考えています。

AS まず、インドネシアでは政府からの支援は一切ありません。だから、たくさんのアートコレクティブがあるのです。コレクティブ形式を採るのは、ひとりですべてをこなすのは不可能だからです。ただ、1998年以降に多くのアーティストがコレクティブを作るという戦略を立てましたが、その大半はだいたい4年以内に消滅しています。そうした数多くの成功例や失敗例から、我々は、自分たちに合うものを考え出さなければなりません。過去の事例を学び、自分たちの文脈に沿って改変するという試行錯誤を経て、発見したことを周囲と共有するのです。

我々のコミュニティでは、生き残る方法や組織を作る方法というガソリンを交換しています。ですから、ライフパッチでは、クロスファンディングをしたり、プロジェクトを外に持ち出して材料が余ればラボに回したり、組織づくりのワークショップを行ったり、現在進行形で生きていくための術を学んでいます。

我々が行うワークショップは基本的に無料で、利益は出ませんし、もしも5ドル取ったら誰も来ないでしょう。4ドルにすれば、数人は来るかもしれない。テクノロジーというものはどうしても、専門性がないとわからないと思われるので、ワークショップはメディアアートの鑑賞者を作り、我々への理解を促すためにとても大切なのです。

社会の課題にアーティストができること

質問者2 日本では最近、アーティストインレジデンスとか、地方を盛り上げるためのデザインの解決とかいう流れがあります。そういう状況に対して、真鍋さんに「ここをこうすればいいのではないか」というアイデアがあればお訊きしたいです。また、アンドレアスさん、ジェフリーさんが知っている、ある地域を盛り上げるためにメディアアートを活用した施策があれば教えてください。

DM 僕の場合は、どういう頼まれ方をするかによります。「作品を作ってください」ということなら、それは好きに作ります。ですが、その作品やプロジェクトによって起こる何かを期待しているなら……、例えば観光客を増やすとかいった目的がある場合は、アーティストとして参加するのは大きな違いがあります。決まった問題を解決しようとするなら、その問題を取材し、町医者のように処方箋を用意し、といった具合に、コンサルタントにならざるを得ない。でも、メディアアートは、そういった誤解をされているところがあるし、実際に両方の役割をもってしまうことはあります。

——メディアアート作品には、サイトスペシフィックな部分と、ネットワークによってサイトを越えていく部分との両面があるだろうと思います。依頼するクライアント側もアーティストも、そういう部分をよく読み込んだうえでアプローチしていかないと、サイトスペシフィック性とかその場所のパブリック性

がうまく出てこないのかなという気がします。

ジェフリー・ショーさんは、いかがでしょうか。

JS 私の経験からいえるのは、ある無形文化遺産の例です。伝統的に、美術館は学術的なアプローチをします。そして、専門家は無形文化遺産を自分の意のままにしようとしませんが、そこには多くの罣が潜んでいます。

これは個人的な経験からの発言だと、再度強調したうえでいいます。アートの実践と無形文化遺産との間には、たいへん興味深い交感があります。アーティストの感性がもたらすものとは、つまり、過去の経験を現代的で意義深い経験として、現在というものに再受肉化・再解釈・再構築できるのです。もちろん、そのプロセスには地域のコミュニティとの交流が刻み込まれています。なぜならば、それらの遺産に魂を吹き込むものこそ、地域のニーズだからです。

例えば、私たちが現在取り組んでいるカンフーにまつわるプロジェクトがあります。といっても、映画に出てくるような、みなさんご存じのカンフーではなく、ハカ・カンフーというものです。それは地域に深く根ざしており、地元の流派に基づいた名人や、その土地がもつ思想の発展や理解が分かちがたく融合した、武道の地域的实践といえるものなのです。

—— YCAM でも、2014年に「地域に潜るアジア：参加するオープン・ラボラトリー」という展覧会をやりました〔図4〕。その「潜る」というのは、「ダイブ」という言葉こそ使っていませんが、中沢新一さんの著書『アースダイバー』（講談社）で提案された、過去と未来をつなぐダイブと同じような概念です。メディアを使って起こすアクションには、完全に埋もれてしまった過去の像のようなものを、再び構築したりビジュアライズしたりできる可能性があります。文化的な民話や体感として伝えられている伝承などといった無形の



〔図4〕 「地域に潜るアジア：参加するオープン・ラボラトリー」展（2014年、山口情報芸術センター〔YCAM〕）の展示風景
撮影：丸尾隆一（YCAM） Courtesy: Yamaguchi Center for Arts and Media〔YCAM〕

ものを、言語機能とは別の形式で後世に残すことができるというわけです。それは、メディアとテクノロジーがこれから意識してやらなければいけないことだと思います。

アンドレアスさんは、いかがでしょうか。

AS 私も、スラバヤという大都市の河岸エリアにある村落と取り組んだプロジェクトの経験からお話しします。その村落は、よその小さな都市から脱出してきた人たちが家建て、川岸に定住しているという、いわば違法な村落でした。政府が川岸から50メートル離れるようにという規制をかけているために、人々はそのラインを守って、段ボールやコンクリートで家を造りました。そうしてできた違法な村落なので、政府はその存在をもちろん知っていますが、ほかの集落にあるような生活に必要なインフラを整備しませんでした。ここでアーティストやアートコレクティブが社会課題をアートで解決しようとする、とてもむずかしい挑戦になります。

1カ月間、住民と過ごし、彼らには電気と水道のないことがわかりました。電気のほうは、彼らがどこかから見つけてきた電源を、自分たちの家につないだので解決していましたが、次がたいへんでした。水です。皮肉なのは、川のそばに住んでいて、市の水道局もすぐ近くにある

んです。きれいな水が、すぐそこに。でも、彼らは手が出せない。そこで、私の友人がいました。「オーケー、こっち方面の知識がないんだね。じゃあ、科学者の友人に聞いてみよう」と。川の水の濾過の方法を教えてもらい、みんなでたくさんの濾過技術を試しました。そして、濾過の装置を設置できたまではいいけれども、こんどはメンテナンス方法がわからない。壊れますし、誰も修理ができない。政府からのプロジェクトだったのですが、そういうありさまでした。

さて、話はスタート地点に戻ってきました。つまり、そこで起こった問題を解決できるのは、その地元の人々だけである。我々ではない。我々はただのファシリテーターであり、できることはといえば、材料の調達方法や技術を伝え、何日かのワークショップをしたり、必要な手段を自分たちでも活用できるようになるまで教えたりすることだけなのです。そうやって、最終的に彼らはとても簡素な濾過装置を手に入れました。水が安全に飲めるようになったのです。でも、そのときに私たちがなっとかなったのは、もともと現地とつながりがあったからだと思っています。その村落への橋渡しをしてくれた、共通の知り合いがいたのです。

もしも我々が日本の村里に呼ばれても、何も解決できないかもしれません。この経験から、とても重要な信念を得ました。私たちアーティストは、解決しない。私たちにできるのは、ファシリテーターとして彼ら自身が活用できる技術を紹介することなのだと。

——これまで、メディアアートは、美術館の中のホワイトキューブの中で何かをやっていくという第1ステップがありました。そして、いま、生態系や社会といった生の現実^{なま}とどうかかわれるのか、何ができるのかという第2ステップに来た気がします。東京は、世界最大の消費都市といってもいいでしょう。それはそれとして肯定しつつ、東京がメディアアートのハブになるために、新たなアクションをどのように起こしていくのかの緻密なデザインが求められているんだろうと思います。今日は、ここでひとつの結論を出すというよりは、いろいろと示唆的なアドバイスをいただくことができました。

みなさん、本日はありがとうございました。

* 本稿は、シンポジウム「アート&テクノロジー」で行われたディスカッションを編集、抄録したものです。

アジアにおけるメディアアートの位置について

藤幡正樹 メディアアーティスト

社会への問題意識と芸術の実践

メディアアートが注目され始めた1990年代、日本は、ドイツ、オーストリアに並んで注目を浴びていた。それはNTTによって電話事業100周年を記念して構想されたNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] によるところが大きい。当時はアジアの中で日本だけが抜きん出て目立っていたといっても過言ではない。そうした流れの中では、「アート＆テクノロジー」と題された今回のシンポジウムがICCで開かれたことは重要であり、そこにアジアからの参加者が集まり、これからのこの分野の広がりについて議論できたことは有意義なことだった。90年代はどちらかというとメディアアートは、先端技術の先取りとして見られてきたきらいがあるが、メディア技術が日常の中にまですっかり浸透した現在では、メディアを用いた表現は歴史的な広がりまでもつようになり、社会的な問題意識と密接になってきたことが見て取れた。

現在のこのような状況の中で、「メディアアート」を考えることは、社会における芸術の位置付けを考えることと同義になっているといえる。日本は近代以降、世界の中で、どのような立ち位置を取ってきたのかという問いから考える必要が出てきているのだ。とくに戦後の日本社会では、アメリカからの技術の急速な習得と応用が社会に大きな富をもたらしたわけだが、こうした経済的な発展の背景には、日本人の手先の器用さなどがあるという指摘がなされてきた。しかし、それは単なる器用さだけではなく、長い歴史に支えられた経験、社会的な文化の深さがあればこそ可能となる話であろう。深い文化的な背景をもつ社会（正確には十分に耕された、カルティベイトされた社会）では、ほかの文化を理解したり比較したりするに十分な経験や事例が、すでに豊富にあるということなのだ。こうした文化的な深さが、明治以降、そして戦後の日本の急速な技術の発達をもたらしたのだ。近年の日本におけるメディアアートの発展の背後にも、こうした技術への理解と受容能力の高さが関係していると思われる。

芸術による多様性が世界を豊かにする

1990年代、主に西欧においてメディアアートは、さまざまな場面で、科学・技術・芸術の接点に生まれたものであり、それらが作品として統合されてゆくところに、その意義があると議論されてきた。これまでこうした領域横断型の議論は、極度に細分化されてしまった学問分野を再活性化させるための方便として理解されてきたわけだが、歴史的には、そもそも科学・技術・芸術といったカテゴリー化が近代社会を作り出してきた大きな要因であったことを考えると、近代を乗り越えるためのひとつの方策として、これらを統合する可能性としてメディアアートを捉えることができる。例えば、18世紀前後に作られた科学実験用のさまざまな器具を現代の目で見直してみると、そこには、その製作にかかわった人間の深い思考の跡を見ることができる。そうした器具には、実験の目的を具体的

に実現するための合理的な道具という側面と同時に、芸術表現としての作品性があるということだ。器具として機能するという側面と、そこに人間の活動が見えるという側面において、これはほとんどメディアアートと呼ぶことができる。こうした器具が現在でも博物館に収蔵されているのは、そこに科学的な利用価値以上の価値を私たちが見ていることを証明している。

こうした思考のパターンは、残念ながら西欧を中心とした歴史の中で積み上げられてきたものであり、もしも、それぞれの用語である「科学」「技術」「芸術」についての理解が、その本来の意味と違っていた場合には、必ずしも同じような方向に発展するとは限らないだろう。私がここで危惧しているのは、この国では「科学」と「技術」という用語が、多くの場合に混同されて使われてきたこと、さらに「芸術」への無理解、とくに芸術と社会の関係についての理解が乏しいことである。科学の本質は真実の探求だが、技術の本質は可能性の実現である。科学的探求はきわめて個人的な活動であり、きわめて孤独なものだ。しかし、技術はいったん発明され、完成されると他者によって容易に模倣することが可能になるものであり、発明段階もまた共有されることが多い。日本での一般的な芸術の理解は、どちらかというところこうした技術への理解の延長線上にあるように見える。つまり、工芸的な完成度が、そのまま芸術作品の価値と同義であるという考え方だ。きれいに作ること、上手に作ることが、価値判断において常に上位に位置しているのだ。確かに、近代社会の誕生にとって芸術という概念は重要な役割を果たしてきた。教会権力に対抗できるような権威を発明する必要があった王侯貴族にとって、科学的な宇宙観による世界の模倣（例えば、時計の発明）は、神を超えるオルタナティブな概念として有効だったのだ。しかし、現代において重要な「芸術」概念は、個々人の奥にある独創性、独自の世界観の表明である。世界の価値観がひとつの方向へ集約されていこうとするときに、芸術はそれに対して多様性を作り出してゆくものであり、その多様性によって世界を豊かにしてゆくものなのである。その意味でも芸術には科学と同様に、世界常識からの無理解という孤独がある。孤独こそが、生きていることを表明するための理由と必要性となるものである。

技術を批判的に「誤用」する芸術

日本の現実には、芸術を、技術を理解するように理解しようとしてきた歴史がある。これは日本のみならず広くアジア全域で実際に起こっていることだが、西欧の芸術の表層的な輸入とその模倣から美術教育が始まった側面がある。つまり、絵がうまい人とは、うまい絵の模倣が上手な人のことを指すのである。実際に「メディアアート」の教育現場でさえ、お手本が求められているという事情がある。芸術は習い事ではなく、また習得するものでもないのだ。こうした芸術理解の枠組みの中で、最新の技術を媒体とした芸術はどうあるべきなのだろうか、ということを考える必要が出てきたというわけである。

ところで、私にとって「技術」は、思考の対象・素材として存在している。ほとんどの技術は、目的もたないままに発明されるもので、実際に製品化されたものだけが社会に流通しているにすぎない。技術の中には潜勢的に私たちのいまだ知らない可能性がなんらかのかたちで存在しているのであり、それらのほとんどは発見されることのないままに置かれている。これらを掘り起こすためには、技術を批判的に扱うことが重要になると私は考える。あるいは技術を「誤用」する必要があるだろう。それが、本来の技術と人間の関係性を取り戻す力であり、芸術の力であると私は考えている。こうした誤用を「プリコラージュ」と呼んでもよいだろう。いま、極度に産業化され、資本主義に飼いならされてしまっ

た技術に対抗するには、こうした「愚かさ」をもつ必要があるのだ。

これがおおよそ、私の中での基準的なスキームなのだが、この考え方は、少しばかり先を行き過ぎているように思える。世界はまだ最先端の技術を消費し、娯楽として楽しむことに躍起になっている段階のようだ。とくに、その技術の発明された過程を見ることなく、その技術に触れることになった国々にとっては、それらの技術は、まるで突如として宇宙から降ってきた神のような存在に見えることは間違いない。ここでは、技術はいまもって、人間のものとはなっておらず、神の領域にあるのだ。これが現在の主だったアジア諸国における技術理解の現状ではないだろうか。

資本化する技術に自由を与える

いまの日本が、アジア諸国に対して取りうる立ち位置は微妙である。例えば、技術を批判的に芸術の媒体として扱うかたちのメディアアートを広めてゆくことは、いい意味で芸術について考える機会を与えることになり、また技術に触れる機会の公平性を高くするという意味でも、世界的には民主的な立ち位置を取ることになる。しかし、半面、こうした活動もグローバリゼーションの影響下では、西欧中心主義への追従と見なされる可能性があるだろうし、必ずしも日本がやらなくてもよいのではないかという意見もあるだろう。また、現実には評価を受けている日本のメディアアート作品の多くが、必ずしもこうした文脈にあるわけではない。その多くの作品評価が、技術を上手に使いこなして、きれいに作るという考え方の延長線上にあることを考えると、むしろそれを「日本の独自性」として捉え返す必要があるのかもしれない。しかし、例えば江戸時代以来のものづくりの延長線上にメディアアートを位置付けることに、現代的な意義があるとは私には思えない。諸外国からすれば、そうした意見は、日本民族の優位性を謳うものに見え、認めがたいものに映るだろう。

ここ20年ほどの間の情報技術の急速な発展と変化の中で、実際に情報関連の電子製品を作っているのは、このアジア地域であることに注目する必要がある。なぜ、スイスの時計職人はスマートフォンを作らないのだろうか？ 例えば、信じられないほどの高価なスマートフォンが手作りされたとしてもおかしくない。しかし、中身はどう考えても中国製になるだろう。人間の手わざでは作れないような極小の部品を組み上げる工場を持ち込むことができるほどには、スイスの人件費は安くないだろうし、さらにその変化の速度に勝つことができないといった理由が思い浮かぶ。実際には、こうした情報産業の変化の速度を維持するために、この産業に関わる地域では、人間が完全に機械化されてしまっている。人間が工場の機械の一部になっているのだ。これは西欧の歴史においては産業革命の時代に見られたことだが、それがいま、現実にはアジア地域では起こっている。技術が完全に資本に制御されているのだ。こうした背景にある原因を考えてゆくと、この地域において日本が果たすべき役割は生きていることを表明する芸術作品の推進であり、資本化されている技術に自由を与えることが、メディアアートのこれからの使命となると考えられる。

藤幡正樹 Masaki Fujihata

(メディアアーティスト)

メディアアートのパイオニアとして、1980年代にCG作品、その後のコンピューターによる彫刻作品を経て、90年代はインタラクティブ作品を展開。96年、《Global Interior #2》(1996年)が、アルスエレクトロニカで日本人初のゴールデンニカを獲得した。1994年の《生け捕られた速度》から2012年の《Voices of Aliveness》へと続く「Field-Works」シリーズは、動画にGPSによる位置情報を付加することで仮想空間と現実空間をつなぎ、記録と記憶の新しい可能性を証明した作品群であり、評価が高い。東京藝術大学大学院映像研究科科長(2005～15年)などを歴任し、現在は同大学院名誉教授。

〈シンポジウム主催者について〉

アーツカウンシル東京

アーツカウンシル東京は、世界的な芸術文化都市東京として、芸術文化の創造・発信を推進し、東京の魅力を高める多様な事業を展開しています。新たな芸術文化創造の基盤整備をはじめ、東京の独自性・多様性を追求したプログラムの展開、多様な芸術文化活動を支える人材の育成や国際的な芸術文化交流の推進などに取り組めます。

また、東京2020オリンピック・パラリンピックの文化プログラムに向けて、先導的役割を担うプロジェクトを展開しています。

<https://www.artscouncil-tokyo.jp>



国際交流基金アジアセンター

独立行政法人国際交流基金（ジャパンファウンデーション）は、全世界を対象に、総合的に国際文化交流事業を実施する日本で唯一の専門機関です。

アジアセンターは2014年4月に設置され、ASEAN諸国を中心としたアジアの人々との双方向の交流事業を実施・支援しています。日本語教育、芸術・文化、スポーツ、市民交流、知的交流など、さまざまな分野での交流や協働を通して、アジアにともに生きる隣人としての共感や共生の意識を育むことを目指しています。

<http://jfac.jp>



メディアアート国際シンポジウム

“アート&テクノロジー”

—時代の変遷、同時代の動向、これからのプラットフォーム—

報告書 [PDF版]

2017年3月10日 発行

発行

アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）

東京都千代田区九段北4-1-28 九段ファーストプレイス8階

e-mail: info@artscouncil-tokyo.jp

国際交流基金アジアセンター

東京都新宿区四谷4-16-3

e-mail: acinfo@jpf.go.jp

編集担当

石戸谷聡子 小野寺啓 千葉薫（アーツカウンシル東京）

廣田ふみ（国際交流基金アジアセンター）

編集・執筆協力

阿部謙一

翻訳

松谷容作（10～16頁）

株式会社リンクトランス・サイマル（20～23頁）

翻訳協力

佐野明子（国際交流基金アジアセンター）（10～16頁）

岩谷聡徳（20～26、28～37頁）

撮影

相川健一

デザイン

松川祐子