

戦後日本における「国際性」とアート&テクノロジーの拡大

井口壽乃

はじめに

戦後日本のアート&テクノロジーの潮流を、戦後の日本におけるアメリカナイゼーションという文脈から考察するならば、いかなる解釈が可能だろうか。これまで戦後日本におけるアート&テクノロジーの源流は、インターメディアの「実験工房」とその周辺にいた芸術家の活動にあると言われている。それらの芸術は戦前・戦中に続くモダンアートの潮流であり、実際に欧州のモダンアートを直接・間接的に経験した者たちによって、リードされていたこともよく知られたことである。

ではアートとテクノロジーの融合を目指そうとする動向は、戦前の欧州のモダンアートの経験から誘引されたものだろうか。高度な技術と結びつき、しかもエンジニアや異なる芸術領域の者との協働作業のなかで生み出されていくアート&テクノロジーの作品は、むしろ敗戦国日本が国家の再建を目指すなかで、国家のアイデンティティを技術発展に見出し、経済成長を国家的目的とし、良くも悪くも国民の豊かさへの目標がアメリカの消費文化と結びついたときに、芸術活動もその構造のなかで展開していったように思える。芸術家も産業界の援助を得ながら、作品の発表の場を美術館の外に求めていった。その最も大規模な祭典が1970年の大阪万国博覧会であったことは、関係者もふくめて、これまで再考されてきたことである¹⁾。そして万博前夜は、アメリカでも前衛アーティストによってテクノロジーと融合した実験が繰り返されていた²⁾。日本もそれをお手本とした点もないとは言えない。米ソの冷戦は万博にもユートピア的な宇宙時代の到来を反映していた。建築やデザイン、そして美術にも新しい技術革新が投入されていった³⁾。視覚的にも物質的にも冷戦構造の世界が映しだされていた。

本稿は、戦後の日本のアート&テクノロジーの動向を、まずはアメリカとの関係からとらえ、次に国際性を帯びていく1960年

代の芸術をめぐる政治的な力学を検証したいと考える。特にインターメディアの芸術を創造した芸術家集団「実験工房」のメンバーで1960年代以降も日本のメディア・アートの先駆者であり、かつ世界的なレベルで活動を行った山口勝弘とその周辺の芸術家たちの活動に注目しつつ、アート&テクノロジーを再検討したい。

1. 戦後日本文化のアメリカナイゼーション

戦後のまもない時期に、メディアを通じて全国の日本人にアメリカ人の生活文化が伝えられた例がいくつかある。そのひとつは雑誌の連載漫画である。1946年6月から『週刊朝日』に連載されたアメリカの漫画家シーク・ヤングによる「ブロンディ」は、夫婦と子供2人の中流のアメリカ人家庭を描いたもので、日常生活をユーモラスに描いたものであった。漫画のコマには専業主婦のブロンディが家事におわれながらも冷蔵庫や電気掃除機のある電化された進歩的で豊かな生活が描かれている。

またNHKラジオ番組の「アメリカだより」は、「終戦後、アメリカを知りたいという風潮は日増しに増大し、そのような声に応える意味で、正しく新しいアメリカの全貌を国民一般に知らせよう⁴⁾」という主旨で、NHKが1948(昭和23)年2月から毎週土曜の夜にはじめ、翌年から毎日曜の夜に放送した⁵⁾。番組は、元朝日新聞のアメリカ通信員で、当時ワシントン在住の坂井米夫が、週に1回記事を送り、それをアナウンサーが朗読するというもので、内容はアメリカ生活の全般に及び、文化・社会・政治・経済・スポーツといった文字通りアメリカの全貌を、その時々々の社会事象、出来事を捉えて、それを刻明に書きだしたものであった⁶⁾。「或時は、アメリカの電化生活が余りに完璧の域に達していることを知らされ、ラジオも既に(ビデオテレビジョン)時代に入ろうとしているのを聞いて、我々に羨望の嘆声を洩らさせたり⁷⁾」したという。窮乏生活を経験した日本人にとって、ラジ

1) 当時の万博関係者による再考は万博から30年が経過して企画された。「シリーズ'70年万博再考」『まちなみ』2000年1月-12月連載。また、2005年愛知万博の企画運営委員会の委員を務めた吉見俊哉は、「万博は、一貫して、豊かさへの大衆的な欲望と国家の開発主義政策との癒着を可能にする仕掛け—万博幻想—として機能してきた」と指摘する。吉見俊哉『万博幻想—戦後政治の呪縛』ちくま新書、2005年。現代美術研究の立場から榎木野衣は、「実験工房」から「空間から環境へ」展を経過して万博までの1960年代の芸術を「万博芸術」と呼び、大阪万博が戦後日本の前衛芸術の総決算と位置づけた。『戦争と万博』美術出版社、2005年。

2) アメリカにおいては、芸術家とエンジニアによるインターメディアを目的としたグループ「E.A.T.」がベル研究所技師ビリー・クリューヴァーによって結成され、1966年にニューヨークの旧兵器倉庫で行為・映像・音・光などを再構成したイベント「九つの夕べ—演劇とエンジニアリング」が開催さ

れた。EATについては、日本人メンバーの中谷美二子を介して日本に伝えられ、当時もその後も特に注目された。最近の研究では「E.A.T.—芸術と技術の実験」ICC展覧会カタログ、NTT出版、2003年がある。

3) Toshino Iguchi, 'Osaka Expo '70: Constructing National Identity through Media Art', University of Brighton/V&A Research Symposium, London, 4-5 January 2007.

4) 「アメリカだより」『NHKラジオ年鑑』昭和23年版、p.57。

5) 同前。

6) 石川弘義『欲望の戦後史：社会心理学からのアプローチ』太平出版社、1981年、p.35。

7) 「アメリカだより」『NHKラジオ年鑑』p.57。

オを通じて伝わるアメリカの消費生活は、目標とすべきものになり、若い世代にとっては未知の外国生活が憧れになっていった。

インダストリアル・デザインの分野では、商工省工芸指導所が発行する『工芸ニュース Kogei News』がニューヨーク近代美術館所蔵品についての特集(1947年11月から1948年の6月までに8回連載)を組み、家具、事務用品、照明器具、食卓用品、ラジオなどを写真で紹介している。そのなかには「アメリカの色彩について」「アメリカ人の見た工芸展」「アメリカの包装材料」などアメリカ人の趣味についての記事も目立っている。

さらにアメリカの消費文化を直接紹介した展示が、三越本店で世界日報社主催によって開催された。「アメリカに学ぶ生活造形展覧会」(1948年7月21日から2週間)は、「各種の生活用具に現れたアメリカ的造形を総合的にみせようとした一種の文化展覧会であった」⁸⁾。デパート内部にモデル・ルームを設計し、居間、食堂、寝室、子供部屋、厨房、テラスと住生活の機能をひとつとori揃えて一軒の住宅として展示した⁹⁾。

無論、すべての日本人にとって、アメリカが外国文化のすべてではない。戦前からヨーロッパの進歩的思想も芸術も伝播し、同時代的に欧州との人的・物的交流はあった。しかし戦争によって、そうした貴重な交流は遮断され、戦後の外国に関する情報の多くは、特に大衆のレベルにおいては、アメリカを経由しての情報に頼らざるを得なかった。

その理由は、今更述べるまでもないことだが、戦後の日本の政治から文化全般にいたるまで、すべての指導が戦後の日本を軍事占領した連合国軍総司令官の手中にあった点にある。GHQは、いうまでもなく日本の軍国主義と超国家主義を撲滅し、日本の民主化を図る目的にあった。一般国民に対する教育の指導的主軸であった民間情報教育局、いわゆるCIE(Civil Information and Education Section)は、戦後の日本を軍事占領した連合国軍総司令官組織のなかの情報部(Information Division)の下におかれていた。

そのCIEによって、1945年11月15日に東京の内幸町の放送会館(旧NHK)108号室に、日本国民に対して民主化遂行に協力することとアメリカ人の考え方、生活・習慣やアメリカ政府の方針を理解させるための情報提供のために、CIE図書館が設立され、開架式で図書や雑誌がおかれた¹⁰⁾。翌年3月には日比谷の日東紅茶喫茶店を接収して移転し、図書サービスを行った。一般人にとって外国を知ることは同時にアメリカを知ることもあったのだ。CIE図書館は「アメリカ文化センター」の名称で親しまれた(現在はアメリカンセンター)。その後、日米講和条約締結に伴い、管轄は軍から一旦、国務省を経て1953年に新設された日米広報文化交流庁(USIA. U.S. Information Agency)に移った。

戦後、前衛芸術家や産業デザインに携わった者たちの多くが、このCIE図書館でL.モホイ=ナジやジョルジ・ケベシュによるアメリカのモダンアートに関する書籍を愛読したという。北

代省三によるデザインや山口勝弘の構成で大辻清司が撮影した『APN』(1953-1954)のタイポフォトにモホイ=ナジの構成主義が反映されているのはこのためである。このアメリカ文化センターは、この後も日本とアメリカの芸術交流の橋渡しとして重要な役割を果たした。

2. 1950年代の前衛：実験工房

戦後の芸術界は、戦中の空白を埋めるかのように、作家と画家、評論家たちが次々にグループを結成する。特に美術、音楽、舞台芸術のインターメディア的活動の「実験工房」は、アンフォルメルグループ「具体」(1954年結成)よりも早く結成され、1951年の結成からグループが解散する1957年までの7年間に18のプロジェクトを実施し、グループとしての活動が終わった後も、それぞれのアーティストが映像作家や建築家と協働による創作を続けた。

もともと実験工房は、グループとして共通のスタイルや表現方法があったわけではない。造形分野のメンバーのあいだでは、構成主義的な系譜はみられるが、メディアやテクノロジーへの関心が高く、写真や映像表現を加えた総合的な芸術を志向していた。したがって、アーティストたちは、会場や技術面で産業界のサポートを受けて作品制作をすることが多くなり、企業からの機材や技術面での提供の機会が増えるのであった。

たとえば、東京通信工業(現：ソニー株式会社)に依頼され制作したオートスライド作品(1953年9月)は、新しく開発されたスライド投影装置とテープレコーダーによる映像と音響の機械を使ったマルチメディア作品であった。作者の秋山邦晴と山口勝弘はテープレコーダーに録音される詩と音楽のテープ上での加工手法に基づく音響詩を提案した。

また、1955年に新理研映画会社と実験工房、円谷英二(SF映画「ゴジラ」の特殊撮影技術を手がける)、松本俊夫のコラボレーションによって制作された日本自転車工業会の海外PR用の短編コマーシャル映画「銀輪」(12分、35mm・カラー・英語版)は、円谷英二と松本俊夫の協力でシュールレアリスム風の特撮撮影と武満徹の鳥の鳴き声を変形したミュージック・コンクレートが導入されている¹¹⁾。その後、松本俊夫と山口勝弘は、1962年に東洋レーヨン(東レ)の広報映画「私はナイロン」も制作した。

このようなインターメディアの方法は、電子テクノロジーの導入と海外作家との活発な交流によって、1960年代にはさらに大がかりなプロジェクトへと発展する。

3. 1960年代の「国際性」と「前衛」

実験工房が解散した1957年、ミッシェル・タピエ、サム・フランシス、マチウララジカルな「アンフォルメル」作家が来日し日本の前衛にショックを与えた。また翌年、ヴェネツィア・ビエンナー

8) 小池新二「展覧会の動向」『工芸ニュース』16巻11号、1948年、p.27。

9) 前掲書、p.28。

10) 今まど子「CIE図書館の研究」『CIE図書館を回顧して』回顧文集編集委員会、2003年2月、p.3。

11) 東京国立近代美術館フィルムセンター、上映プログラムより。

レのコミッショナーとして瀧口修造と副コミッショナーの東野芳明が欧州へ赴き、帰国後の彼らの活動、特に東野芳明の批評活動は少なからず日本の美術界に「国際性」を要求させることになった。1950年代後半から60年代の前半にかけて、日本の作家たちは直接国際的な動向に触れることで各自が自己の表現にあらためて向かい合い、「前衛」であることを問い直していった。前衛であることと国際的であることは必ずしも一致することではないが、少なくとも前衛であるためには国際的なレベルで同時代の芸術の問題に向きあわなければならない。そこには日本の前衛を払拭すること、国際展やメディアの問題、制作（創造）行為と職業としての自立性も含めて、芸術をめぐる様々なことがらに作家自身が問われることとなる。この時期、草間弥生、河原温、荒川修作そして篠原有司男が日本を脱出し、活動の拠点を芸術界の世界の中心地ニューヨークに求めていったことも、日本の前衛の分岐点を示している。

1960年代のはじめ、ハプニングやイベントと呼ばれる一回限りの、時には観客も参加し作家と共に「創造の場」を共有する芸術が誕生してくる。1963年に高松次郎、中西夏之、赤瀬川原平によって「ハイレッド・センター」が結成され、芸術の無化をめざしたハプニングが、電車や駅などの公共的な日常空間で展開された。彼らが行ったハプニングのなかには《首都圏清掃整備促進運動》（1964年）のように、反体制行為という見方もできるものもある。後にパフォーマンス・グループ「0次元」のように、安保反対運動と結びついたものもあったし、「万博破壊共闘派」のように実際に精力的な反体制運動もあり、1969年に多摩美術大学の学生が中心となって結成された「美術家共闘会議（美共闘）」の「全共闘運動にはらまれた文化革命」¹²⁾があった。

前衛芸術家が社会変革を目標に政治的な発言をすることは、20世紀初頭のヨーロッパの前衛芸術運動の多くの事例が示すように、芸術表現が社会化されるなかでの必然的な動きであると考える。そして日本の1960年代における芸術家の発言は、まさに日米安全保障条約が闘争へと激化する時代にあって、「前衛」の精神の表れである。1960年以降10年間は池田内閣による「国民所得倍増計画」によって国土開発がすすめられ、1970年の日本の国民総生産は73兆円を超え、10年前の4.6倍に達した。国民は豊かさを実感すると同時に消費への欲望を膨らませていった。その一方で、国内では水俣病や川崎、四日市などでの公害問題がクローズアップされ、国外ではベトナム戦争がますます深刻化しつつあり、東西冷戦と南北格差の拡大にみられるように世界の矛盾が露呈していた。行動主義的な芸術家が、対社会的な問題に正面から向きあい、芸術の「反芸術」に挑むことは、当然の成り行きではないのか。

一方、前衛芸術家たちのハプニングの拠点の一つである「草月アートセンター」が生け花の家元勅使河原宏主宰のもとで1958年に開館し、1971年の閉館まで美術、音楽、演劇、ダンス、デザイン、映画の脱領域的で前衛芸術な実験の場となる¹³⁾。草月

アートセンターでは積極的に国外の作家を招聘し、国際的な交流をおこなった。そのなかには、ジョン・ケージ、デイヴィッド・チュードア、マース・カニングハム・ダンス・カンパニー、ラウシェンバーク、ヤニス・クセナキスらがいた。草月アートセンターは、ギャラリーではなくステージが設営されていたため、音と映像と身体表現を総合したインターメディアな空間演出が可能であった。そうした施設の特徴以上にセンターの意義は、戦後の「日本的」な現代芸術が、「国際性」へと変容していくための場を提供したことにある。

ラウシェンバークのゴールデン・スタンダードのペインティングや、オノ・ヨーコの一柳慧、秋山邦晴、東野芳明らと共に行ったハプニングはその特徴を示しているし、「ジョン・ケージ・ショック」も、日本の前衛が「国際性」をおびて変容する要因となった。したがって1960年代の日本のハプニングは、アメリカの現代芸術動向が伝えられるなかで、アラン・カプローのコーネル大学のハプニング、オルデンバークのプールのハプニングやラウシェンバークのダンス・イベント、そしてナム・ジュン・パイクらのフルクサスのイベントとも呼応した活動だったのだ。

この1960年代の日本の芸術の「国際性」は、芸術家の問題だけではない。芸術を取りまく制度やメディアも特に1960年代後半には国際性を前面にだしていく。日本の現代美術の中心的情報誌である『美術手帖』は、美術批評と同時代の国内外の展覧会情報を常に発信し、新人作家にとっては『美術手帖』に取り上げられることが、いわば作家としてのデビューとさえ言われた。その『美術手帖』の1960年代の頁を開けば、美術批評や作家研究の記事の他に特別企画が掲載されている。なかでもピエンナーレ作家として国際的に活躍していた山口勝弘が一年間の連載として執筆した記事は、「日本の」前衛が「国際的」な前衛へと変容する過程において啓蒙的な役割を果たしたものとして注目するものがある。20世紀の前衛芸術に関するその論評は、作家本人のモダンアートに対する関心と彼自身を含めて日本の現代作家の作品を国際的なモダンアートの歴史的系譜に位置づけるように、美術、デザイン、建築の芸術の領域を超え、ファッションや日常生活の些細な事柄までを含めて、前衛芸術の源流を発見するものであった¹⁴⁾。各テーマは、1. 物体の出会い、2. 裁断、3. 増殖、4. 新しい素材の発見、5. 無重力、6. 奇装時代、7. イリュージョン、8. H₂O、9. 接続、10. 感覚の解放、11. 映像の氾濫、12. 仕掛けという独自の切り口で、従来の価値判断から逸脱した現代芸術を、一般的には難解といわれたその作品を紐解くように解説したものであった¹⁵⁾。日本の前衛芸術を世界の芸術史を踏まえて理論づけることで、作品の正統性を制作者の側から主張した結果となった。そして日本の前衛の同時代的な国際性は、頻繁に行われる国際展によってますます拡大していった。

12) 針生一郎「戦後美術盛衰史」東京書籍、1979年、p.184。

13) 草月アートセンターの記録刊行委員会「輝け60年代：草月アートセンターの全記録」フィルムアート社、2002年。

14) 山口勝弘「生きている前衛」『美術手帖』美術出版社、1967年1月-12月。

15) 同前。

4. テクノロジーが芸術化する：「環境芸術」

日本においてはテクノロジーを意識しつつ空間を構成する傾向の作品が登場する。それらは、第7回「日本現代美術展」に出品された山口勝弘の発光体とプラスチックの透明体からなる光る彫刻《Cの関係》に代表されるように、作品を外部に発注するいわゆる「発注芸術」であった。後に《Cの関係》は草月アートセンターでの光と音響によるイヴェント「バイオゴード・プロセス：電子計算機による多体系空間の表現」（1966年12月14-15日）に使われ、モホイ=ナジのキネティック彫刻《光・空間・調節器》をさらに発展させた空間演出の装置として使われた¹⁶⁾。そして「環境」というキーワードはこの頃から登場する。

1966年9月26日-10月13日、東野芳明の企画による「色彩と空間」展が南画廊にて開催され、サム・フランシス、アン・トルーイット、磯崎新、山口勝弘、三木富雄、田中信太郎、五東衛、湯原和夫らの作品が展示された¹⁷⁾。東野芳明はこの展覧会が、「〈空間から環境へ〉展の前哨戦的な意味がありました」¹⁸⁾と述べていることから、芸術に「環境」という概念を寄せたのはアーティストだけではなく、東野芳明でもあったと思われる。こうした動向を中原祐介は、フォンタナの展覧会〈空間的環境展〉(1949年)からマクルーハンの「人間の拡張」理論までをふくめて「芸術の環境化と環境の芸術化」と論じた¹⁹⁾。

エレクトロニクス技術と新技術がもたらす新しい素材、そしてテレビやビデオの映像メディアに芸術家たちが関心を寄せていったのは日本に限ったことではない。新しい科学技術とどう向きあうかは、科学者たちの問題だけではなく人文学の領域でも議論されるようになった。1960年代にはC.P.スノーの「二つの文化と科学革命」やマーシャル・マクルーハンの『メディア論』が世界を席卷し、サイバネティクス理論に基づく「空間と光と時間の力学」を提示したニコラ・シェフェールがヨーロッパ各地でその理論を都市空間に可視化していた。山口の空間や環境への関心は、こうした同時代の動向に共鳴したからであり、さらに実験工房時代以来のインターメディア的手法によって、エレクトロニクス技術を介在させた総合的な創造へと向けられていく。1960年代の終わりには、こうした傾向を総括する展覧会が国外で催された。

そのひとつ1968年8月にロンドンの現代芸術研究所 (Institute of Contemporary Arts) において開催されたヤシャ・ライハートによるコンピュータ・アートの企画展「サイバネティック・セレンディピティ Cybernetic Serendipity」では、ティンゲリーの《絵画機械》、エドワード・イナトヴィッチによる《Sound Activated Mobile (SAM)》、ナム・ジュン・パイクの《ロボットK-456》、ニ

コラ・シェフェールの《サイバネティック彫刻》に混じり、日本のコンピュータ・アートのグループCTG (Computer Technique Group) のデータ変換によるメタモルフォーゼのCG作品が紹介された。CTGの作品には、当時の現代アメリカを象徴するアイコンであるJ.F.ケネディやM.モンローの肖像、コカコーラのボトルのシルエットがモチーフとして使われ、日本におけるアメリカ文化が映し出されている。一方アメリカでは、スウェーデンの批評家ポントゥス・フルテンの企画による「マシーン—機械時代の終わりにおける」展がニューヨーク近代美術館にて開催された。

こうしたテクノロジーがつくる作品やそれらの作品が可能にする「アートのスペース」を、日本では「環境芸術」という言葉で示した。日本で「環境芸術」という言葉が定着するのは、「エンバイラメントの会」とその会が主催する展覧会以降であり、現在使われている「環境」の概念とは異なる。これまでも何度も指摘されるように、4年後に開催される大阪万博のプレヴェントとして行われた実験的な展覧会「空間から環境へ」展(11月11日-16日)が1966年、美術、デザイン、建築、写真、音楽の分野から38名が結集して発足した「エンバイラメントの会」によって、銀座松屋デパートで開催された²⁰⁾。参加者のなかには、実験工房のメンバーの他1950年代から活躍していた前衛アーティストの多くが含まれており、インターメディアの展覧会となった。展覧会にあわせて『美術手帖』は「特集=空間から環境へ」を発行し、展覧会の趣旨や作品解説、国外の現代美術の動向、特に環境を意識した作品や科学技術を用いた作品の紹介、さらに磯崎新と東野芳明の対談「環境について」、後藤和彦による「エレクトロニクス時代の環境」論を掲載し、「環境芸術」の重要性を強調した。その最終頁には「エンバイラメントの会」による以下の宣言文が掲載されている。

「われわれは、とくに新しい都市デザインや最近の美術に適應されて使われはじめているENVIRONMENTという概念を意識しています。都市を建築や(間)の空間や機能や形態などの固定した部分の総体と考えずに、すべてが有機的に動的に関連したENVIRONMENTというひとつの主体として考えるENVIRONMENT DESIGN」²¹⁾。

エンバイラメントの会は「環境」という概念を軸に、美術、デザイン、写真、音楽、建築の各分野の作家が協力して、都市というユートピア的な創造空間をデザインすることになる。展覧会では必ずしも高度なテクノロジーがつくるアート作品ばかりが展示されたというわけではなく、脱領域的な展示を構成する、あるいはプロデュースすることが重要であった。このことは芸術の

16) 「Cの関係」制作メモには、モホイ=ナジの〈空間調節機〉(ママ)との違いを以下のように説明している。「僕は「Cの関係」を作って、それが作品と呼ぶより造型装置と呼ぶ方がふさわしいことを発見した。モホイ=ナジの作品に空間調節機(ママ)というのがある。彼の場合は、この作品の中で、あるいはこの作品の上で、あるいはこの作品を通して、空間の調子を変化させようとしたわけだ。しかし、この場合、あくまで視線とか視覚というものを中心とした体験であるのに止まっている。彼は「視覚」芸術にあまりにとらわれすぎたのではないだろうか。僕が「Cの関係」を作ったのは、ナジの空間調節機(ママ)とはちがっている。」「Cの関係」制作メモより、山口勝弘アーカイブ。

17) 『美術手帖 特集=空間から環境へ』11月号増刊、1966年。

18) 「〈環境について〉対談：磯崎新、東野芳明」、同前、p.91。

19) 中原祐介「芸術の環境化と環境の芸術化」『見ることの神話』フィルムアート社、1972年、pp.23-37。初出『美術手帖』1969年6月号。

20) 企画は瀧口修造、栗津潔、永井一正、勝井三雄、福田繁雄、東野芳明、山口勝弘、磯崎新、秋山邦晴、一柳慧、中原祐介、会場は磯崎新によって構成された。山口勝弘「〈空間から環境へ〉展」『商店建築』、1967年1月号、pp.101-105。

フェスティバルの主催が、かつてのCIE図書館である東京アメリカ文化センターということもあるが、翌年万博に出展するペプシコーラ社がその前年に東京で開催されるアーティストのフェスティバルに後援したことは、万博の予行練習であると共に社の文化メセナ活動でもあり、それはいわば日本における市場拡大をねらったペプシコーラ社の戦略とも言える。さらに『美術手帖』4月号特集号の『クロス・トーク/ インターメディア』の抜き刷りを見れば、4月10日付けで印刷発行されているその発行元は「アメリカ大使館広報文化部報道出版部」であった。つまり万博にアメリカの一企業が出展するものの、それはアメリカの対日政策の一環であり、日本とアメリカの前衛芸術家たちは、二国間の政治的、経済的な蜜月関係の構造にすっかり取り込まれてしまったことになる。

出演者は、音楽家では実験工房の武満徹、湯浅譲二、秋山邦晴と一柳慧、そして小杉武久とフルクサスのメンバーの塩見允枝子、アメリカからジョン・ケージとマース・カンニングハム舞踏団の音楽監督ゴードン・ムンマ、ロバート・アシユレー、アルヴィン・ルシエ、そしてロジャー・レイノルズ、ジョージ・カチョッポ、デーヴィッド・ローゼンブームが加わった。映像作家では、飯村隆彦、松本俊夫、アメリカからエクサンデッド・シネマのスタン・ヴァンダービーク、ロナルド・メナスが参加し、舞台デザインを実験工房のメンバーの山口勝弘と今井直次が担当し、舞踏家土方巽が舞った。

音と映像と光のメディアが混然となった21作品が3日間上演され、毎晩3000人を超える聴衆が会場を埋める盛況ぶりであったという²⁸⁾。会場の巨大な円形ドームの空間に、特別に設計された14チャンネルの音像移動装置によって、観客はディスコテークのような空間でこれまでの芸術鑑賞とは異なる体験をする。もともと、電子テクノロジーと結合した、いわゆるライブ・エレクトロニック・サウンドを主としたコンサートを行いたいという発想から始まり、ジョン・ケージの不確定的演奏方法を踏襲したものであった。当然ながら彼らは、1966年秋にニューヨークのEATが開催した「九つのタベ—演劇とエンジニアリング」を意識しており、「クロス・トーク/ インターメディア」は「EATの九夜」をしのご内容と規模を目指していた。

6. モダンアートのユートピアは大阪万博で実現か

磯崎新は万博テーマ館への提案として「見えない建築 Invisible Architecture」を構想する。銀座5丁目の画廊クリスタルで練られたとされる「万国博テーマ館への提案」の記録²⁹⁾には、万博テーマ委員会の決定を受けて、具体化への検討が記されている。パビリオンの「構造体の構成方法は、特殊なスペース・モデュレータによる時間と共に変動する空間構造の解析から生れた」という。そして「空間造型機(ルルー)」と「スペース・オルガン」の設計と「建築の外部的な構造としては「見えない」部分について、万国博に具体的構造として実現する際のスペース・オルガンを中心とした諸種の可動光学系の構造及びその周囲をとりかこむ建築構造について」の提案が示されている。

この「見えない建築」のコンセプトを共有し、パビリオンで具体的にデザインしたのが、山口勝弘と建築家の東孝光と音響を担当した一柳慧による「スペース・モデュレータによる時間と共に可動する建築構造」の三井グループ館であった³⁰⁾。

テーマは未来主義的なデザインにふさわしく「創造の楽園」。「トータル・シアター」のコンセプトに基づく、「パビリオンが外部的にも内部的にも動的な演出」というものであった。それは三つの基本的理論—①動くパビリオン、②コンバイン、③導線モニタージュ理論に基づいている³¹⁾。動くパビリオンはキースラーによる「エンドレス劇場案」に、導線モニタージュ理論の発想はロシアの映画監督エイゼイシュタインの理論にその原点があるという³²⁾。キースラーの「エンドレス劇場案」では、舞台と客席の区別がなく、中央部を上下する2台のエレベーターで俳優が演技する。俳優も観客も空間のさまざまな場所に動くための舞台とそれを連結する橋と通路があり、空間そのものを動的に構成し、そこに映像と音による総合的演出を行うというものであった³³⁾。また、山口勝弘は『パウハウスの演劇』からモホイ=ナジのスペクタクルに関する提案「照明・空間・プラン・形態・運動・音響・人間などの諸要素が一つの有機体として、さまざまな結びつきの可能性をもって総合的劇場が実現する」³⁴⁾を引用し、演出装置の機械化と自動制御を提案する。三井パビリオンは新製品の紹介でもなく、企業イメージを売るものでもなく、山口勝弘がかつて影響を受けた20世紀初頭のアヴァンギャルド芸術の歴史的意義を見出し、その構想を実現させたのである³⁵⁾。

28) 秋山邦晴「クロス・トーク/インターメディア」『美術手帖』1969年4月号、抜き刷り。

29) 「万国博テーマ館への提案」日付記載なし。所蔵:山口勝弘アーカイヴ。「見えない都市」論が『展望』1967年11月号に掲載されていることから、ほぼ同時期に書かれたものと推測される。

30) 三井グループ館のパビリオンの企画・構成のスタッフは、チーフ・プロデューサー:山口勝弘、建築設計:東孝光、音響デザイン:一柳慧、佐藤慶次郎、光映像:坂本正治、映画監督:堀江英雄、造形:伊原通夫、インテリアデザイン:倉俣史朗であった。「日本万国博三井グループ館」EXPO '70 Mitsui Group Pavilion『ジャパン・インテリア』1968年5月号、pp.11-17。

31) 山口勝弘「EXPO '70=発想から完成まで トータル・シアターのこころみ」『美術手帖』1970年4月号、pp.9-23。

32) 著者による山口勝弘へのインタビューより、2005年4月4日。

33) 山口勝弘『環境芸術家キースラー』美術出版社、1978年、p.37。

34) 山口勝弘「EXPO '70三井グループ館 トータル・シアターの計画 自由な人間環境のために—装置空間への2つの発想=生物機能の回復と劇的空間の創造」p.25。

35) 三井館の実際のパビリオンでは、観客をカプセルにのせて三基のクレーンで空中へ運びあげ、観客は映像と音響の総合的な体験をする大型の装置が設計された。直径30m、高さ28mの大ドームのなかには、1m30cmのアクリルの透明板により囲まれた直径6mの円盤状のターン・テーブルが置かれ、約80人の観客が乗ることのできる観客席となる。ターン・テーブルは、10mの昇降装置、大回転、小回転の二重回転運動を行う。さらにドームを取り囲む、高さ11m、幅26mのスクリーンが三面の光映像の装置。18台の16mmのプロジェクターと9台の特殊投影装置、3台のストロボ・プロジェクターによるマルチ・プロジェクションを行う。また1726個のスピーカーが天井、壁面などドーム内各所に配置され、コンピュータ・プログラムと音素材発生機によって、空間全体に発生するものであった。山口勝弘「EXPO '70=発想から完成まで トータル・シアターのこころみ」前掲書、pp.9-23。

おわりに

日本の前衛が欧米の前衛に伴走し「国際性」を帯びていくことと、アート&テクノロジーが成長していくことは、同時代の他の前衛芸術と異なる次元の問題ではなかった。70年万博の経験が一部にテクノロジー・アレルギーを生み、現代芸術とアート&テクノロジーとがまったく別のベクトルに向かっているように一般的に認識されていることの問題は、実はこの先にあるように思える。

つまり、1960年代のアート&テクノロジーの作品群が1990年代にはメディア・アートの一源流として市民権を得、21世紀には国のメディア文化・教育普及の方針が実践されていくなかで再び注目されている現状をみると、1980年代から90年代に急速に発展する電子メディアのアートへの応用が、1960年代とは異なり「前衛」ではない「大衆」的なアートを助長していったと思える。

今年、文化庁が主催するメディア芸術祭10周年企画展「日本の表現力」（国立新美術館）では、映像技術やコンピュータ技術の視覚的な大衆文化（エンターテインメント、アニメーション、マンガ）への介入を、芸術作品と並列して扱い、1960年代のCTGのコンピュータ・アートも松本俊夫の実験的映像作品も、そしてそれらの前史にあたるエレクトロニクス技術を用いていない山口勝弘の絵画「ヴィトリース」さえも、その系譜におさめようとしている。そもそも「前衛」は大衆的ではなかったし、大衆には受け入れられないものであったはずだ。かつての「前衛」、アート&テクノロジーは再度国家の文化戦略の共犯者に仕立て上げられてしまうのだろうか。

いぐち としの（芸術論・埼玉大学教養学部助教授）

山口勝弘のパフォーマンス

クリストフ・シャルル

ここでは、1940年代に山口勝弘が作家活動をスタートしてから進めてきた、作家と観客の「パフォーマンス」という概念に焦点を当てたい。山口の書籍（『ロボットアヴァンギャルド』、『パフォーマンス言論』、『冷たいパフォーマンス』）を見ると、タイトルからも、「パフォーマンス」という要素は中心的な概念、または条件であることがわかる。1940年代から現在までの作品の時空間を体験するために、観客と作品と環境との相互関係を提案する重要なアイデアを理解しなければならない。ほとんどの作品において、「パフォーマンス」という要素は必然的に含まれているが、この論文において取り上げている作品にはパフォーマンスという要素が必要不可欠、しかも構成的な概念である。つまり、観客のパフォーマンスなしに成り立たない作品である。まず、マルセル・デュシャンとフレデリック・キースラーという先輩たちが、「観ること」をどう考えていたかを把握し、山口がそれらの概念をどう発展させたかについて考えたい。また、電子メディア時代においてどのような独自の新しい解釈を行い、結果としてどのような作品が生まれたか、調べていきたいと思う。

1. 作品と見る側の相対的な関係

1940年代にモホイ・ナジの『ヴィジョン・イン・モーション』を読んでいた山口勝弘は、バウハウスの作家が《光の絵》について提案した概念に影響され、光の反射や透明感の効果の実験を開始した。光学のレンズのように扱ったモール・ガラスを重ね、色々な仕掛けを創造していた。筆を使うという身体行為は、「自分」を強調することになると解釈し、そのような行為は「日本の社会的な風土、状況は非常に、まずイデオロギー的であった。政治的にも。それからもう一つは情念的なものが芸術を動かす

原理として考えられていた。そういうものを意識的に避けて、素材的にもガラスを使い、手法的には筆によって描くという、肉体的な描くという行為の痕跡を消し去り、ガラスの上に絵具を塗って、しかも描かれるパターンはあくまでもカラスグチによる幾何学的な線を使っていたわけである¹⁾。同様な意図でマルセル・デュシャンが《大ガラス》（または《大遅延》、または《彼女の独身たちによって裸にされた花嫁、さえも》）の幾何学的な機械たちを描いた、と解釈できる。「キャンヴァスの上に筆で絵を描くという行為によって生まれてくる個性的な痕跡、あるいは手の痕跡、それを消し去るためにガラスを使ったわけです。いわば非常に機械的な操作を意識的に選ぶことによって、その時代の社会風土から身を離していた²⁾」と言える。

「自分」に反発する方法として、キャンヴァスと絵を意識的に忘れるということも山口は思考していた。ガラスの物理的な特徴を使用すれば、「空間的に描かれた面が浮遊する³⁾」ことになる。その場合、観客は自分の身体の動き、つまり自分のパフォーマンスによって鑑賞している作品の形態を変えることができるようになる、と山口は考えていた。動きによって絵の形を変えたり、拡大したり、縮小したりすることができるので、観客にとって、観る行為は一種のパフォーマンスとなる。つまり、「作品と、見る側が相対的な関係の中に置かれるということ⁴⁾」となり、「自己」からの離脱への道も開かれると考えていた。

そのようなパフォーマンスを可能とする作品、瀧口修造の提案で名付けられた「ヴィトリウス」の第1号は1952年に制作された。その後、山口は様々なタイプの「ヴィトリウス」を制作し、それぞれの材料の特徴に従い、様々な重ね方や組み合わせ方を考え

1) 山口勝弘『パフォーマンス言論』、東京、朝日出版社、1985年、p.156。

2) 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.156。

3) 山口勝弘『パフォーマンス言論』、pp.157-158。

4) 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.158。

5) Lisa Phillips, "Environmental Artist," in Phillips (ed.) "Frederick Kiesler" (New York: Whitney Museum of American Art, 1989), p.110.

6) Frederick Kiesler, "Notes on Designing the Gallery," manuscript 1942, Kiesler Estate Archives, cited in Phillips, "Environmental Artist," in Phillips, "Frederick Kiesler," p.114.

7) Andrew Otwell, "Frederick Kiesler as a Commercial Designer," 1997, http://www.heyotwell.com/work/arhistory/KieslerDesign.html#_ftnref50

8) ベギー・グッゲンハイムはヨーロッパ及びアメリカのアバンギャルド芸術のコレクターで、1942年2月に「今世紀の芸術」という彼女のミュージアム・ギャラリーにおいて、歴史的な展覧会を開催した。場所はニューヨークの57th Streetにある2軒の洋服屋店で、その改造及びインテリアデザインをキースラーに依頼した。彼は「作品を観る」ことにおける新しい可能性を探求した結果、展示空間の革新的な設計を行い、建築的な傑作と評価された展示方法を実現した。芸術と環境の統一という概念を活かし、人間の「想像空間」の拡張として、アブストラクト、シュルレアリスト、そしてキネティック・アートを代表する3つの別個のギャラリー・スペースを設計した。

た。また、その上に傾く「井」のような形態や、モニュメントのような柱の形態などが、その中に光の電器装置を入れることによって、様々な可能性を産み出した。

1950年代以降制作された作品も、「ヴィトリース」と同様に、見る／聴く／体験している観客のパフォーマンスによって成り立っているものが多い。その意味で、「ヴィトリース」は、その後制作された「環境作品」の原点として考えられる。「ヴィトリース」の発想から制作された作品としては、例えば《イメージ・モデレータ》(1969年、図1)がある。一般のテレビ番組をテレビモニターに映し、モニターの前にモール・グラスを設置したインスタレーションである。観客の位置によって、動画を抽象化し、変化させる装置である。観客は、空間における自分の身体の動きによってテレビ番組の映像を変えるチャンスを与えられていた。

1999年の「大阪市立住まい情報センター」のパブリックアート作品《ビデオ・パサージュ》(図2)の場合、直径数十センチの透明なパイプが使用され、中に水を入れた状態で「ヴィトリース」のモール・グラスのようなレンズ効果を持つことになる。その後ろに設置されたビデオ・モニターの映像をレンズのような柱を通して見ると、映像が逆転しているように見える。インスタレーション《モレルの発明》(1991年)にも使用されているその装置はまさに、観客が作品を見るパフォーマンスと作品=環境の相互関係を強調し、再考するものである。

1994年、佐谷画廊で行われた「リフレクション1958-1994」展(図3)の際、《ビデオ・パサージュ》が発表された。そこで山口は観客がビデオ・カメラによって、《ビデオ・パサージュ》に面している1958年の大型《ヴィトリース》(図4)を探検できるようなシステムを用意した。そのカメラの映像は《ビデオ・パサージュ》のモニターに映された。その意味で観客のパフォーマンスは二重構造のものとなり、基本原理の拡張性を感じさせられることとなった。

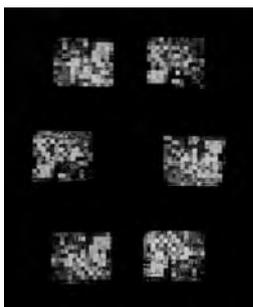
2. キースラーとデュシャン

上記で論じた「観客と作品=環境の必要不可欠な相互関係」の原点は、建築家、フレデリック・キースラーの思想の重要な要素でもある。1961年、ニューヨークで、山口勝弘がキースラーと

出会い、アトリエを訪ねた時に《エンドレス・ハウス》の模型を見せられた。キースラーは、人間の感覚によって構成された環境創造を研究していた。山口はその「キースラー研究」を美術手帳において連続掲載し、その成果として『環境芸術家キースラー』(美術出版社、1978年)を発表した。それは世界初のキースラーのバイオグラフィーとなった。

1920年代から、キースラーは芸術制作、パフォーマンス、鑑賞、研究や生活のための空間に関心を持ち、幾つかの作品に多数の機能を持っていることを示すために、「endless」と名付けていた。建物のみならず、クルト・シュビッターズの《メルツバウ》またはエル・リシツキーの《プロウンスペース》のような総合的な環境としての劇場やステージのデザインの研究にも努め、照明や舞台美術のキネティックな機能を重視し、「living plastic reality」(生成する造形的な現実)⁵⁾というコンセプトを定義した。モホイ=ナジと同様、芸術、生活とメディアの融合というユートピアを提案し、デザイン、芸術と建築の「有機的な要素としての生産的な機能」⁶⁾の再定義によって「リアリティ」と「ヴィジョン」の二元論を見直し、美学、社会、経済の面で、人間が抱えている問題を解決できるように「アート」と「ライフ」を再び連結すべきだと述べていた⁷⁾。展覧会や舞台、ショーウィンドウのデザインなどを手掛け、制作の一つのテーマとして「correlation」(相関性)を提案し、あらゆる要素の相互関係によって建築空間/展示空間を構築していた。どのような条件で人間の知覚に基づいた環境を作ることができるかを模索した。建物のみならず、展覧会の展示のデザインの際にも、観る者と作品が相互的な関係を持つ装置を構想していた。その意味で、建築の重大な問題の一つは「パフォーマンス性」であると同様、作品を前にして立っている観客の態度/姿勢の「質」を決定するのは、デザインにおける「ソフトウェア」の問題であると考えていた。

彼は展覧会の全面的なダイナミズムを考察してから、統一されたデザインの中で、すべての展示作品の相関関係が実現するように努めた。ダイナミックな形式は、ギャラリーの物理的な空間の中で織られていった。作品の物理的な配合というよりも、観客が精神的な面でも分類を行う行為を目指していた。その具体例の一つとして、「今世紀の芸術」展(「Art of this Century」)⁸⁾でも、そのプロセスの必要性を強調したのである。デュシャン



1 山口勝弘《イメージ・モデレータ》1969年。



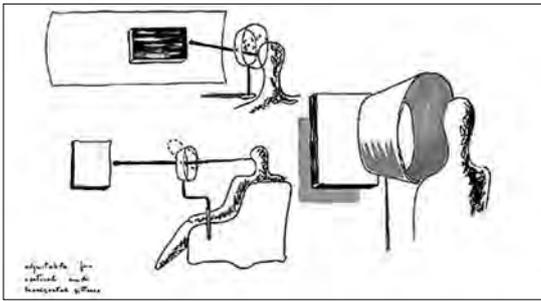
2 山口勝弘《ビデオ・パサージュ》、大阪市立住まい情報センター、1999年。



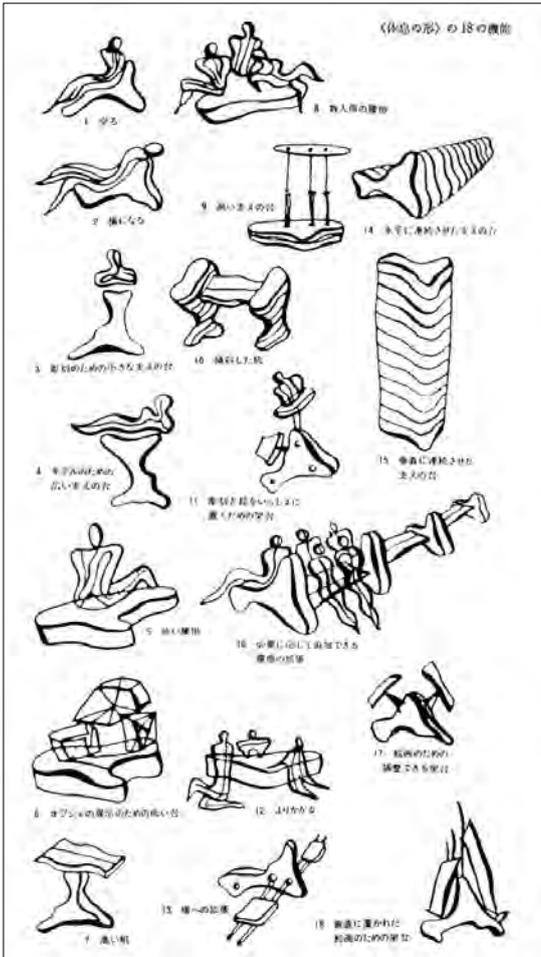
3 山口勝弘「リフレクション1958-1994」展、佐谷画廊、東京、1994年。



4 山口勝弘《ヴィトリース 1958》1958年。



5 フレデリック・キースラー「今世紀の芸術」美術館のための絵画鑑賞装置についての構想図、1942年。



6 フレデリック・キースラー「《休息の形》の18の機能」、『Manifeste du Corréalisme』、1947年9月20日、「L'architecture d'aujourd'hui」(今日の建築)、パリ、1949年、p.17 (山口勝弘『環境芸術家キースラー』、美術出版社、東京、1978年、p.113に掲載)。



7 マルセル・デュシャン《À regarder (l'autre côté du verre) d'un œil, de près, pendant presque une heure》、1918年。

の「ボックス」⁹⁾というのは観客の参加を必要とする作品形式で、観客がそれを開けて、中身を手にもって、カタログのように捲る、または捜査／操作することで、成立するものである。そこでキースラーが、デュシャンより贈られた一つの「ボックス」のディスプレイを考えた。それを解体し、それぞれの要素を回転する装置(コンベヤーベルトまたはパノスター¹⁰⁾)に設置し、作品に集中できるようなディスプレイを創造した。「創作過程において、作家自身の制作行為と同様、観客が作品を観ること、受容することという観賞行為が、本質的・直接的であることを、ディスプレイを通して意識させようとしていた」¹¹⁾。キースラーは、ディスプレイによって「空間」、「作品」、「作家」及び「観客」の相関関係がより熟考されることを望んでいた(図5、6)。いくつかの作品は、穴を開けた壁の背後に置かれていたが、そのような作品は特にデュシャンの《遺作》を思わせるものである¹²⁾。キースラーのディスプレイの場合、観客は、様々な角度から観ることにより、展示ホールの中にある他の作品の要素との関連を構想するように誘導されている。作品が「完成する」というのは、「生きる」ということでもある。「相関関係が成り立つことで、初めて作品が生きてくる」¹³⁾。

デュシャンも、観客の役割に確かに興味を持っていたのである。《小ガラス》(《Small Glass》)とも呼ばれている、1918年の《À regarder (l'autre côté du verre) d'un œil, de près, pendant presque une heure》(《一つの目で(ガラスの反対側から)接近しながら、約1時間も観賞すること》)というようなタイトルから考えても、観客の存在を重視した上、どのように作品を見なければならぬかを正確に明示していた(図7)。その時点ではすでに、芸術作品を完成することにおいて、観客の参加は中心的な問題だと考えていた。創作プロセスにおいては、観客の役割及び参加が最も注目すべき問題だと述べている。1957年の講演「創造過程」(「The Creative Act」)¹⁴⁾では、「芸術家は一人では創造行為を遂行しない」ということから、「鑑賞者は作品を外部世界に接触させて、その作品を作品たらしめている奥深いものを解読し解釈するのであり、そのことにより鑑賞者固有の仕方では創造過程に参与するのである」¹⁵⁾と述べている。1957年というのは、《遺作》を秘密で組み立てていた最中の時期と重なる。

9) 「Boîte-en-Valise」(「旅行鞆ボックス」)というのは、1930年代後半から、デュシャンのプロジェクトで、320のボックスを制作した。携帯美術館として、デュシャン自身の作品の複製や写真を作成し、それらのボックスに詰めたのである。 http://www.toutfait.com/issues/issue_1/News/GreenBoxNote.html を参照。

10) 「pater-noster」(ドイツ)定員二人の箱がループを描いて上下に動くエレベーター。

11) Kiesler, "Notes on Designing the Gallery"; cited in Phillips, "Environmental Artist," in Phillips, "Frederick Kiesler," p.114.

12) 《遺作：与えられたとせよ (1) 落ちる水 (2) 照明用ガス》スペインの農園の本物の屋敷の扉の隙間を通して、謎めいた風景を垣間見せる装置。1946-66年。オクタビオ・パス著『マルセル・デュシャン論』、風の薔薇、1991年、を参照。

デュシャンはヨーロッパを発って1942年にニューヨークに着いたとき、6月から10月までキースラーのアパートに泊まっていた。二人は、作品と環境を関係づける観客のパフォーマンスと反応について、話し合ったにちがいない。もはやオブジェとしての作品について考えるときではなく、ある環境の中で機能できる作品について思いを巡らせるべきときだった。逆に言えば、そうすることによって、作品は環境的に展示されることが可能になるのだ。キースラーは、デュシャンの《大ガラス》を「X線絵画」と呼んだ¹⁶⁾。すなわち「透視されて存在し、虚空に明滅しながら人間に働きかける」絵画という意味である¹⁷⁾。そしてキースラーは《大ガラス》の初めての写真を撮り、《大ガラス》の、絵画、彫刻、建築という三重の性格を明らかにしようとした。窓という装置も、この作品と同じように、外から中を見ることもできれば、中から外を見ることもできる。《大ガラス》の場合は、窓だけが残り、周りの建築が消えている。それは、見えない建築が作品と環境の関係を保っているようなものだ。しかし《大ガラス》はすべてのカテゴリーに自由に属しながら、どのようなカテゴリーにも入らない。「映像と環境が融け合い、見る人も見られる人もその中に、その外に自在に現われ消えてゆく状態」¹⁸⁾。

だが、観客の役割に関しては、キースラーとデュシャンの概念は多少異なっていた。キースラーは、観客が作品から意味を理解することを望んでいた。芸術は、宇宙のアンバランスを指摘し、修正する方法を示唆する装置だと考えていた。キースラーは、作品の意味を考察するように、観客を誘い込もうとしていた。それに対してデュシャンは、観客の役割に関しては、作品には既存の意味を見いだす必要はないと考えていたようだ。作家は、作品を世界に引き渡し、見方を指定することもあったが、観客がどのように作品を解釈する、あるいは受理するのか、という部分は予測すらしなかった。

デュシャンは次元の間での往来、という考え方に関心を示していた。彼は、より明確に次元の間の「無限に薄い」バリア（「infra-mince」）という概念を定義した。例えば、口に残っているタバコの煙と呼吸の接触、影の厚み、など。山口はそのことに関して次のように語っている。「パレットのかわりに彼[デュシャン]が使っていたガラスの上で混ぜた絵具を、こんどガラスをひっくり返してみると、ガラスを透して絵具が見える。ガラス越しの

面として絵具が見えてくるわけです」¹⁹⁾。裏から見える色のことも、デュシャンが「infra-mince」と呼んでおり、「infra-mince」（「極薄」）を通して、二次元から三次元へ移すことができる²⁰⁾と述べていた。おそらく、《大ガラス》は、複数の領域の「無限に薄いバリア」として機能していると考えていただろう。これは、キースラーが考えていた「同時に二次元と三次元であるガラス」のことと関係しているだろう。山口の「ヴィトリヌス」以降の作品は、デュシャンの「infra-mince」とキースラーのディスプレイと深い関係を持っていると思われる。

《大ガラス》はこのようにして、現代の環境が映像に対して持つあいまいな関係のシンボルとなった。映像は視線を集め、その力によって日常的な物体の存在を疑問に付し、不確かで非現実的なものにしてしまう。世界はそれによって豊かにもなれば軽くもなり、もはや反映の戯れでしかなくなってしまふ。石山修武との対談で、山口はこのように述べる。「デュシャンの言を借りて言えば、眼球の網膜の表面を覗き、そこに張り巡らされている神経の無限の錯綜、迷路を直接覗き見ていたのだろう。つまり精神を構成する神経の森の仕組みそのものを覗こうとしていたのだ」²¹⁾。

4. セザンヌとベラスケスの観点の再考

1971年に山口勝弘はまた欧米に旅行し、帰国後、「情報構成彫刻」のアイデアが浮かんだという。それは、ビデオ機器と造形作品の組み合わせによって、観客の参加、つまりリアル・タイムのパフォーマンスを必要とする「造形的コミュニケーション」²²⁾の提案であった。そのプロジェクトはほとんど即時にパフォーマンス《Eat》として具体化し、またインスタレーション《ラス・メニナス》の形態として発表された。山口勝弘はそれを「ビデオラマ」と呼んでいる。その作品シリーズは、ビデオアートが創造するコミュニケーションの場、または具体的空間の中にディスプレイされ、三次元の造形への認識を示している。「ビデオラマ」は鏡と数台のモニターを使ったカレイドスコープ的なビデオ彫刻である²³⁾。「ビデオラマ」は1950年代の「ヴィトリヌス」、また1960年代の「光の彫刻」で追求していたことと同じように環境の問題に直接触れていた。

13) Untitled manuscript, 1930's, Kiesler Estate Archives; cited in Phillips, "Environmental Artist," in Phillips, Frederick Kiesler, p.114
 14) 「アメリカ芸術連盟」(「American Federation of the Arts」)の集会の際に行った口頭報告(「マルセル・デュシャン全著作」、ミシェル・サヌイエ編／北山研二訳、未知谷、1995年、pp.283-286)。
 15) マルセル・デュシャン「創造過程」、(「マルセル・デュシャン全著作」、ミシェル・サヌイエ編／北山研二訳、未知谷、1995年、p.286)。
 16) Frederick Kiesler, "Design-Correlation," Architectural Record 81, no. 5 (May 1937), pp.53-54: "Architecture is control of space. An Easel-painting is illusion of Space-Reality. Duchamp's Glass is the first x-ray painting of space. (...) To create such an X-ray painting of space, materiae [sic] and psychic, one needs as a lens (a) oneself, well focused and dusted off, (b) the subconscious as camera obscura, (c) a super-consciousness as

sensitizer, and (d) the clash of this trinity to illuminate the scene."
 17) 山口勝弘「映像空間創造」、東京、美術出版、1987年、p.47。
 18) 山口勝弘「映像空間創造」、p.47。
 19) 山口勝弘「パフォーマンス言論」、p.157。
 20) Paul Matisse, "Marcel Duchamp, Notes," Centre Georges Pompidou, Paris, 1980を参照。
 21) 石山修武「山口勝弘インタビュー、聞き手石山修武」、2005年1月2日、<http://ishiyama.arch.waseda.ac.jp/www/jp/kykonthetime.html>。
 22) 山口勝弘「山口勝弘のアートワーク30年／ビデオアートの時代」、『ジャパン・インテリアデザイン no. 266』、p.45。
 23) 山口勝弘「山口勝弘のアートワーク30年／ビデオアートの時代」、p.45。

1972年、銀座のソニー・ビルで行われた「Do It Yourself Kit」展の際に、山口勝弘は小林はくどうと共に、セザンヌの《カード遊びをする人たち》²⁴⁾(1890-92年作)からインスパイアされた作品《Eat》を実現した(図8、9、10)。二人の男はテーブルに座り、互いにビデオ・カメラで撮影している。その映像はパフォーマンスの後方に見える。もう一つのカメラは、セザンヌの位置全体のシーンを撮影している(図11)。「セザンヌはゲームをする二人の男をキャンヴァスの上に客観的に描き表している。(中略)一人の人間がビデオ・カメラを持って相手を写す。相手はテーブルの上に置かれたものを食べる。要するにその時にもう一つの、第二のカメラがあるわけです。第二のカメラは、この二人の男が行っているパフォーマンスを完全に客観的に映し出す。これはあたかも、セザンヌが絵を描いた時のセザンヌの位置を再現しているものです。と同時にこのパフォーマンスの場のうしろの数台のモニターの上にライブで現れてくる。当然、観客がその中に写し出されているわけです。しかもパフォーマンスを行っているA、B、二人の男の一つのカメラの画像というのは絶えずやはり数台のモニターの上に現れてきている。これはセザンヌの絵でいえば絵の中のイメージを映し出しているわけです」²⁵⁾。山口勝弘によると、その複数の観点はビデオというメディアの可能性によってセザンヌの絵を表現しながら、「絵の構造をよりメディア的に開いた」²⁶⁾。複数の観点によって同時に観る行為を可能にするビデオシステムは、もともとタブローだった平面作品を拡張し、よってキースラーが求めていた「精神的な再構成」の体験を可能にした。

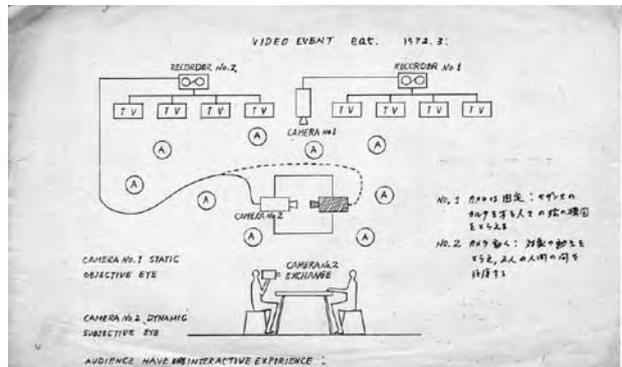
セザンヌの次に、ベラスケスの絵画の再構成/再解釈に努める。1974年(ピカソの《メニナス》から17年後)、山口はベラスケスの絵に基づいたインスタレーション《ラス・メニナス》を第11回日本国際美術展の際に発表した。オクタビオ・パスはベラスケスの《ラス・メニナス》とデュシャンの《大ガラス》、それから《遺作》との関係について、それらの「パフォーマンス性」を明確に指摘している。「《ラス・メニナス》と《大ガラス》において表象となっ



8-10 山口勝弘「ビデオ・パフォーマンス《eat》」、『第1回ビデオコミュニケーション—Do It Yourself Kit』展、銀座ソニー・ビル、1972年。

ているものは、《遺作：与えられたとせよ》においては一つの行為である。われわれは実に覗き屋に変えられ、また目撃者にも変えられる。われわれの証言が作品の一部なのだ」²⁷⁾。ところで、ミシェル・フーコーがその絵画が提示している様々な関係については、山口にとって重要な手がかりとなったようである。「絵の内部のあらゆる線、とりわけ、中心にあるその反映からくる線は、表象されつつ不在であるものそのものを目指している。それは客体であり—表象された芸術家が画布の上に写しつつあるものであるから—同時に主体である—画家が自身をその制作を通じて表象しながら見ていたのは、画家自身にほかならず、絵に描かれている視線は、王というあの虚構の点に向けられているが現実にはそこに画家がおり、画家と至上のものとの間がまたたく間にいわば際限もなく後退していくこの両義の場所の主人こそ、最終的には、その視線が絵を一つの客体に、あの本質的欠如の純粋な表象にと変形していく、鑑賞者にほかならないからだ」²⁸⁾。山口はそのアイデアを参考にし、次のことを考えた。「一つのモニターの上に環境を表現する、あるいはシミュレートされた環境を眺めるということは、シミュレートされた環境と人間の対一の関係でしかない。映像環境というものがもっと開かれた状態に展示されれば、その中に人間が組み込まれていく時に環境との対応はもっと多様化するはずである」²⁹⁾。山口の《ラス・メニナス》において、《遺作：与えられたとせよ》が必要とする「目撃者の証言」は、観点の多化を可能とする電子メディアによって拡張され、より正確になっていく(図12)。

第1のバージョンは、インスタレーションの前に、テーブルと椅子が用意され、全体のシーンはカメラによって、モニター上に上映されていた。山口が作品の構造について観客の感想などを聞き、話しをしていた。第2のバージョンでは、絵のコピーを2枚用意し、一方はカラー、もう一方はモノクロで、モノクロの絵の鏡のところ(ベラスケスの位置)に穴を開け、後ろからカメラを設置する。観客が王子と王女の位置におり、右左にセットされたビデオモニターに映される。真中のモニターに、モノクロの絵の鏡から



11 山口勝弘「ビデオ・パフォーマンス《eat》」構成図、銀座ソニー・ビル、1972年。

24) 山口勝弘「日本のビデオアート・アンソロジー：Eat」、『第3回ふくい国際ビデオビエンナーレ』、1989年、p.169。
 25) 山口勝弘「パフォーマンス言論」、p.168。
 26) 山口勝弘「パフォーマンス言論」、p.168。

27) オクタビオ・パス「マルセル・デュシャン論」(宮川淳、柳瀬尚紀：訳)、風の薔薇、1991年、p.108。
 28) ミシェル・フーコー「王の場所」、『言葉と物』所収、新潮社、渡辺一民+佐々木明共訳、1974年、p.327。Michel Foucault, "La place du Roi," in "Les mots et les choses," Paris, Gallimard, 1966, pp.318-319.

見たシーンが映される。観客はカラーの絵に向かうと、自分の背中も見える。すると、絵の「鏡像的」な機能ははっきり分かる。観客は絵の構造に入り、それぞれの空間的な層を発見し、体験することができる。松本俊夫によると「山口がビデオを用いて、『ラス・メニナス』に隠された視線のドラマを、その構造と共に認識のプロセスとして対象化しようとしたことは明らかである。その意味でそれは〈考〉と名付けられるのにふさわしいが、同時にその構造をビデオのシステムに重ねて思考している意味で、すぐれた〈ビデオ・メディア考〉にもなっていることを見逃すことはできない」³⁰⁾(図13)。

5. 空、風景や庭園：イマジナリウム構想

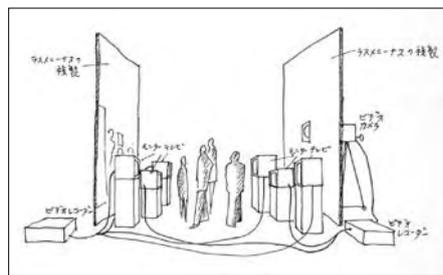
山口は1960年代の初めから布、そして透明なアクリル板や色の付いているアクリル板を使い始めながらも、次第に光を扱うようになる。電気的に増幅された光は周囲に広がっていく。環境を浸透し、逆に、環境に浸透される。彫刻は次第に物質性を失っていく。

1977年以降の光における作品は、オブジェと環境との間の区別が消滅され、観客自身は流れの中に入り込み、形態と一緒に消えていく。同時にクロズ・サーキットにおける追究を行い、それは見ている側がより激しく消滅する方向として解釈することができるものであった。観る側はすぐにそれ自体のイメージと重ね合わせなければならない。観る「主語」は常に「対象化」され、特権を与えられていない。システムが制作側を同化させる。そして「庭園」というテーマが現れ、移動する視線が重要になる。観点の多様性によって、観る側が映像の速度と同じ速度で移動することができる。その特徴をあげることによって、区別できない「主語」と「対象」を、光の彫刻の場合と異なる視点から観ようとしている。つまりこの時期では、観る側、観られる側、映像、場所などが、様々な方法で実験の対象となる。

1970年代の末から、山口勝弘は庭園作りの基礎的な概念に基づき、先端技術を用いた作品を発表したが、これは歴史を超える一つの方法ではないかと思われる³¹⁾。この場合の「庭園」とは、野生的な自然のことでなく、むしろ風景の人工的再生方法を表す。16、17世紀のヨーロッパでは、テクノロジーと自然を共存させる意図が現れた。ローマ郊外のティヴォリやザルツブルグ城のヘルブルーン庭園などでは、噴水の複雑な設備が色々な環境の中で設定され、幻想的な世界を表そうとしていた。つまり、「環境芸術」は当時の芸術分野の一つとしてすでに存在していたのだ。日本でも、音は構成要素の一つであったため、ししおどし、噴水設備としての滝なども「音響的環境芸術」の素材として考えられた。「回遊式」などという日本の伝統庭園芸術の特殊な概念は、当時の西洋庭園の幾何学的な構造と違って、人間を放浪者として捉えている、と考えられる。また、回遊式によって、視覚が変化することで、空間想像を刺激する「解放感」が生まれる。当時から、いわゆる環境芸術家によって、想像力が活性化されていたのである。

山口勝弘は特に日本における身体と視線の回遊を考慮しながら、フレデリック・キースラーが「解放感」を求めている意識に強く関心をもっていた。「山口の説明によれば庭園は、文学以上に西洋と東洋の文化の違いを示し、遊びの中に、自然空間での人間の楽しみ場となり、自然を無理に結び付けぬ、かといって、それぞれ際立って強調もせず技術を統合することが可能なのである。庭園は精神集中の空間であり、自然界の限界と境界を見いだせる場である。庭園はまた想像、記憶、知覚の世界でエレクトロニクスにより写しだすことが可能な場なのである」³²⁾(図14)。

山口勝弘はそのプロセスを「イマジナリウム」と名付けた。50年代に制作した光る都市空間のような絵画「ヴィトリース」を見せていたのは、おそらく人工的な環境と思われる。《未来庭園》は「ヴィトリース」の延長として見られるが、ただし、現実的な空



12 山口勝弘《ラス・メニナス》構成図、1974年。



13 山口勝弘《ラス・メニナス》ワークショップ、軽井沢、1974年。



14 山口勝弘《銀河庭園》、「フェスティバル・アルテ・エレクトロニカ」カメリーノ(イタリア)、1987年。

29) 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.170。

30) 松本俊夫『幻視の美学』、東京、フィルムアート社、1976年、p.221。

31) 山口勝弘『未来庭園イマジナリウム』、『ロボットアヴァンギャルド』、pp.77-84、及び『未来庭園-言葉の散乱』、『パフォーマンス言論』、pp.155-190。

32) ヴィットリオ・ファゴネ(Vittorio Fagone)『庭園の彼方』、『山口勝弘展』、東京、佐谷画廊、1988年。

間として現れる。また、自然界と直截な関係をもっている。山口は、古代ギリシアの都市で行われた宴会、またお茶会、連句や俳句の会などの「伝統」を受け継いでいるという。その際、参加者の想像は自由に湧き起こる。山口が「庭園」と名付けたその空間は、アーティストに新しいメディアを提供し、芸術的な表現の場となる。

6. 庭園の延長としての《ビデオ・スペクタクル》

人工的に創造された空間の中に、庭園の空間が存在している。1984年の《未来庭園》(図15)では、レーザー光線の使用によって、山口は植物、流れる水や池などを連想する。このインスタレーションでは、開いた部分、窓を利用することによって、借景を創造し、日本の伝統的庭園技法の構成を再び生かさせた。ビデオやレーザー光線などは「借景」をメディアによって、現代化する手段として考えられていた。環境の近くにある、遠くにある視覚的要素を庭園の構成の一部として入れることで、現代借景はモニターに映し出され、作品の一部になる。

庭園は見られているにもかかわらず、観ている。「応答する窓」の回転する塔の上に設置されたカメラに撮られた映像は様々なモニターに現れ、観客、会場の内面と外面との新しい関係が提案されていた。「その時に、ライブ・カメラが写し出している画廊の中の状況の中に、もちろん、観客も写しだされるわけですが、この観客の写し出されている映像を見ている時に、画廊の外の環境と、それから画廊の中の環境が、同じ場の中でどちらもライブであるし、ライブでない、という一種の意識の宙吊りの状態がそこに発生している」³³⁾。そこで、観客が(「ライブ・エレクトロニック・ミュージック」の意味の)「ライブ」な様々な環境と対面することができた。それらの映像によって知覚される現実に変容されるが、時間的なずれなどが行われなため、映される出来事が意識の中で現実として捉えられる。

山口勝弘はまたビデオの使い方についてこう述べている。「ビデオの画面に写し出されるイメージも、そのビデオのブラウン管、CTRのガラスというものあるいはフレームというもの、あるいはそういう機械メディアというもの、を意識しないで、イメージと意識の焦点があった時には、それはあくまでも実像として意識される。ただ、これはビデオを使っているとか、あるいはテレビの

画面だ、と意識したときには、それは実物に、あるいは実体を通して— 実体ということは人間の目でもある— 実体に写るイメージとして意識される、ということになる」³⁴⁾。

1985年、ジェノヴァで行われた「未来の日本アヴァンギャルド」展の際に、ヴィットリオ・ファゴネは《未来庭園1984》の要素についてこのように記した。画面には何匹かの鯉が、休むことなく泳いでいる。水面を垂直に見下ろす角度で撮影された映像を見る人に起こる反応は、実際の池を目の前にしたときに起こる反応と、さほど変わらない。画面は、よく窓に譬えられる。池に向かって開いている窓の場合、それは自然と人間の間に置かれた中立的な画面である。しかし、垂直に見下ろして撮影し、実際に池を見ているときのような映像をモニターに映すと、窓としての画面は自ら消滅する。それによって、新たな自然の映像を前に、瞑想をする機会が与えられることになる。「鯉の泳ぐ池を、モニターテレビを使って作り、そのビデオの池に手をふると、手が池のイメージと重なりあうといったアイデアの方が大切なのだ」³⁵⁾(図16)。

これは、飛行機の操縦訓練の時に使う、飛行シミュレーションの映像と同じだろう。エレクトロニック装置を用いて、視聴覚的空間を作り出す方法を、最近ではバーチャルリアリティという表現で呼んでいる。顔を覆うお面のような形のもの、もう珍しくなくなっており、内部にはビデオの画面とスピーカーが、目と耳から数センチの距離で取り付けられている。この隔たりの無さが、空間の概念を根本的に変え、その後、情報を与えられた装置によって、この空間概念はコントロールされる。人間と周囲の環境の新たな関係もまた、このようにして模索できるかもしれない。

ここで、いわゆるライブ・フィードバックが起こる。メディアと人間の関わり方の中の身体性について、山口はこう述べている。「指先で操作していながら、呼吸とか全肉体的な緊張感とかがすべて指先に伝っている。指先だけで操作しても体にフィードバックされている。その意味では、メディアに包囲されていても、或いはメディアを操作するだけでも、相当な緊張感と筋肉、呼吸等のあらゆる肉体的な運動が多々生じているはず」³⁶⁾。1990年代後半から電子メディアを使用したパフォーマンスの際に、パフォーマンスが何をしているか、パフォーマンスをしているか



15 山口勝弘《未来庭園》、佐谷画廊、1984年



16 山口勝弘《未来庭園》／《ハロー、オールド・ポンド》、佐谷画廊、1984年。

どうかさえ分からないため、観客がそのようなパフォーマンスを楽しむことはできない、としばしば問題されるようになった。その状況を先読みし、山口が上記のテキストを1985年に書いたのである。「パフォーマンスやインスタレーションも人間が生きるために要請されているのですが、パフォーマンスというのは何もわざわざやらなくても日常的な瞬間に、もしそれが創造的な行為であれば、「パフォーマンス性」とも言うべきものが高まって、意識していることというのはいよいよ起こりうる。ただそれが隠れた部分ではなく、目に見えた形で社会の中に露出しているものに注意が向けられる傾向はあるのですが、「見えない部分のパフォーマンス性」が高まっているからこそ、そこに裂け目が生じ、そこからパフォーマンスが突出してくる、見えてくるのではないか」³⁷⁾。

《イマジナリウム》の内容を決定するために、そして、想像を引き起こすために、使おうとするメディアの可能性を認識し、またその過程を視覚し、聴覚するように、速度を与える要素を定義しなければならない。デジタルなシンセサイザーによる、つまりプログラムされた制作は同じ方向であると思われる。コンピュータ・グラフィックス、ビデオ、音響装置、レーザーやホログラフィーの合成によって、新たな空間創造が生まれる。そこで様々なパフォーマンスが行われる。山口が「庭園」と名称しているそれらの空間によって、あらゆる芸術的表現は可能となる。

7. 空間の延長

大阪万博においては、山口が受け持った建物は「スペース・レビュー」と呼ばれた。山口がここで発表した作品には、明白であると同時に曖昧でもあるタイトルがつけられていた。《宇宙と創造の中の旅》。この旅は、映像と音によって観客を果てしない宇宙に誘うものであったが、それは技巧が支配するテクノロジーの創造世界でもあった。これを見ると、山口がどのように空間の性質を理解していたか、映像が空間の中で演じる役割をどのように捉えていたかがはっきりとわかる。山口にとって、空間とは虚空ではない。虚空だとすれば、その虚空は大いなる約束でもあり、新たな視点と新たな印象を発見する自由と可能性に満ちたものなのだ。空間とは外界のことであり、単なる人間の生活の次元や、単純な視点は、映像経験の無限性を産み出す契機となる豊かさの前で、消え去ってしまう。山口にとって、このような特権を持っているのは宇宙だけではないということを思い出

しておこう。1987年には、町と光が「映像空間創造」となった。これは山口の空間的オプティミズムの表れと捉えることができるだろう。山口にとって、空間とは本来的に開いているものである。包み込むものではない。それは一つの世界であり、庭なのだ(図17)。

山口勝弘の「庭園」は「空間の延長」、つまり個人的な空間の延長を可能としている。それらの空間は、身体の動きや仕草を増幅する。だから、空間は、空間を構成するものの助けによって、この身体にテクノロジーの義足をつけるのだ。こうして作品は、技術に対しては制御するものとして振る舞うことになる。作品は、技術を身体の中に、したがって感性の中に組み入れる。このことによって、身体は常に目覚めていることになる。身体にとって無縁のものとなる危険を孕んだ空間の再感覚化は、作品によってうながされている。作品が「故障」するかぎり、つまり技術をバーチャル化しながら制御しているかぎりは、「個人のアイデンティティを破壊しない包括的な意識のモデル」³⁸⁾を提案するこの種の試みを前にすると、技術は「不躰に論理的」なものとしてしか現れない。それは技術が、「技術によって支配される感性を、配慮をもって扱わないからだ」³⁹⁾。

しかし、治療法はすでにデュシャンの《大ガラス》(《裸にされた花嫁》)の中に示されていた。トロント大学・マクルーハン・プログラム・ディレクターのデリック・デ・ケルクホフが次のように述べている。「機械を恐れるかわりに、それを超えなければならない。つまり、私たちの個人的な心理宇宙の中に、身体イメージの中に、世界のイメージの中に機械を吸収するのだ。専門的なシステムは、ファウストを愚か者にしてしまうわけではない。しかし、彼は自分の身体の内部にシステムを取り込むべきだ。なぜなら、ファウストの本当の問題点は、精神的なことがらに人生を捧げたことではなく、あらゆる凡庸な知識人と同じく、自分の身体とのコンタクトを失ったことにあるからだ。そこから、ブロンドのマルグリットとコンタクトを保つ、エロチックな興味以上の興味が生じるだろう」⁴⁰⁾。

現代においては、マルグリットは《裸にされた花嫁》に大変似通って見える。

Christophe CHARLES (メディアアーティスト、武蔵野美術大学助教授)



17 山口勝弘《銀河庭園》、兵庫県近代美術館、1986年。

33) 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.178。

34) 山口勝弘『パフォーマンス言論』、pp.181-182。

35) 山口勝弘『ロボットアヴァンギャルド』、p.81。

36) 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.182。

37) 山口勝弘『パフォーマンス言論』、p.183。

38) Derrick de Kerckhove, "La civilisation vidéo-chrétienne," Paris, Retz, 1990, p.173.

39) Derrick de Kerckhove, "La civilisation vidéo-chrétienne," p.150.

40) Derrick de Kerckhove, "La civilisation vidéo-chrétienne," p.163.

山口勝弘の1950-60年代 — 実験工房から環境造形へ

太田泰人

山口勝弘の芸術家としての活動は1948年に最初の抽象絵画を発表して以来60年に近い長きにわたっており、その領域も絵画、彫刻、建築デザインからパフォーマンス、メディア・アートなどきわめて広範囲である。

ここでは、その多彩な活動の原点となった1950年代における「実験工房」の時代と、それに続いて、世界とりわけアメリカの同時代美術に視野を広げながら大胆な冒険を試みた1960年代、そして、機械時代から電子的な情報時代へと技術と社会の大きな変化の波を蒙りながら次の時期への跳躍を行った1960年代末、1970年前後の3つの時期に焦点をあてて、その仕事を考えてみたい。

1. 実験工房の時代

「諸芸術の交流がなかなか行われ難い日本で、実験工房はめずらしく音楽や造型の分野が協力している。戦後の若い誠実な友だち仲間が自然にむすばれ、私のはからずも名付親になってしまった。メシアンやシェーンベルクの初演、メンバーの作曲の演奏会の舞台上にモビールが登場したりした。舞踏、映画、オート・スライド、テレビといった視聴覚の総合芸術にかれらのめざす新しい芸術の実験領域が無限にひろがっている。」
(瀧口修造、1955)

「実験工房 (Experimental Workshop)」。このちょっと古くさい漢字四文字の名前を持つグループが結成されたのは、1951年のことである。この時期、戦争の時代を生き延びた若い芸術家たちは、荒廃した社会の矛盾と戦いながらも、一種ユートピア的な希望に鼓舞されながら、さまざまなグループを形成し、離合集散を繰り返しながら、新しい時代の芸術を模索するようになっていた。

そうした芸術家集団の中で、実験工房は、はっきりとインターメディア的な活動、つまり造型美術と音楽など他の領域との協力を掲げるという特徴をもったグループとして特異な光芒を放っている。メンバーとなったのは、造形部門として、北代省三、山口勝弘、福島秀子、大辻清司、駒井哲郎。音楽部門として、佐藤慶次郎、鈴木博義、武満徹、福島和夫、湯浅譲二、園田高弘、秋山邦晴。そして照明の今井直次とエンジニアの山崎英夫を加えた14名が、このグループを形成していた。

実験工房が、このように自由な発想によるグループ形成を行えたひとつの理由は、そのメンバーの多くが美術学校や音楽学校で専門的な訓練を受けたことがなかったということにあっ

た。造形部門の中心となった北代、山口、福島の3人の場合にしても、彼らは1948年に日本アヴァンギャルド美術家クラブが主催したモダンアート夏期講習会に参加したときに出会って以来、自分たち自身で研究会、展覧会を開いて、専門教育の外側で自分たちの仕事を形成しているのである。

こうした自由な気質の若者たちを導いたのが、詩人の瀧口修造、美術家の岡本太郎、斎藤義重など戦前以来の前衛精神を戦後に継ぐ芸術家たちであった。とくに瀧口はグループの名称を与えただけではなく、その活動を実質的にも精神的にも支え、鼓舞した重要な精神的支柱であった。事実、戦前以来、シュルレアリスムのもっとも優れた紹介者、その精神の使徒として、詩作のみならずデカルコマニーなどにおける実験も手がけ、また映画や写真、デザインなど幅広い領域に鋭敏な感性をめぐらせていた瀧口は、自身も映画「北斎」の制作を試みるなど、現代の新しい表現媒体に対する強い関心をもっていたのであって、実験工房はまさにこの瀧口精神のもっとも正統な申し子という存在であった。

実験工房の活動は、その出発点が1951年の読売新聞社主催によるピカソ展を記念して行われた「ピカソ祭」のためにグループに委嘱されたオリジナル・バレエ「生きる喜び」(シナリオ:秋山邦晴、作曲:武満徹、鈴木博義、美術:北代省三、山口勝弘、照明:今井直次、指揮:武満徹)の上演であったことがいみじくも物語るように、舞台空間での活動と深く結びついていた。

遠くはディアギレフのロシア・バレエ団とピカソ、レジェなど美術家の協力、近くはマーサ・グラハムのバレエ団に協力したイサム・ノグチのステージ・デザイン、あるいはマース・カニングハムとラウシェンバーク、などの先例のある分野である。

この最初の公演以後も、彼らは実験工房の作曲家の自作、あるいは海外の現代音楽の作家たちの作品を紹介する演奏会やバレエ上演会などを開催して、そこに美術家が衣装やステージ、さらには演奏会場全体の空間デザイン、照明などでコラボレーションするという形の活動を繰り返していった。

舞台ばかりでなく、いわゆる映像表現の領域においても、実験工房は先駆的な試みを行った。東京通信工業(後のソニー)の発明になる「オート・スライド」と呼ばれる音声と映像を同調させる映写装置を応用しての作品は、彼らの共同制作から生み出されたもっとも興味深い成果であったといえるであろう。

1953年に発表されたオートスライドの作品は、「水泡は創られる」(美術:福島秀子、音楽:福島和夫)、「レスビューゲ」(美術:駒井哲郎、音楽:湯浅譲二)、「試験飛行家 W.S 氏の眼の冒険」(美術:山口勝弘、音楽:鈴木博義)、「見知らぬ世界の話」

(美術:北代省三、音楽:鈴木博義、湯浅譲二)があった。また、これに関連してソニーが放送局用に試作した第1号のテープレコーダーを使い、テープ音楽やミュージック・コンクレートの方法による音楽の作曲が行われたことも忘れることはできない。

このオートスライド制作に並行するように朝日新聞の発行する雑誌『アサヒグラフ』から依頼されて、山口、北代などがオブジェを制作、それを写真の大辻清司が撮影して生み出された写真構成のコラムページ「APN」(asahi picture news)のための仕事も、実験工房の活動を伝える貴重な仕事である。

それらの写真構成にモホイ=ナジなどのフォトグラムの影響が見られることにも示されているように、彼らが先例としたのは、1920年代にロシアの構成主義者やドイツのパウハウスの芸術家たちが行った、さまざまな前衛の実験であり、また、それがナチスの台頭によって崩壊した後、それをアメリカの地に伝えてニュー・パウハウスを創設しようとしたモホイ=ナジなどの仕事と造形理論であった。

実験工房には、グループとしての活動と、メンバー個人としての活動というふたつの側面があった。これを当時の山口は「求心性」と「遠心性」というふたつの言葉で説明しているが、彼らが互いに矛盾しあい、いつまでも調和点に到達しないまま展開する点に実験工房の組織的な特徴があったのである。じっさい、彼らは、一方では、上記のように舞台や映像の領域において共同制作を行ったり、あるいは集団的な匿名性の考えの下に、当時、創設されてまもない無審査、自由出品の読売アンデパンダン展にグループ制作の作品を出したりしている。

しかし、その一方で、個人としての表現も追求されて、北代省三の「モビール」、山口勝弘の「ヴィトリヌ」というように、旧来の美術のジャンルのどこにも帰属しないような形の独創的な表現形式を発明していったのである。

山口が1952年から発表していった「ヴィトリヌ」は、表に波型のモールガラスを嵌め込んだ箱の中に絵を仕込んで、見る人の位置によってその表れが変化するという、オプティカルな原理を応用した装置であった。山口はこの原理をモホイ=ナジの「空間=光変調器」などを念頭にして生み出した。フランス語で飾り窓とかショーウィンドーを意味するヴィトリヌ(vitrine)の呼称を、この独自の形態にあてた瀧口修造は、また、これらの山口作品に「眼のオルゴール」といううつくしい形容を与えているが、その言葉がいみじくも内包している、感覚的なものとメカニカルなものへのふたつの傾斜と、その独自の結合としての作品創出というあり方は、この時期以降の山口の仕事の底にも一貫して流れるものとなっている。

山口勝弘の実験工房時代における活動として、最後にもうひとつ指摘しておかなくてはならないのは、彼の理論家=批評家的側面である。1952年に創刊間もない『美術批評』誌に掲載されたモビールについての歴史的、理論的考察を皮切りに、山口の言語を通しての表現は、たんなる作家のことばという以上の創造性をもって思索的な次元を形成していき、その後の山口の活動の重要な一面を形成するのである。かれ自身がかれの作品を定義づけるほかない。そしてそのためには、かれが理論家となる必要があるのである。

2. 1960年代の冒険

「この作家をとらえているのは、空間と形態が複合してつくりだされるさまざまな可能性ということである。かれにとつて、それが絵画に接近しようと、彫刻に類似しようと、さらには建築になろうと、おそらくどのジャンルをも認めないに違いない。空間については夢想家であり、その形態については技術家であるというのがこの作家なのである。」

(中原佑介、1964)

実験工房が最後の発表活動を行った1957年に、フランスからやってきた美術評論家のミシェル・タピエが日本にアンフォルメル旋風を巻き起こしたことはよく知られている。アンフォルメルとはなにか、という議論はさておき、それは戦後日本の美術界を海外の風に直接にさらすものであったことは確かであろう。

タピエは関西の具体美術協会の活動を高く評価したが、それと同時に実験工房のグループも発見していた。「具体」はこれによって国内国外における評価を確立するが、実験工房はそうした結果を得られなかった。それには、様々な理由が考えられるが、メンバーたち自身が述べているように、時流より早すぎた、ということも一因であろう。欧米においても同様にテクノロジーを芸術に結び付ける運動は、一步遅れて1950年代末から60年代初めにしか現れていないのである。

この時期、山口は、ガラス絵などで一種のドリッピングのような技法、不定形のイメージを使ったとはいえ、すぐれて自己の芸術の定義に自覚的であって、総体として流行に流されることはなかった。そして1961年から62年にかけての初めてのヨーロッパ、アメリカ旅行は、山口にとって、さらに自己の芸術を理論的、自覚的に捉えなおし、定義しなおす深化の機会となったのである。

初めロンドン、パリに短期間滞在した後、山口が訪れたのは、知人のアルゼンチン外交官の赴任していたジェノヴァであった。イタリアの地で山口はその知人の仲介もあってヨーロッパの美術界と交流するが、それは大きな幻滅を彼に与えるものであった。

「私は、実はヨーロッパ到着以来今までの旅行で、ヨーロッパのルネッサンス以来の芸術にうんざりした所だった。ルネッサンス以降、芸術家が忠実な再現方法を捨てて、筆勢を生かしたり表現的な方法に依る描写に変わってゆく過程をみて、これは芸術家が描写をサボりだした始まりだと思った。(…)私自身はすでにそういうキャンバス上の枠の中の芸術にも、そういう絵の売買についての画家と画商との駆引きにもぜんぜん興味を失ってしまっていた。かといってミラノにいる動く芸術の「グルッポT」の連中の仕事も何処か物足りない。」(山口勝弘「瀕死の芸術観 2 ニューヨークにて」『美術手帖』、1962年6月、p.31)

こうして山口は、当初の予定を変えてアメリカ入国のヴィザをとり、ニューヨークに向かうことになる。ここで重要なことは、山口のアメリカ体験が、たんに彼の地の芸術を知るといふ以上の文明的なひろがりをもち、実存的、精神的な根底にせまる性格をもっていたことである。ニューヨークについて、山口は「世界でもっともさびしい町を知ると同時にさばくの中にいる自分を

発見した。(…)人とはまるでそびえたつ山と山のように切りはなされている」(山口勝弘「アメリカの断面」読売新聞夕刊、1962年3月26日)と語っているが、世界の資本主義の都がもつこの荒涼たる精神風景は、その後もなんどもなんども山口の文章で繰り返されるところとなる。

この環境の中で、この環境との関係において、山口は、現代の表現の営みを、そして自分自身の仕事を根底から問い直すことになる。とくに、ニューヨークでは、オノ・ヨーコが彼の案内役となったことによって、山口はフルクサスのメンバーと出会い、リビング・シアターにおけるイベントなど、彼らの活動に直接に触れることになるが、その体験とニューヨークという現代都市の環境との相関関係に重要な意味を見出しているのである。

「ニューヨークのハプニングやイベントには、不定形状態のなかで、人間が個性と、自我と、性を喪失して、次第に無機化してゆく雰囲気をつたわらせている。それは無機的な世界の乾いた冷たさを感じさせる。(…)いわゆるハプニングやイベントというものを考えたのも、(…)過去の権威への反抗といったものではなく、姿も影もなく、しずかに忍びよってくる文明の変質に対する、一つの反応であるかもしれない。」(『不定形美術ろん』、1967年10月刊行、学芸書林より、『山口勝弘 360°』p.146)

またニューヨークで山口の鋭敏な感性がとくべつな理解をしたのは、後にプライマリー・ストラクチャーの彫刻家として知られることになるロバート・モリスの活動である。まだまったく無名とってよかったモリスに山口はオノ・ヨーコの紹介で出会い、そのアトリエを訪れている。モリスは当時、マルセル・デュシャンの影響などをつよくうけながら不思議な箱の作品を作っていた。箱の中にその箱を作るときの音を録音したテープの入ったテープレコーダを仕込んだ作品、棺のように人がその中にちょっと身をかがめたり曲げたりしながら入る作品、といったものについて山口は繰り返し語っている。その寡黙な不条理の演劇性にはらまれた現代性が衝撃となって山口を捉えたのであろう。

日本に帰国しても山口はこのアメリカでの体験との連関で、数多くのイベントやハプニングを行っていくことになる。1965年9月には、秋山邦晴、一柳慧とともに銀座のクリスタル画廊において、FluxWeek組織、資料、オブジェ、楽譜、詩などを展示している。

ニューヨークを訪れることにした理由について山口は、本場でジャズを聴いてみたかったことと、10年来気になっていたキースラーに会えるかもしれないという期待からであったと述べている。フレデリック・キースラーは、オーストリアの出身で1920年代に舞台装置のデザインで当時の構成主義者たちから高い評価を得た作家であったが、アメリカに渡り、独自の総合芸術作品の理念を掲げて、デュシャンやシュルレアリストと交流、孤高の位置を形成していた。

山口は、瀧口の導きで早くからこのキースラーの仕事に関心を抱いていたが、ちょうど、1960年代の初めには、この異端の作家について、ニューヨークの近代美術館で開催された「ヴィジョンナリー・アーキテクチャー」展(1960年)、レオ・キャストリ画廊で開催された「シュル彫刻とギャラクシー」展(1961年)な

どで関心が高まり、その《エンドレスハウス》の習作なども発表されていた。キャストリ画廊を通じてキースラーと仲介してもらい、キャストリのクリスマス・パーティの晩に初めてキースラーの知遇を得た山口は、まもなくそのアトリエを訪ねているのである。

キースラーの仕事は、とりわけその《エンドレスハウス》のための習作は、金網などを用いたオーガニックな造形をもっていた。しかも、キースラーは、展示に独自の考えをもち、その総合的芸術作品の理念から、空間、環境の全体を連続したひとつの場に仕立てることを主張していたのである。

1962年、帰国後の山口の作品が、立体造形に向かったとき、彼が、金網や布を金属の枠に張ったもの、あるいは樹脂など、伝統的な彫刻の素材とはまったく異なる材料を用いて、しかもそれらを壁に掛け、天井から吊るして浮遊させていることには、このキースラーの環境芸術的な理念の影響が現れているといえてよいであろう。

しかもそれだけではなく、そこには山口がニューヨークで捉えた現代社会の相貌、その中でむきだしの不定形状態にもどることを要請している実存的な空虚の感覚がにじんでいる。

「絵画や彫刻や建築など、造形芸術に現われる重力感という効果ほど私を憂鬱にさせるものはない」

「鳥よりも自由に、貝よりも自由に、くらげよりも自由に存在するような彫刻が私の理想だ」

山口は、このようにのべながら、その空虚を切り取り、空間の中に展開させることのできる構成物としての「布張り彫刻」という形を生み出すことになる。《声》、《風の棺》などそれらの作品は、金属の枠に粉袋のような粗い布を張ったもので、展示室の壁に掛けたり、天井から吊り下げたりする形でそれらを設置する展覧会が開かれた。

「これこれしかじかの理由でこれこれしかじかの素材を使っているから、これは絵画、これは彫刻といった枠付けをばらばらにし、一度、絵画も音楽も演劇も不定形状態にもどることが必要である。

敵を見失って久しい前衛たちにとって、新しい仕事の目標をつかまえるために、不定形状態にもどることが必要だ。すくなくとも、僕の考えるかぎりでは、いわゆるハプニングにしても、イベントにしても、従来の物の見方や考え方から自分を解放し、あらゆる可能性の引き出せる不定形状態に身を置くために発明された手段であったと思う。」(『不定形美術ろん』、1967年10月刊行、学芸書林より、『山口勝弘 360°』p.146)

1960年代前半は、山口にとって、たんなる芸術の問題に留まらない社会的、精神的局面との対決の時期であった。

3. 空間から環境へ

「1960年代の日本の時代的特徴を一言でいうなら、アメリカをはじめとする先進工業国の技術的水準へ、一刻も早く追いつき、GNPを上げるためには、あらゆる技術革新を行い、

その上に技術社会を実現するという社会指標が存在していた。(…) 1960年代の新しい芸術、とくにテクノロジーと直接関係をもつ芸術の展開が、一時的に盛んになった原因は、いま述べた社会指標に乗ることができたからである。」

(山口勝弘、1978年)

60年代後半になると、山口は布張り彫刻にくわえて、アクリル樹脂と電気の光をもちいた「光の彫刻」を作ることになる。これは1966年5月の第7回現代日本美術展に出品した《Cの関係》がはじめてであったが、続けて同年9月、日本橋の南画廊で東野芳明の企画によって開かれた「色彩と空間展」にも合成樹脂と光を使った大型の立体造形作品《港》を出品、これが60年代後半の山口の作品の主要な形態となっていく。

合成樹脂という工業生産による素材と電気による光というこうした山口の作品の特徴は、ひとつの面からいうと「ヴィトリヌ」以来の山口の仕事の延長したものであった。じっさい、「ヴィトリヌ」には電気の光を組み込んだものも作られており、しかも、そうした「ヴィトリヌ」を室内空間を飾るインテリア・デザインとして用いた仕事も存在していた。そうした「ヴィトリヌ」の空間・環境のひろがりと同様に、この山口の「光の彫刻」はそれだけで周囲の環境に直接に影響をおよぼし新しい環境を形成する力を持っていたのである。

また、もうひとつの面からいうと、山口の「光の彫刻」は、このころ欧米で現れていた「プライマリー・ストラクチャー」と呼ばれる彫刻の流れとも通じ合うものであった。この言葉は、同じ1966年にニューヨークのジュエッシュミュージアムで開かれた展覧会のときに生まれたものであるが、この動きを日本にいち早く紹介した評論家東野芳明によれば、その特徴は、「(1) 彫刻が台座をはなれ、自己完結的な凝固物ではなく、周囲の環境にとけこみ、(2) 素材がプラスチック、アルミ、ステンレス、プレキシ・グラスなどの工業製品で、(3) 形態が直方体、円錐、円筒、球、平面などの単純な抽象形態に還元され、(4) 機械や吹付けで均質に着色されていることであった(針生一郎による要約、『戦後美術盛衰史』、pp.177-178)。

こうした特徴をもった彫刻が日本にも現れていることに着目した東野が、その傾向を押し出そうと組織したのが「色彩と空間展」であった。じっさい、そこには、山口ら日本の彫刻家の作品のほかに、「プライマリー・ストラクチャー展」の出品作家も含まれていたものであり、なかでも山口の「光の彫刻」は、東野がこの同時代的傾向に着目するおおきな手がかりとなっていた。

ともあれ、これらプラスチックと光を用いた仕事によって山口は高い評価を獲得していくことになる。

1967年には《作品》で長岡現代美術館賞を受賞。1968年には《ユニヴァース》が東京国立近代美術館賞となっている。そして1968年に山口は、高松次郎、菅井汲、三木富雄とともにヴェネツィア・ビエンナーレの日本代表に選ばれることとなるのである(コミッショナー針生一郎)。

「光の彫刻」がこの時期の山口の求心性を代表するとすれば、他方の遠心性を代表するのが、同じ1966年に彼が38名の中堅作家たちとともに結成した「エンバイラメントの会」であり、それが銀座のデパート松屋で開催した「空間から環境へ」展であった。

この展覧会には建築家の磯崎新らも参加して、建築と造形の交流が推し進められ、「環境」というテーマに対する関心が高まる一方、大規模な芸術各分野の交流が行われたが、それは、高度経済成長を成し遂げつつあった日本の新しい都市環境の成立と相俟って、かつて実験工房の時代に夢想した「芸術の総合」が、まったく異なる次元を獲得していたと見ることもできるであろう。

じっさい、東海道新幹線が開業、東京オリンピックが開かれた1964年ごろから都市の環境風景は大きく変化していた。この1966年には、銀座・数寄屋橋の一等地にソニービルがオープン、戦後日本の新興産業が渾身の意気込みで建設した全館ショールームという建物は大きな話題をよんでいた。1963年には『ジャパン・インテリア』が創刊され(1960年『インテリア』として創刊、1967年からふたたび『インテリア』)、1965年には大手ゼネコンの出版部から「都市・建築・芸術の総合誌」として『SDスペースデザイン』が創刊されたことも、こうした時代の中での新しい分野交流の条件を形成していた。

1970年に大阪で開かれることになる万国博覧会の計画と展示に造形作家や音楽家が動員されることになって、それへの意識が高まっていったのも、この60年代半ばのことであった(万博は1964年に当時の通産省が提言し、同年閣議決定、1965年に大阪・千里丘陵が会場と決定され、大阪国際博覧会準備委員会が発足していた)。そして、この「空間から環境へ」展は、それとは無関係ではなかったのである。

「〈空間から環境へ〉展の方は、エレクトロニクス技術の導入によって、作品を情報化された環境に現実に作用する環境の一部と化そうとする傾向がつよく、その点で70年日本万国博の予行演習といった性格を帯びていた。それはアメリカで同年、ラウシェンバーグがベル電話研究所技師ビリー・クリューバーと提携して、ハプニングに含まれる物体、行為、映像、音、光などの要素を、テクノロジーの導入によって「インターメディア」の芸術として再構成しようとする〈演劇とエンジニアリングの九夜〉を組織したのをきっかけに、企業の資金、施設、技術援助をうけて、芸術とエレクトロニクス技術の結合による実験を進める「EAT」つまり experiment of art and technology グループが発足したのと対応している」(針生一郎、p.179)。

近年、見直しが行われているEATの活動はじっさい、山口らがテクノロジーと芸術を結びつける実験を進める際の重要なモデル、ライバルであった。その活動は、やがて大阪万博のペプシ館などの展示ディスプレイに結びついていくものであり、近づく万博をにらみながらその展開を山口たちはじっと見守っていたのである。

「(1966年10月に行われたEATの機械装置を用いたハプニングについて)内容は、準備不足もあって、かならずしも満足のいくものではなかったというが、音響、映像、人間の行為といったものが、エレクトロニクスを通して芸術と結びつく実験としての意義はあった。」(山口、『不定形美術ろん』、『山口勝弘／360°』に再録、p.146)

こうして、山口の60年代末の仕事は、70年万博のコンピュータを駆使し、マルチスクリーンを多用した大掛かりなスペクタクルの形成につながっていく。

1969年には、銀座ソーニビルで開催された「エレクトロマジカ'69展」に「ヴィトリウス」にテレビの映像を組み合わせた《映像変調器》と《水変調器》と名付けたふたつの彫刻を出品しているが、それらは山口のあらたなアート・アンド・テクノロジー作品であると同時に、展覧会全体は翌年の大阪万博EXPO'70を予告するものとなっていたのである。

4. さいごに EXPO'70以後

「万国博は、情報化社会への導入的役割を果たしたといえるが、その内容的な面では、さまざまな視覚的展示手法の開発にもかかわらず、個々の観客との間にコミュニケーションを欠いた手法とならざるをえなかった。」(山口勝弘、1978年)

1960年代は機械時代の終わりであった。ニューヨークの近代美術館がポントゥス・フルテンに委嘱して企画して1968年に開催された展覧会「マシーナー機械時代の終わりにおける The Machine as seen at the end of mechanical age」のカタログにおいて「偉大なる創造者で破壊者でもあり、その歴史において初めて、他の道具に主権をおびやかされるという困難な時期にたっている、メカニカルな機械に捧げる」とフルテンは述べていた。

それまでの文化を支えてきた大きな機械が退いて、情報、電子機器にとってかわることになっていくのである。

しかし、日本では「戦後美術史という枠の有無にかかわらず、わが国の美術全体の動きの中で、一種のテクノロジーアレルギーがいまなおつづいている。生活そのものの技術革新は、おそらくアメリカにつづく水準にまで達しているが、美意識に関する部分で、なお伝統的文化形式への傾斜が強い。」といわざるをえない状況がつづいたのである。(山口勝弘「テクノロジーと環境芸術」『美術手帖』1978年7月臨時増刊、1985年刊行の『ロボット・アヴァンギャルド』に「日本の一九六〇年代」として再録)

そのことは、情報社会の到来とその中における人間の問題が、スチューデントパワーや新しいカウンターカルチャーとして提示されていることに対する、社会の怠惰なアバシーにも影を落としていた。

これに対して、1968年のヴェネツィア・ビエンナーレで日本代表のひとり選ばれていた山口は、パリの五月革命、プラハの春など、この年に世界に広まったスチューデントパワーとヴェネツィアの地で直面することになる。また、その足で訪れたミラノでも、ともに万博を準備していた建築家の磯崎新が、デザイン祭の祭典ミラノ・トリエンナーレに展示予定であった「エレクトリック・ラビリンス」は、学生の封鎖にあって日の目をみないこととなることを目撃したのである。

しかし、ヨーロッパでは、こうした五月革命の精神を受けて、ふるい美術館の体制を解体して、現代美術にひらかれ、また観客の参加を挑発する、あたらしい文化運営が提唱されていく。パリ市立美術館にARCを設立したピエール・ゴディヤール、アムステルダム市立美術館のザンドベルク、ストックホルム近代美術館のポントゥス・フルテン、ベルン・クンストハレのハラルド・ゼー

マンなどがこうした動きのヒーローであった。観客の「参加」はピエール・ブルデューの社会学理論などに触発されながら、重要なキーワードを形成した。日本では万博以降、美術館がイベント的なスペースに変身する傾向が強まったとはいえ、こうした問題の捉え方をするものは少なかった。1970年代における山口の、受容者を中心においたコミュニケーションツールとしてのビデオへの注目も、こうした68年の変革に対する反応として、ヨーロッパの現代文化センターの発想(1977年開館のCGPにつらなる)に比較できるものであった。それは瀧口の美術館観にもつながり、そして実験工房の精神にもつながるものだったといえるであろう。

*本論は山口勝弘展(神奈川県立近代美術館、2006年)カタログ所収のテキストに加筆修正したものである。

おおた やすと(神奈川県立近代美術館普及課長)

「山口勝弘展」における芸術とテクノロジー

三本松倫代

本稿では、このたびの助成による共同研究の中間成果といえる展覧会「メディア・アートの先駆者 山口勝弘展：『実験工房』からテアトリーヌまで」（2006年2月4日-3月26日 神奈川県立近代美術館 鎌倉；4月8日-5月14日 茨城県近代美術館。以下「山口勝弘展」と記す）について報告し、美術とテクノロジーの関係を美術館の展覧会で回顧する際の問題とあわせて考察を行いたい。

経緯

「山口勝弘展」は、1950年代から美術、デザイン、教育、環境造形など、諸領域の枠を超えた幅広い分野で活躍してきた山口勝弘（1928-）の仕事を通じて、戦後の日本における芸術とテクノロジーの展開を再考する試みとして企画された。本研究の調査協力を得て、研究分担者である神奈川県立近代美術館の太田泰人と三本松倫代が2004年より担当学芸員として準備を進めた結果、2005年に美術館連絡協議会を通じて茨城県立近代美術館への巡回が決定し、三者による共催企画として花王株式会社の協賛と日本ビクター株式会社の協力を得ることとなった¹⁾。開催館の学芸員による作品調査・資料整理とならんで、本共同研究で淡路島の「山勝工場」（山口勝弘アトリエ）と東京の山口勝弘宅に収められた多数の資料の調査・整理とそれらのデジタル化が同時進行で進められたことは、情報の交換・共有において多大な効率化をもたらし、出品内容の充実につながった。出品内容のうち、再制作を含めた山口勝弘の造形作品約70点に対し、資料類は約90点上っている。

概要

上述の内訳の数字は、山口勝弘という作家の約60年にわたる仕事を展覧することが、造形作品の集積で回顧しきれないことを示すといえよう。

山口勝弘は1928年に東京で生まれ、終戦後にCIE（GHQの民間情報教育局）のライブラリーで欧米の20世紀芸術に触れ、モホイ＝ナジなどバウハウス系の造形理論を独学で研究した。美術講習会で北代省三や福島秀子らと知り合い、さまざまな研究会活動を通じて瀧口修造など戦前と戦後をつなぐ前衛精神に影響を受けつつ自己の芸術を形成していった山口は、1951年に美術家の北代や福島、写真家の大辻清司、作曲家の武満徹、湯浅譲二、演奏家の園田高弘、評論家で詩人の秋山邦晴、照明家の今井直次といった多分野の若い芸術家たちとともに「実験工房」を結成し、ジャンルを横断して創作するインターメディアとよ

ばれる芸術実践の世界的な先駆例として戦後の文化史に大きな足跡をのこす。

1950年代後半、絵の前面にモールグラスを嵌めることで鑑賞者の動きにつれて画像が揺らぐ「ヴィトリーヌ」と呼ばれる作品装置を創案した山口は、60年代になると電気光やプラスチックなどの異素材による実験的造形を試みる一方、空間や環境のデザイン、さらにハプニングやパフォーマンスへと創造の場を拡大する。テクノロジーを媒介に、作品創作と鑑賞体験をパフォーマンス的な作品の場に取り込もうとする数々の試みは、1970年の大阪万博で制作を統括した三井グループ館で大きく結節した。一方で、万博での大仕掛けが観客を受動的な存在に留めてしまったことへの反省から、60年代後半に登場したビデオ機材を用いた制作はその技術を生かした同時性とインタラクティブ性をより重視したものとなった。1970年代以降の活動において、市民参加型のイベントや公共団体からの委託制作を行う「ビデオひろば」、80年代のテクノロジー・アートの作家団体「グループ・アールジュニ」、テクノロジー・アートのピエンナーレ「アーテック」（名古屋）など盛んな組織活動を展開した山口は、筑波大や神戸芸工大などで教鞭をとり、数多くの執筆・講演活動を行うなど、つねに多様な媒体と技術を用いて後進の作家や学生たちに影響を与えてきたといえる。

構成

全体の構成は、1948年の油彩レリーフから2006年の本展における新作インスタレーションまで、主として時系列とジャンルによる以下の7章に分けられた。図録では各章の扉解説に続きほぼ編年順で図版と挿図を編んだが、各会場での展示に際しては空間に合わせて章を前後した配置もされている。

I. ツェッペリンとニュー・ヴィジョン

幼時の視覚記憶が大井町上空に飛来した飛行船に始まるという山口の、現在まで貫かれている宇宙的なヴィジョンの初期作品、1940年代末から50年代初頭に制作された初期の抽象絵画とレリーフ作品7点を展示。

II. 「実験工房」の時代

インターメディアの先駆的グループである実験工房の活動に

1) 茨城県近代美術館の担当学芸員は当初小泉淳一、後に井野功一、吉田衣里に交代。

ついて、自主発表会と委嘱制作におけるコラボレーションの様子とその成果を紹介するべく、発表会の会場写真と印刷物、映画「銀輪」の撮影風景、「APN」（『アサヒグラフ』誌の同名ニュース欄のカット写真）の掲載誌などを額装およびケース展示したほか、1953年の第5回発表会で発表された「オートスライド」（東京通信工業（後のSONY）が開発したスライドプロジェクトとカセットプレーヤーの同期再生機）作品の再制作版（1986年、オリジナル4作品のうち3点のみ。一部改作）を液晶モニターとDVDで上映した。「作品」としては、山口と大辻が制作した「APN」用の写真をゼラチン・シルバープリントでポートフォリオ化した《APN》（東京パブリッシングハウス発行、2003年）の10点（神奈川県立近代美術館蔵）を展示している。

III. ヴィトリース

山口の創案による箱型の作品「ヴィトリース」の構想ドローイング1点と作品10点、ガラス絵（奥行きのない額形式の作品）1点のほか、資料として清家清や丹下健三といった建築家との協同で空間構成を行った50年代のヴィトリース展会場写真（撮影：大辻清司）と案内状を展示。

IV. 360°の想像力：60年代の素材の実験

プラスチック、照明装置、布、金網などの異素材を用いた60年代の立体作品と、パフォーマンス・イベント、展覧会の記録資料（1966年「バス名所観光ハプニング」記録のDVD上映ほか写真、印刷物）を紹介。

V. 「空間から環境へ」：デザインとプロデュース・ワーク

インテリアデザインの仕事、環境彫刻の野外展示、大阪万博・三井グループ館を写真パネルと印刷物で紹介し、照明器具を兼ねた彫刻《光のオブジェ Y》（1970年）と万博の構想ドローイングを展示。

VI. メディアとコミュニケーション

1977年の「実験ドローイング展」（青画廊）会場で制作されたコピーグラフィック（複写機を用いたプリント）のオリジナル作品のほか、ビデオ彫刻《アーチ》、ビデオインスタレーション《ラス・メニナス》（1974-75年）、《夢遊桃源図》《龍》（共に1999年）を再構成した。また、国内外でのパブリック・アート活動をパネルで、「ビデオひろば」や「国際ビデオ・アート展」等のイベント活動を記録写真と印刷物で紹介したほか、山口の装丁制作および著作刊行物と映像作品集を展示。

VII. 宇宙のテアトリーヌ

「創造の舞台としての宇宙」を意味する山口の新たなコンセプト「テアトリーヌ」の下に近年制作された絵画・ドローイング作品と、それらのスライドの投影に音楽と照明を組み合わせた新作インスタレーション《テアトリーヌ》の展示。

図録

図録には、展示作品・資料の図版以外にアーカイブ資料の画像を参考図版として解説付きで掲載した。

山口勝弘による文章としては、新作《テアトリーヌ》（2006年）に関する未発表の制作メモを掲載したほか、山口アトリエに保管されていた過去の講演録から本展のテーマに沿った3本「建築から環境へ」（シンポジウム「バウハウスからサウンドスケープへ」1994年10月5日東京ドイツ文化会館）、「新しいテクノロジーによる作品と美術館」（講演会「21世紀の美術館への提言：新しいテクノロジーと美術館」1997年9月5日横浜美術館）、「美術と癒し」（講演会「絵画を見ることと癒し：山水画からマーク・ロスコへ」1997年10月4日ハラミュージアム・アーク）を再録し、その他の論考として、美術評論家ヤシヤ・ライハートの書き下ろしによる寄稿と、本研究参加者から井口壽乃、クリストフ・シャルル、太田泰人による4本の論考を収録し、三本松倫代が7つの章解説と作品解説を記した。また、アーカイブ所蔵の資料から井野功一が山口勝弘著作目録を、太田泰人が活動歴（協力：井口）を、それぞれ整理・編集して収録した。

山口勝弘には詳細な図版付の活動歴と本人の論考のアンソロジーを所収した作品集『360°』（六耀社、1981年）があるが、現在入手困難となっており、同書以後25年の経過を含んでその仕事を概観するうえで本図録が手軽な資料となることと思う。なお、本図録は美術館連絡協議会より2006年度の図録奨励賞を受賞したことを付記しておく。

関連企画

鎌倉では毎年実施している「県立機関活用講座」を「山口勝弘展」に充て、全5回の連続講演会「戦後の日本における芸術とテクノロジー」を開催し、大谷省吾、中原佑介、磯崎新、松本俊夫、小林はくどうを講師に迎えて1950年代から80年代までの展開を追った。これに加え、本研究により招聘したヤシヤ・ライハートの特別講演会「コンピュータ・アートとサイバネティック・セレンディピティ：Tomorrow started yesterday」、そして山口勝弘を迎えた《ビデオラマ・ガウディ》の抜粋上映とアーティスト・トークを行った（すべて会場は葉山館講堂）。

茨城では井口壽乃が講演会「山口勝弘と20世紀のメディア・アート」を行ったほか、展示室の外に山口の「ヴィトリース」作品の仕組みを解説する子供向けのコーナーを設け、ワークショップを行っている。

こうした関連企画の充実は、美術館に対して展覧会以外の教育普及活動への要請が高まっている状況を現すものである一方、とりわけ今回の展覧会において、作品と資料の展示では紹介しきれないテクノロジーと美術の関係を捕えるための補助手段として要請されたものでもあった。美術史家、学芸員、研究者、建築家、映像作家といったさまざまな専門家に各自の視点から時代と現象を分析とともに概観したことで、限定的にはあったが展覧会の場が拡張されたといえる。

再制作をめぐる問題

新作《テアトリーヌ》で使用されたスライドプロジェクター（美術館備品を使用）を除き、映像展示はすべて日本ビクター株式会社から機材貸与の協力を得て行われた。山口勝弘が所蔵する映像源はオープンリール、U形式、VHS、ミニDVなどのさ

まざまなビデオテープであったが、これらを本研究の一環でデジタル化したマスターテープからすべてDVD-Rで複製を作って展示に使用している。

映像を含む作品と資料は、2006年の時点で可能な手段、そして展示会の規模と制約の範囲内で構成・再制作されることとなった。

「オートスライド」3作品の再制作映像²⁾、「バス名所観光ハブニング」記録映像、武満徹が音楽を、山口勝弘が映像を担当した《WAVE LENGTH》の3点については、32インチ液晶モニターを各1台使用した。

ビデオ・インスタレーション《ラス・メニナス》(1974-75年)は、1974年の第11回日本国際美術展(東京都美術館)でヴェラスケスの複製画と文字パネルの前に応接セット(机1、椅子2)とビデオモニター3台が設置される形で発表され、翌1975年のサンパウロ・ビエンナーレにおいてモニター6台、ビデオカメラ1台を使用する第2バージョンが作られた。1981年の「山口勝弘 ヴィトリスからビデオまで」展(神奈川県民ホールギャラリー)では、第2バージョンに従って展示されている。今回の展示では、過去の展示例を作家と検討し、作品のコンセプトと初出時の雰囲気と共に再生するべく、第2バージョンに従い3台ずつ向かい合う6台のモニター(15インチ業務用モニター)と、1974年に使われた応接セットの実物を設置した(ただし腰掛けるなどの使用は禁止した)。

ビデオ彫刻《アーチ》(1988年)には19インチの家庭用ブラウン管TV、《夢遊桃源図 — 電腦影絵彫刻I》(1999年)は70インチのプロジェクションTV、《夢遊桃源図 — 電腦影絵彫刻II》(1999年)は液晶プロジェクターを使用している。

映像源の正確な同定が適わずに再制作を断念したマルチモニター形式のビデオ彫刻については、作家自身がシングルモニター仕様に編集した作品集を3台の19インチ家庭用ブラウン管TVで上映することで紹介した。また、1999年に台北現代美術館に〈山口勝弘廟〉として常設されたメディア・インスタレーション《龍》の縮小版ともいべき《龍》は、発表時(「山口勝弘展—ドラゴン・ストリーム—」INAXギャラリー2、2001年)には壁面投射の映像を伴っていたが、本展では鎌倉館において半屋外での設置となり、作家と話し合いのうえロードミラー1体とFRP製のパイプ状の立体5本のみによるインスタレーションとして再構成している。

山口勝弘の映像と武満徹の音楽による《WAVE LENGTH》は、千葉市美術館での展示に際し武満へのオマージュとして制作された、7台を横並びに連ねたモニターと白いベンチ2本が白い空間に配されたインスタレーションで放映された映像である。映像と音源は1984年に西武劇場で上演された武満の音楽作品「波長(ウェーヴレングス)」のもので、舞台上に配置されたマル

チモニターに、あらかじめ作られた波の映像と、舞台上の演奏者をリアルタイムで撮影する映像が交錯して映された。このため、シングルモニターで上映する今回の展示(山口の了解を得たものであるが)では、西武劇場でのパフォーマンスの記録資料でもなく、千葉市美術館でのインスタレーションの再制作でもない体験が鑑賞者に提供されることとなる。

もとより、インスタレーション形式の作品は本来サイトスペシフィックなものとして体験されることを前提とする。同時に、電子的・機械的なテクノロジーを用いた美術作品においては作品の成立(再生/再現)自体がメディアの変化に大きく左右される。使用する機材や再現画像の大きさを厳密に統一する作家がいる一方で、与えられた条件に合わせた制作を行う作家もあり、作品の再現性をめぐる問いは作家と作品の数だけ複雑に多様化している。

「山口勝弘展」のような企画においては、「芸術」の「技術」への問いに加え、「作品」と「資料」をめぐる記号性の問題が残った。多画面同時再生映像を志向した70-80年代のマルチモニター作品は、近年液晶モニターやプロジェクターによる分割画面によって代替展示されている。映画や写真において、デジタルとアナログをめぐる議論は時間性とならび表現の肌理について交わされてきているが、美術(と呼びうるとすれば)においては、過去のハードが持っていた量塊性や出力画像のディテールを、展示はどこまで再現し、あるいは再現を欲するべきなのだろうか³⁾。メディアの変遷が高速化するなかで、展示を含む作品情報のアーカイブ化が一層重要性を増していることだけは確実に思うように思う。

さんぼんまつともよ(神奈川県立近代美術館企画課学芸員)

2) 当時のオリジナルはハード、ソフトともに現存せず、今回紹介した3作品は、1986年にバリのボンビドーセンターで開催された「前衛の日本 1960-1986」展のために、制作困難であった「レスビュグ」を除いて秋山邦晴と山口勝弘が再制作したものである(「見知らぬ世界の話」以外の2作品は原作とは異なる音楽を使用)。

3) ゼログラフイーのように機種による表現の細分化が重要視された領域を除くと、メディア・アートと総括されるような美術史的な文献や展示会図録

において、制作と再生におけるハードとソフトの情報を提供したものを寡聞にして見ない。画像制作に使用したコンピュータのハードとソフト、およびインスタレーションの配線図を掲載した少ない例として、“Hardware Software Artware. Die Konvergenz von Kunst und Technologie. Kunstpraktiken am ZKM Institut für Bildmedien 1992-1997” (Karlsruhe, Zentrum für Medientechnologie Karlsruhe, 1997)を挙げておく。

光の芸術の可能性——倉重光則の場合

松本 透

わが国において「芸術とテクノロジー」をめぐる問題が浮上するのは、第二次世界大戦後、山口勝弘、北代省三、武満徹、秋山邦晴らによる「実験工房」が先駆的な活動を開始して以後のことであり、その後、1960年代には、山口らのほか、海外で「フルクサス」グループに参加していたナムジュン・パイク、オノ・ヨーコ、塩見允枝子、映像作家の飯村隆彦、音楽家の小杉武久らの参加をみながら、美術・音楽・映画・建築・演劇等の分野を横断する第二波が形成され、大阪万国博覧会の前夜に当たる1969年には、「国際サイテック・アート展：エレクトロマジカ'69」（銀座ソニービル）や「クロス・トーク／インターメディア」（代々木国立競技場・第二体育館）などの大がかりなイベントが関連企業等の協賛をえて開催されるなど、芸術とテクノロジーの協同がもたらすオプティミスティックな未来像が提示されるにいたった。一方、美術家が、あくまでも個人ベースの創作活動の一環として、つまり絵筆や絵具と変わらぬ新しい道具として、光学機器や視聴覚機器を用いはじめるのも1960年代末頃からであり、この点で、ビデオ・アートを中心とするこの第三波は、1970年代以降今日にいたるテクノロジー系の美術の起点ともいべき一面をもっている。本稿では、この第三波に属する作家のなかから、1970年半ばにビデオを用いた作品を集中的に発表したのち、1980年代以後は主にネオン管による光と色彩の構築物へと進んだ倉重光則（1946年生まれ）のケースを採り上げたい。1980年代——とりわけその末頃から——といえば、個人ベースの表現活動においてさえ、ビデオをはじめとする視聴覚機器にコンピュータ制御のテクノロジーを広範かつ簡便に導入する方が開かれ、「芸術とテクノロジー」をめぐる第四波が打ち寄せる時代であるが、この時期にかかれは、いわば芸術の技術進化論的な道筋を離れ、ネオン管というロー・テックな器具による、色彩や光、そして空間といった古来からの主題に専心するようになったわけである。1970年代以来一貫してテクノロジー系の表現に取り組んできた数少ない作家のひとりであるかれの行路には、「芸術とテクノロジー」の融合と分極、親和と離反をめぐるさまざまな可能性における一つの選択があったといえよう。

1. アトリエの情景から——2003年5月28日

三浦半島の南端近く、広々としたトラック・ヤードに面した倉庫状の建物の一角を占める倉重光則のアトリエの奥に、建物の裏口へ降りる金属階段がある。——かれの個人的な展示場への通路である。

階段を降りると、外光の射し込む土間にいったん出て、さらに人ひとりがやっと通れるくらいの真っ暗な構内の路地を二度、三

度曲がると、たぶん荷解き場か何か、坑道のように深々とした吹き抜けの空間の底にいきなり出る。正面の入り口から構内へ殺到する光が、暗闇を抜けてきた眼を直撃して、一瞬、眼の前が真っ白になるほどであった。そうして、脇の金属階段をもう一度上がると、ようやく倉重がプライベートな展示場として使っている屋根裏の一室にたどり着くのである。

ステップを何段か降りたところに、テニス・コートを小さくしたくらいの、板敷きの空間が広がっており、正面の壁には磨りガラスの入った窓が二つ開いている。はっきりとかたちが見えるのはそれらの白い矩形くらいのもので、場内は歩くのが怖いほどに暗い。筆者が訪れたとき、壁には赤・白・赤に塗り分けられた画面の側面に白いネオン管を取りつけた絵画が、床には青いネオン管の作品が設置されていたが、状況が一転したのは、いうまでもなくそれらのスイッチを入れたとき、とりわけ一方の壁の端から端まで一直線に伸びるネオン管のスイッチが入ったときだ。青白い光の線が、側壁の下辺に沿って床面を走り、正面の壁にぶつかって水平に曲がり、さらにその中央で今度は上に折れて、正面の二つの窓のあいだを垂直に上昇していくのである。

薄闇のなかに白い矩形のシルエットが浮かび、コーナーの斜光のなかに忽然と赤と白の絵画が架かり、青い光線が空間の脇腹を切り裂き……、と書くと、ネオンが点灯したとたんに屋根裏部屋が一変して、「インスタレーション・ワーク」と呼ぶにふさわしい、光と影によって隅々まで芸術化された空間が現れたかと思われるかも知れない。だが、光のなか、闇のなか、幾重もの予想外のシチュエーションを経めぐるといつかのことで驚かなくなっていた筆者の眼に、ネオンの光は、くだんの空間を一挙に塗りかえてしまうような事件を惹き起こしはしなかった。赤いストライプ。青い線（美しいブルーのラインは、壁に無造作に立てかけられた資材によって中ほどが覆い隠されていた）。白い矩形の外光。そして、いまや薄闇のなかにディテイルを現しはじめた床材。すのこ状に貼られた無骨な壁板。天井を横切る梁。（青いネオン管のラインを遮る）窓辺の作業テーブル。——すべては、日常の雑多なりアリエーの断片として、たがいに何の脈絡もなく、何事もなかったかのように、それぞれの場所を占めているふうであった。むろん、パブリックな発表以前のいわばハラスル中の展示風景を見て、あれこれ推量したり、論評するのは禁物であるかもしれない。かれの作品は、基本的には、余計なものを極力取りのぞいた展示専用の空間、いわゆる「ホワイト・キューブ」を前提にして作られ、発表されるからだ。しかし、もろもろの異質なりアリエーを平然と受け入れて、それらのあいだに無関係の関係性の網を張りめぐらす寛大さや無頓着さ、そこにこそ、倉重の芸術の稀有の特質の一つがあるのではないかと、

と思われた。この時、この場所を共有する以外には何の繋がりも脈絡もない事物が、ふいに、その時、その場所の自明性の光のなかで動かしよのない厳然たる事実として強迫的、反復的に浮かび上がってくるその光景は、かれがとあるエッセイのなかに書きしるした、途切れ途切れの、互いに無関係なようであるが、無関係でない、矩形の文字列が呼び覚ます世界とも無縁ではないであろう。

気狂 モルヒネ 悪夢 犯罪
 快樂 リズム 逃亡 防波堤
 地下室 犯跡 悦楽 無重力
 [……6行中略]
 隠花植物 アンモニア 犠牲
 現実 官能 鬱病 システム
 真理 欲望 微生物 乱層雲²⁾

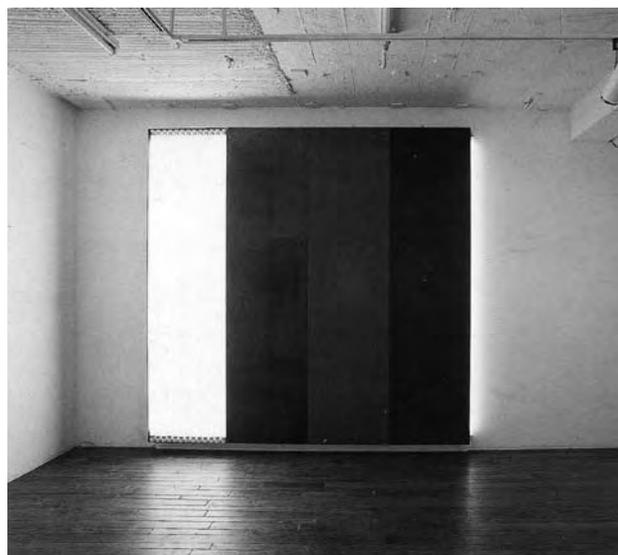
2. 構成と構築

倉重光則の長大なシリーズ「不確定性正方形」(1990年～、図1)のどれか一つでも見たことのある人なら誰もが知るように、その設置精度はきわめて高い。展示空間の広さやかたち、壁の高さはもとより、梁やダクトや窓の位置、床や壁の材質、照明の機構など、たとえ無意識裡にであれ、すべての空間的な関係が考量されるなかで、かれの作品は具体化されてきたはずである。それらのほとんどは、特定の展示空間を想定して、その条件下で実現したものである点において、「インスタレーション」的と呼んでもそれほど誤りではないであろう。

だが、画家が画面の内部をくまなく絵画化するように、かれは一個の空間の内部をくまなく芸術化する(たとえばD. フレイヴィンの蛍光管の作品のように) —と、そのような意味でかれの作品を「インスタレーション」と呼ぶことはできないであろう。両者の違いは、全体すなわち空間が先(目的)か、それとも部分すなわち作品が先(目的)か、という点に懸かるが、そういったインスタレーション的な作品においては、いずれにせよ全体と部分は相互に作用しあっているはずであるから、両者の先後関係を問うこと自体にあまり意味はなさそうである。—だが、結論を先にいうと、一つの壁面であれ、空間であれ、倉重は決して何らかの全体性を前提にして部分を構成(compose)したりはしない。そのかぎり、かれの作品はまぎれもなく構築的(constructive)なのである。

「構成(composition)」と「構築(construction)」、とりわけテクノロジーの進展と結びついた20世紀の新しい芸術を考察するうえできわめて重要な「構築」の概念をめぐって、少しまわり道をすることにしたい。

「構成」か「構築」か、の岐路が問題となるたびに、筆者がいつも思い出すのは、社会主義革命直後のロシアで美術教育その



1 《ガス状の不確定性正方形》、1990年、個展(ギャラリー現)

他の要職に就きながら、やがて構成主義への趨勢に逐われるようにして故国を去ったW. カンディンスキーが、バウハウスの学生たちに向けて投げかけた有名なアンケートのことである。いわく「1. ここに掲載した三つの形体[三角形・円・正方形]を、黄・赤・青の三色で塗りなさい。ただし、一つの形体は一つの色彩でくまなく塗ること。2. できれば、そのように振り分けた理由を述べなさい」³⁾。ちなみに、おもに絵画を念頭において設定されたはずのこの問いの射程をもう少しひろげて、各種、応用問題を作ることもできるであろう。カンディンスキー自身試みたように、正三角錐・球・立方体と三原色のあいだの親和関係を問うこともできるし、さらに高度な応用問題として、それらの図形や立体と、鉄・鉛・銅あるいはガラスといった素材との親和関係を問うこともできるのである。

いずれも原理的というよりは、むしろ初歩的にさえみえる設問であるが、しかし、形体、色彩、材質といったものは本来、それぞれまったく別種のリアリティーに属していること、したがって、形体と色彩等々を一つの秤の上に載せて、どれとどれが合う、合わないを問うことじたい無理難題であることを考えれば、この設問がいかに途方もないものであるかが分かるであろう。形体と色彩の「照応」を信じることでできたカンディンスキーは絵画の科学の可能性を信じ、さまざまな別種のリアリティーを一個の全体性へと「構成する(compose)」場としての絵画の可能性を信じつづけることができた。そのかれが用意した正解は、三角形は黄、円は青、正方形は赤に照応するというものであったが、ちなみにバウハウスの同僚のP. クレーやO. シュレンマーは、両者のあいだに何らかの関係があることは認めつつも、このカンディンスキー説にはかならずしも承服しなかったという逸話が残っている⁴⁾。

1) 本稿は、「青い侵蝕 倉重光則展」(神奈川県民ホールギャラリー、2003年)カタログに掲載された旧稿「青い予兆—倉重光則試論」を大幅に改稿したものである。

2) 倉重光則、「真青な風景」、『倉重光則』(ギャラリー現 作品集1)、1993年、99頁。

3) Clark V. Poling, *Kandinsky's Teaching at the Bauhaus*, New York: Rizzoli, 1986, p. 73.

4) *Ibid.*, p. 152, note 96.

さて、カンディンスキーとは別の立場——形体、色彩、材質といったさまざまな属性は、一つの秤に載せて量ることのできないまったく異質なリアリティーに属しているという事実に徹底的に依拠し、そういった事実を、われわれの時代の世界観の要件として明らかにすることこそ、現下の芸術の使命と考える立場もあるであろう。こちらを奉ずる者にとっては、この世界を構成するあらゆる要素のあいだには深い断裂が走っており、それらを通約し、調整しようにも、秤の目盛りとなるべき共通の尺度が存在しないし、共通の舞台が存在しない。となると、一つの画面であれ、一個の展示空間であれ、ある全体的なるものを前提にした上でもろもろの部分の「構成」を図り、作品の完成をもって、その先取りされた全体性にいわば予定調和的にたどり着こうとすることじたい、一種の欺瞞であり、この世界の成り立ちに関わる根本的な事実の忘却につながるであろう。倉重の次のようなことばには、全体と部分、始まりと終わりの予定調和的なループとは別の原理に基づいて作品を作ろうとする者がもつ、この時、この場所——「いま・ここ」——への苛烈なまでの志向が述べられている。

休むことなく成生しつづける“いま・ここ”の時空。いまだ何も形成されず、非領域化されたもので、制限もなく、前提さえもない。そこは運動と振動の世界。それらは私とは無関係に存続し無関係に変化する、非連続的な不確定性生物であり、発展生成である。むしろ、それは過程である。“いま・ここ”の体験とは「忘却」と「健忘」をもって、その連続体(現在)に肉薄することであり、そしてその時空を活性化し増殖することだ⁵⁾。

倉重は、「構成」されるべき全体性があらかじめ失われた地点、領域を画定できず、制限も、前提もない、「私」とはきっぱりと切り離された地点から出発して、「構築」の途につく。そのかれの主たる素材は、寸断された線や、継ぎはぎされた面や、欠落した光などであり、主たる作業工程は、それら異質なリアリティーの分析と、それらの(総合でも、構成でもなくして)加算的な構築である。つまり、かれの作品はいくつかの断片に始まって、いくつかの断片に終始する。分断された世界に始まって、分断された世界に終始する。とはいうものの、かれの作品に登場する数ある断片のなかで、蛍光管やネオン管の光が、あきらかに他の素材とは異なる使命なり目的を負っていることは否定できないであろう。線状の管から発せられるそれらの光は、線であると同時に面であり、立体(事物)であり、また触知することのできない光と色彩の現象ですらある。それらの光はまた、それ自身見られる対象であると同時に、周囲のものに光を投げかけ、可視化する光源でもある。かれは、この世界は通約不可能な異質なリアリティーの加算的集合であるという世界観に立つからこそ、逆に、この世界観にかならずしも収まりきらない色彩光を作品の主役に起用したのであり、蛍光管やネオン管を絵具や石膏に代わる表現手段としたのであろう。蛍光管やネオン管はと

もかくとして、それらが発する光や色彩そのものは、切れ切れのリアリティーのあいだに橋を架け寸断された世界を一つの全体性へと恢復する可能性を、少なくとも否定はしないであろう。

3. 物質と恍惚——1970年代

倉重光則が初めての個展を開いたのは1968年であるが、かれが作品に蛍光管を用いはじめたのも同じ頃であるという。そのきっかけについては、これまでに幾度かふれられているから、ここでは詳しくふれない。かいつまんでいえば、当時まだ油絵を描いていたかれは、色の調子を見ようとして蛍光灯をいろいろな角度から画面に当てているうちに、たまたま新聞紙の上に置いた蛍光灯の光が文字を白く掻き消してしまうのを発見して、いいようのない快感をおぼえたというのである⁶⁾。2年後の1970年には、蛍光管を用いた最初のシリーズ、《物質主義的エクスタシー》が始まっている。

1960年代末から70年代初めにかけての時代といえ、関根伸夫が神戸須磨離宮公園現代彫刻展で発表した問題作《位相—大地》(1968年)をきっかけにして、倉重とほぼ同世代の作家を中心にいわゆる「もの派」の動きが浮上してくる時期である。絵具や石膏など伝統的な美術用素材を拒否し、また描く、塗る、彫る、鑄造するといった伝来の美術技法をもしりぞけ、木や石や土などの自然物を置く、立てかける、積むなどの日常的行為を通じて作品化したかれらの活動は、テクノロジーの所産(油絵具でさえ工業製品である)なり行程を峻拒する点で、一種の自然派ともいべき志向をもっている。一方、先にもふれたとおり、1960年代末に製品化されたばかりのポータブル・ビデオ・カメラを絵筆に代え、モニターをキャンバスに代える画家や彫刻家が現れはじめたのも、同じ1960年代末頃からである。いわば自然派と技術派が併走するこの時代の芸術を一口に要約するのははなはだ困難だが、しかし写真機であれVTRであれ、およそテクノロジーの所産というものは歴史の垢にまみれていないニュートラルな手段であること、またそれらは、購入する資金さえあれば誰でも手にすることのできる、そのかぎりでは平等主義的な開か



2 2点とも《無題》、1971年、第10回現代日本美術展(東京都美術館)

5) 倉重光則、上掲作品集、98頁。

6) 菅原教夫、「倉重光則—白光のリアリティ」、『日本の現代美術』(丸善ブックス)、1995年、84—85頁。

れた手段であることを念頭におけば、両者の溝はそれほど深くはないといえるかもしれない。そうして、倉重光則は、村岡三郎、山本圭吾、河口龍夫、野村仁らとともに、この分類では明らかに後者に属す作家であった。

倉重のこの時代の作品は、たとえば次のようなものである。蠟でできた細長い直方体のなかに蛍光管を埋蔵させた《物質主義的エクスタシー》(1970年、田村画廊個展)、蛍光管を鉛板で巻いて床に置いた《無題》や、鉄製のベッドの上に白い紙の床を敷いて、その上に蛍光管を横たえた同じく《無題》(1971年、第10回現代日本美術展、図2)、あるいは展示場の一角に土を盛って苗木を植え、その樹幹に蛍光管をくくりつけた《人工木》(1972年、「活躍する僕たち」展、京都市美術館)など。それら一連の作品を、同時代の広汎な動きのなかに位置づける作業は、資料の発掘・整理を含めて今後を待たねばならない。だが、たとえばふつうに考えればけっして混じり合うはずのない二つのもの、唯物論とエクスタシー(忘我)を、強引に一つに振じ伏せたかのようなタイトルが、当時、倉重を衝き動かしていたものが何であったかを考えるうえで、ヒントになるであろう。かれは、物質を物質として突き放して提示するだけでは満足することができない。いいかえれば、「構築」の途についたものの「構築」に甘んずることができない。そこに、たぶん光や色彩の出番が生じるのであろう。かれは、物質のなかに光を宿らせたり、物質で光をくるんだり、寝台の上に光を安置したり、といった一連の行為を繰り返して。そこには、光の擬人化とまではいわないまでも、それがあたかも物質を超えた何か、まるで生きものか何かであるかのように光を遇する、そんな態度というか構えが感じとれないだろうか。——となると、蛍光管を導入するきっかけとなった件の一件なども、単なる視覚的経験にとどまらない、別の含みをもっているであろう。

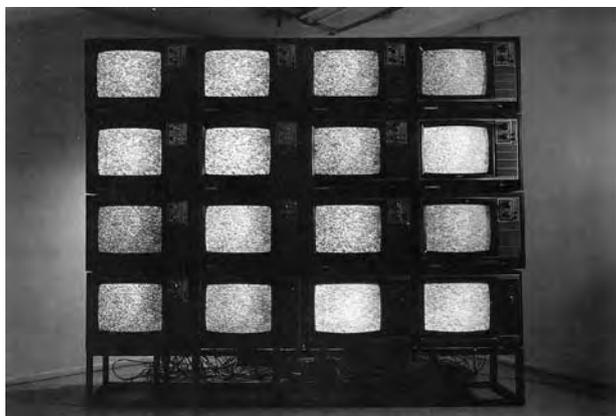
いったいに、事物の形姿を視覚に浮かび上がらせる媒体としての光とは、要するにわれわれの視覚にとっての光、視覚のための光ということにはほかならない(あるいは逆に、事物のための光という言い方もできるであろう)。その場合にわれわれが見るのは、光そのものではなくて、あくまでも光を媒体とした事物の形姿であり、その形姿から純然たる光そのものを取り出して見るこ

となど、われわれにはもちろんできるわけもない。だが、新聞紙の上に置いた蛍光灯の一件の場合はどうであろうか。蛍光灯の白色光が物質を抹消して、そこに「白の上の白」が現出するのを目撃した倉重は、われわれの視覚のために存在するのではない光そのもの、事物が存在するかぎりけっして見ることのできない光そのものの存在に眼を開かれたのであろう。このとき、かれは、われわれの視覚の側から、そして視覚の対象物たる事物の側から、いわば光そのものへと視点を移すきっかけをえたのであろう。そうして、視覚の主体と客体という枠組みを超える可能性への啓示が、「忘我」の一語につながったと推測されるのである。

さて、擬人化の気配をおび、忘我への媒介たる兆しをおびた光(蛍光管)と、蠟や、コンクリートや、鉛板など、いかにも物質主義的な資材を抱き合わせた一連の作品を制作したのち、1970年代半ばに倉重が試みたビデオ・パフォーマンスのいくつかは、まさに物質から光そのものを引き剥がそうとする、無謀な、ドンキホーテ的な企てであった。たとえば、鏡の前に立って、それをひたすら凝視しながら、鏡に映るイメージを視覚から消去して、鏡そのもの(とはすなわち、光そのもの)を見ようとする試み(1974年、田村画廊)。この場合、もしもそれが成功したなら、物質(の鏡像)の消滅は、それを見ている自己(のイメージ)——ひいては自己の存在——の消滅につながり、文字どおり物質主義的忘我が達成されるはずであった。あるいは、画廊の一角をリアル・タイムでビデオ・モニターに映し出し、そのモニターを見ながら、フレーム内に映る現実の壁や床を手で触っていくパフォーマンス(1975年、ギャラリー射手座ほか、図3)。倉重の体験談によると、物を見ないで、物に触るというのは、たいへんな恐怖感をとまなう行為だそうであるが、ここにも、視覚を触覚から、触覚を視覚から切り離すことによって、純然たる光の現象に身をもって近づこうという動機が強くはたらいている。さらに、ビデオ・モニターを用いた一連の仕事のピークとなるのが、1978年の大作《走査線》(図4)であった。テレビ番組終了後の砂嵐のような走査線の映像を回転させつつ同期させた16台ものテレビ受像機を積み上げて出来たこのビデオ・スカルプチュアで、かれは、事物の映像ではない、その意味で純粹な、刻々と推移する光の現象を縦横に操作し、構築するに到ったからである。



3 《ビデオドロ잉》、1975年



4 《走査線》、1978年

4. 光と空間 — 1980年代以後

倉重の1970年代は、総じて知覚の分析への傾きがつよいが、この時代の終わりに、1990年代以降、現在へとつづく展開の伏線となる一群の作品が制作されている。絵画の画面の断片ともいえる彩色された面や、壁面にじかに引かれた線の軌跡や、蛍光管やネオン管の光の線など、いずれも断片を断片として、しかも空間中を連続するものとして繋ぎあわせた《調査》(図5)、《機能》、《機能・図解》など一連の壁面コンストラクション(1979-81年)である。それらにおいて、線や、面や、空間(光)は、もはや相互に絶対的な断絶をはらんだ異質なりアティーとして扱われてはいない。移動や回転といった運動もしくは「機能」によって、線は面へ、面は別のかたちの面へと遷移していく可能性が仄めかされる。のみならず、壁面を走る線や、とりわけ図形の一部に取り入れられた蛍光管やネオン管の光の拡がりによって、線や面が空間へと遷移していく可能性が暗示されるのである。— 倉重の作品の中心に初めて正や負の正方形が登場するのは、分析の終局にして折り返し点に位置するそれらの作品においてであった。

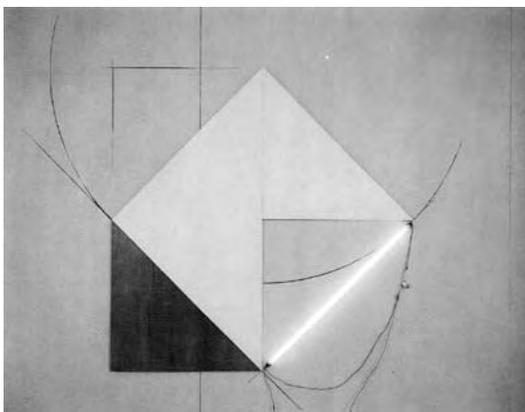
1980年代の紆余曲折をへて、倉重の作品の中心に正方形がふたたび浮上してくるのは、彩色された面と写真映像と蛍光管その他を組み合わせた1989年の大作《青い欲動》においてであり、翌年には、「不確定性正方形」のタイトルを冠した初めての作品、《ガス状の不確定性正方形》2点が発表されている。

原子や原子核といった微視的な世界では、位置と運動量の測定精度は両立しない。つまり、どちらかの確定性(精度)を増すと、他方の確定性が減少せざるをえない。— ハイゼンベルクの「不確定性原理」がそう説くのは、そういった極微の世界では、観測の媒体である光が観測の対象にあたえる影響、つまり光の行為を無視しえないからであった。もちろん、倉重の命名が、ただちにこの原理の名に由来するほど直線的なものだとは思えないし、そこには幾重もの科学的ならざる(芸術的な)想念が畳み込まれていることであろう。だが、たとえ極微の世界に関してであれ、観察のための透明な媒体としての光なるものを原理的に否定し、中立的な観察者としてのわれわれの地位を空文化したこの理論が、かれに何らかの詩的啓示をもたらしたとしても不

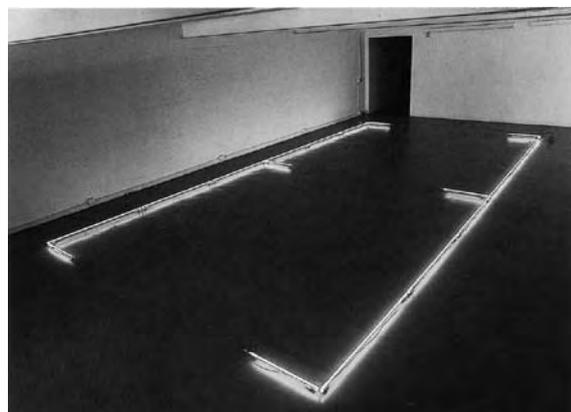
思議はないであろう。くわえて、「不確定性原理」が、物質の外殻の内部、いや、そうした内部と外部の区別じたいさして意味をなさないような世界を対象とするのとよく似た事情が、倉重にはあった。かれの主たる関心は、1970年代末からの一連の壁面コンストラクションをへて、すでに線や、面や、空間相互の開かれた遷移や移行の可能性に向かっていったからである。

たとえば、《ガス状の不確定性正方形》(図1)。厚手の正方形の画面を縦に四分割し、そのうち左端の区画の内部には蛍光灯を隙間なく収容し、ほかは黒・茶・黒のストライプに塗り分け、さらに右端の縁に沿って、画面外の壁面に蛍光灯を1本取り付けこの作品は、カンディンスキーの先の設問にならえば、合成塗料によるマッシュヴな色面と蛍光灯の白色光による面のあいだの、じつに微妙な相関関係の上に成立するものともいえよう。だが、この作品のみならず、蛍光管を用いたほとんどの《不確定性正方形》に登場する、画面外に装着された光の帯に着目すると、事情は大きく変わってくるだろう。それらの作品では、画面の一部が切り開かれて内部から白い光が溢れ出し、その光と、画面の埒外に点灯する一条の白色光とが、塗装をほどこした面をへだてて、まるで他人事のように、しかしたしかに呼応しあっている。つまり、倉重がここでいわば無関係の関係性の調整をはかっているその相手は、じつは絵画の内部と外部、物質の内部と外部の光であるともいえよう。そうして、そのような内部と外部を一つの秤にかけることじたい、おそらく、物質の表面で撥ね返されてわれわれの眼に飛び込んでくる光への視座ではなく、物質をも、空間をも、われわれ自身をもあまねく貫いて降りそそぐ光そのものへの視座によって初めて可能となるのである。倉重が「不確定性正方形」を「盲目の実験体」と呼ぶとき、その閉ざされた眼に浮かんでいたのは、そんな光のことではなかったか。

いま、ここという未知の時空の中で揺れ動き、置換されていく空間、それは到る処で強度が流動し脈打ち続ける時空である。始まりも終わりもない一連の孤立化された無数の部分から成る領域、それら一連の領域に対してその瞬間瞬間にその都度、接近手段を鍛えあげること、いま、この重層的な交差の中で自らの位置を標定しようとする盲目の実験体=不確定性正方形⁷⁾。



5 《調査》、1979年



6 《不確定性正方形》、2000年、個展(ロサンゼルス、アート・コア・ブリュエリー・アネックス)

7) 倉重光則、「不確定性正方形」、『倉重光則/調査』展小冊子、ギャラリーヒラワタ、2000年。

作品の外部に装着された一条の光のもたらしたものは大きい。防波堤に穿たれた小さな穴がその決壊をまねくように、それは、作品の内部と外部の境界線を廃棄せしめることになった。いまや、内側の蛍光灯と外側の蛍光灯といったものとの相関ではなく、一定の境界線をはさんで向かい合う内部空間と外部空間そのものの相関が問題なのであり、そのとき、絵画や立体といった作品の物質的な躯体はかならずしも必要ではなくなるであろう。—倉重が数年前に、壁や床にじかにネオン管を取り付けて、額縁状の構造体の断片だけを見せる仕事を始めたときに到達したのは、そんな地点であったかと思われる。

さて、しばしばいわれるように、現実の世界には境界線というものが無い。ものものが接しようが、ものと空間が接しようが、存在するのは面だけである。その存在しない境界線をネオン管に置き換えることによって、ここに予想だにしないことが起こりはじめた。線であると同時に、面的な拡がりをおび、かつ空間中を疾駆するチューブでもある光の帯—それは、いま見られる対象というよりは行為する主体として、壁・床・天井・梁といったその空間の躯体に対して、また空間そのものに対して、これまでにない力を行使しはじめたのである。

たとえば、壁面に垂直にかかげられた青いネオンによる梯子状の構造体。上部の開いた正方形からは空間が噴き出して、その両翼をなだれ落ち、下部のそれからは空間が滑落しそうだ。あるいは、「ヨ」の字形の青いネオン管を向かい合わせに床面に設置して、その内部に二つの開かれた正方形の空域を抱え込むかたちの構造体（図6）。内側の広々とした空間は、両側から青い光の線に挟まれて圧縮され、開口部から溢れ出す。あるいは溢れ出した空間は、ネオン管の外周を周回して、正方形の内部へと還流するかのようである。いや、そうではない。空間が溢れ出したり、滑り落ちたり、漏れ出したりしないように、開かれた構造体の内部と外部のあいだにさまざまな圧力がはたらいて、一室の空間全体がもろもろの力のじつに危うい均衡の場と化すのである。そこに成立するのは、不動の均衡ゆえに聖性さえおびた正方形が崩壊することの予感や期待、あるいは、それを解体し、破壊しかねない意志や欲動をかりうじて抑え込んだ「いま・ここ」といってもいいだろう。—青白い光が作品の躯体に転じたとき、光は見られる側から働きかける側へまわることによって、皮肉にも作品の主役の座を降り、空間そのもの—純粹空間—をいわば影の主役に押し上げることになった。1970年代の知覚の分析に始まる「いま・ここ」に、個人の知覚を超えた光の種子が蒔かれ、純然たる空間性へと至る可能性が始動しはじめたのである。

まつもと とおる（東京国立近代美術館企画課長）

総合芸術への夢：実験工房の舞台作品を中心に

大谷省吾

神奈川県立近代美術館、葉山
平成18年2月19日(日)

ただいまご紹介いただきました大谷です。今回は、山口勝弘展の関連で連続講演会が開かれまして、来週から中原佑介さん、磯崎新さん、松本俊夫さん、小林はくどうさんら、錚々たる講師のみなさんが名前を連ねていらして、私のような若輩者には荷が重いのですが、前座のような役目を、今日は果すことができばと思います。

なぜ私がこのような場でお話の大役を任されたかといいますと、実は今、私の勤務しております東京国立近代美術館が中心となりまして、「戦後の日本における芸術とテクノロジー」という題目で研究プロジェクトを進めています。山口先生が戦後まもなくから現在まで、テクノロジーアートの分野でずっと先頭に立って活動を続けてこられた、その活動の蓄積が、膨大な資料となって残っているのですが、これをどのように整理して、今後研究していくことができるだろうか、という問題があり、かつて筑波大学で山口先生の下で学んでいた、埼玉大学の井口壽乃さん、武蔵野美術大学のクリストフ・シャルルさんが調査を始められました。そして私もむかし筑波大で美術史の勉強をしております、直接山口先生に師事していたわけではないのですが、先生が大学を退官される際には記念インタビューの収録のお手伝いなどもして、先生のお仕事にはずっと関心をもっておりましたものですから、今回の研究プロジェクトに加わることになったのです。そこに、今回展覧会をされる神奈川県立近代美術館も加わって、4つの組織の共同研究で、山口先生の仕事を中心にしながらか、戦後のテクノロジーアートの基礎研究をしようということになりました。

研究といいましても、本当に基礎となることです。いわゆる絵画彫刻のような作品は、ものとしてしっかり残りますけれども、テクノロジーを用いた作品というのは、技術の変遷にともなって、当時の状態がうまく再現できないという問題があります。また、単体の作品ではなくて、今日これからご紹介するような、造形と音楽、造形と舞踊、造形と映像といった、ジャンルをこえた形式の発表というものがしばしば行われ、それらは写真や文字の記録でしか残っていません。だからいわゆる絵画彫刻中心の美術史に比べると、こうしたテクノロジーアートの歴史というのは、まだきちんと位置づけられていないといえます。ですからまず、歴史化のための手がかりとなるこまごまとした資料を、今後研究者が調べやすいように、データベース化できないかどうか、現在のところ模索を続けているところです。

今日、お話しさせていただきますのは、山口先生が1950年代に活動していた「実験工房」の仕事が中心となります。結成され

たのは1951年の秋ですが、すでに1948年頃から、メンバーとなる人々の交流はありました。名前を付けたのは詩人で美術評論家の瀧口修造です。メンバーは、秋山邦晴、今井直次、北代省三、鈴木博義、園田高弘、武満徹、福島秀子、山口勝弘、山崎英夫。そのあとに大辻清司、駒井哲郎、佐藤慶次郎、福島和夫、湯浅譲二が加わります。最近でこそ、ようやく評価が高まってきたとはいえ、長いこと、この「実験工房」の活動は、じゅうぶんな評価が与えられないできました。その理由を、山口先生は6つ挙げています。1991年に、銀座の佐谷画廊で、実験工房を回顧する展覧会があって、そのときにひじょうに立派なカタログが作られたのですが、その中で、山口先生が書いていらっしゃる文章の中に、次のようにあります。

- (1) 美術活動だけでなく、音楽や舞台芸術と重なり合っていること。
- (2) 美術の中でみても、写真や映像表現が加わっていること。
- (3) 参加した美術家についても、個々のスタイルがばらばらで全体としてひとつの様式があるわけではないこと。
- (4) こうしたジャンルの重なった運動が、当時の日本ばかりか世界的にも類がなかったこと。
- (5) 「実験工房」としての発表だけでなく、他の音楽やバレエの発表に参加するなどして全体像がつかみにくいこと。
- (6) パフォーマンス的な発表が多く、ものとしての作品として残らないものが多かったこと。

以上です。山口先生は美術史の中への位置づけにくさ、という意味で、以上のような理由を挙げていますが、これは視点をかえていうと、例えば近代音楽史や近代舞踊史というもの考えてみた場合も同じで、それぞれの分野での研究をしようとしたときに、分野をまたがった活動というものは、位置づけがしにくいものです。そして実際、美術史研究にせよ、音楽史研究にせよ、舞踊史研究にせよ、ひじょうに視野の狭い、いってみれば「タコツボ」化した研究がずっと行われてきたわけで、そうした状況では、実験工房のような分野をまたがった柔軟な活動というのは、必然的にじゅうぶんな評価がなされなかったということになるわけです。

今日はまず、実験工房がどのような、領域横断的な仕事をしたのか、スライドで見ていくことにしましょう。そしてそれらを、これからどのように位置づけていくべきか、考えてみたいと思います。

〈スライド〉横山はるひバレエ団「失樂園」舞台(図1)



これは実験工房の結成より前の時点での仕事ですが、工房の主要メンバーとなる北代省三さんが、横山はるひバレエ団の「失樂園」という公演の舞台装置を手がけたものです。この、面白い形の装置と、それから衣装も、北代さんが担当しました。それから工房に参加することになる今井直次さんも、このとき照明を担当しています。北代さんと今井さんはすでに1948年から、岡本太郎らの「アヴァンギャルド芸術研究会」に出席して、知り合っていました。

いまご覧いただいているスライドは読売新聞に紹介された記事で、文章は瀧口修造が書いています。少し読んでみましょう。

アダムとイヴとサタンの主題を純粹な心の動きだけで表現しようとするこの踊りに、自然の背景や小道具を使ったりしたら完全に失敗したわけで、そこにこうした抽象芸術の必然性が証明される。リズムカルな照明で動きをあたえた苦心も買える。欧米の創作バレエに必ず近代派の画家が協力するのはもう常識で最近彫刻家が参加しており、米国では野口勇氏がその先端をきっている。この公演をきっかけにバレエと造形美術が本格的に手を握ることにしたい。

この瀧口の文章には、いくつか注目すべきところがあります。ひとつは、自然主義的な表現を打破すること。つまり説明的な描写に終始するのではなく、より新しいヴィジョンを求めようとする態度で、これは戦前からずっと瀧口が主張してきたことです。そして照明を評価しています。これは、現在の私たちが最も知るのが難しい点で、今井さんの照明のすばらしさというのは、この後もたびたびいろいろな批評の中で言われますけれども、実際にどんなものだったのか、今となってはわからないわけです。実験工房の評価のしにくさが、こうしたところに典型的に表れています。それから、美術と舞台とのコラボレーションが、欧米では少なくないこと、そしてイサム・ノグチの名前が具体的に挙げられています。この、欧米との影響関係については、最後にまとめてお話ししたいと思います。

〈スライド〉横山はるひバレエ団公演プログラム表紙

これは、このときの公演のプログラムの表紙で、このデザインも北代さんがしました。このときは他に「子供の情景」、「ジゼル」といった古典的な演目も上演されていますが、「失樂園」は新た

な創作です。プログラムの中で横山は「芥川也寸志氏も熱意をもって新曲を書いて下さり、詩人川路明氏の巧妙な陰影を持った台本により、出来る限りの大胆な振付を試みました」と書いています。残念ながら装置のことには触れられていません。ただし、雑誌『美術手帖』に岡本太郎が簡単な批評を書いていて、その中で装置について触れています。ちょっと読んでみましょう。

このバレエの近代的表情は、何と云っても北代君の抽象芸術に負っている。中央の塔を区切る三つの平面はやや単調の憾みはあるが、一つ一つが機能的に構成されて、照明を受けると鮮やかに変貌し、白いバックに立体的に投影する。その狙いは確かに功を奏して新鮮だ。

〈スライド〉横山はるひバレエ団「河童」舞台

次のスライドも、横山はるひバレエ団の公演で、1951年7月に行われました。これも北代さんの舞台装置、今井さんの照明です。ここまでは、実験工房結成前の仕事ですが、こうした北代さんらの仕事に早くから興味を示していた瀧口修造が、1951年秋のピカソ展（読売新聞社主催）の際に、関連企画のバレエ上演について、彼らに任せてみるとよいのではないか、と読売の海藤日出男さんに推薦するわけです。そして、かねてから交友のあった彼らが、正式に「実験工房」として結成されるのです。美術のメンバー、北代さん、福島さん、山口さんたちは、すでに1948年頃から講習会などで知り合っていて、一緒にグループ展なども開いていました。それから音楽のほうの武満さん、鈴木さんは、清瀬保二という作曲家に師事していましたから早くからの知り合いで、武満さんが1950年12月に「二つのレント」という最初の作品を発表したときに、秋山さんや湯浅さんはこれを聴いて感激して知り合いになっています。美術のほうのメンバーも、このコンサートを聴いています。というのは福島秀子さんの弟の福島和夫さんも作曲家で、この関係で美術のほうのメンバーと音楽のほうのメンバーにつながりができるわけです。それで行き来して議論などをしているうちに、考え方が良く似ていることに気づいて、意気投合していた。そうした彼らに、「ピカソ展」のバレエの話という具体的なきっかけができて、「実験工房」が誕生したわけです。

〈スライド〉「ピカソ祭」プログラム表紙／瀧口修造の文章

これが、そのときのプログラムの表紙です。中に、瀧口修造が文章を書いています。

殊にその構成に当たった“実験工房”はみな二十代の若い世代による日本には珍しい総合的な集団であることです。(中略)こんどは台本、作曲、装置衣装、照明、演出すべてがスタッフ各分野の緊密な共同制作で実現しました。こうした芸術ジャンルが最も新鋭な芸術上の理解と意欲で結ばれた新精神の“工房”の仕事こそ、わが芸術界の尊い芽生えであり、今日の催しにふさわしい贈物だと信じます。

〈スライド〉「生きる喜び」舞台写真(図2)



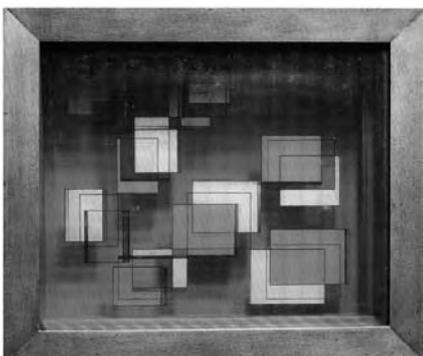
これはそのバレエ「生きる喜び」を紹介した読売新聞の記事です。北代さんと山口先生が舞台装置、福島さんが衣装を担当し、今井さんが照明です。山口先生の話では、武満さんが作曲にたいへん時間がかかり、リハーサルがほとんどできないような状況だったらしいですが、評判はよかったようです。この図版では色彩がわからないのは残念ですが、山口先生のお話では、「舞台装置を薄い灰色のモノトーンで統一し、照明で色や陰影を調節しました」ということだそうです。照明がひじょうに重要な役割を果たしたようです。

〈スライド〉実験工房第2回発表会 メシアン「前奏曲集」を演奏する園田高弘

これは翌年、1952年1月の発表会の際の写真です。このときは音楽のほうが主役で、メシアン、コーブランド、バルトークなどの作品が演奏されました。ただし、ただの演奏会ではなく、舞台の上に造形のメンバーが装置をつくりました。

ここでは、ピアノを弾いている園田高弘さんの舞台奥に、北代さんのモビールが見えます。これに照明も組み合わせられていたと考えられます。北代さんのモビールはアルミ板ですので、動きながら光を反射させます。この頃、北代さんはこうしたモビールで、環境的な作品に関心を示していたわけですが、一方で山口先生は、この頃「ヴィトリヌ」を考案します。すでにみなさん、展示会でご覧になったと思いますが、モールガラスという凹凸のあるガラスを何枚か重ねて、それらに図を描くと、見る人が視点を動かすにつれて、図柄が変化して見えます。一種のインタラクティブな作品ということになります。

〈スライド〉山口勝弘「ヴィトリヌNo.1」(図3)



これが、「ヴィトリヌ」の最初の作品で、実験工房の第3回発表会で展示されました。このときの発表というのは、美術分野の人たちが画廊で作品を展示する、というオーソドックスなものでしたけれども、この山口先生の「ヴィトリヌ」は、この後さまざまなバリエーションを生み出して、単体のレリーフのような作品としてだけではなく、建築的になったり、家具になったり、舞台装置や映画にも応用されることとなります。この第1作は小さなもので、瀧口修造が「眼のオルゴール」といっていましたが、手にとって、角度をつけて動かすと、イメージがゆらぐ、そのようなきわめて見る人と密接な関係から発想されたものでした。それが、次第に大きくなり、見る人のほうが立ち位置を移動させるようになって、空間や環境というものが意識されるようになるというわけです。

〈スライド〉実験工房第4回発表会プログラム表紙／北代省三による舞台装置

続いて、実験工房第4回発表会に移りましょう。これはプログラムの表紙で、北代さんのデザインです。このときは再び音楽中心の発表で、美術のメンバーが第2回発表会の際のように、舞台装置をつくりました。

こうした装置、これはモビールとはちがって動かないものですが、

〈スライド〉実験工房第4回発表会舞台写真(図4)



このように舞台写真を見ると、ステージ奥に影がうつっているのがわかります。照明がいろいろな角度から当てられて、それでこの立体造形がさまざまな角度の影を投影することになる。そうすると、さきほどのプログラムの表紙にみられるような、角度のついた矩形がいろいろ現れてくるわけです。ただし、瀧口修造の批評によれば、背景がいわゆる一般的な舞台にあるような襞のあるカーテン状になっていて、陰影がきれいにうつらないのが惜しいというように書かれています。たしかにそうですね。そして、それぞれの面が動くようになって、曲ごとに計算して動かすとよい、などと瀧口は書いています。そうした注文はありますが、瀧口は同じ文章で、こうした実験工房の試みから二つの展望を述べます。

- (1) 造形を、単に静的な作品としてでなく、機能的な空間問題として(つまり舞台や照明などを通して)創作すること
- (2) 音楽と造形と文学と(或は舞踊も)の総合を、一つの新しい実験舞台として考えること。各芸術ジャンルの純粋化と

独立性は今日では固定化しているので、これまでの総合芸術の観念に捉われずに、もっと自由で解放的な上演形式を創造すべき

瀧口は、このように述べて、実験工房の今後に期待を寄せたのでした。

〈スライド〉アサヒグラフ「APN」

そのあと、1953年1月から、北代さんと山口さんを中心に、雑誌『アサヒグラフ』の中の「APN」（アサヒ・ピクチャー・ニュース）というページのカットを担当することになりました。このときから、実験工房に写真の専門として大辻清司さんが加入します。今日の話の中心は舞台での総合的な造形のことで、この「APN」にはあまり触れないことにしますが、それでも造形を写真というメディアを通して、なおかつそれを大量に印刷されて流通するグラフ雑誌で発表するという方法には注目しておきたいと思います。それに、そこで試みられている造形は、いまスライドで見られているものなど、後の「オートスライド」の作品にも共通する要素があり、興味深いものがあります。

〈スライド〉実験工房第5回発表会プログラム表紙

その「オートスライド」は、1953年9月の第5回発表会で発表されました。このときは、前半は音楽作品の発表と、美術メンバーによる舞台装置という、これまで通りの発表形式でしたが、プログラム後半では、はじめての試みとして、オートスライド作品が上映されました。これも、いま展示会場で上映されていますので、すでにみなさんご覧になっていらっしゃると思いますが、せっかくですのでここで、山口先生の作ったものだけ、見ていただきましょう。「試験飛行家W・S氏の眼の冒険」という題名で、音楽は鈴木博義です。上映時間は4分と少しです。

〈DVD上映〉「試験飛行家W・S氏の眼の冒険」

いま、ご覧いただいた造形の中に、さきほどスライドでみた「APN」と共通するような要素があったことが、おわかりいただけると思います。ここで使われているオートスライドというのは、音楽のテープと同調してスライド画面が切り替わる装置で、東京通信工業、いまのソニーが開発したものです。きわめて素朴ではありますが、新しいテクノロジーがここで利用されています。当然、次のステップとして、映画の制作というのが考えられるわけですが、実際に1953年に「モビールとヴィトリヌ」、そして1955年には「銀輪」という映画が作られています。「銀輪」という映画は、日本自転車工業会のPR用に作られたもので、特撮に円谷英二が参加していて、日本で最初のカラー特撮映画として映画史上有名なのですが、肝心の映像が、長いこと行方不明でした。それが昨年発見されて、今は東京国立近代美術館フィルムセンターにあります。昨年8月に上映して、その際に、この連続講演会であとで講演される松本俊夫さんにも、当時のことについて語っていただく機会がありました。おそらく今度の講演会でも、そのあたりのことを改めてお話いただけるのではないかと

と思います。ともかくこの映画の中では、主人公の子供の夢の中で、自転車が自由自在に動き回るのでありますが、そこで「ヴィトリヌ」のガラスごしに自転車が走って、幻想的なイメージを生み出すようなところが色鮮やかにできます。

〈スライド〉駒井哲郎「レスピュグ」原画

これは、駒井哲郎さんのオートスライド作品の原画です。駒井さんの作品だけ、オートスライドの形式では失われてしまっていて、原画のみが残っています。音楽は湯浅譲二さんでした。

続く1954年は、美術のほうのメンバーと音楽のほうのメンバーが、それぞれ別個に活動することが多かったようです。しかし1955年3月に、興味深い公演が行われます。松尾明美バレエ団の「バレエ実験劇場」とのコラボレーションです。

〈スライド〉バレエ実験劇場パンフレット表紙

演目は3つありました。「イルミナシオン」「乞食王子」「未来のイヴ」です。この松尾明美という人は、もともと松竹歌劇団から出発して、そのあと日劇ダンシングチームや東京バレエ団などで活動していて、最初はクラシックバレエをしていたのですが、次第に瑛九らデモクラート美術協会の人などとのつきあいの中から、美術を通して前衛的なものに近づいていったということです。それで、バレエとしても新しいものを試みて、実験工房と共同で舞台を作るようになったわけですが、

〈スライド〉バレエ実験劇場「イルミナシオン」

これは、山口先生が舞台装置をつくった「イルミナシオン」です。ダンサーの向こうに、枠のようなものが見えます。波型の模様がついていますが、これは「ヴィトリヌ」でも使われているモールガラスという凹凸のあるガラスです。このガラスの向こう側に人がまわると、

〈スライド〉「イルミナシオン」(図5)



このように、人の形が変形します。これと照明を組み合わせ、面白いイメージを浮かび上がらせようとしたようです。

〈スライド〉バレエ実験劇場「乞食王子」

この作品では、舞台装置はシンプルに見えます。背景の絵と、

床に置かれた幾何学的な立体だけ。この装置は福島秀子が担当しました。瀧口修造は、能の舞台のようだといって、その空間性を評価しています。また、このスライドでも見えるように、ダンサーが半透明のマスクをかぶっています。これによって、役者の個性というものが消されて、一種、人形的な性格が与えられるように思われます。

〈スライド〉バレエ実験劇場「未来のイヴ」(図6)



そして「未来のイヴ」です。これはとりわけ型破りな作品で、ご覧いただいていますように、SF的な不思議な装置が登場します。北代さんの装置です。この装置は上の部分のライトが光ります。どんな筋書きだったか、ちょっと読んでみましょう。

幕が上るとライトが妖しげに動いて時代の雰囲気伝える。上手から女、イヴが出てくる。この時代は女の求める幸福のすべては、或る種の文明の利器が与えてくれて、男はその利器の運搬人でしかない。やがて男達が舞台上に大きな櫓のオブジェ—或る種の文明を表現する—を押し出してくる。イヴはオブジェとたわむれて幸福な様子。男達の中のアダムは人間同志の愛の回復を願い、イヴに求愛するが拒絶される。…こうしたことからイヴもアダムを愛するようになる。しかしそれは時代の環境と条件に逆らうもので、やがて死と別離が終局にやってくる。

瀧口修造は公演の批評の中で、オブジェが主役となって、踊り手の主体が完全にオブジェのほうに支配されていることを指摘しています。さきほどの「乞食王子」もそうでしたが、これらの舞台で、従来の意味での人間ドラマではなくて、登場人物も一種の人形あるいは機械のような役割となって、装置と同等な舞台の要素となるのが、ここでは目指されているように見えます。それは、あとでまた触れますが、バウハウスの舞台の考え方に近いように思われます。

続いて、同じ年、1955年12月に、もうひとつ重要な舞台作品が上演されます。

〈スライド〉円型劇場形式における創作劇の夕「月に憑かれたピエロ」(図7)

これは、武智鉄二さんという、歌舞伎のほうで前衛的な試みを行おうとしていた人とのコラボレーションです。「月に憑かれたピエロ」というのは、ベルギーの詩人アルベール・ジローの詩



をもとに、オーストリアの作曲家シェーンベルクが作曲した音楽ですが、これを素材として、武智鉄二が一種のパントマイムのような舞台作品として演出しました。これは実験工房の作品としては数少ない例ですがカラー写真が残っています。

「円型劇場形式」とことわりがきがありますが、つまり通常の近代演劇というのは、舞台の上で演じられるもので、いわゆる舞台空間が、額縁のようなもの、演劇用語では「プロセニウム」といいますが、ちょうど舞台が額縁のように縁どられていて、それを客席から眺める、という形式が一般的でした。そこに武智さんは批判の目をむけて、もっと昔の演劇、例えば古代ギリシャとか、日本でも屋外の能などについてはいえると思いますが、舞台をひとつの枠に押し込めるのではなくて、周囲のどこからでも見られるような場とすること、しかも高いところに舞台を設置するのではなくて、観客と舞台が一体化するような場を作ることが、ここでは目指されました。そうした舞台に、実験工房はどのように関わったか、ということです。

〈スライド〉「月に憑かれたピエロ」 登場人物3名の衣装とマスク

舞台には3人の人物が登場しますが、これらは役者の個性を消すために、仮面をつけられました。この仮面のデザインと、簡素な舞台装置を、北代さんが担当しました。それから衣装は福島さんの担当です。3人の衣装は、歌舞伎や能によくありますが、黒子がでてきて、舞台上で次々と着替えられます。そのために、着替えやすいような衣装をつくるのが難しかったと、福島さんは書き残しています。山口先生は、この舞台の批評について次のように書いています。

われわれはこの上演が、わが国の伝統芸術である能を、旧い型のまま取りあげる態度でもなく、外国人めあての異国趣味によって取りあげる態度でもないことに注目すべきだと思う。もし、そういう在りきたりの態度なら、前衛的な芸術家の参加は不可能である。

しかし、この上演は、前衛的な音楽家や造型美術家が、新しい舞台芸術に参加できる可能性をみせてくれた。その参加の仕方は、新劇の舞台装置を、抽象的な構成でやるという木に竹をつぐようなことではない。マーサ・グラーム舞踊団に、イサムノグチが参加した場合のように、舞台の空間・時間の新しい次元を創造するための積極的な参加でなければならない。その新しい次元の開拓の第一歩が、「月に憑かれたピエロ」において踏みだされたのである。

この山口先生の文章の中でも、イサム・ノグチができてますね。最初のほうで瀧口修造の文章でもでてきましたが、このことは覚えておきたいと思います。

それからこのときには、同時にもうひとつ、「現代能・綾の鼓」も上演されました。こちらは三島由紀夫の原作です。音楽は湯浅譲二さんが担当し、やはり伝統的な能舞台とは違うものが目指されたようです。

〈スライド〉花柳寿々撰・寿々紫リサイタル、プログラム表紙

日本の伝統的な舞台芸術の革新という意味では、その後にもうひとつ、花柳寿々撰・寿々紫とのコラボレーションがあります。花柳さん姉妹はジャンル分けすれば日舞ということになると思いますが、とくに妹の寿々紫さんは江口隆哉にモダンダンスを習ったりもして、新しいことに取り組もうとしていました。これは、1957年1月のリサイタルのプログラム表紙です。

〈スライド〉「松風」舞台写真

もともと花柳さん姉妹は大阪が本拠地で、この前の年、1956年10月に大阪で、この「松風」を上演しています。同じ演目を、1957年の東京での最初の発表の際にも再演しているのですが、これも武智鉄二さんが演出をしていて、しかも音楽はジョン・ケージです。ふつう能では舞台背景に松の絵が描かれています。ここでは北代さんのモビールが揺れています。衣装は、福島さんです。武智さんはプログラムに次のように書いています。

「松風」は、男に捨てられた二人の女を、外的行動からとらえて、象徴詩劇化したものである。そこでは、姉の松風は、熱情的で行動的な女性として、妹の村雨は、理性的な肉内的な女性としてえがき分けられている。(中略)

モビール・オブジェは、この二つの次元を異にした世界を、一つにとけあわす上に最も重要な役割を果していると思う。これと変幻する照明の効果とが、舞台的造型を完全に有機的ならしめる役をする。

ジョン・ケージは、まだあまり日本では、一般的には知られていないが、世界的に注目の的になっている、ネオ・オリエンタリズムの作曲家である。このプリアード・ピアノと木片のための組曲が、能に本質的な性格を備えていることは、演出してみても、驚異的にさえ感じたほどである。

〈スライド〉「ミュージック・コンクレート／電子音楽オーディション」

これは1956年2月に開催された「ミュージック・コンクレート／電子音楽オーディション」の、舞台ではなくて客席のほうの状況です。山口先生が、ロープをこのように使って、空間を構成しました。こうした線の集合による構成は、ナウム・ガボとかバヴスナーといった構成主義の彫刻家や、そこから影響を受けた斎藤義重さんの戦前のレリーフなどを連想させます。しかし重要なのは、彫刻的な限定された形態の中での線の構成ではなくて、空間全体というか環境を問題としながら構成がなされている点だと思っています。

〈スライド〉風月堂での展示

しかし1957年の後半になってくると、実験工房のグループとしての活動はだんだん下火となっていきます。メンバーそれぞれが、個々の活動あるいは他の人たちとの活動の比重を高めていきます。このスライドは、工房としての終わり頃の発表で、1956年8月に新宿の風月堂で開いた「実験工房メンバーによる新しい視覚と空間を楽しむ夏のエキシビジョン」の会場写真です。同じような発表を次の年の夏にも行いますが、この写真では、比較的天井の高い空間を利用して、北代さんのモビールや、山口先生の「ヴィトリヌ」が展示されているのがわかります。ただ「ヴィトリヌ」は、こんな高い位置に展示しては、動きの効果がでないと思うのですがどうだったのでしょうか。こうした展示に加えて、会期中に音楽のほうのメンバーの作品による、レコードコンサートも行われたそうです。

実験工房のグループとしての活動は、だいたい1957-58年あたりで終わります。ただ、これはメンバーがその後も何度も強調していますけれども、実験工房は解散宣言をしていませんので、実はまだ存在しているのだ、という言い方もできます。ともあれ、以上のように、その最盛期の活動をざっと見てきましたので、こうした活動を、どのように位置づけていくべきか、周囲の動きもあわせながら考えてみたいと思います。

実験工房のような、美術や音楽などのコラボレーションが、どのような系譜の中に位置づけられるのか。もちろん、もともと舞台芸術というのは、演劇にせよ舞踊にせよ、視覚的なものと聴覚的なもの、そして人間の身体、それから物語性というものが、組み合わせられてきた総合的な芸術であるということが出来ます。舞台だけでなく、映画もそうですね。ところが、従来の舞台芸術というのは、物語が主体であったり、あるいは舞踊でいえば、動きの美しさが主体であったりするわけです。そして舞台装置であるとか衣装であるとか、あるいは音楽も、物語や登場人物をひきたたせるための従属的な役割しか果たしていなかった、ということができると思います。もちろん、その比重というのは作品によって異なるとは思いますが、いずれにせよ何らかのヒエラルキーというか上下関係が、従来の舞台芸術にはあったといえるのではないかと思います。

それが、それぞれの芸術分野が、対等にせめぎあうような舞台づくりというものが現れるのが、20世紀初頭のことで。山口先生は、1956年1月に、雑誌『美術批評』に「舞台の創造」という文章を書いています。これは、さきほどスライドでご覧いただいた、円型劇場形式における創作劇の夕「月に憑かれたピエロ」の上演の直後で、この舞台の特集記事とあわせて発表された文章です。そこで山口先生は、「舞台というものを造型的に、新しい空間-時間の場として見なおさなくてはならなくなっている」と指摘して、そうした新しい舞台づくりの系譜を簡単に紹介しています。その最初に挙げられていたのが、ロシア・バレエ団でした。1910年代から20年代にかけてのロシア・バレエ団の活動をみると、コクトーらの脚本、ピカソらの美術、ストラヴィンスキーらの音楽、ニジンスキーらの舞踊といったものが、対等の関係で、作品をかたちづくっているようにみえます。

〈スライド〉ロシア・バレエ団「バラード」

これは、ロシア・バレエ団の「バラード」という舞台のためにピカソがつくった衣装です。ここでピカソが、人間をロボットのような物体として扱っていることを、山口先生は先駆的な存在として評価しています。すでにスライドで見てきた実験工房の舞台の中で、北代さんの「未来のイヴ」や福島さんの「乞食王子」、そして「月に憑かれたピエロ」などでの、登場人物を非個性化したり、物に対して従属的存在にさせたりすることとの関連が、ここに認められると思います。

山口先生は、このロシア・バレエに続いて、メイエルホリド、キースラー、モホイナジ、ベヴスナーといった、ロシア構成主義からバウハウスにかけての運動の中での舞台作品へと話を進めています。そして、パイロイト音楽祭でのワーグナーのオペラの簡潔な舞台装置や、アメリカのマーサ・グラハム舞踊団とイサム・ノグチとのコラボレーションを挙げて、実験工房の「月に憑かれたピエロ」を、こうした新しい舞台芸術の系譜の中に位置づけようとしています。

〈スライド〉ベヴスナー「牝猫」の舞台装置

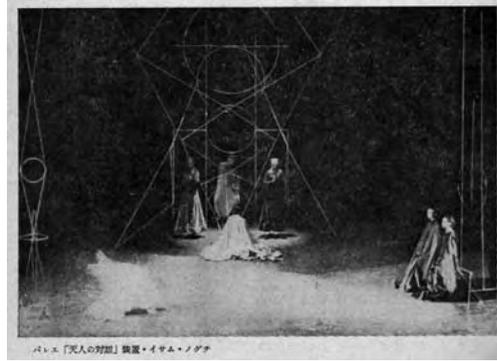
これは、その文章の挿図として使われていた、ベヴスナーの舞台装置です。山口先生は「舞台全体に構成的なさまざまなオブジェが組立てられ、またプラスチックの使用による光線の効果、光線の透過性などの点で記念すべき試みといえるだろう」と説明しています。ただ、この記事はさきほど申し上げたように1956年の時点で書かれたもので、山口先生たちが、こうした構成主義やバウハウスの舞台について、いったいどの時点で知ることができたのか、というのは、なかなか微妙な問題です。先日、山口先生ご自身にお話を伺ったところ、少なくとも実験工房のデビューとなった、1951年の読売新聞社のピカソ祭の「生きる悦び」のときには、バウハウスの舞台として最も有名なオスカー・シュレンマーの「トリアディック・バレエ」などについては、知らなかったということでした。

〈スライド〉モホイナジ『ニュー・ヴィジョン』

もちろん、かなり早い時点から、山口先生は、バウハウスのことはご存じでした。これはモホイナジの『ニュー・ヴィジョン』という有名な著書の英語版で、1947年に刊行されたものですが、刊行されてまもない頃から、山口先生は日比谷にあったCIE (Civil Information and Education、アメリカ政府民間教育情報局)の図書館に1946年頃から通っていて、そこでこの本や、同じモホイナジの『ヴィジョン・イン・モーション』を読んでいます。この、右側のページのところには、舞台作品について少し記述があることはありますが、それほど詳しいものではありません。バウハウスの舞台の情報を詳しく得るのは、もう少し後だったのかもしれない。このあたりを実証的に調べていくのは、なかなか難しい問題です。山口先生は後年、こうした舞台芸術の系譜を何度も書いていらして、その系譜の中に実験工房を位置づけようとしていますが、歴史の逆遠近法というか、あとから整理された記述だけを見ると、今ならみんな知っていることが、実は

まだ当時は知られていなかった、などということをやっかり見落としてしまいます。これは気をつけたいところです。

〈スライド〉イサム・ノグチ「天人の対話」の舞台装置(図8)



さて、バウハウスよりもむしろ、注目したいのはイサム・ノグチの影響です。瀧口修造が北代さんの「失樂園」を評価するときもイサム・ノグチの名前がでてきました。実は1955年11月にマーサ・グラハム舞踊団が日本公演を行い、そこでイサム・ノグチの舞台装置が日本でも実際に見ることができたのです。さきほどの1956年1月の「舞台の創造」という文章の中でも、山口先生はイサム・ノグチの舞台装置を高く評価して、いまご覧いただいている図版を紹介しています。この幾何学的な円と直線による構成は、きわめて印象的ですが、

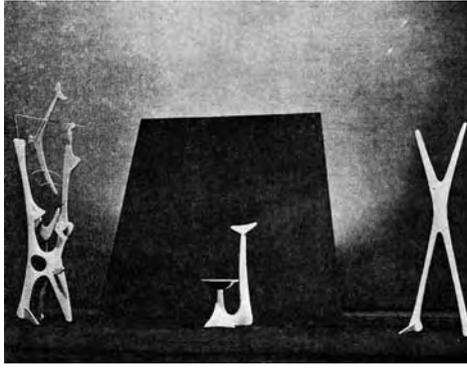
〈スライド〉阿部展也+大辻清司「モダン・アーティストによる新しい演出写真」

実験工房のメンバー大辻さんの写真作品の中で、似たような線の構成を見ることができます。私はこれはイサム・ノグチの影響ではないかとずっと思っていたのですが、今回改めて調べてみたら、イサム・ノグチのほうが後の作品でした。だから、これに関しては影響ということはいえないのですが、イサム・ノグチの紹介は、すでに1950年頃から頻繁になされています。実験工房の名づけ親である瀧口修造は、1950年7月の雑誌『美術手帖』で、イサム・ノグチを紹介していますが、そこで次のように書いています。

イサム・ノグチの手がけた舞踊のデコールとコスチュームの仕事は十三種の多数にのぼるということだが、戦後に新聞などで私の眼にふれたものだけでも相当の数になる。(中略)新聞雑誌の舞踊写真では装置の細部はほとんどわからなかった。それが今度ノグチ氏の訪日で舞台写真を見せて貰い、したしく説明を聴くことができたのは大きな収穫であった。

瀧口はこのように書いています。ということは、実験工房のメンバーも、瀧口を通して、イサム・ノグチの仕事を知ることができ、また興味を早くから抱いていたと考えることができます。実際、瀧口は雑誌『みづゑ』1950年7月号にもイサム・ノグチに関する文章を書いているが、そこに掲載された舞台装置、次のスライドです。

〈スライド〉イサム・ノグチ「エロディアド」舞台装置(図9)／
北代省三「失樂園」舞台装置



このスライドを見ると、北代省三の「失樂園」の舞台装置がこの影響を受けているのではないかと思わされます。このあたりの関係は、今後、より実証的に比較検討されていくべき問題ではないかと思われます。

さて、こうした欧米の20世紀前半の新しい舞台芸術との影響関係を考える一方で、日本の戦前の動向との関係はどうか、という問題もあります。

〈スライド〉村山知義「朝から夜中まで」

例えば、大正時代のいわゆる新興美術運動の中でも、村山知義などによって、きわめて斬新な舞台装置が作られ、また先鋭的なパフォーマンスが行われていました。

〈スライド〉仲田定之助「ファリフオン舞台形象」

これは仲田定之助という、バウハウスを実際に訪問した美術批評家が、新興美術運動にも参加して、自ら作ったきわめて先鋭的な舞台作品です。ここでは舞台の上に人物が登場せず、幾何学的な形態が動くだけで、そこに照明が組み合わされています。モホイ=ナジなどのメカニカルな舞台を思わせる作品ですが、ただ、こうした大正時代の先駆的な動きというのは、永らく埋もれたままで、ようやく近年になってから少しずつ発掘されているような状況で、実験工房の人たちが、これらについて当時どれだけ知っていたか、ちょっと心許ない気がします。ただ、少なくともいえるのは、実験工房の人たちの舞台作品は、大正時代の新興美術運動の多くがもっていた、ダダ的な、破壊的な要素というものとは、異質であったということです。

それからもうひとつ考えなければいけないのは、同時代的な広がりの問題です。東京で実験工房が結成されるのが1951年ですが、その3年後の1954年に、大阪で具体美術協会が結成されます。いまや世界的に知られるようになった、戦後の日本の前衛美術を代表する「具体」ですが、はげしい身振りのラディカルな抽象絵画を制作しただけでなく、パフォーマンス的な活動についても、きわめて先駆的な活動をしていたとして、現在では海外からも注目されています。

このことに関して、山口先生は実験工房のほうが早くから活

動していることと、作品の性格も違うということを、強調していらっしゃいます。1996年に目黒区立美術館で開催された「1953年ライトアップ」という展覧会のカタログで、山口先生は次のように書いています。

「実験工房」と比較される「具体」グループの場合は、絵画を中心とした表現とパフォーマンスを中心とした二つの領域にほぼ限定され、それら二つとも戦後美術史形成の流域から外れていない。むしろ中心の流れに属し、しかも西欧やアメリカを中心に編成されてゆく美術史の中に織りこみ易い活動なのである。

ただ、この両者、実験工房と具体美術協会との比較というのは、今後、より具体的に、慎重に進められていくべきだと思います。私自身は、両者を細かく比較分析するだけの準備をまだ持っていないのですが、今日はちょっとだけ、今後の課題となるべき事例をご紹介しますと思います。

具体美術協会が行った舞台作品としては、1957年と1958年に行われた「舞台を使用する具体美術」という公演が、よく知られています。

〈スライド〉舞台を使用する具体美術

これは、1957年に開かれた、1回目のほうの公演の中から、村上三郎「屏風に取り組みむ」と白髪一雄「超現代三番叟」です。こうした公演は、たしかに実験工房の舞台作品とはかなり異質で、テクノロジーを介して美術や音楽や舞踊を結合していくというよりは、既成概念をぶち壊すことで、それぞれの分野わけというものの自体を無意味化させようとしているように思えます。

こうした公演は、のちのアメリカにおけるハプニングとか、パフォーマンスの先駆として、評価されていくことになるわけですが、山口先生はこうした具体の活動は1950年代の後半であって、実験工房はもっと早くから総合的な舞台を作っている、とおっしゃっています。ところが、あまり知られていないのですが、この大阪の具体美術協会のリーダーだった吉原治良は、実は実験工房とほぼ同じ時期に、しかも実験工房とかなり近いことを、いくつも試みているのです。資料があまり残っていないので、詳しい内容はよくわからないのですが、これに関しては兵庫県立美術館の平井章一さんという学芸員の方が、以前にひとつ論文を書いていらっしゃいます。そして、芦屋市立美術館には、こうした吉原治良の、舞台作品のための構想スケッチのようなものも、保管されています。昨年秋から大阪を立ち上がりとして、吉原治良の生誕100年記念の回顧展が各地を巡回していき、現在は愛知県美術館で開催中です。6月には東京国立近代美術館でも開催します。私はこの展覧会の担当をしまして、ちょうど今回の山口先生の資料の研究とあわせて、実験工房と具体美術協会という、1950年代の東西の重要なグループを同時に調べることができたのですが、吉原治良展の準備で何度か芦屋市立美術館に通って、当時の新聞記事などを調べさせていただいて、吉原治良の舞台作品というものに興味を覚えました。

吉原治良の最初の舞台の作品は、1949年8月の西宮球場にお

ける「たそがれコンサート」のための舞台美術だったといえます。ちょうど東京では北代省三さんが、バレエ「失楽園」の仕事をしていたところのことです。このときは、当時吉原がよく描いていた、ピカソの影響を思わせる女性像などを拡大して、オーケストラの背景のように設置して、それに照明を交える、というようなものだったらしいです。これは、きわめて素朴な舞台装置で、実験工房と比較するようなものではないかもしれません。しかし、この「たそがれコンサート」はその後も毎年開催され、1951年夏には、「光と線による美しさからさらに飛躍してアブストラクト・デザインによる“発光する舞台”と背景という構想」を練り、大阪大学の音響研究所の所員とともに舞台装置に取り組んだと伝えられています。これは、実験工房のデビューとなる「生きる喜び」よりも数カ月、早いことになります。

〈スライド〉吉原治良、小牧バレエ団「アメリカ」舞台風景

これは、小牧バレエ団が1950年3月に行った「アメリカ」という舞台を紹介する新聞記事です。吉原と小磯良平が舞台装置と衣装を担当したそうです。図版がひどく悪いので、なんだかよくわかりませんが、これは構想スケッチになるのでしょうか。舞台写真も、ひどく画質の悪いものが残っているのですが、それを見るとちょっと有機的な同心円や幾何学的なカタチなどの背景の前で、ダンサーたちが踊っているのが見えます。

〈スライド〉吉原治良「田中千代ファッションショー」紹介記事

そしてこれは、田中千代という、当時芦屋を拠点に活躍していたファッションデザイナーとのコラボレーションで、ファッションショーの紹介記事です。左の記事では、舞台スケッチが記されています。右の記事では、上の見出しのところに、ステージの写真が小さく掲載されているのですが、細かいところはよくわかりません。

〈スライド〉吉原治良「田中千代ファッションショー」舞台写真 (図10)



これは1952年のときの舞台装置です。ファッションショーはストーリーというものに縛られることはないですから、もちろん主演はモデルと衣装ではありますが、モデルの動き、舞台美術、照明、音楽が、比較的等しい立場でコラボレーションできる舞台ということが出来ます。ここでは不鮮明な図版しかお見せできませんけれども、実験工房の行った早い時期の舞台装置

とも共通するような雰囲気を感じ取ることができるように思われます。

吉原治良はこのあと、1957年にはモダンダンスの、そして1960年代には能の舞台を、さらに1970年の大阪万博では「具体美術まつり」のステージを手がけます。ですから、ある意味ではきわめて実験工房と同じような歩みも、たどっているわけです。さまざまな領域の芸術家たちのコラボレーションという意味でも、吉原治良ら具体美術協会のメンバー自体は、美術の分野の人たちばかりでしたが、周囲のその他の領域の人たちとの関係がいろいろあったことは、これからきちんと調査して、その関係をよく位置づける必要があると思います。実際、具体美術協会が結成されたのは、さきほどお話しましたように1954年ですが、吉原が書いた「具体美術宣言」には、次のような部分があります。

各方面の協力を得て新しい美術を中心として児童美術や文学、舞台、映画、演劇等現代芸術の各ジャンルとも緊密に手を握って行きたいと思っています。

吉原治良が、領域横断的な活動に関心を持っていたことがよくわかる文章です。これが、このあとまもなく、フランスの美術批評家ミッシェル・タピエが来日して、「具体」の絵画作品を高く評価したものですから、そのあと「具体」は絵画の方面が中心になっていってしまいますけれども、可能性としては実験工房と似たような方向に進むこともありえたわけです。

以上、簡単にご紹介したように、実は戦後まもない時期というのは、こうした異なる領域の人たちが集まって何かしようとする雰囲気が、実験工房だけではなく、今私たちが想像するのよりも活発だったのではないかということが、いえるような気がします。そのあたり、実験工房の活動だけに限定しないで、この時代のもっと広い動向を、詳しく調べていって、その上で、実験工房がどれだけユニークな活動をしたのか、ということ、改めて位置づけ直していく必要があると思います。

この実験工房と吉原治良ら具体美術協会の比較ということであれば、どちらも最初はロシア・バレエ団のような感じの舞台、美術や音楽や舞踊が対等にわたりあうような舞台づくりから出発していると思います。それが、まもなく実験工房はバウハウスのような探究へ、さらにはテクノロジー探究の方向へと進んでいき、吉原たちは一気にジャンルをぶち壊すようなハブニングへと進んでいったようにみえます。二つのベクトルは微妙に異なっていくわけです。そうしたときに、今日のお話の最初のほうで、これまでの研究では、美術なら美術、音楽なら音楽という閉じた領域の中での研究が主流でしたから、そうすると、どちらかというと吉原ら具体のほうが、いわゆる「現代美術」の先駆者として位置づけしやすく、実験工房はその影にかくれがちでした。けれども、より広い視野で、美術も音楽もダンスも演劇も並列したような地平で、いかにその実験を位置づけていくかが問われています。ですから実験工房をどのように評価するかという行為は、実は評価する側の立ち位置を逆にあぶりだすのではないかと、評価する側がどれだけ広い視野をもっているか、たちどころに明らかになってしまう、そのような気がします。

それからもうひとつ、テクノロジーというのはどんどん進歩していきますから、当然、現在の私たちがみれば、実験工房当

時のテクノロジーというのは古びて、また素朴に見えてしまうと思います。けれども、問題となっているのは、テクノロジーを媒介として、作品の鑑賞のあり方をどのように変化させたか、空間と時間との問題にどのように新しく切り込んだか、というところだと思います。そういう意味でも、テクノロジーの部分の評価は難しいですけれども、表面的なものに惑わされずに、実験工房のもたらした意義について、これからまだまだ考えていくべき点はあるように思われます。今日は実験工房の活動を本当に概略的ですが、ご紹介しながら、そのユニークさを、これからどのように評価していくべきか、問題提起させていただきました。長時間ありがとうございました。

おおたに しょうご (東京国立近代美術館主任研究員)

- 図1 横山はるひバレエ団「失楽園」舞台(『読売新聞』1950年10月1日)
- 図2 「生きる喜び」舞台写真(『読売新聞』1951年11月17日)
- 図3 山口勝弘《ヴィトリヌNo.1》1952年 富山県立近代美術館蔵
- 図4 実験工房第4回発表会舞台写真(1952年8月9日、市ヶ谷、女子学院講堂)
- 図5 「イルミネーション」(1955年3月29-31日、六本木、俳優座/瀧口修造「バレエと造形」『美術手帖』1955年6月号)
- 図6 バレエ実験劇場「未来のイヴ」(1955年3月29-31日、六本木、俳優座)
- 図7 円型劇場形式における創作劇の夕「月に憑かれたピエロ」(1955年12月5日、産経国際会議場)
- 図8 イサム・ノグチ「天人の対話」の舞台装置(『美術批評』1956年1月号)
- 図9 イサム・ノグチ「エロディアード」舞台装置(『みづゑ』1950年7月号)
- 図10 吉原治良「田中千代ファッションショー」舞台写真(1952年4月)(平井章一「吉原治良と舞台」吉原治良展図録、1992年4月、芦屋市立美術博物館)

ターニングポイント：空間から環境へ・万博・ポストモダン

磯崎 新

神奈川県立近代美術館、葉山

平成18年3月5日(日)

ご紹介いただきました磯崎でございます。今日は、60年代に山口勝弘さんをはじめとしたいろいろなアーティストと僕がどのようにつきあってきたか、そこで何が日本で起こったかということを中心に話をするというのが、大きい意味で僕に与えられたテーマだと思います。

私自身は、年齢はヤマカツ（これが山口勝弘の呼称なのでそう呼ばせていただきます）のちょっと下です。彼のほうが先輩ですが、ほとんど同時代の人間であるということにははっきりしております。私自身は50年代の半ばに大学を卒業しました。一応建築学科を出たわけですが、そのときに実は建築家になるつもりはなくて、都市というか、もう少し大きな意味での、その後は環境というような名前が出てきましたが、そういう大きいスケールの部分を扱う仕事を何かやりたいと思っておりました。一方、そうかといって、それは職業として成立しないので、ふだんやるとすれば、アーティストとしての仕事もやらないといけないことになるのではないかと思っていました。そういういきさつで、言うならば建築家という名前が今僕にはつけられているわけですが、つけられたけれども、実は本当に建築家かどうかははっきりしないということについて、ずっと何十年か悩んでというか、問題を抱え込んできておりました。

この点について、約10年ほど前、雑誌に連載したものが、岩波書店で『建築家捜し』というタイトルの本になりました。この本は、およそ何を書いているか分からないと言われるかもしれませんが、平たくいえば、建築家とアーティストと両方抱え込んだ人間が、果たして自分とはどちらになっているのだろうかということを自問自答して延々とやっているうちに一冊の本になったというものです。これは最近、岩波現代文庫になりましたので、これを寝転んで読んでいただくと、つまらないことを考えている人間がいる、とりわけ職業的にアーティストとは何なのか、建築家とは何なのか、いわゆる建築家のさらに別な領域を、都市とかもう少し大きなイベントを組み立てることとか、そういう仕事をやる人間とは何なのかと、こういうことをずっと自問自答しているような本です。

そういうことになった理由というのは、私自身はちょうど50年代の半ばに日本の大学を出て、別に外国に行くわけでもなくて、ずっと日本で、この間亡くなった丹下さんのところで、大学院に籍を置いて仕事をしていたわけですが、その間、本当に、何をやるのかというのはなかなか分からない。今言われているような建築家像は日本にはありませんでした。同時に、都市デザインというか、都市を構想する人間としてのアーバンリストという職業も、もともと世界的にもなかったですが、日本にもありませんでした。それから、アーティストと呼ばれる人たちはいたけれども、

このアーティストたちが僕から見ると、本当にアートをやっているのかと思うような人が、「おれは芸術家だ」と言っているような状態でした。そのままフォローしてもしょうがない。つまり、どうしていいか分からない。今、職業のはっきりしない人たちがたくさんいますが、この人たちの心情は非常によく分かる、こういう状態に50年代はありました。

そのあげくに、個人的にアートの動きに興味があったものですから、何か新しい動きをいろいろ見ておきたい。そのなかでは、音楽が意外に早く動きが出てきていたと考えられますが、たとえばミュージック・コンクレートが出てきた。何ということはない、今でいえば、録音をして、雑音を音楽に混ぜて、それを音楽として上演、レコーディングして編集したりするというような音楽です。

それをやっているグループが日本にいて、それが実験工房というグループであったことが分かりました。この仕事をひとりの観客としてフォローしていると、ここにヤマカツさんの名前も登場し始めておられますし、写真家の大辻さんとか、幾人かの音楽家で実験的なことをやり始めた人たちがここに集まっていました。彼らは、僕よりも2~3年から数年年上の人たちばかりでした。20代半ばで数年違うといったら、これは、年を取ってみると20~30年違うような関係なのです。それは皆さんご経験があると思います。僕は実験工房には遅れてきた立場にいました。そのときは単純に観客の立場になっていたわけです。

僕は、九州の大分の生まれなものですから、そこに時々帰ることになっていました。ちょうど大学の1年目ぐらいのときに、高校生ぐらいの人たちと一緒に美術サークルのようなものが大分にできました。それには「新世紀群」という名前がついておりました。ここに吉村益信がいました。いちばん下に、当時中学生ぐらいだった赤瀬川原平がいました。それから赤瀬川原平が小説にした雪野もその仲間でした。それから、その当時、写真家をやっていた、石松健男。ネオダダの記録写真は彼が撮っていた。吉村が銀座を裸でポスターを巻いて歩いて、寝っ転がって、ほとんど警察ざたになりそうな、とか。こういう連中は皆同じグループにいたのです。

この連中がみんな大学に入って、美術学校に行くと、僕は建築のほうに行ってしまったのですが、そのうちつきあいがいろいろあって、吉村が遺産をいくらかもらって、家を建てるという。それで、僕は小さなスタジオのプランを作って、吉村にあげたことがあります。それを基にして、新宿に建物ができたのが、「ホワイトハウス」と呼ばれているものです。僕がやったことはスケッチを1枚書いただけです。だから忘れていたのですが、後に赤瀬川原平がああ時代の思い出話を書いているうちに、あれが僕の処

女作だと書いてしまった。いまだに僕の仕事場の経歴書には載っていないのですが、原平の本によると、僕の処女作はその「新宿ホワイトハウス」のようです。

1960年ごろにそこで夜な夜なパーティーをやっていた。大体みんな深夜に、アルバイトが終わって集まってきて、そこで飲み始めて、明け方まで大騒ぎをして、僕は仕事があるものですからほどほどで帰るのですが、そのあとは乱痴気騒ぎになったとか、ならないとか。そして、その連中が一旗揚げするというようになってでき上がったのが、ネオダダというグループです。

ネオダダという呼称は、本来、日本のものではなくて、アメリカの50年代の末期に、例えばラウシェンバーグやジャスパー・ジョーンズ、特にこの二人の動きに対してつけられたものでした。当時、東野芳明がアメリカに行って、それを聞いて戻ってきました。アメリカは今やこうなりつつあるという話をこの若い連中にしたわけです。そのあげくに、それならば「ネオダダイズム・オルガナイザーズ」で行こうという話がまとまります。そこで、登場したのがギウチャンこと篠原有司男と吉村益信、この二人が年格好も大体似ておりまして、グループの旗揚げをやることになったわけです。

いちばん最初はこのホワイトハウスの中で、単純に作品を1点ずつ抱えて持ってきてやっていました。最後はだんだん有名になってきてしまって、では日比谷公園でやるか、銀座でやるかと、そこら辺までは行きました。それが半年ぐらいの間です。その半年ぐらいの間、僕は別にそのグループに絵かきとして入っていたわけではないのですが、そういう友達づきあいもあって、オープニングのみならず、すべてのパーティーに出席しているという取り巻きの一人だった。新宿のみならず東京のいろいろな一角で起こったそういう事件に、一応目撃者としてその間の一部始終の大部分を見てきていたということは言えると思います。

話がぼんと飛んで90年代、今から10年ほど前、僕は水戸芸術館の設計をやったあげくに、向こうの企画・その他にいろいろおつきあいしているときに、90年代にもしかすると60年代に起こったいろいろなことが改めてフォーカスされるのではないかと、問題になるのではなからうかという漠然とした勘を持ちました。80年代の後半、日本はバブルの時代で、すべて景気がよかったです。あまり景気がいいと考える暇がなくなるから、かえって先行きの見通しがつかなくなるのです。それがふと落ち着いた時期にバブルが崩壊する。

言い換えると、60年代の始まりにネオダダとか、そういういろいろな運動があって、それが最後に今日の話の一つの山になる「大阪万博」に行き着きます。そして、「大阪万博」はその直後に世界的なオイルショック(1973年)が起こったために、いろいろな動きがそこで途絶えてしまいます。事態は変わっていくわけです。行き着いた先がバブルの頂点だった。バブルが崩壊して身動きならない状態が90年代に起こりました。60年代にずっといろいろなものが上がって行って、まとまって、国家的祭典である狂乱みたいなものとしての「大阪万博」に10年間で到達していく。この流れが反転したような具合になっているとみえました。

時計が逆回りになっていく。バブル崩壊がずっと60年代を逆流していく、逆にたどっていくような事態が、60年代の初めから終わりまでと、逆に90年代の初めから終わりまでの間に、そういう流れが出てきたのではなからうかという比較ができるような感

じがするのです。そこまで説明がつくほどのことではなくて、バブル崩壊の直後にどうしようかというような、どうなるだろうかというときの企画でした。

実はそれまで、ネオダダというものはまったく評価されていないというか、第一、記録を取ったりするのははしたない。売り買いするような堕落した芸術を我々は作っているのではない。事件が起こって、自爆、自滅していく、このプロセスそのものがあるればいいのであって、それ以上何も要らないというのが、大方のところの共通の認識ではありました。しかし、アーティストですから、どこか、そうはいつでもやはり作品は残しておかなくてはと思う人もその中にはいます。その中で、いちばん最初にネオダダからそういうアーティスト志向を明瞭にしたのは荒川修作で、アメリカに行ってしまう。

荒川と同級生の赤瀬川原平はまったく別の道を歩んで、いろいろな事件に巻き込まれていくのですが、赤瀬川原平は作家として芥川賞を取れるぐらいに、きちんと自分の仕事を一つ一つ冷静に記録して見る、そういう視点を持っていました。だから、すべてのネオダダの事件の記録は原平のところにあるのです。原平がこの時期の記録のエッセンスを持っていると言ってもいいのではないかと。ネオダダだけではなくて、その後の「模型千円札」事件に至る、さらには『朝日ジャーナル』の表紙の連載をふくめて、その他のいろいろな彼が巻き込まれていった事件全部が、彼のところに保存されているのじゃないかな。

この60年代の初めのころ、僕はネオダダとのつきあいだけで、実は日本中にその後、日本の前衛と呼ばれてきたさまざまな動きが、これも完全に同時多発で、相互に無関係でありながら全国的に発生をしていた。これがやはりこういうものが動いているときの面白いところだと思います。一つのグループの一つの動きが主導したりしないのです。同じようなものが同時に出ます。これは今の全世界ゲリラと同じようなもので、お互いに関係ないけれども、ゲリラでもテロリズムでも何でもいいのですが、出ると、同時にどこでも出てくる。お互いに関係ないのです。後で連絡が出てくるかもしれない。日本の前衛運動のとりわけ60年前後というのは、そういう状態だった。そして、批評家というのは後追いをする人たちですから、批評家がそれをずっと追っかけて行って、東野芳明は「反芸術」という言い方をします。広い意味で僕はこれがこの時代をまとめる問題構制の核になったとみています。

そして水戸芸術館で、当時の日本の動きの「サーベイ」と、ネオダダのいろいろな資料と、それから、僕はネオダダのメンバーではないのですが、ネオダダのずばりの影響下にあるようなコンセプトを僕自身は建築や都市のプロジェクトでやっていた。こういうものとの絡みのようなものをまとめて展示する機会を得ました。そのときに、「日本の夏」というのは最後についたのですが、「夏」とぜひつけてほしいと僕は言いました。これはやはり夏は暑くて、とにかく全員がホットになっていたということです。そのときに、「こうなったらやけくそだ!」というサブタイトルがついております。

この「こうなったらやけくそだ!」というのは、たしか59年ごろに、篠原有司男(ギウチャン)が自分の作品につけて、読売アンパン(読売アンデパンダン展)に出した仕事ですね。このアンパンの仕事で、瀧口(修造)さんがそれを見られて、いたく感動

されたわけです。感動されて、それがやはり本当に物を見る人の見方だと思えますけれども、それはまったくごみの山ですが、ごみを見て感動されて、ネオダダと直接的なおつきあいが始まってきたということがありました。それをきっかけにしながら、読売アンパンが、どんどん過激になっていって、ついに自滅するわけです。この自滅したのが、打ち切りの決まった64年のことです。63年までやっていたと思います。

同時に、ネオダダのみならず、反芸術と呼ばれていた、さまざまな議論になっていきました。50年代は美術の批評の雑誌があったので、僕は詳しく覚えておりませんが、だれか研究されている人があると。つまり、中原佑介さん、東野芳明さん、針生一郎さん、この3人が御三家といわれているわけですが、それよりももう少し前の50年代の半ばに、かなりそういう日本の動きに引かかっていた人たちの文章や批評が載っている雑誌がありました。これが一つ、ぜひ資料としては見られると面白いと思いますが、ここで議論されているのは、非常に50年代の問題として明瞭にはっきり出てくるのは、コミニズムが考えていた社会主義的な前衛と、20世紀初期のモダニストが考えていた芸術の前衛と、同じ前衛ですね。芸術の前衛と社会革命の前衛、この二つをどうやって現代の美術の中で整理するかという議論が中心だったと思います。これの主役はおそらく針生一郎さんだったと思いますが、こういう議論が50年代半ばにありました。

60年代の末になると、先ほど言った東野芳明がアメリカから輸入したネオダダ、さらにその後のいわゆるアメリカン・アートの動きが出てくる。このアメリカの現代芸術の思想、動きのようなものと、日本の若いアーティストが連動して考えていくような意識が生まれてきていました。しかし、それを考えるのは、一方的に、すでにむちゃくちゃをやっていた実績から物を考え始めていた、作られ始めていた、それがあったのだと思います。

実はこのときに、反芸術の問題というものは、たまたま僕が考えてみたら、「反芸術、是か非か」という、今となったらタイトルだけはいいけれども中身はほとんどなかったのではないかと思います。こういうシンポジウムがあって、記録を見ると、それに僕は出席しているのです。そのときはたしか、一柳慧はいたかな、三木富雄、杉浦康平、その他、何人かいましたね。

まだ新人で顔を出していなかったころの宮川淳さん、残念ながら早く亡くなられた批評家があります。彼が、「反芸術とはいつでも芸術を裏返したただけであって、反芸術も芸術にすぎない」と決めつける明快な論を展開されました。これは哲学的にいえばトートロジーですが、先ほど言った問題構制そのものがトートロジーにすぎないということを、彼は非常に明快な形で言い寄りました。

要するに、芸術論は、さまざまな芸術家、あるいは批評家やっていますが、あれは数学のロジックの議論などとそう変わらないのです。反芸術問題の結論の中から僕が学んだのはそういうところですが、それを針生一郎さんは非常に明快に整理されました。この人は整理の抜群にうまい人だと思えますが、「芸術（藝術）の消滅不可能性の原理（論理）」という定義を彼はしました。つまり、芸術がある、それに対して反対する反芸術もある。しかし、芸術というものを総体として考えてみて、それを消滅するということは、社会的な仕組みの問題、社会の中での芸術の問題などを考えていくと不可能であるということを針生さん

が説明しました。そのような形で出てきた議論で、言い換えると、反芸術論争は一つけりがついた。要するに、そこでこれ以上議論が展開していく限界が見えたともていいと思います。

これが64年だったと思います。それで僕は、「日本の夏1960-64 こうなったらやけくそだ!」という展覧会を、64年で打ち切ろうではないかと。日本でこの時代のホットな状況は、64年で一つ区切りがついたと考えてみるのもありえるのではないかと。これは美術界の中では定説にはなっていないかどう知りませんが、僕がかつてに僕のこういう世界とのつきあいの中で考えたもの、感じていたものを、そういう区切りとして出した理由です。

そこで、事は、64年に読売アンパンがつぶれ、ネオダダのグループは何だかんだと言いながら、結局アメリカにみんな流れ、ついこの間ネオダダの何周年か忘れましたが、35年ぶりぐらいだったと思いますが、大分の関係の人間が多かったので、大分で私が初めて造ったアートプラザというところでネオダダの展覧会をやりました。かつての人間がほとんど全員集合して、そこでいろいろな議論をしました。かつて、人が来ればかみつくというようなアーティストが、大体が人間が丸くなって、にこにこしながらお互いにお酒を飲んでいるという、35年たったらこういう状態になっていました。懐かしさがすべての人に伝わっている。時の流れがそんなものを作り上げるのでしょうか。いずれにせよ、その時期（1960-64年）に、ほとんどの連中がニューヨーク、中には木下新さんみたいにパリに行った連中もいますが、別れていってしまった。日本にいなかったと言っていると思います。ひとつの熱気が醒めたのです。

ちょうどそのときに、これは正確に覚えていないので、ヤマカツさんのカタログで見てみないといけないのですが、南画廊で光の展覧会がありました。65年か66年か。65年の項にはないですか。まだやっていなかった。僕が混乱しているかもしれませんが、要するにヤマカツがヨーロッパ、アメリカを回って日本に帰ってきて、最初にやった展覧会だったと思います。そのときに、要するに彫刻というのが、鉄のものが多かったり、ごつかったり、不透明だったりのものが、ふわっと光が浮いただけの彫刻というか、そういう光でさえ存在感があるのだということが明瞭に感じられるような、そういう作品が出てきました。

南画廊の「色彩と空間」は66年ですか。そうすると、エンバイラメントの会も66年。全部66年。分かりました。だから、64年にそういう区切りがついて、65年は極端にいうと先行き不透明、どういうふうに物が動くのか分からないような年だったのかもしれない。

そのときに、僕は個人的に、64年にオリンピックがあって、65年には丹下さんの手伝いでスコピエの計画をやって、それが偶然国際コンペで一等になり、現地に行っていました。そして帰ってきたところに、65年の暮れから66年の頭に日本を抜けていなかったのですが、世の中が出る前と出た後とで、周りの人間がふわっとどこかシフトし始めているというような印象を僕は持った記憶があります。

僕はそのときに、片方で、勅使河原宏の「他人の顔」という映画の美術協力をやっておりました。この美術でいけば考えたのは、リアルなオブジェや建築の輪郭までをできるだけなくして、まったく抽象的な重力のないような背景の中で演技が進行するような場を作りたいと思って、協力していたときがありました。

これは僕の個人的なちょうどそのときの気分ですが、このような形でいろいろな人がテクノロジーと物質の存在感と、それから、それまで持っていた、「反芸術」というのはまさに宮川さんが言っているように、それまでの前衛芸術の裏返しですから、要するに前衛芸術でやっていたものをぶった切って壊していく状態だったのだと思います。これがそのように別なふうに変わっていく。

アメリカの状態を考えれば、もうちょっと前に、金属の彫刻家として売れ出したアンソニー・カロがニューヨークに呼ばれて、ニューヨークのMoMAで展覧会をやった。そこで、プライマリー・ストラクチャー (Primary Structure) が出てきました。このプライマリー・ストラクチャーがやはり60年代中期の彫刻の一つの転換をしていた。もちろん具象性というものは消えていった、かつ、色だけとか、非常に単純な鉄だけとかという、物質のざりざりに還元されたようなものが生まれてきたきっかけです。

事態はそれ以降は、60年代の後半は完全に混乱していくわけです。この混乱の中に日本でどのように対応して、どのように入っていったかというときに、ヤマカツの仕事のしかた、ヤマカツさんの物の見方が変わっていった形で出てくる。彼はもちろん、カタログを見られて分かるように、「ヴィトリヌス」。「ヴィトリヌス」というのはガラスです。ガラスの作品というのは、僕ら建築家から見れば、建築の材料のサンプルを縦横クロスして並べて色をつけたら、全部「ヴィトリヌス」になるのです。ですから、建築の材料屋さんのサンプルを集めて作品にしたというぐらいに、建築家は思っています。このような仕事、しかしそれは、そういうものが視覚の問題としてアートの世界に入り込んでくるのだということを予告した点では、ヤマカツの「ヴィトリヌス」は非常に独特の視点を持っていたと思います。

ところが、これは汚くないし、非常にきれいです。そして軽いのです。それから、それまでの普通のアーティストの作品から、我々の解釈で見ると、ほとんど手抜き作品ですね。ですから、周りを見ていると、大体みんなほとんど評価していないわけですよ。ネオダダというのは、要するにぶった切って壊してたたきつぶしたという、その痕跡がはっきりしているから、やったという感じがするのですが、ヤマカツにはそれがまったくない、ふわっとどこか力が抜けていくような、それを徹底してやってきたというところがあります。これがある面でテクノロジーアートの持っている、つまり未来派やその後の人たちが考えていたような騒音であるとか、機械であるとか、こういう構成であるとかという、こういうものと違う、むしろ、重さがない、軽い、しかし存在感があるというものに変わっていった。そこら辺を最初に感じさせた人としては、やはり彼は独特の視点を最初から持っていた人なのです。

僕もそのころからいろいろつきあい始めたわけですが、これを見ていると、彼は独特の考えを持っていた。要するに、作家に似合わず、アカデミックに本を書こうとしたり、まとめようとしていたのです。その中で、60年代半ばごろ、65-66年ぐらいに『不定形美術ろん』を書いています。それは僕のドローイングなども入れてくれたりしているのですが、僕がいちばんこれはヤマカツだと思ったのは、彼は「論」という字をそれだけ平仮名にしたのです。「不定形美術」までは漢字で書いて、「ろん」を平仮名にしているのです。この肩の力の抜け方というのが、要するにヤマカツのどこかほかの作家と違う、いちばん独特のものだという

のが、僕の個人的な印象です。平仮名にしてしまうという、それだけのことなのですが。その肩の力が抜けているのだけれども、実は光が存在しているみたいに存在感が逆にあるような、そういうものですね。これが60年代半ばのある種の動きの中で、彼の独特の視点がいろいろな形で見えてき始めた部分だだと思います。

そこで今、太田さんと話したような幾つかの展覧会が行われました。「色彩と空間」展、これはたまたま僕が小さな建物をやるときに、模型にただ色のペンキを塗っただけのものを僕は出したのですが、ヤマカツさんがそのときは、これは「Cの関係」をやったのかな。そうじゃない、どれだったかな。それから、今度、「空間から環境へ」という展覧会を組み立てることになったのです。これが一体何がどう起こっているのかというのが、これは僕は今の美術界の歴史の中での定説を知らないのですけれども、そういうものはまだないのか。なぜ、「空間から環境へ」となったかと、これが一つあるわけです。このときにおそらく瀧口さんも、もちろん東野芳明もかなり重要な役割をしていたと思います。

こういう当時のちょうど僕らのジェネレーションの音楽家、グラフィックデザイナー、それから建築、美術、美術の中でも彫刻やいろいろなもの、絵画その他、それから、今日的にいうと、インスタレーション、それから、その中には、鬚嘔 (Ay-O) みたいな手の指で感じる作品とか、このようなものがたくさん出てくる。片一方で、アメリカでは、フルクサスなどの動きもありましたし、そういう動きもこの中に入ってきている。その中で、今日こちらにいる宮脇愛子さんも作家の一人で、このグループの中に入っていました。こんなところ、つまり、領域横断の、ジャンルが決まっていない広い意味での芸術にかかわるいろいろな領域のみんなを一カ所に集めてしまうという考えだったわけです。

おそらくこういう発想というのは、僕の感じでは瀧口修造さんが、モダニズムの初期の運動の中では、そういう今分類されているさまざまな芸術、小領域というものはすべてつながって一体だった。かりにバウハウスをとれば、バウハウスというのは、建築、デザイン、美術、工芸、それからダンス、パフォーマンス、ありとあらゆる人たちが全部かかっていた一つの教育機関だったわけですが、その中から生み出されてきたものというのは、やはり閉ざされていない、囲われていない、囲い込まれていないということを常に思っておられたと思います。それがもう一遍ここで、そういう領域の左右につながっていくような、そういう人たちのグループをまとめてやったらどうかということがあったと思います。それで、僕は個人的にネオダダ以来つきあっていたせいもありまして、全体のレイアウト、今日的に言えば展示デザイナーをやらされました。気分としては、こういうさまざまな種類の違ったタイプの作品を取りまとめて、全部をまとめてインスタレーションするということができるかできないかと考えていました。その後、エキジビット・デザイナーと呼ぶ仕事だとわかりましたが、これに加えて領域横断という、もうひとつの意図があって、これを体験できる場を作り上げることに関心を持っていたのです。

そこで、別な見方をするならば、ある種の意図を持って、これまでの「純粋な」前衛運動が変質していったあげくに、商業化する要素を持ち込んでしまったのではないかという批判は、当然そのときもあるだろうと思っていたし、その後もおそらくあると思います。グラフィックも建築も、大体相手がお金を払うことから始まる仕事です。美術だけが違うといったところで、これはど

うやって売れるかということを考えないといけない。そういうことが片一方であるはずで。

大体すでに売るために何か物を考えるなどというのは墮落の第一歩と、これは昔から芸術家になるためにいちばん最初に教えられたことですが、今はそんなあほなと、そういうことをやっているからろくなものが生まれなかったというのが、今日のアーティストの基本形だと思いますけれども、当時はやはりそうではなくて、違っていただけです。そして「純粹」ということで言っていたことがあったと思いますが、それはまとまってきたと。

そうかといって、何のためにやったのかということは分からないのだけれども、そこら辺で、榎木（野衣）さんが、今、未来から、未来というのはその当時にとって90年代、2000年代は未来だったのですが、その目から逆算して行って、その辺をずっとまとめて整理していくと、「65年のこの辺の動きはみんな万博につながっている」と。あの万博という、おかしないろいろな形で問題を含んでいるイベントの中に組み込まれて、アーティストを全部組み込んでいこうな、そういうことになるきっかけがこの年ぐらいに生まれたのではないかと。

それは別な言い方をすると、「65年で日本の前衛が終焉をした」、終わった。それからあとは、前衛的といわれていますが、日本の前衛は実は歴史概念になってしまった。歴史概念とあえて言うのは、一つの歴史を作るために芸術運動は進んできたのですが、日本の前衛のそのときまでで役割が終わった。それからあとも、前衛的といえば、それふういろいろな周りとトラブルを起こすとか、見たことがないものを作るとか、違った組み合わせをここでもう一度考えとかというふうな、そういうことから軋轢が起るようなものを前衛的とみんな言っているのですが、これは前衛が形容詞になったにすぎない。それより前は歴史的な役割を持っていた運動の形態そのものであったと思います。そこで、僕なりに整理するならば、この1965年が非常に大きい区切りの年、変わり目だろうと思います。そして、榎木さんの説というか、その本を読めば、この頃から万博へ流れていったという整理になるわけです。

そうかといって、万博がそんな整理をされたかどうかというのは僕には分かりませんが、少なくとも僕個人からしてみたら、これは逃れえない事実として、66年の春に先ほど言ったコンペの結末がついて、日本に戻ってきたときに、すでに「大阪万博」のプランのある意味でのプロデュースをやる立場に置かれていました。セットされてしまっていて、それで動き始めたところがあります。そういう点から考えて、僕にとってみると、無意識のうちにその流れの中に入っていきながら、それを「大阪万博」到最后には丸ごと没頭したわけですから。そして、終わってくたびれて書いたエッセイがありまして、そのエッセイで「戦争に協力したような疲労感に陥った」というような一言を最後に書きました。

これを東野芳明がみかけて、ときどき皮肉られたりしましたが彼とも一緒に仕事をやったのです。最近では榎木野衣もそれを手掛かりにして、「万博」を戦争になぞらえる。戦争協力者としてやったアーティストたちという定義になっていく。戦争協力だったのかどうなのか、戦争というメタファーと、万博というメタファーが、メタファーとして戦争と万博がつながっているかどうかというようなことは説明がつかないのですが、構造は似ているということは言えるかも知れない。

ちょっと話をずらします。このいろいろな動きをみていくと、確実に60年代の半ばにシフトが行われています。このシフトのあげくに、アーティストは何を探していたのだろうかというのは僕なりにずっと思うことなのですが、なかなか実際には整理がつかない。

例えば一つの記憶でいうならば、今でもアメリカの現代美術の大指導者、神様みたいになっているクレメント・グリーンバーグが67年に日本に来たのです。長岡でシンポジウムがありました。そのとき彼は日本に来ていて、時差でぼーっとしながら話していたのですが、おそらくあのとき日本人の批評家も含めて、だれもグリーンバーグをちゃんと理解した人はいなかったのではないかと。そのときにちゃんと彼の理論を理解しなかったから、アメリカの現代美術と日本のその後の現代美術の特性のちがいが生まれてしまったのではないかと。それがあつたがゆえに浮上したのは李禹煥のもの派の理論だったと僕は解釈しています。つまり、日本がグリーンバーグを理解できなかった。結局、グリーンバーグはもうちょっと明快な、非常に単純な、あまりにも単純な言い方をしたということがある。そうすると、ハイデガー的な解釈をやった李禹煥のほうが、まだ日本のいろいろな現実の状況の中で理解される。そうアーティストからはとられたのではないかとというのが僕なりの印象です。外から見ているだけですから何とも言えません。

片一方で、67年ごろからはかなり「大阪万博」準備が順々に進んできました。僕は66年中は、もちろん基本的な会場のプランを作っていた年でした。67年ごろから、この中にどういう内容のものを組み立てていこうかという、もっと内容の中にかかわることを考えました。そのときに、僕としては、要するに万博はその国のいろいろな宣伝をやるようなものだったのですが、少なくとも大きな意味での当時の現代美術が社会化していくその方向、手掛かり、それから、そういうものを組み立てていく内容、視点というか、これがどこかにあるはずだと、これを探すべきではないかとプランをやりながら思っていました。

そこで、何とかして、当時、これは初めてのこういう博覧会ですから、予算もはっきりしていないので、何とかかんとかくれないとこの万博は世界に通用しないなどというだらを吹いて、ある程度の研究費用、予算をもらって、万博の中心に音や光、映像、水の動きなど、いろいろなそういう抽象的なエレメント、そして作品を使った表現の可能性を考える研究会を作ろうと、サーベイもしようということをしました。

そこで、その研究をやるにあたって、僕はまとめ役をやらされていたわけですが、山口勝弘と秋山邦晴とにコアスタッフをお願いし、批評家の先生がたはみんなどンドン顧問に入れたのです。そのときにいちばん具体的に働いたのは、山口と秋山の二人です。秋山邦晴はもう亡くなったので、あまり知らない人が多いかもしれませんが、この人は日本の前衛音楽というか、近代の音楽を歴史的にも資料的にも総まとめした重要な人で、少なくともモダニズムから、新しい日本の、とりわけ武満、一柳、アメリカでいうとジョン・ケージのジェネレーションに至る人たちの仕事をいちばんまとめているのは彼だと思います。

それから、ヤマカツさんが片一方の美術なのです。彼のいいところは、単純に今のアメリカのはやりがこうだ、ヨーロッパの新しい作家がこうだというので、それを集めてきてやる、これだっ

たら単純に雑誌をひっくり返して、ジャーナリスト的に整理すればできる話で、こういうことは当時の『美術手帖』はかなり能力がありまして、今とは随分違うのですが、もうちょっと広いスケールでそういうものをばっと整理する力を持っていました。情報は簡単にまとまっていた。ヤマカツの重要なところは、そのようなものを近代の初期、モダニズムの始まりのころ、とりわけキースラーなど、あまりアーティストやほかの批評家の見ていない作家、モホイ=ナジとかキースラーとか、こういう人たちの仕事に彼は注目しているのです。そういう点と、ごくごく常識的にメインカレントに乗っているヨーロッパ、アメリカの、アメリカは20世紀の前半はゼロに等しいですから、ヨーロッパですね。ヨーロッパの20世紀前半の仕事の流れと。その中に、そういう一見マイナーと見えるのだけれども、実はその後確実に浮上してきそうなものを探す、こういうことを彼はちゃんとやれていた人だと思います。

そういう意味で、彼の例えばキースラー評価は抜群のものです。日本の建築の批評家はだれもやっていないものです。もちろんシュルレアリスム展の展示とか、いろいろなシュルレアリストたちの展覧会や動きにずっと同調してきた人ではありますけれども、さらに建築家として、建築家の発想というよりは、建築をまさにアートオブジェクトとして発想していた人です。ですから、キースラーという人は建築家なのですね。それから、モホイ=ナジはもちろん、動きと光と影と色彩ですね。こういう一種独特の物質の振る舞いみたいなことを考えられる作家とか、こういう人たちをつかまえてきているわけです。日本で唯一、彼らを評価している人だった。

特に僕はそういう点では、作品と同時に、彼の歴史眼、近代の動きを見ていた目の確かさ、勘のよさ、その勘というのはすべて発掘してきた勘で、世の中の通説とまったく違うものばかりだったわけです。それを持っていた人なのだと僕は思います。

そこで、この秋山と山口ととりわけメインの作業チームに入ってもらって、僕なりにいろいろなコンセプトを作り上げて提案しました。それがその後、お祭り広場と呼ばれてきた、いまだに名前だけはちゃんと残っていますが、この広場の中のパフォーマンスのコンセプトを組み立てていく、その始まりのチームができたわけです。

この動きは、単純に一つだけ行われたものではありません。僕の関係でいうとお祭り広場しか出てこないけれども、ヤマカツは三井館の総合プロデューサーをやりました。他に、ペプシコーラ館というのがあったのです。アメリカに60年代の半ばごろにアート・アンド・テクノロジーと呼ばれたグループがあって、そのリーダー格になっていたのがビリー・クルーヴァー。

僕たちは、ペプシコーラ館と、いろいろなアイデア交換をやりました。日本側は中谷芙二子さんがかかわっていた。最終的にデヴィッド・テュードアが中心になってパフォーマンスをやった。さまざまにそういうアートの作品ができ上がってきたわけです。これがもう一つの、万博のアートとテクノロジーの関係の例です。

さらに、ドイツ館にシュトックハウゼンが音の移動する仕掛けを作った。しかし、これは純粹に彼自身の音楽で、自分一人でやらないと気が済まない。僕には中身は全然すっからかんで面白くないと思えました。その点ペプシコーラ館のほうがはるかに面白いものがありました。

でも、実際問題として、僕らが考えたお祭り広場は、最終的にでき上がったのは、300mの長さ、実は最初は500mだったのです。それで、もっと大きくてスケールがあって、中は、ありとあらゆるスペースシップに乗るぐらいのコンピュータ・コントロールができる空間を考えていたのですが、だんだんお金が一桁、二桁下ぐらいに絞られてきて、最後にやっとプリミティブなコンピュータ・コントロールの始まりのようなものができました。それでも600個のスピーカーを6チャンネルで音を流して、それが全部コンピュータでコントロールできるということまではやったのですが、これを駆使してやってくれる作曲家がついになくて、全体のキャパシティの10分の1も使われないまま、10分の9は無駄なままだった。

当時、実際の現実で考えられてきたものよりも、我々の周辺のアーティストや技術者はみんな、当時の枠を、技術や作品の限界を超えたイメージを持っていたのですね。何とかそれを少しでも実現したいと思っていました。でも、現実には万博のような機会がない限り、これを具体化する手掛かりもなかったわけですから、こういうところで実際にやっとなんかした実験ができた。これがせいぜいその流れなのです。

アーティストもそれに近い仕事をしていた僕も個人で、別に会社になんかなってない。すると万博のような大型プロジェクトをやるにあたって、仕事の請け手になれない。そこで山口勝弘と私、それに実務をやってもらうために薄金君、その三人で「環境計画」という共同の会社を作りました。万博に際してのプロデュースのことや関連のプロジェクトをやるために、万博が終わってから解散しました。

そういう具合で、僕はヤマカツと同じ会社をやっていたのです。一応、「大阪万博」の仕事が終わるまで、大体この会社はつぶそうということは最初から決めていたのです。無事これは解散しました。そのときに彼は三井館のほうを主に受けて、彼がプロデューサーとしてやったわけです。

そこで、プロデューサーというのは一体何だったのかということが、その次に問題になりました。こういう大きなスケールのプロジェクトというのは、一人でできるわけがないのです。しかも、違う領域の人がいろいろ組まないといけない。例えばナムジュン・パイクはあのロボットをやるにあたって、阿部修也さんに、いろいろな技術の部分は全部頼んでやっていました。彼はアイデアを言う。でき上がったけれど、それで歩かせると、ばたっと倒れる。これが、ナムジュン・パイクのロボットです。僕もロボットを設計したのですが、「おまえのはふんが出ないだろう。おれのはふんが出るんだ」といって、何か途中で歩いているときにぼろぼろとおしりからビニールの袋の中に出るのですね。ナムジュン・パイクにはこんなユーモアがあり、彼のほうがそういう意味ではアーティストに物を作る。僕はエンジニアとして、機能的に作らざるを得ない。明らかにタイプの違いがあったわけです。

そうすると、一つの作品を数名の違う領域の人たちの協力で作ると同時に、こういう種類のを幾つも組み合わせると、もう少し大きい空間を組み立てるといこともやりたい。しかも、これは今まで社会に存在していないものを作ってしまうわけですから、いちばん困るのは通念として出来合いの物が無い。無関係の人を説得するのがむずかしい。最初から作っていかないといけないわけですね。一から作るにあたって、では、どうするか、

その作り方も設計しないとイケない。何はともあれプロデューサーというのは、これは映画でもそうですが、お金集めをやって、役者を集め、監督や美術やその他を集めて、それを今度またさらにロケをやって、編集をするとか、こういうことをやって、それをまとめるのがプロデューサーという役ですが、ややそれに似たようなことをもうちょっと映画と違う形で組み立てないといけない。これがどうも必要なですね。

大体アーティストの限界というのは、隅から隅まで全部自分の手でやるのだということになりますから、キャパシティには限界があるわけです。大きさがそれ以上できない。そうすると、60年代頃、発注芸術という名前では呼ばれていたものがあります。工場に設計図を出す。そうすると、それができ上がってきて、だから自分の手あかは全然ついていないのだけれども、「これはおれの作品だ」と言えるという概念が60年代の終わりごろに出てきました。それはその後コンセプチュアル・アートの作家たちが、あるいはランドアートの作家たちがみんな使っているフォーマットのひとつになっていくわけですが、あの辺のことも、この辺の時期にだんだん生まれてきたアイデアです。

それをプロデューサーとして考えていたときのヤマカツさんは、つまり個人で全部やるというよりも、もっと広い枠の中で組み立てながら、全体を考えていくことができる人だと僕は思っていて、それで彼と一緒に組んだというのがいきさつでもあります。建築家はもともと宿命的にそういう仕事をせざるをえないわけですから、僕は慣れているわけです。慣れているのですが、建築というまた別の意味でのコンセプトの枠組みにとらわれる傾向にあります。アーティストはアーティストなのだけれども、仮にそうであってもアートになる。そうすると、組んでお互いにアイデアを広げれば、もっとうまくいくのではなからうかとは考えていました。

これがちょうど60年代の終わりごろの、万博にかかわるようなものの動きのきっかけですが、そのときに、皆さんがたでその後の作家たちの仕事を見られてみると、万博にかかわった人たちが分かると思うのですが、意識的に自分の作品をそういう社会性を持った、他領域とも組んだ、これと組み合わせて広げていけるような発想をしようとした人と、最後まで自分の枠の中で閉じこもっていて、枠で作ったものを、しょうがない、これを使ってくださいという具合にそれを売っていたアーティストと、やはりその後流れが違ってきただろうと思います。これはいい悪いの問題ではなくて、タイプや個性の問題だし、そこから生まれてくる作品の質の違いというのは、またそれなりにそこから出てくる話だと思います。

ヤマカツさんのことにかかわって言うならば、そういうつきあいがあって、お互いに一定期間、はっきりいうと、自分自身の仕事で手あかをつけた仕事というのはもうやる暇がないぐらい、周りの人間がいろいろ動くのをまとめていっているような時代がありました。その後彼は、誰よりも早くビデオを使った作品をつくります。フーコーの記述を通じて、「ラス・メニナス」を視線のうごきをカメラのうごきに置きかえてみせる作品なんか、「読解」と「視線」の関係からコンセプトをとりだすなど、その後の世界の流れを先取りしたものだと思います。これも徹底してテクノロジーをアーティストとしてとらえ得ているためだと僕には思えます。

もういちど70年万博に戻ります。これが国家的なイベントに

組み立てられていったがゆえに、純粋にアートそのものを考えるわけにいかなくなった。当時は文化革命の時代でもありましたから、もっと社会性、政治性、そういうことでの体制・反体制というような動き、このようなものがばーっと生まれてきていた。これを、さらに中にもう一ぺん巻き込まれていった。何やかんやとひっくり返って行って、いまだに僕は、もう大体世の中、30～40年たてば、こういう問題というのはだれか整理してくれて、ああ、おれはこうだったのだなと言いたいのですが、そうやって整理してくれそうな本や議論やらは、大体全体のほんのわずかな部分しか見てくれていないというのが、その当事者である僕の印象です。

それは明らかに、我々は、かりにこれを戦争というメタファーで考えれば、一つの戦争で大きなことを陸軍も海軍もその他も情報戦も含めてやっているのに、せいぜいちょっと情報戦に興味のある人がこれが戦争だったのだと。ちょっと陸上戦でどんぱちやったところに興味のある人が、これがあときの万博だったのだというような言い方で書かれているようなものばかりで、何かそれを総体として見てくれている人がだれもいないと思います。みんなおそらく部分を受け持っていたわけですが、少なくとも僕らはそれをもう少し大きな枠組みの中に押し込もうとしていた。ヤマカツもいっしょだと思いますが、こういうところを見てもらえればいいと思うのです。

そのあげくに、万博アートがあったのかなかったのかというのが、僕にとってみるといちばんの不思議な議論なのです。世の中には「万博アート」というものが言葉として通用しているのです。本当に万博アートというものを一体だれかが定義してどうにかしてくれているのかどうかということについては、僕は芸術界の動きを全部フォローするような関係にいないものですから、何とも言えません。少なくとも関係者、万博で何か仕事をした人たちはたくさんいるのですが、我々のジェネレーションで、万博アートという目標で作ったとはだれも思っていないと思います。しかし、『戦争と万博』などという本を見ると、戦争協力の絵画と万博アートとは大体パラレルだというような、非常に単純な整理がなされています。そうやって見るのはいいのですが、それだけで整理がついたというようにはだれも思っていないのではないだろう、という感じが僕はするのです。

だから、万博の場合は戦争ほどめっちゃくちゃに批判されるような中身が出てこなかったせいもあるのですが、例えば藤田嗣治がいつ復権するかというような話になるほど、藤田嗣治が戦後日本からまったく排除されていた。そのような羽目には、幸いながら万博にかかわった人たちは陥っていないけれども、行動としてはいくらブレーキがかかって、精神的にはある種の傷をみんな抱えて、しばらくの間はやっていただけではないだろうか。

最後の時間で、僕がこの70年万博にかかわって、先ほどちょっと話に出た「戦争協力をしたような疲労感」と申し上げたこの部分は、言い換えると、戦争というものを肯定するか否定するか、あるいは戦争というものに巻き込まれたかどうかというような議論と少しはかかわるかもしれませんが、一方で、なぜそのような問題が「大阪万博」の時に起こったかということ、これは先ほどの「芸術・反芸術」という60年代前半の一種のストーリー、物語を組み立てていた仕組みに対して、60年代の後半というのは、「万博・反万博」という、これもまったく同じ構造のナラティブが

ここに実際は生み出されていた。このナラティブを今どう処理して整理していくのかということとも絡むと思うのです。

先ほどの60年代の前半はそれでいいと。後半の「万博・反万博」というものが、一体何がどのように動いていつているのか。先ほどの東野芳明の話や50年代の針生さんの話、もう一人、御三家といわれている中の(中原) 佑介さんというのはこの辺からだんだん問題を抱えて登場する人で、結局、万博のときにはパブリックアートにあたるような広場に置く彫刻の調査やまとめを彼はやっていました。そのあげくに、70年に、彼は「人間と物質」という歴史に残る展覧会を組み立てました。ここで出てきたことは、言うならば日本で「もの派」が生まれたということと、それから、イタリアでの「アルテ・ポーヴェラ」とか、アメリカの「ニュー・スカルプチャー」、こういう形の作家たちが生まれてきたことと、彼らがまったく無名のときに、かなりその後の彼らのディレクションを示すような作品を東京で作らせた。このことが生み出している事件性というものが、佑介さんのその後のポジションをおそらくかなり決めていくと思うのですが、でも、それは国際的にはそうなのですね。国際的なそういう動きの中に、果たして「もの派」が入っているのかどうか、今やっと入れてもらっているのかどうか、実はまったくそれとは違う見方なのかどうかという、この辺のところ、きちんとつかめていないところがあります。

その一つの例は、「アルテ・ポーヴェラ」だったら、ジェルマーノ・チェラントという僕の友人ですが、彼は自分でオーガナイズして、自分でプロモートしてきたわけですね。それから、ニュー・スカルプチャーの人たちは、何人かの批評家もいますが、アメリカが大体プロモートしてきている。ところが日本の「もの派」の人たちというのは、これが日本の情けないところで、だれもプロモートしてあげていない。国内ではなくて、世界に対してです。そして結局は、アーティストが自分でやらないといけないのです。これは日本のアーティストが持っている過酷な悪条件ということ、もしそういうことを見ると、すごくあると思います。

それは世界とどうやって互角にやるかと。例えば、いろいろなアイデアも、僕らは建築でアートでないということもあって、客観的にいろいろ見て歩いたときに感じるのですが、読売アンパンで60年から4年間ぐらいの間に僕の見たと記憶のあるアイデアというのが、過去40年間ぐらいの世界中でちょっとした作家が、今、自分の売り物にしているアイデアというのは、あのときに全部日本のアーティストたちがやっています。そういうものだったので。しかし、彼らは無名で消えていつている。たとえば、クリストのドラム缶、あるいは梱包作品なんか、62、63年頃の読売アンパンにもっと過激なあたりで提出されていた。だけどこの作家たちは国際的にプロモートする手がかりがない。出おくれで、国内の記録にうんと後になって再発見されるのだけど、これはもう国際文脈にはのせ得ない。こんな遅延がおこります。これは日本という島国のかかえる構造的な問題なのかどうか。

この間、僕の友人でレム・コールハス (Rem Koolhaas) という、建築界では今、世界でいちばん生きがよくて歩き回っている建築家があります。彼と一緒に10日ほど前に話をし、彼が日本の60～70年代の動きに、大変これは今の時代につながっている関心事だと思っていると。僕らはそれはそうなのだと。しかし、いろいろ話をし、彼が非常に面白い質問を僕にするのは、

日本の建築家たちは、あの時代の連中というのは、こんなにたくさん本を書くのだと。僕もやたらと本を書いていること、でいろいろ皮肉られていますが、なぜだよと彼が聞く。彼も本を書いて、作品よりも本のほうが有名になっている男ですが、こうなっていると。

結局、僕の答えは、アーティストを国際的なスケールにプロモートしてくれる人がだれもないから、建築家は自分でやらないといけない。自分でプロモートするには本を書く以外にない。自分をプロモートするなら論文を書く以外にない。作品は作品であるけれども、作品を超えてプロモートするならば、それしかない。そういうことはほかの国では、批評家やキュレーターやジャーナリスト、お国によっては、フランスなどは大統領までがアーティストや建築家をプロモートしているのです。そうやって動いている。しかし、日本はだれもやらないし、政治家のあほさかげんは変わらないから、これはいいですけども、批評家がない。国際的に通用する批評家ですよ。国内で幾ら威張ってもたかが知れていますから、アーティストはだれも頼りにしないと思います。そういう人が出てきてくれないと、これはすごく困るのです。建築家はしょうがないからそれを自分でやっている。やっている人だけがいろいろ名前が残って、仕事もつながっているということなのだろうという答えをしました。

それが意味で、僕がアーティストの中でそれをそういう形でやってきているのはヤマカツ、つまり山口勝弘だと思っています。とりわけ誰も受けつけなかった「軽さ」のようなもの、これはいざれ大きく注目されると考えています。

いそぎき あらた (建築家)

映像表現の実験：1950年代、60年代を中心に

松本俊夫

神奈川県立近代美術館、葉山

平成18年3月12日(日)

松本です。今ご紹介にあずかりましたような立場で、今日は1950年代、60年代を中心にして、映像表現の実験という面から全体の連続講演の企画にクロスさせていくというのが私に与えられたテーマになります。

いわゆる映像作家という立場からお話するということが、山口さんとの関連も含めて、現代美術が何らかの意味で映像へ強く接近することによって、現代美術自身の課題をより鮮鋭に現代の問題へと立ち上げていったということもあるので、そういう意味では、映像というものが、たまたま私がしゃべるからというわけではなくて、現代芸術の中に大きな意味を持てきます。映像のほうも、一般的にいわれる映画というものの中にほとんど問題になっていなかった、ある意味では現代芸術とクロスする接点の中から、それまでほとんど意識されなかった映像領域におけるアヴァンギャルドな営みの展開の可能性が、非常に芸術的に興奮を引き起こす問題をはらんでいる。その両側が、異なるところから出発していた流れがいわば東ね合わされたところに、特に50年代、60年代の戦後日本の芸術を見ていったときに、それは一つのテーマになるわけです。

最近、わりと若い世代の人たちで60年代に非常に興味を持つ人があって、よくいろいろなことを質問されたりもするわけです。一体どういうことに興味を持っているかという、もちろん狭い意味での芸術の問題もさることながら、文化、ファッションに至るまで、何かしらある種の親近感を持つというときに、どこか共通して、物の見方、感じ方、あるいは価値観が大きな変貌をした時代といえますか、その多面的な地殻変動がもたらすある意識、感性、観念といったものの活力みたいなものが、明らかに60年代には際立って大きく浮かび上がったと言えるわけです。一般的にそういう意味で「60年代」ということが言われるのですが、今日これからお話することからも明らかになるように、60年代は非常に多面的に現象が広がって目立った動きになっていたわけですが、それらの発端というか、物の見方によって、そういう視点からアートの問題に切り込んでいくことが始まり出すのは50年代だったと言ってもいいわけです。50年代のまだ本当にわずかな一端で始まっている作業の積み重ねが60年代にだーっと一斉に花開いていくという意味では、50年代はけっこう重要だと言えます。

僕らが60年代を体験している中でもよく言ったことですが、20世紀全体を振り返ったときに、そういう点で50年代、60年代が問題になってくるように、ヨーロッパにおける1910年代～20年代がやはりそういう時代だったことに思い当たるわけです。思い当たるというのも変ですが、その間には第二次大戦があって、私などは子供のころに戦争を経験しているわけですが、戦争が

終わったあと、戦前の前提になるような知識の吸収、体験などがないところから新たに出発する。

戦争中には、特に前衛的な芸術は危険視されて、弾圧されたこともあって、そういう情報が一切目に触れない時代でした。当然、戦後すぐは貧乏で飢えていて、それどころではないという時期がやはり5年から10年ありました。そういう中から、次第に飢えが単なる食料上の飢えではなくて、精神上的飢えと言いますか、豊かな、もっと本当に人間らしく文化的に燃焼できるような世界を人々が求め出す中から、急速にそういう関心が高まっていった。高まっていくのだけれども、そういう資料がほとんど手に入らない。本当にあちこち、神田の古本屋をぶらついて、戦前のそういう資料が少しずつ出始めるのをむさぼるように集めて読むような時代でした。

もちろんもっと年上の人たちはそういう経験をされているかたもいるのだけれども、僕らにとっては、1920年代のヨーロッパのアヴァンギャルド、そしてそこへつながっていく一つの物事の発端を作った1910年代、早い話が立体派あたりから未来派、構成主義を通して、ダダ、シュルレアリスムへ至る、それらの展開の歴史は、僕らはほとんど知らずにきている。そして、戦後の50年代、60年代の体験の中で、その関心が呼び寄せる形で、そういう歴史を知っていくわけです。そのときに20世紀の歴史の中で、10年代、20年代のそれらが第二次大戦後の50年代、60年代へとよみがえりつつ、新しい局面を切り開いていくといった関係のあり方が、全体として理解されていった。そして、当然ながら戦後のそういう新しい芸術に対する一つの認識のあり方、姿勢のとり方が、どういう意味を持つのかといったことが、少なくとも60年代いっぱい、あるいは70年の万博からそのあとちょっとまで一つの時代を作ったということは、聞いてみるとよく分かってくるころがあります。

先ほど出ましたように、山口さんが大学を出られてすぐ、51年だったと思いますが、実験工房ができました。山口さんはちょうど学校を出られた、私などは年齢的にいうと山口さんより4歳年下で、学生時代でいうと、片方は大学を出て、片方は大学へ入ったぐらいの違いがあります。私は学生中に現代芸術に対する関心みたいところから、とりわけ美術と映画、それだけではなくて現代音楽がまた好きだったので、それこそいろいろな領域に関心が貪欲にまたがっていました。その中で、それらの領域に狭く閉じこもらないで、横断的にそれらをかかわらせながら、新しい表現領域を立ち上げようとするような動きがあまりない時代だったわけですが、その意味で、実験工房の活動は大変強く惹かれるところがありました。

多分、最初は「ピカソ祭」か何かで舞台の表現だったと思います。舞台の表現の中に、舞台美術的なものから、それに伴う音楽的なもの、詩的な構成の展開のあり方、あるいはまた詩的言語といったものを含めて、いろいろなものが交じり合いながら、ある種の個々に還元できない関係レベルで物事を表現する世界の、そういう意味での新しさ。もちろん舞台表現というのはそれまでも当然あるわけですが、そういうものが持っているものでカバーできない新しい局面が、個々のジャンルにおける最も先鋭な視点が、複数の作家たちによってコラボレーションする。そのあたりに出てくる表現世界というのは、ある意味で、近代の非常に個人的で自己完結的な芸術表現の世界とは違う可能性を持つといえますか、それは近代の芸術に対してやや疑問を抱きだしている一つのテーマでもあったわけです。

それがまた、僕の場合などには映画への関心につながっていったわけですが、これはそういうことに先駆けて、戦前の京都学派、特に中井正一の映画理論などの中には、映画というものの集団性が、近代芸術の個人的な自己完結性と違った可能性を切り開くことをすでに論じているようなものがあるわけです。そんなことも含めて、映画への関心と、現代美術の中でその壁にぶつかりながら、いろいろと新しい試みへと挑戦しているようなものが、実験工房の場合には舞台を中心としながら展開が始まったわけです。

しかしまた同時に、それぞれの個々の作品、例えば山口さんであると「ヴィトリース」といったような、52年に画廊で展覧会があったりするわけです。北代（省三）さんのモビールとともに動く造形というか。モビールの場合には、カルダーという作家がモビールの設計をやった。これも日本で見られたわけではないですが、写真などを通して、どういうものかというものがそれなりにあり、それに対して関心を抱き、北代さんがそのようにして作ったということを受け継がれていく道筋が見えるものに対して、山口さんの「ヴィトリース」は、必ずしもだれかのものを自分もやってみたというのではなくて、ある意味では非常に独創的な視点がそこにあります。

造形物が動くという流れとしては、キネティック・アートの系譜があるわけですが、そのあり方が、それを見る者が自分の視線を動かすことによって、あるいはまた身体自体を移動させることによって、その間にいわゆるモールガラスという波型のガラス、あるいはダイヤガラスなど、いろいろなガラスを入れることによって、その向こう側に置かれている造形の色彩や形が崩れたり、接合したりして、それが動く。どこがその絵の本当の絵かということではなくて、その視線の移動とともに繰り広げられる光景、あるいはまたそれを見ている連続した体験全体が作品であるということ自体が、考え方として非常に面白い。これは即映像ではないのだけれども、造形芸術の中に映像が組み込まれていく、あるいはそこに両者が接近するような、ある種の共通の関心の原理みたいなものがそこに芽生えていました。

僕などは、そういうものを見ながら、実験工房に対する関心を深めていくわけですが、まったくそれとは別個のところから、実際にいちばん最初に接触したのは、音楽評論家の秋山邦晴さんだったわけです。これは現代音楽自体がその時代にあまりやられる機会がなかったのですが、『プレイバック』という雑誌が

あって、そこで現代音楽のことを書いていまして、いつも非常にシャープで、とても関心を持って読んでいた、その書き手が秋山邦晴という人だったわけです。その人が中心になって現代音楽の研究會という、レコードを聴きながらいろいろなことをしゃべる会などをやっていて、そこに出掛けていって、秋山さんとの接触が始まったのです。詩人でもあり、非常に視野が広くて、いろいろな意味で意気投合できるところがたくさんありました。その秋山さんを知っていたことがあって、やがて先ほどご紹介にもあった実験工房と一緒に仕事をしてみたいというときに、秋山さんを通じて実験工房に具体的に話を持ち込んでいくといった一つの手づるができたわけです。

今言ったようなことはすべて私がまだ学生時代のことで、大学を卒業するときに、とりあえず、まずはやはり映画にしようと思って、映画を作る一つの具体的な準備を始めるわけです。しかし、私がいた大学は実技を教えることはなくて、理論ばかりをやっていたから、実際に映画というのは、いろいろな意味で広義な技術システムをそれなりに自分のものにしていかないと、作りたいといっても、どこからどう手をつけていいか分からない。そういうメディアを扱う扱い方の問題があると同時に、一つの社会制度として、その当時は映画を作るのは、いわゆる狭い意味で映画界という、非常に閉じた社会の中に入り込まないことには作れない。今はわりとインディーなというか、独立プロ的な作り方がいろいろな形で広がって、可能性を持っていますが、その当時はとにかく職人的な映画の世界に身を置かない限り、映画というメディアに接することもできない。観客と作り手は完全に二つに分離されている時代でした。

ですから、とにかくどこかに入り込んで、映画を作る技術をひととおり身に着ける必要がある。今にしてみれば、私は教える立場になっていますが、その当時、映画の実技を教えるのは、日大など本当に限られたところしかなかったのです。そこでの演出コースを卒業した学生と同じぐらいの前提を、映画の世界に入って1年か2年でマスターしてしまうという目標を立てて、何でもやらされる規模の会社といいますが、大きいところだと部品として機能する、ある部分だけしかやらないことになるし、あまりにも小さい会社だとやる映画の種類が非常に限定されて、体験が豊かに広がらないということがあったので、ちょうど中規模の100人ぐらいの会社だったと思いますけれども、そういうところに入りました。企画からでき上がりまで全部くっついてすべてやる、だんだんそれを積み重ねると覚えるという、仕事でないときもいろいろなフィルムをひもといて、映画の作られ方のようなものを、実際にそういうところから調べていくようなことがしやすい環境に入ったわけです。

そこで、JETROという海外にいろいろな商品を輸出したりしている、半分政府の下請け機関の一つだったと思いますが、そこでの日本自転車工業会というところで、日本の自転車のイメージを映画にしたいということになりました。あれこれと説明的な機能を宣伝することは要らないということで、そのような映画はそのころ日本にはあまりなかったわけですが、ナレーションもなく、つまり解説もなければ、人物がせりふを言うこともなく、言葉が一切ない。映像と音楽だけで展開していく、イメージのシ

ネポエムみたいなものを作ったらどうかということで、一つ企画を出したわけです。

それは一人の少年が—まだ戦後10年目の1955年なのですが、ちょうど朝鮮戦争の特需景気で、日本の産業がようやく戦争あとの状態から急速に成長を示しだすといった経済的な背景のうえに、将来に対する夢や願望が、妙に人々の生活意欲をかき立てるような時代に入りつつあった—そんな中で、少年が自転車にあこがれて、自転車に乗って広い宇宙へと駆け上がっていく、そんな夢を映画にしたような、10分ぐらいの短い映画を作ろうということで企画を立てたら、それは面白いのではないかといいことになってきたわけです。

でも、どうやってそういうものを作るのだということの中で、実験工房という、なかなか多ジャンルにわたる有能な若い才能が集まっているグループがあるので、その人たちとコラボレーションをしてやっていきたいという話をして、なぜかその企画が通ったわけです。そこから具体的に、先ほどの秋山さんを通して、実験工房に会いに行ったわけですが、そのとき出てきたのが、北代さんと山口さんでした。北代さんが少し年上で、兄貴分みたいな形で出てきました。山口さんはどちらかというと物静かなかたで、あまりしゃべらない。北代さんが一人でべらべらしゃべるようなところがあったのですが、その話の中で、それは絶対面白いからやりたいということになってきて、一緒にシナリオを書いて、もちろん美術を担当してもらってということで、何らかの意味で総合的にコラボレーションしながら作るということになりました。音楽は武満さんという若い作曲家がいるからということで、武満さんもまだ名前がそれほど知られていないところで、そういう意味ではみんな出だしのころでした。

そういう中で、一つ面白いと思ったのは、私はどちらかというところシュルレアリスムに対する関心を強めていたというか、美術との接点ではシュルレアリスムが非常に大きかったわけです。もちろん抽象系、構成主義系が嫌いだったわけではないけれども、自分としてはやはり現実の世界の中に体験しないような、本当に不思議で神秘的で驚きをいっばいはらんだ、非現実のイメージの豊かさに引かれるところがあって、映画というのはそういうものを表現するうえで、非常に向いているという確信があったわけです。しかしながら、映画は、必ずしも肉眼で物を見るレベルではない、心の中に描く、実際にはありえないようなイメージを作り出すという点では、そういう技術がほとんどまだなかったと言っていいわけで、その辺をどうやっていくのかということが一つ。

それから、これは話をする前からある程度作品などを見て分かっていたわけですが、山口さんや北代さんなどは、ある意味では構成主義の系譜というか、抽象造形のような系譜で作品を作られていた。もちろん型にはまって、ある枠に固執しているわけではないですが、どちらかというと体質的に抽象の世界を得意とする、あるいは考え方として、意味を持った、特に何らかの意味での文学的な、あるいはそういう意味での心情的な世界を意図的に切り捨てるようなところで作業をしてきていたお二人と、シュルレアリスムみたいな系譜に最も強い関心を持っていた私などが、その一つの映画の中でどのように共同でできるのかという問題がもう一つありました。

これは、戦前からずっとつながっている、ある意味では現代美術のテーマの一つでもあったわけです。抽象と幻想などという形で、それらの世界がいつも対照的に、ある対立を持った二つの基本的な流れとしてとらえられるところがあって、人によっては絶対的に一方を支持して、他方を否定する人もいたわけです。私などは50年前後に、岡本太郎や花田清輝の洗礼を受けていたので、そのあたりの対応のしかたが違っていました。

岡本さんは対極主義ということを言いまして、幻想と抽象ということについても、その対立物を対立物のまま激しくぶつけ合わせて、いわばあっちかこっちかということではない、緊張したままの一つの統合の姿を考える。自分の絵画においてもそういうところがあったと思いますが、そういう主張をされた岡本太郎画文集『アヴァンギャルド』という本があって、それに非常に強い影響を受けました。

花田清輝さんも『アヴァンギャルド芸術』という本が出て、54年だったと思いますが、ここでもやはり、どちらかというところ、そういう二つの異質なものの弁証法的な対立をポジティブにとらえるわけです。同心円の、つまり中心が一つの世界ではなくて、中心が二つある世界、そういう意味では楕円の世界のほうが豊かなのだということによって、焦点が二つあることによって、その二つの焦点の関係によって、非常に多様な世界がそこから生成されてくる。そういう意味では、そこに一元化して他を否定する、あるいはねじふせるというようなことではなくて、岡本さんの対極主義が花田さんに影響を及ぼしているところもあるわけですが、その対立を対立のまま統一していくという結論においては共通しているわけです。

僕などもやはり、そういう意味での楕円的な振幅性が、表現のイメージを非常に矛盾をはらんで豊かにしていこうということに期待をすることもあって、実験工房の人たちと一緒に仕事をするのがとても前向きにとらえられたし、お互いにそういう考え方で楽しく一緒にやっていったわけです。

しかし、とにかく抽象表現のような要素も含めて、やはりそれを映画にしていくなぎには非常に大変なレベルの映画技術が必要で、一般的にいうと、そういう夢のような世界の中で、いわゆる特撮といわれる技術を使わなければいけません。私も特撮の本などを読んで、そういうマジックの表現の原理についてはあれこれと考えるところがありましたが、現実の経験がないので、これはやはりそれなりの一流の人に伺って、できたらそのところにかかわってもらって、実際そこから吸収していきたいと思いました。たまたまその前の年に「ゴジラ」を撮り終えた東宝の円谷さんが日本の特撮界では第一人者ということでお願いにいったわけです。周りの人たちは「円谷さんがやってくれるわけがない」と言ったわけですが、お願いをしていろいろ話をしていたら、円谷さんがうんうんと言って聞いてくれて、「いいよ、やりましょう」ということになったのです。

後で考えてみると、ちょうど日本の映画の歴史の中でも、1955年あたりはモノクロームからカラーへと大きく変わろうとしていた。しかも日本の場合、富士フィルムが主体だったのですが、イーストマンカラーによるカラーの特撮は、劇映画の世界ではあまり経験的に蓄積されていなくて、まだ始まったばかりというところでした。円谷さんも次に「白夫人の妖恋」という幻想的な劇映

画を抱えていて、その技術的データがやはり欲しかったという点があったのではないかと思います。産業的には、いわゆる劇映画の世界よりも、そういう産業映画といわれる世界のほうが、映画にかけるお金がもう少し豊かだった時代です。短い作品にかなりお金をかけられたわけですから、いろいろな意味での実験的な経験をしていくうえでは非常に有効だったといえるわけです。

ともかく円谷さんはそれを引き受けて、やってくれました。もちろん現場はスタジオで僕らが動き回ってやるわけですが、それをフィルム上に合成したり、いろいろなことをしていく作業は、いかにも日本的といえば日本的なだけけれども、どこの会社でもそうですが、秘密主義です。特撮部門というのは同じ会社でも、例えば円谷さんの場合でいうと、東宝の特撮部は同じ東宝の人でも特撮の人しか入れないわけです。そういうところで仕事を進めるということもあって、打ち合わせは大体外でやっていました。しかし、だんだん仕事を進めていく中で、怖いもの知らずという点があって、「こんなふうにしてみたらどうなんでしょう」というようなことを、わりと僕がずかずか言ったりしました。円谷さんはミニチュアというか、縮小した実物そっくりの世界を人工的に作って、本物らしい造形を作り出すとか、そういうミニチュアの特撮を中心にやっていらっしゃっているのですが、もうちょっとオプティカル・プリンターなどの光学的な合成技術を使ったトリッキーなイメージの提案をして、採用されたりもしたんです。

そういう意見をいろいろ言っているうちに、円谷さんがわりと僕を気に入ってくれたのかどうか、映画が間もなく終わるころになって、「松本君、これが終わったらどうするんだ」という話をされまして、「よかったら東宝の特撮に来ないか」とおっしゃった。「いえいえ、僕は特撮をやろうということで映画をやっているのではないので」と言って、あくまでもやはり演出家としてやっていきたいと言うのに対して、円谷さんは、それは分かったと。しかし、その当時、映画界というのは人を採らないようになっていた時代なのです。採るとすると、ついでで裏から入る以外に入りようがない。「自分は今、東宝で発言力も強くなっているから、とにかく特撮から始めて、そのうちに演出のほうに移るという手も幾らでもあるのだから、とりあえず来たらどうだ」とおっしゃったのですが、映画に対して持っている一つの夢の部分がやはり違うわけですから、そこで下手に自分自身の選択を間違えると自分の思ってもみない方向へ進んでいってしまう、そういうことを恐れ、丁寧に断りさせていただいたことがエピソードとして思い出されたりもします。

とにかくそうやって作った作品が、武満さんの音楽も終えて、しばらくたったら、担当者のところでは通っていたものが、上のほうで、何かこれではだめだということが出たらしいのです。いろいろな理由については後で分かってきたのですが、一つは武満さんの音楽。これは鳥のさえずり声を素材にして、回転を落としたり、逆回ししたり、いろいろなことをしながら、それらを束ね合わせていくという技法によって作られた、ミュージック・コンクレートという、楽器を使わないで、現実の音を素材にして作り上げる音楽です。ピエール・アンリとかピエール・シェフェールという人たちが始めたそういう音楽がたまたま少し前にフランスを中心に話題になったことがあったのですが、そんな実験を武満さん独特の感性でやってみたいということに僕らも賛成して、

けっこう時間がかかるのだけれども、でき上がった、彼としては初期の、おそらく映画では最初のミュージック・コンクレートです。全編ミュージック・コンクレートだったのですが、それが訳が分からないという手を加えられたというか、ほかの楽器演奏による音楽などを含めて音楽の構成が変更された。ミュージック・コンクレートの部分も残ってはいるのですが、そういうふうに変更されたわけです。

それから画面上は、10分間だったものが2分ばかり増えていました。もともとは抽象的な宇宙空間のようなところをたくさんの女の人們たちが自転車でこいでいく中に少年が紛れ込んでいくというイメージで、あくまで空想上の表現だったものが、そこに富士山とか芦ノ湖の周りとか、そこらを自転車で走るという現実的な場面が付け加えられていることが後になって出てきたわけです。

これは、しばらく作品がどこへ行ってしまったのか分からない状態が続いていました。私もその会社を1958年には辞めていますので、どうなってしまったか分からずにいたのですが、その会社もつぶれて、1980年代になって、50年代のころを含む日本の前衛芸術を振り返る回顧展がヨーロッパで開かれることになって、ボンビドゥ・センターでやられた展覧会だったと思いますが、ぜひ探してほしいという連絡がありました。特に武満さんの初期の音楽ということも含めて大変珍しいし、実験工房のかかわりも含めて何とか探してほしいということで、僕も山口さんも秋山さんも必死になって探したのですが、結局出てこなかったのです。そういう意味では失われた映画と思われていたわけですが、先ほどの紹介のお話の中にもありましたように、去年になって、発掘したフィルムの中からこんなものがあったと言って、どうやらそれではないかという形で出てきて、去年の8月に国立近代美術館のフィルムセンターのプログラムの中で上映が行われたわけです。そのときに初めて、こんなものが入っていたという、先ほど言った形で改編された部分があったことを知ったわけです。

ただし、その映画は、タイトルも僕らが作ったときは「銀輪」という題名をつけているわけですが、「銀輪」ではなくなって、英語版の「Bicycle in Japan」という題名がついた作品で、同じところもあれば変わってしまっているところもあるというものでした。しかし本来のまったく同じ元のものが出てこない限り、それが何らかの意味で発掘されたフィルムとして意味を持つことも事実なわけです。そういうことが去年の8月にありました。いづれにしてもこの1955年の1本の映画が、実験工房、特に山口さんとの接点を作ったきっかけでした。

その後、山口さんはやはり映画に関心をお持ちのところもあって、60年代に作った作品の一つに、今度は美術として参加してもらった作品もあります。60年代の前半などで、いろいろなカテゴリーにわたってやった仕事の中に、やはり実験工房のメンバーがしょっちゅう顔を出すところもあって、61年に35ミリシネマスコープで「白い長い線の記録」という、これも言葉も何もない、ある種の実験的な作品ですが、これは音楽を実験工房の湯浅譲二さんにやってもらいました。また62年になると、東レのPR映画ですが、これもナレーションも言葉もないもので、砂漠にオブジェを置いたり、美術的な造形の部分がいろいろありましたので、山口さんにやっていただきました。これも音楽は湯浅譲二さんです。

それから、ほかのジャンル、ラジオドラマなどもやりまして、「黒い長い影の記録」というラジオドラマ、これは武満さんが音楽をやっています。これはそのままの形で残っているのが見つかったので聞こうと思えば聞けるわけですが、TBSで放送しました。

それから、1963年になりますと、「石の詩」という、これは素材は全部写真なのですが、動くイメージをそこから紡ぎ出すという意味では、非常に禁欲的なミニマルな世界で、そこから詩情豊かな一つのシネポエムの世界を立ち上げたといったような作品があります。これは秋山さんに、石をたたいたり、こすったりした素材の音からミュージック・コンクレートを作ってもらいました。これも非常に美しい音楽の世界です。そういうことで、何らかの意味で実験工房とのつながりはけっこうあったわけです。

しかし、一方で、実際に映像表現の実験性というのは、そういう企業との関係では限界があることをとても感じていました。60年前後を含めて、いちばん初めに日本の映画における実験性というか、実験映画という特定のジャンルを中心にしながら、映像表現の実験性を積み重ねていったうえで一つの歴史の流れが、今の「銀輪」などを含めて55年あたりから始まっていました。もう一つ「キネカリグラフ」という作品が、大辻清司さん、この人も後に実験工房なのですが、それとは別に「グラフィック集団」というのを作っていて、そこで、カメラで何かを撮影するのではなくて、フィルムに直接傷をつけたり、色を塗ったりするという形で上映する。これもカナダのマクラレンという作家がそういうことをしたものが日本で見られて、その刺激がそういう形で展開しているわけですが、その辺がとにかく日本では始まりでした。

言うならば、造形とか、音楽とか、詩とか、他のいろいろなジャンルでそれなりの表現活動を第一線でやっていた人たちが、映画に魅せられて、実験的な映画を作るということで生まれてくる系譜が、第1のグループとして挙げることができます。大体、瀧口さんや花田さんなどの理論や批評によって育てられたところもあるわけですが、ほかにも1960年代に入っすぐぐらいになります。実験室「ジュース」というグループができて、寺山修司や細江英公、谷川俊太郎という人たちが映画を作って発表する。そこら辺に、一つの詩人たちの実験的な、ある種の自己表現が見られたということも含めて、あと勅使河原宏や羽仁進という人たちが、「東京1958」という作品を共同制作したとか、ちょぼちょぼではあるけれども、そういう型にはまらない作品が作られる素地が作られていきました。

同時に、学生映画。これは日大の映画研究会がその当時主軸になっていますが、50年代の終わりから60年代頭にかけて、「釘と靴下の対話」「プーピー」あるいは「鎖陰」といったような、ダダイズム、シュルレアリスムを背景にしながら出てくる、そういう世界が学生映画に刺激を与えて、学生映画の中の先鋭な部分が実験映画に熱中して、一つの伝統を作るといったことに展開していくのが、第2の流れとしてあるわけです。

第3の流れというのもおかしいのですが、いわゆる8ミリのアマチュア映画が増えていく中で、非常に異質に突出した部分がアートの問題として絡んでくるわけです。代表する作家として、飯村隆彦がいます。それから、後には商業映画に転じていく大林宣彦も、当初はそういう実験映画から始めています。あと高林陽一というのが京都にいて、そういう人たちが8ミリ映画

で、商業映画の中では見られないような実験的な世界を作っていくという流れをつくってきました。そのあたりを一つのメインストリームとして、1960年代前半まで、日本での独特の自家製版としての実験映画の世界が、基礎作業として徐々に基盤を作っていたと言えます。

それをちょうど受け皿にするような形で、1960年代の半ばにアメリカから、50年代あたりからずっと始まっていて、話にだけは聞いていたアンダーグラウンド映画の世界、あるいはそういう呼び方で必ずしもすべて包括できるわけではないのですが、アメリカの実験映画の世界が日本にどっと紹介されるということが生じます。それとちょうど重なるようにして、先ほどいちばん最初に問題にしたような、ヨーロッパの第二次大戦以前のアヴァンギャルド・シネマが、やはり大挙して紹介されました。話に聞いているだけで、僕らは実際に見ていないものが多かったわけですが、それらが1年の中で幾つもの大きな上映のイベントを作って、若い世代にたいへんな刺激を与えました。

アメリカの実験映画は、その当時すでに第二次大戦後の芸術の動きが、アヴァンギャルドな動きということ、戦前のパリからニューヨークにもう中心が移っていたこともあって、アーティストたちはアメリカに何だかんだ行きたがる。行って新しい動向に接して、それをまた日本に紹介するということがありました。60年代の頭のほうでは、例えば秋山邦晴がニューヨークに行っていて、僕のところにも手紙をくれて、「おかしな映画を見たよ。二人の男が出てきて、お互いに髪の毛を切り合っている、それだけなんだよ。変な映画なんだ」「何それ?」というような話をしたことがあるのですが、それはウォーホルの「ヘアカット」という作品だったことがあとになって分かるわけです。アメリカのアンダーグラウンドな映画が、ストレートに日本の新世代をひきつけ始めたのです。

その前の世代というのは、ほかの絵をかいたり、詩を書いたりしていたような人たちが、映画って面白いということで映画にかかわってきたのに対して、まさにそういう新世代は、初めから現代アートとしての実験映画というメディアを選んでいくというような、それだけのすごい魅力を持った映画との出会いが日本の戦後史の中でそんな形であったし、それ以上のものがなかったのではないと思うくらい非常に強い影響力を持ったのです。

そういう意味では一つの時代自体が、未曾有の転換期を迎えようとしていた。60年代全体がそうだといえそうなのですが、特に60年代の後半に入ると、これは芸術の問題に限らず、政治的、思想的、文化的に、戦争後の総決算というとおかしいけれども、たまりにたまった古いしきたりの物の見方、感性、価値観、あるいはそれらによって作られたもろもろの制度といったものが、それを壊していかないと、もうほとんど窒息してしまう、何かしら壁に穴をぶち抜いて新鮮な空気を吸い込みたいというか、そういう破壊衝動にまでそれが高まって行って、時代を変えたい、変えてくれ、あるいは変えようというエネルギーが盛り上がっていく、それが1960年代の後半で、日本だけのことではない、むしろ世界中が第二次大戦後に共通して抱えていた問題が、お互いに共振しあう時代になっていたわけです。

皆さん、聞いたことがあると思いますが、1968年はパリ五月革命という言い方でよくいわれるわけですが、パリ大学ナンター

ル校で、それはたまたま学内の学園的な不満の爆発で始まるのだけれども、ある種の学園紛争が口火を切られて燃え上がった。そうすると、フランスはもちろんヨーロッパ全土にそれが燃え移っていきます。地球の反対側の日本なども、ちょうど70年安保を迎えていたこともあるのですが、お互いにそれが刺激になりあって、「そうだ、もうこんなことではたまらない」「もう嫌だ」といったような一つの意思表示の行動が、学生運動、労働運動を含めてあちこちで、それに対する抵抗の表現が非常に過激な形で爆発しました。そして、世界中がいわば燃えているといったような感じになっていきます。このピークが1968年から69年にかけてでした。

その辺と芸術上の変革への欲求というものが、根っこのところで一つの共通した文化的なパラダイムそのものの、つまりその枠組みのあり方自体をひっくり返そうとする精神、あるいはある種の文化的欲求、エネルギーなわけですが、それが爆発していくことと、新しい過激なまでの芸術表現に形をとって、それが噴出していくものが重なっていったのがそういう時代です。

それらの時代において、日本の中でも後になってそういうさまざまな大事な催しが開かれるわけです。例えば、今言った68年あたりの中でExpanded Cinemaという概念が生まれ、かつ広がっていきます。expandというのは、「広がる、拡張する」という意味で、拡張する映画、あるいは拡張映画という言い方でいわれた概念は、映画といえば映画なのだけれども、それはもはや映画という古典的な枠組みの中に収まらないような映画といえますか。映画の場合に、一つのプロジェクターによって1本のフィルムをかけて、縦に時間的に流れて、それがプロジェクターからスクリーンに映るといった表現の形式をとるものとして映画が定義づけられるとすれば、すでにそういう形の中に収まらないものですね。

これはいろいろなものが出てくるのですが、いちばん最初には、スクリーンというか像の単位が、そのように1プロジェクター・1スクリーンというのではなくて、複数のスクリーンの異なるイメージの横の関係といえますか、横の関係の意味やイメージが関連しあいながら展開する世界。そしてまた、物理的に時間軸を持っていますから、一つの像の前後関係といえますか、縦の関係といえますか、そういうものがもう一つ関連しながら展開する。したがって、縦横のイメージの輻輳した関係の中に物事が表現される。音にしても一つの音源の音だけではない。あちこちでもこっちでもといったことも含めて、それらが部分的に個々の要素として、映画のシステムを組み込んではいても、全体の稼働されている一つの装置システムとしては、映画というものの何かのバリエーションだけれども、「そこまで映画というか」というものが出てくるわけです。

その一つの発端になっていったものとして、草月アートセンターを中心に、いろいろなジャンルの前衛的な芸術が活発な活動を展開したのも60年代ですが、それを総括するかのごとく、いろいろなジャンルの作家たちが集まってあるイベントを行います。これは作品を提出してやることと同時に、今自分たちが向かいつつあるこの地殻変動というか、大きな変化は一体何か、その意味を認識しようというシンポジウムを開いたわけです。これは「Expose1968」という包括的な題名と、「なにかいってくれ、

いまさがす」という変な副題がついています。これはご承知かと思いますが、ベケットという劇作家の「ゴドーを待ちながら」という芝居があって、その中でエストラゴンとウラジミールという登場人物の二人が会話をしている中の一節を抜き出しているのです。

それはさておいて、その催しがたしか4～5日続くのですが、もう本当に超満員でしたが、そこで再びまた、今度は別々なやり方で、僕と山口さんは一緒にそこに参加するメンバーに選ばれているわけです。もう亡くなられましたが、美術評論家で東野芳明という人がいまして、東野さんが女装をして、現代芸術や文化についてちょっとパロディ風に物をしゃべる。これを生まれたばかりのビデオを使って、これはビデオといっても録画するのではなくて、カメラで撮影しているものを同時的にその会場に流す、つまり本人の東野さんが姿を現さないで、像としてまったく同時的に観客との間にコミュニケーションを交わすメディアとして、ビデオが使われているわけですが、そのビデオをやったのが山口さんでした。

僕はそのときに3台のプロジェクターによる作品を作りました。これは横に並べるのではなくて、2つ並べて、もう一つはその上にかぶせるという形で、3つの像を絡めていくのですが、これは秋山邦晴さんが音をやっています。簡単にいうと、僕の場合には、非常に過剰な情報の氾濫する時代に入ってきている。その情報は、フィルムのリニアな(線の)時間で表現できるようなものではなくて、縦横に同時に絡みながら展開する情報の生み出すイメージは、比喩的にいうと、新聞をめくると見出しがいつぱんにばばぱと目に飛び込んでくる、政治もあれば、社会欄もスポーツもあって、ともかく、まるでそこに直接つながらないような異次元の出来事が一挙に同時に飛び込むというようなことから出てくる、情報のある意味では過剰なせめぎあいといえますか。あるいは、それらが作るトータルな情報の動的なうごめきみたいなものが、時代の大きな変化やエネルギーをイメージとして非常に生々しく伝える。これを表現するあり方として、マルチプロジェクションというものをやってみたわけですが、日本で本格的なマルチプロジェクションはこれが初めてでした。

時代の雰囲気を感じていただくためにも、それはちょうど1968年という記憶すべき年なのですが、学生運動があり、ちょうどまたそのとき、僕は劇映画で「薔薇の葬列」という映画のシナリオを書いて、準備に入っていたこともあって、ゲイボーイたちが出てくるとか、いろいろなその時代の雰囲気と、本当に異質な情報がせめぎあって時代が変わっていくことを感じさせるような時代の記録、そういう意味での時代の表現ですね。そういう点では前衛記録映画といった言い方をしているものの一つの形かと思うのですが、これをちょっと見てもらおうと思います。

昔の草月会館の、ガウディみたいな建物があったのですが、そのホールで上映されました。

これからお見せするのは、すでにマルチの形に合成したものです。実際にはプロジェクターが3台あってやるのですが、1枚のDVDになったものです。

○DVD上映

今、最後に一斉に3つのスクリーンというか、3つの像がストップモーションになりましたけれども、実際にはその直後にぱっと止まったところでスイッチを入れると、舞台の袖に5つばかりの大型写真のフラッシュをセットしてシリーズにつないであつたものに電気が入って、一斉にぱっとけこう大きな音を立てるのですが、火と煙を吐いて、写真のマグネシウムのフラッシュがぱっと閃光を上げて終わるというパフォーマンスがありました。

時代が時代だったものですから、それこそ劇場でテロ行為が起きることだっておかしくないくらいの時代だったので、観客は一斉にどよめいて、いちばん前に並んでいた人たちなど、もう亡くなった評論家の植草甚一さんなどはいすから転げ落ちたりして、そのような光景を生み出すような騒然たる雰囲気も見られたわけです。時代の騒然としたようすもうかがえると思うのですが、言ってみればアートの枠組み自体が騒然として、既成の枠が壊れていく時代でもあったということですね。

実際に、次の年、69年には、日米「クロス・トーク/インターメディア」という、インターメディアという言葉が出てくる時代です。つまりインターメディアというのは今までの既成のメディアではない、これは拡張映画、Expanded Cinemaという言い方をしていたようなものから、さらに、いわば既成のメディアの間にあるものといった意味合いも含めて、複合されたり、あるいはそれらが連合して別なメディアになったりというような、インターメディアの世界。その中に映像があるといったようなもの、映像がないものも含めてですが、そういうものが混沌と交じり合うような表現の世界が、非常に強く出るような時代になっていったわけです。

アメリカ文化センターが主催した非常に大型のインターメディアの催しがあったのですが、原宿の今のNHKの前に国立競技場があります。丹下健三さんが設計した、屋根の吊り構造の変な形をした建物で、テレビでよく出るのでご存じでしょうけれども、あれの第2競技場という、一つの吊り構造になった小さいほうの建物です。小さいほうといっても、円形劇場的に坂になった、ぐるっと360度、下の床を取り巻く座席があって、それでも3000人ぐらい入る。これを3日間別のプログラムでやって、『美術手帖』などに載った記録によると、3日間でなんと1万人の観客が来て、ぎっしりだったと書いてあります。信じられないような話ですが、そういう場所でインターメディアの催しがありました。

そのときに僕は、円形劇場という、どこからでも見るということは、方向性をすでに持たないということでもあるわけですね。映画の場合などはやはり方向性を持っているわけですが、そういうものではない映像の世界というのはどういうことになるかということが一つと、何で映画は、テレビもそうですが、四角い形で平面のスクリーンなのだろうと。もちろん技術的には当然プロジェクターとスクリーンとの関係において、カメラにもあるように、いわゆる焦点深度というものがプロジェクターにもあって、その焦点深度のピントが合ったところで像を映さなければいけないという意味では平面になるということはあるかもしれないけれども、ほかの形、ほかの状態のスクリーンというものを考えることで、何か違う世界が生まれてくるというところに目を向けて、固定観念から自由に、スクリーンをどう変えるかという問題を出してみたわけです。

それで、直径4mぐらいのけこう大きいバルーンを20個作りました。これは篠原有司男さんに手伝ってもらって、学生などを動員して作ってくれたのですが、とにかく直径4mのバルーンが20個。そこにヘリウムを少し詰めて、重さもありますから、そんなにふわっと浮かないで、床から少し浮き上がる。最初の始動の力を加えてやると、それがずっと床の上を浮くようにしながら、ゆったりと移動して行って、ほかのバルーンにぶつかって、両方がはじかれる。それがまた隣のものにぶつかって、しょっちゅうあちこちでぶつかりながら、ブラウン運動のように半分宙を漂うわけです。それに周りから6台だったかな、プロジェクターで映像を映すのですが、ほかに10台ぐらいの舞台のカラー照明でぱっと光を当てたり、ずっと消していったり、色を変えたり、そういうものがあちやこちであるわけです。

その映像は、大きな目玉であつたり、唇であつたり、手であつたり、そういう意味では部分的に拡大したようなもので、シンプルなイメージであると同時に方向性をあまり感じさせない、どちらから見てもいいようなものが多いわけですが、そういうものが何台かでそこに投影されているときに、そのバルーンは漂いながらゆったり動いていますから、焦点深度を外れるとぼわっと像がぼけていくわけですね。あるいはまた、ぼけている状態の中からずっと動いていくと、そこにぱっと大きく目玉が浮かび上がるというように、浮かび上がっては、またぼけて消えていく。ぼけて消えていくときには、唇なら唇は、赤い光を当てたカラー照明の赤いライトとほとんど同じぐらいの感じになるので、そういうカラーライトと映像の境目がはっきりしなくなるような形で、あちでもこちでも像が現れては消えるというような状態が作られる。

そこに湯浅譲二さんの電子音楽の「アイコン」という音楽があるのですが、それが音像移動、空間に音がぱっと群をなして移動するような、体感する音楽といってもいいような電子音楽を流している。

そういう作品にしたのですが、これなどはどう見ても映画というものをかなりはみ出しているわけです。そしてまた、スクリーンとは何かといったことも一つの問題として問い詰めているといえますか、そういう意味では拡張映画の範囲で、映画の拡張という形で考えることもできるし、もはやこれは別な何か、インターメディアという形でそういういろいろなものが集められたわけです。そのようなことが映像表現の実験の中に幾つか極限的な形で現れてくるのが、1960年代の終わりだったということです。今のは69年の話です。

同じ69年に第9回の「現代日本美術展」という毎日新聞主催の展覧会があったのですが、そこで僕は一部屋与えられて、何かやれということだったので、小さな部屋を壁から天井から床から全部真っ白に塗ってもらって、天井に一つ装置をくっつけました。これは、そのセンターからずっとアームが伸びて、そのアームの先端にストロボを設置しています。ストロボが点滅しながら、そのアーム自体が部屋の内周を上下しながらぐるぐる回っていくのです。それで部屋の電気は消して、ストロボだけにします。人が一人入ってきたとすると、その人の影が、ストロボの光源とその人との関係で、わきの壁に大きい巨人のような影がそそり立ったり、床に小さい影が下に投影されたり、方向もこち、あっち

と、ばらばらに影がたくさんできるわけです。それから、光源と人物の距離の変化によって濃い影になったり、薄い影になったりします。濃い、薄い、大きい、小さいという影がたくさんできるわけです。歩くと、全体がざっと影の状態が変わります。

インタラクティブという言葉はもっと後になって出てくるのですが、観客がそのことに面白いなと気がついて、意識的に体を動かして動き回ると、影も一斉にざっと動いていって、影の森ができます。その影の森と観客の関係で、空間の影の森の中をさまようことになるわけです。そこにまた別の人が入ってくると、二人の作る影のデュエットで、それが友達だったらお互いにいろいろな動き方をやってみるとか。そういうことで、影の環境が作られる。Environmental Artといってもいいわけですが、光と影が作り出すという意味では、映像に接近している点があるけれども、映像ではないわけですね。プロジェクターによって何か投影されているわけでもない。そういう点では、名づけようもないインターメディアであるというしかないわけですが、とにかく映像というのは、一つは、実体としての物が鑑賞対象になるわけではないのです。そういう意味では、全部、非物質なわけです。言い換えると光と影が作り出す世界。そういう意味での虚像性が作り上げる世界なのだけれども、実質的な空間との関係で、実と虚の境目がはっきり分からなくなってくるということも含めて、とても不思議な魅力をはらんでいくわけです。

60年代の終わりには、映像という領域からの、映像からもうほとんどはみ出してしまうようなことも含めたある種の実験が、そういう意味では極限的なところまで、今僕が言ったような形ではない試みをやっている人もたくさんいるわけですから、そういうものを総合すると、非常に面白い光景が全体的に見られたと言ってもいいかと思えます。

こちらで大体僕がしゃべる年代記としては終わりのほうにきたわけですが、これらを継いで1970年の万博が行われる。これはすでに時間の前後関係が逆になっていますが、磯崎さんが何をしゃべられたか分かりませんが、前回に70年万博について、おそらくは環境という概念が生まれてくるわけだけれども、その辺のところはすでにお話しなさっていると思うので、そこについてほしいと思います。

僕は万博では、「テキスタイル・パビリオン(せんい館)」というところの総合ディレクターをやりました、どちらかというと、ある意味では意図的に脱近代のコンセプトを目立つようにしました。万博は全体にモダンを競ったわけですが、逆説的なパビリオンにしたわけです。横尾忠則君とか、あるいはネオダダにいた吉村益信君とか、音は秋山君、音楽は湯浅譲二とか、そういう意味では実験工房の人にも手伝ってもらったわけですが、それはそれで70年という時点の問題だし、その問題は省こうと思います。

一つはそういう形での展開と、たまたまこのあたりでビデオアートが生まれてきます。僕の場合は1968年にソニーが民生品として売り出したビデオを使って、そのビデオの像を電圧を操作してゆがめるというパフォーマンスを68年にやりました。時代を思わせると思うのですが、LSDという名前の地下の怪しげな場所が新宿にありまして、そこでパフォーマンスとしてやったわけです。それから、その一部を「薔薇の葬列」の劇映画の中で、ヒッピーたちがボレックスでそれを撮影しているといった場面を作

て、それを引用しました。

そこで、68年の時点で生まれたばかりのビデオがどんなだったかというのは、もう残っていないのです。僕のだけではなくて、その当時やった人のものはほとんどみんな残っていません。というのは、オープンリールのシステムで、今のようなカセットになっていないので、巻き取っていたものがみんなくっついてしまっただけで、残っているものはもうないと思います。僕のも全部ごわごわでだめなのだけれども、映画の中に引用して取り上げているので、映画の形で残ったわけです。ですから、そういう意味では貴重な、ああいうものだったのだということが一つは見えると思います。

ビデオとしては、今度は小林はくどうさんがビデオの話がされると思いますが、いわゆるポーターバックという白黒の本当に単純なものしか使えなかったわけですが、僕などはビデオの装置とは全然違う、別な光学装置を使って、NTSCのビデオ信号ではなくて、RGB信号で色を出して、これはビデオに収録できないためにフィルム上で保存するという形をとっていたものが、後にもう一度ビデオがカラーになってからビデオに変換したものが作品としては残っているわけですが、そんなことをしながら、ビデオの時代に入っていったということです。

大体これで小林さんの話に移ることができるかと思えます。

時間ですが、何か質問がありますでしょうか。

(司会) 非常に密度の高いお話、ありがとうございました。これはせつかくの機会ですから、どなたかご質問されたいかたがありましたら、ぜひ積極的にご質問されてはいいかでしょうか。どなたかいらっしゃいますか。

(Q1)「クロス・トーク/インターメディア」で、松本さんがやった作品の音楽のタイトルを教えてください。

(松本) 英語では「アイコン」ですが、曲の題名としては「アイコン」です。大変有名な曲で、湯浅譲二さんがNHKの電子音楽スタジオで作りました。多分CDで出ていると思います。

(Q2) Expanded Cinemaに興味があって、卒業制作でビデオ・インスタレーションを作ったのですが、そこをちょっと文献などで調べました。今メディアアートなどが学生ではけっこう盛んで、そういうものにすごく興味があって、みんなけっこうそういうインタラクティブな感じの作品を作る学生が多いのですが、私はインタラクティブな作品ではなくて、プロジェクター2台を使った作品を作りました。そのときのExpanded Cinemaの意義と、今、学生が興味のあるメディアアートやビデオ・インスタレーションというのは、まったく違う意味合いがあると思うのですが、現代におけるそういうプロジェクターを複数使った作品についてどう思われますか。いろいろあると思うので一概に言えないと思うのですが、周りを見ていて思ったのは、ちょっとインタラクティブな要素があれば、それなりの作品になるから格好がいいというか、それだけで終わっているような気がして、60年代のときのようなすごく前衛的な意思というか、新しいことをやっているというのはまったくくないと思うのです。そこをどう考えていらっしゃるかということ伺いたいのですが。

(松本) ビデオ・インストール一般といっても、いろいろなものがあるから言いにくいのですが、全体に見られる傾向は、技術システムがいろいろな形で多様な供給を前提にして、ある意味では非常に安直に作れる時代になっているので、意外とみんな画一的になってしまっていますね。工夫して、思わぬ世界の切り開き方をするとといったような技術と創造力の豊かな緊張関係のようなものが薄れている。言ってみれば、ごく日常化した道具になってしまっているわけです。その辺のところ、本当に新鮮な驚きを体験するようなケースがわりと少なくなってきた、「またか」というような感じが多くなってきていることは一つあります。

だから、インストールだからとか、あるいはインタラクティブだからということも一般化できないわけですよ。インタラクティブということも、ある種はやりになっているので、中にはすごく幼稚な、遊園地に行って遊ぶような参加型のというときの、ある種の参加性を型として引き出すためにお膳立てが作られているようなインタラクションというのは、驚きがないわけです。自分が行為的に参加することによってそこに世界が立ち上がっていくといったようなものも少ないわけです。ある種の決まった定型の反応が準備されているだけなのです。その点では、やはりもう、やや行き詰まってきているなという感じがします。

それから、インストール形式の場合に、インストールのシステムや形、あるいは機能が、前にそういうことをやられていないものを探そうとするから、みんな苦しくなっているという感じがします。例えば映画でいうと、一つのスクリーンの中に、同じ形式で異なる作品が無限に展開するわけです。異なる作品の異なり方は、まったく異質な世界で、まったくどうしようもない作品から本当に感動する作品まで幅がたくさん生まれてくるわけです。ところが、インストールの場合はそうはいきません。同じ形式のものだと、だれかがもう前にやっているのではないかと。だから、そこに組み込まれているモニターの像が変わっても、それは全体のシステムや全体のコンセプトが一つの枠の中にくられてしまうようなものだと、だれかのまねをしている、あるいは、だれかと同じようなもの、こんなものはもうやっているということで評価されない。だから、それをことさら別な形を探すというところにみんな苦勞して、実際に映像なら映像を組み込んだインストールとしての創造レベルでの追究がすごく弱いのです。その辺が、何でも見ているわけではないけれども、かなりだめだなというところがあります。

それから美術の領域では、映像がはやっていますよね。横浜トリエンナーレなんかは、映像抜きにはないというような。でも、その映像が、「いやー、見事」というのが少ないです。ちょっとはやりなのですよ。その意味では、一般論でいうのはちょっと大ざっぱすぎるかと思いますが、質問の対象が何かに絞られていればもっと具体的に言えるかもしれないけれども、そういうことです。いいですか。

(司会) よろしいですか。どうもありがとうございました。

まつもと としお (映像作家)

メディア・アートの展開：「ビデオ・ひろば」とその後

小林はくどう

神奈川県立近代美術館、葉山

平成18年3月26日(日)

皆さん、こんにちは。小林はくどうです。よろしく。山口先生のお名前を初めて知ったのは小5の時です。でこぼこの床をクレヨンなどで擦ると模様が生じる方法をフロッタージュというのですが、美術の教諭が作家として山口勝弘の名前を挙げていたのを思い出します。山口勝弘先生とのお付き合いは1969年頃からです。ひそかに「ひげ勝さん」と呼んでいました。立派な髭をはやされていて、最初は仲間内で「山勝さん」と言っていたのですが、いつの間にか一緒に飲んだ勢いで「ひげ勝さん」と呼ぶようになりました。先週、この会場で久しぶりにお会いしました。

私の住んでいるところは東京の多摩ニュータウンというところですが、山口先生の講演をじっくり聴こうと思い、車で朝早く出たのですが、週末、3月の道路工事などによる渋滞に巻き込まれ、なんと会場に着いたのはもう3時でした。残念ながら講演はほとんど聴けなかったのですが、久しぶりに先生と握手することができました。今日は万が一遅れたら大変だということで、電車で来ました。電車は速いですね。

今日は私のペースでやらせていただきたいと思います。映像資料が、DVDやVHS、DVなどいろいろあったのですが、昨夜準備しているときに勢いで全部1本にまとめてしまいました。レジュメを今朝の7時ぐらいから作ったのですが、間違っているところが幾つかありますので訂正ください。

このメディア・アートの歴史を語ろうとすると、60年代はこうであって、70年代、80年代、90年代、今21世紀に入って、これからこのような展望であるという、それはそれなりにお話はできるのですが、何かあまり私のペースではないなというところから、私流にやらせていただきたいと思います。そんなところで、山口先生とはちょっと方向が違うところがあるかもしれません。

プロフィールの最初ですが、私は1967年に多摩美術大学の油絵専攻を卒業いたしました。1999年に鎌倉近代美術館で展覧会をなさった斎藤義重さんという方、この先生に学生時代学びました。彼の個展などでは制作助手もいたしました。彼の作品というのは、例えばクレーンの形のもをハンガーのようにパネルに引っかけたり、会場に合わせていろいろな大きさの真っ黒に塗られた材木を組み立てるような作品を発表して評価されています。会場によって構成を変える、つまり自己完結しない作品というのが斎藤義重先生の考え方の基本になっているようなところがあります。そういうことが知らず知らずに私に影響を与えたところがあるかと思っています。

もう一つは、1960年代というのはテレビが急激に普及した時代です。1953年にテレビ放送がスタートしたのですが、最初は電気紙芝居と呼ばれていて、モノクロだし映画と比べるとニュースを除けば安っぽいものでした。それがビデオが登場するようになり、次第にしっかり作るようになります。コマーシャルもお金をかけるようになり、次第にテレビが生活の中で市民権を持つようになってきたという背景があります。

マクルーハンという人がテレビの哲学を1960年代の終わりぐらいに発表します。翻訳され、テレビの普及とともに、すごく驚くぐらい当時はその考え方が流行りました。メディアの分類もホットメディアとクールメディアなど興味深いものでした。プロダクトという言葉がありますね。製品を大量につくろうとするプロダクトの考え方は安く製品が手に入りますね。これに対してプロセスという考え方があるというのは、私にとって興味深いことでした。例えば、「本」があります。本を出版するというのがプロダクトという考え方です。1冊の本を人に差し上げるために作りたいのですが、そのためには何百冊か何千冊を作るという産業の前提で、作ったうえで1冊役立つことになります。せっかく完成しても手直しが必要になると、もう一度やり直さなければなりません。ところが1960年代の中ぐらいに、コピー機のゼロックスというものがアメリカから日本に入ってきました。ちょうど私が学生の頃だったのですが、それまでは授業でも一所懸命友達のノートを写したりしていたのが、簡単にコピーができるようになったのです。つまり、必要な情報は1部コピーするだけで済む時代になってきたのです。それはまさしく物事の流れのプロセスなのではないかという考え方です。プロダクトとプロセス、そんなことも、私の中ではビデオなどに興味を持ち出す時代として影響があったかと思うところがあります。

私は絵画を専攻にしていたのですが、絵画からどんどんはみ出していったのです。壁画のようにサイズが巨大なものに挑戦したり、平面から立体になり、次第に動く彫刻を作り出し、レジュメのところにありますが、「はくどうマシン」と名付けたものを発表します。23歳ぐらいのころです。これが評価されまして、最後は大阪万博で高さが8mぐらいの大きさのものまで作りました。発想としてはジャンクを使ってイメージを変えたいこと、それから青虫がさなぎになって、いつの間にかきれいな蝶になってしまう、というような少しずつ変身する、生物用語で完全変態することに関心がありました。そういうものに小さいときからあこがれているところがあって、自分も装置で作れないかと思いついて、夜は電気学校に通ったりして、次第に作り始めます。どんなものかという、屈伸運動する機械仕掛けの装置をグリー

ンのシートで包み込んだものです。ただ、その動きが少しランダムで何か生き物みたいな変な動きをしているので、見ようによってはすごくセクシュアルだし、見ようによっては非常にユーモラスに怪獣的に見えたり、何かいろいろ感じる場所があるということで話題になったことがあります。

「はくどうマシン」を20台ぐらい作ったかもしれません。小さい物は手のひらに乗るぐらいのサイズのものまで考えて作りまして、発表しましたけれども、どんどん作っていくと、いつの間にか自分がどこかで飽きているところに気付いたのです。飽きているというのは、つまり造形的に、性能的により優れたロボットを作るみたいな感覚になっていっているのではないかと、僕はそういうものを目指しているのではないというところがあったと思います。

幸いなことに1970年の「大阪万博」では24歳ぐらいで4つぐらい仕事をやりました。ここで講演された磯崎新さんが設計されたロボットを使ってお祭り広場の演出も担当しました。大阪万博の三井館に私の作品が出展されることになり、三井館のプロデューサーの山口勝弘先生とも知り合いました。また万博美術館では最先端の芸術活動として住宅を作品化したグループの一員となりました。

そういった中で、E.A.T.というニューヨークにある組織があります。これはExperiments in Art and Technology、芸術と科学の実験というのでしょうか。ベルという会社がありまして、その主任研究員だったビリー・クルーヴァーという人が主催して、60年代中ごろからラウシェンバークやマース・カニングハムなど、いろいろなアーティストと組んで、芸術活動を世界で展開していました。彼らがペプシ館を担当していました。メンバーだった中谷美二子を通して私もかかわるようになりました。

そのときにやったのが、1971年ですが、テレックス・ゲーム(テレックス・プロジェクト)というものです。テレックスを知っている人はこの中にいますか。簡単にいうと、キーボードで英語のアルファベットを打ち込むと、テープに丸い穴がいっぱい開くのです。その情報が例えばアメリカだったらアメリカに送られて、向こうでもテレックスという装置を通して、それで今度英文化するというものです。現在のパソコンを使ったインターネットから比べると非常に原始的原始みたいなものですが、当時はビジネス文書のやり取りに使われていました。それを使ってゲームをしようという企画がありました。それはスウェーデンのストックホルム近代美術館の催しで、グローバルなゲームをしようと考えたのがEATです。

1871年にパリ・コムニオンというものがありました。それが現実に実現できた唯一のユートピアだという考え方が、ヨーロッパの中にはあるようです。その100年祭ということで企画されました。題して「ユートピア&ヴィジョン展」です。内容はパリ・コムニオンの展覧会など、いろいろあったのですが、未来のユートピアということで、テレックスを使って4つの都市(ストックホルム、東京、ニューヨーク、ボンベイ)の市民の情報を交換しようとなったのです。私は東京ステーションで中谷美二子さん、皆さんご存じですか、霧で彫刻をお作りになっている人がいて、またこれからお話ししますが、ビデオ広場を一緒にやってこられた人です。中谷さん、それから都市計画家の森岡侑士さんと組んでやりました。

どのようにやったかという、1971年の7月25日ぐらいから8月25日ぐらいの1カ月間ですが、有楽町のソニービルにゼロックスのショールーム兼ギャラリーがありました。そこをお借りして、そこにテレックスを持ち込んで、海外から来た質問をパネルに貼って、来場された人を書いてもらったり、その場所から日本全国に電話をかけて情報を集めるということです。例えばインドから「10年後、映画はどうなっているか」という質問が来るわけです。TVの勢いに押されて映画が次第に沈みかけていた時代だったので、日本の市民は映画に対してそれほど情熱は持っていなかったと思うのですが、インドはハリウッドよりもはるかに映画が作られています。年間1000本以上作られている世界一の映画社会なのです。だから、ものすごく映画に関心があります。そうすると、その「10年後にどうなっているか」ということの解答は簡単には言えません。でも、自分の立場で回答を発言することができるわけです。ということで、10人ぐらいの意見、10とおりぐらいの答え方を集めまして、実際には一つの質問に50ぐらい集まるのですが、それを10ぐらい選んで、夕方相手がボンベイならボンベイに返すというやり方です。それで、ストックホルム、東京、ニューヨーク、ボンベイの4つ、これを1カ月間ずっとQ&Aのキャッチボールを続けたのです。

自分が夕方ソニービルのオフィスを出て家に帰ります。朝行くと、夕方送った質問に対して、二つぐらいの都市からもう答えが返ってきているのです。日本が夜の時、他の都市は確実に働いているのです。つまり地球は丸いのだと本当に実感として分かりました。ゲームなのですが、Q&Aの連句をし続けると、これはテレックスのテープみたいなもので、だんだん地球をぐるぐる巻きにしている糸のようなものなのだとして理解するところがありました。このプロジェクトは世界で最初のネットワーク・アートだと思っています。絵画や彫刻のようなものづくりとは違った情報のコミュニケーション彫刻が可能なのではないかと考えるようになりました。

「はくどうマシン」を作っていたのですが、そんなことでマシンはあまり興味がなくなってしまうところがあります。1971年横浜で「今日の作家展」というものがありまして、そこに前年活躍したということで選ばれたのですが、マシンは出したいということで、においの装置作品を出しました。万博のお祭り広場でロボットの演出をする際に知ったのですが、人工的なにおいというのを作っている工場が当時日本に幾つかありまして、コーヒーのにおいとか、バナナのにおいとか、全部人工的に作っているわけです。それで薬品を調合して「はくどうのにおい」という私が考えたにおいを開発して、それを三つぐらい装置として出品したのですが、失敗でした。バナナなどと違って未知のにおいというのはイメージを持たないのです。それから、何か知的につながっていかない。つまり、想像としてつながっていかない。基準は好き嫌いです。しかもにおいを強くすると、観客に大変申し訳なかったのですが、やはり気分が悪くなるのです。においの粒子が付いた鼻の中をそうじするような装置みたいなものを考えないとだめだと思いつきました。

たまたま1970年デパートの改装設計をした際、サテライトの

タジオも担当しました。前からビデオというものに興味を持っていたのです。1965年に日本では小型ビデオが発売になっています。べらぼうに高いものですが、オープンリールで、故障も多く、それが少しずつ小型化、軽量化へ改良されていったという時代です。

1971年の暮れに、カナダのバンクーバーから、ビデオ作家のマイケル・ゴールドバーグさんが日本にやってきました。カナダというのは60年代の終わりぐらいからケーブルテレビとビデオが大変盛んな国だったのです。それはどうしてかというと、北のほうはツンドラなどの厳寒の地なので、カナダの国民の大半はアメリカとの国境沿いで生活をしています。バンクーバー、それから、オタワ、モントリオールなど大都市は国境沿いにあるのです。カナダ政府はアメリカとは違う独自の文化を作ろうとしていたのですが、一般市民は高いアンテナを立てればアメリカのテレビが見られてしまう。そんなことで、政府はケーブルテレビで国境沿いにずっと横に線を走らせてしまったのです。今カナダへ行ってもそうだと思いますが、たくさんのチャンネルがありますが、日本などとは違い、全国各都市のテレビが見られるということです。例えば私たちは今、逗子にいますが、札幌のテレビが見られるとか、沖縄のテレビが見られるとか。僕は大学が滋賀県ですが、滋賀のテレビが見られる。そのような多重構造になっているところがあります。

しかし、マイケルさんの話によれば、テレビチャンネルが増えても、カナダは人口が少ないですから作り手が足りなく、ほかのジャンルのアーティストたちがビデオによる映像制作を始めるようになったといいます。また多民族、新生国家ですから新しいコミュニケーションメディアとしてコミュニティ作りにビデオが使われ始めたといいます。彼らが使っている機材の大半がSONY、JVCなど日本メーカーの機材であるということで、さぞかし日本ではいろいろな活動をやっているだろうと期待して、マイケルさんはカナダの奨学金をもらって日本へやってきたのです。ところが、日本では1970年ごろ、アーティストでビデオ制作している人は一握りでした。難視聴対策のケーブルテレビもありましたが、まだそんなに進んでいるわけではありません。学校や企業の教育メディアとして、一部使われていた程度でした。そんなことで、たまたま「ビデオ・ひろば」のメンバーたちが、日本では最初のビデオの作り手になってしまったということです。

この写真は山口勝弘展のカタログに出ていたものです。これが1972年2月マイケル・ゴールドバーグ来日を記念に最初にやった展覧会です。「ビデオコミュニケーション/ Do It Yourself Kit」です。まだ誰もビデオをやったことがなかったのです。マイケルさんはたくさんのカナダのビデオテープをお土産に持ってきました。それらを中谷美二子さんの自宅で見ているうちに、はっきりいうと、「これだったら私にも作れる」みたいな感じでした。そんなことで、すぐやる気になって、みんなでそれぞれ作品を作ろうではないかとなりました。ただし機材がとても高いので、これはSONYと交渉して、機材を借りることになり、たしか3セットぐらいお借りして、それで発表会をやっしまおうということで、初めて作った作品で発表会をしてしまったということです。集まったメンバーは山口勝弘、一柳慧、東野芳明、中谷美二子、かわなかのぶひろ、松本俊夫、宮井隆郎、小林はくどうなどです。

(以下映像併用)

発表会の会場はソニービルの3階だったかと思います。カナダのアーティスト作品と、日本側作品の上映で、当時はビデオプロジェクターというものがありませんので、マルチにモニターを並べて、そこで上映を行いました。下のほうに作者とタイトルが書いてあります。それをいろいろプログラム式でやるということです。

これは山口勝弘先生がカメラを持っていて、私が反対側で写される立場にいます。山口先生のライブ作品で、カメラ画像が会場の全モニターに映し出されます。この後私がカメラを受け取り、山口先生が食べている表情を撮影しています。

僕の展覧会のビデオがありますので、それを見てください。1990年ですが、大阪のキリンプラザでやった展覧会です。「はくどうのビデオジャングル」というタイトルです。ちょうどこのとき、大阪で花の博覧会が開かれていまして、私は三菱未来館での巨大な球形スクリーンの映像をやっていたのですが、そのときに同時期開催したものです。

この映像は「はくどうのビデオジャングル」がNHKのニュースで取り上げられたものです。ちょっと「はくどうマシン」のにおいがするのですが、まだ私の顔も若いですね。

福島県に友達がいて、1972年6月でした。その友達の家にメーカーから借りたビデオ機材を担いで訪ねたのです。彼の父親が亡くなって四十九日の法事で湿っぽい雰囲気だったので、親戚の人が30人ぐらいいまして、「あなたが持っているこの機材は何ですか」と。「これはビデオです」と。当時はビデオという言葉は知られていました。ビデオというのはテレビ局にある、相撲や野球の瞬間を撮影して、それを再生する量2枚ぐらいの大きさの大掛かりな装置だということは田舎でも知っていました。それがこの小さな、小さくても10キロぐらいありますから今から見ればすごく大きいのですが、こんな小さい物だというのはうそだと、幾ら説明しても駄目なので、ビデオカメラとレコーダーをその家の茶の間のテレビにつなぎました。

そうしたら、親戚の叔父さん、叔母さん30人ぐらいのうちの15人ぐらいが、今でも覚えていますが、電話に殺到したのです。自宅などに電話をかけて「自分が今、全国ネットのテレビで映っているから、すぐ見ろ」と。つまり家庭のテレビというのは、高いお金を出して買ったにもかかわらず、テレビ局から預かっているようなものだ。ですから、木調の鍵つきのテレビとか、そんなものがあつた時代です。そんなときに、「自分が映っているのに、何で自分の家のテレビには映っていないのか」「あそこの電器屋から買ったのはトラブルか」といろいろな話に発展していったのですが、でも違う、ここでしか見えないのだ。つまりテレビという言葉とビデオという言葉、これはちゃんとお話ししておきますけれども、テレビというのはテレビジョン、遠くを映すのがテレビです。それに対してビデオというのはギリシャ語らしいですが、近くを映すというのがビデオの語源です。

我家がテレビに写るといのは大変な出来事で、そのあとお酒が入って宴会になってしまい、20分テープ1本で、ビデオを撮ったり、再生したり、また撮ってくれ、再生、それを延々と3時

間も4時間もやってしまったのですが、その中で、私にとって衝撃だったのは彼の叔父さんのことです。彼は初対面の私に挨拶ができないような、内気というか、自閉症のような人でした。無言で部屋の隅でこのビデオパーティをじっと睨みつけていたのですが、「自分もやりたい」というようにカメラの前に仁王立ちになり、下手な歌をたくさん歌って、再生された自分の姿を懸命に見ていました。次の日からその叔父さんは快活になり、すごく性格が変わってしまったそうです。後日友達から手紙を頂いたのですが、消し忘れのビデオテープを再生してみたら、はっきりいえば、さえない中年の男性が下手な歌を歌っている。また、カメラも暗がりです。撮っていますからうまく映っていない。この撮りっぱなしの映像は一般には作品とはいえません。しかしこの撮ったり、再生したりするビデオ回路自体が大きな意味があるのではないかと考えるようになったのです。

そうしたときに、私は彫刻を作ったり、絵をかいたり、版画を作ったりしていますが、そうすると完成品とは何なのか。作品とは何なのか。つまり、この撮ったり見せたりすることが作品としてありえるのではないかと、かつてに思い始めたのです。そこら辺が私の興味がビデオに入っていくということです。

今からお見せするのは「Lapse Communication」という作品です。観客参加の電報ゲームに近いようなものですが、最初にあるしぐさをしたものをビデオで撮ります。そして、2番めの人に前の人のビデオを1度だけ見せます。その後記憶のなかで、同じ動作をすぐやっていただきます。それをまたビデオに撮る。ということで、前の人のビデオを次の人に見せて、同じ動作をするというものです。少しずつ伝達がずれていくこと、これが結構面白いのです。

1974年の東京ビエンナーレというのがありまして、ここに招待されて、これは350人ぐらい収録したかと思いますが、どんどん変わっていくのです。

1974年に学校で教えてやったものがあります。僕はこれがけっこう好きなので、長く時間がかかるので早回し的にしてありますが、ちょっと見てください。

○映像

これが2人めです。わりと正確かなと思うのですが。今、始める前に彼が頭をかきましたね。ああいう何気ないしぐさが実は伝承されていくのです。

けっこうこの人は自己主張が強いですね。

あのまくってしまったことが、これから影響してきます。

この人はスカートをめくるわけにいかないのです。

この男の子は非常にデジタル的に…。

20代前半の学生ばかりなので、同じようなしぐさになってしまっているのですが、それでも忠実にやってくれているかと思えます。これが年配の人が入ったり、子供が入ったり、おばさんが

入ったりすると、また相当違ってどんどんいきます。大体80人ぐらいやると、必ず戦争みたいにパニックを起こす人がいます。

しぐさには意識をしたしぐさ、それから無意識のしぐさがあることに気がきます。次の人から見ると、すべて同じ情報で、キャラクター、スピードなどによって解釈の意味を違えたり、あいまいな動作の情報はあつという間に消えたりします。伝達の時間軸が見えることは興味深いことです。

このレジメには書いていませんでしたが、ビデオ・アートをいちばん最初に始めた人は、ナムジュン・パイクという韓国の人です。今年の1月29日に残念ながら亡くなってしまいました。彼は高校生のときに日本にやってきたのです。朝鮮動乱がありまして、それで家族ぐるみで逃げてきたのかと思います。最初は鎌倉に住んでいたそうですが、東大の文学部に入学し音楽美学を専攻されていました。卒業後、ドイツのフルクサスで現代音楽をもっと身に着けようと、ケルン大学などに在籍しながら、フルクサスで活動をし続けてきました。

そして、1963年に西ドイツの画廊での発表です。テレビを使って発表しましたのです。皆さんは、消磁器というものは知っていますか。正直者のショウジキではなくて、磁石です。強力な磁石をテレビのブラウン管に、これは液晶だとどうなるかちょっと分かりませんが、ブラウン管の画面をなでると磁場が狂い、色が変わり、画面がぐにゃっとします。それをそのまま収録すると不思議な色と形の映像になっているというようなことです。パイクさんはすでに1969年ぐらいに、阿部さんというTBSの技術者だった人と組んで、パイク・アベ・シンセサイザーというものを開発していきます。

これはドイツのビデオですが、パイクさんの仕事が変わりと簡単に見られるので、ちょっと見てください。

○映像

受像器を使ってロボットを組み立てていくというのは、晩年けっこう作品として作っていらっしゃいます。

これは幾つかの国をつないで、ネットワーク・アートを1980年代からやり出しているのです。これはたしかソウルオリンピックと連結していたと思います。

この「TVガーデン」というのは、日本でも1984年、都の美術館で大々的に発表されています。

改めてパイクさんのこの仕事を見てみると、例えばちらっと出てくるのですが、ヨーロッパ・スタイルのダンスシーンが出てきて、今度はその次に、韓国であったり、あるいはアジアの踊り・音楽が出てくる。つまりそれが対比的に出てくるのです。これが今ヨーロッパ・スタイルです。

彼はパフォーマンスも随分やっていて、例えばバイオリンを床にたたきつけて壊したり、あるいはピアノをのこぎりで引いてしまうようなことをやります。それは東西の壁を、概念を壊してし

まいたいというねらいがすごくあるなど、改めて気づきます。

1990年になって、彼が驚いたと言っているのですが、それは1974年ぐらいに彼はロックフェラー財団にプレゼンテーションをしたのです。「スーパーハイウェイ」、つまりケーブルをつないで情報の高速道路を作ってしまうのではないかと。それは無視されたのですが、いつの間にかアメリカ政府はそれを実現しようということで、プレゼンテーションです。「これはおれのアイデアだ」ということで、1994年ぐらいにニューヨーク中で「スーパーハイウェイ」の展示会をやっていました。たまたま私も見ました。

世の中に対してのねらいは、何かそこら辺ではないかと思えます。しかし、一方では非常にアイデアに富んでいまして、ジョークとも取れるようなコンセプト、いろいろな作品をそれで作っているのです。僕が好きなのは、「月は世界最初のテレビだった」というタイトルの作品です。10個ぐらいのモニターに、満月から新月にかけてのお月さんが映っているだけなのですが、それは宇宙の輪回みたいなのがすごく感じられる、いい作品です。

女性が今映っていますが、これはチェリストのシャロット・ムーアマンという人です。この人が乳房に小さなブラウン管をつけたりして、日本では、アートとしてよりも、週刊誌のグラビアなどで取り上げられたりしたのが最初だったかと思えます。

彼が日本に来ているというのでお会いしたのが、1974年だったかと思えます。NHKのスタジオで初めてお会いしました。それは現代音楽家ジョン・ケージという人のビデオをモニターに映して、それを写真に撮っているという作業なのです。2日かけてしていました。それを基に、オリジナルの花札にしようという仕事だったのです。そのブラウン管を最終的にはシルク・スクリーンにするのです。作業としてはブラウン管を見ながらオープンリールビデオを進めたり遅らせたりして、次第にだんだん高揚していくのです。それは何かパフォーマンスというか、演奏を見ているような気分で、すごく楽しかったです。彼は音楽家だなどと感動してしまいました。そして、夜は僕が月に1回ぐらい上映会をやっているライブハウスで一緒に食事をしました。それが彼との最初の出会だったかと思えます。

バイクさんについて一つだけ申し上げますと、アーティストがやっている仕事というのは、世の中にすぐにイコールにはならないけれども、世の中に次の時代を予感させるものであると。そういうメッセージが必ず入っているのだと。もう一つは、アーティストのジョークというのですか、その試みというのですか、それがいかにおかしいか、いかに面白いかでした。「それが重なるといい仕事になるんだよ」みたいなことを、赤坂で一緒にりんごをかじりながら彼が言ってくれたことを思い出します。

それでは、次にいきましょう。

○映像

先ほどソニービルでやった展示会ですが、これは中谷美二子さんの作品です(水俣病を告発する会 テント村ビデオ日記)。私も共同制作者として入っています。東京駅のチツソ本社前に、患者のひとと支援の学生たちが座り込みを1年半ぐらいしていたで

しょうか。その水俣の問題を映像化しようと。それを取材したものをすぐ編集してオープンにしようというような企画で、私もかかわりました。

ビデオカメラが入っているの、これは片方が学生です。片方がガードマンなのですが、このガードマンの人たちも熊本の水俣から来ているという事実には驚きました。ある朝、小競り合いなどがありました。そうすると、2台のカメラで撮っているのだと思うのですが、1台のカメラは学生のほうが先に手を出している。片方はガードマンのほうが先みたい状態です。この後編集作業に入ったのですが、編集というのはいかに難しいかということが分かりました。抜粋なのですが、両方交互に見せたということです。

彼女のコンセプトは撮ったビデオを夕方には編集して、被写体の人たちに見せる。彼ら学生たちは得々としているというようなことですか。つまり撮りっぱなしではなくて、取材をするのではなくて、必ず見せることでキャッチボールをしようと。そこら辺がビデオ・コミュニケーションの極意なのではないかと、「ビデオひろば」のメンバーは考えるようになったということです。

妻の声が入っていますね。一度止めてください。

私は結婚いたしまして、東京都下の国立に住むようになります。住み出したときに、たまたま障害者の人たちを3カ月撮影することになったのです。そうすると、そのことがきっかけになって、町中の人たちが議論をするようになった。コミュニティを活性化する方法としてビデオを使えないだろうかという提案が、行政のほうから出てきたのです。「では、3日ほど時間を」ということで企画書を考えて提案しました。そうしたら、1978年3月でしたが、市議会で可決してしまったのです。どういう条例かという、小林はくどうが、わが町国立を撮影したものを、市内に住む主婦たち15人のコミュニティ委員が自宅や集会所などいろいろな市内各所で見せることによって、コミュニティを活発にしていきたいと思いますというようなことです。1993年まで国立にいました。全部で160何本ぐらいだったか、ちょっと忘れちゃったけれども、たくさんのビデオを私は作っていきました。

ちょっと編集がおかしいのですが、もう少し早送りしていただけますか。

このごみ問題を15回ぐらい撮影しているのですが、ここら辺をちょっと見せてください。

最初のほうは飛ばしてしまったのですが、清掃工場の近くにお住まいの主婦たちが、いかに臭いかという問題を私のほうに言ってきたので、それがきっかけだったのですが、ただ、ごみの分別をちゃんとしようとしても、簡単にはいかないのですね。

日本の時代としては、ちょうど従来のごみからビニール類が急激に増えてきた時代です。

ちょっと画面に映っていないのですが、こちら側にごみの担当者がいます。こういった清掃工場に行くと、分別はきちんと守られていないという現実が分かるわけです。

多分、現代の清掃工場だと平気でしようけれども、こういう小

さな市がやっているレベルだと、クリーンカーはとんでもない状態になっています。

燃えないごみをよその市の森の中に運んでいるのです。そうすると、機械ではなくて手でやっていたのですね。これをやっているのは零細の民間の会社ですが、パートのおばさんたち、主婦たちを使ってやっているわけです。

こういう働いている主婦たちも、怒りをぶつけようがないから、僕に向かってくるわけです。

今、日本では再利用が8割ぐらい進んでいて、世界でトップのようです。まだこのころは、国立市は3割いっていなかったのではないのでしょうか。

これは東京都です。昔は夢の島と呼ばれていた中央防波堤です。その現実はずごいものでした。

一つのテーマを追いかけていくと、何も知らない私もだんだん何か専門家になっていったみたいで、今度は東京都清掃局からもぜひ撮影してほしいという依頼が来たりしました。そうすると、ふだんはこういう撮影はできないのですが、非常に気持ちよくというか、ダイナミックな撮影が可能でした。においもすごかったのですが、なかなか撮れない世界だなと思いました。

何回も通ったのですが、60mおきぐらいに煙突が立っているのです。それはガスが発生して、火をつけて燃やすための煙突なのです。

90年代になっていくと、市民の総意で国立市も遅ればせながら処理場ができてきたりしました。

自分にとって身近なモチーフに限っていえば、これからの時代はだれでも映像を作れるのではないかということで、「東京ビデオフェスティバル」というものを1978年から始めるのですが、これはブラジル、アマゾンからインディオの人たちが、自分たちの作っているビデオを送ってきた中の一つです。

○映像

500ぐらい言語が違うインディオの人たちがいるといいます。ある人たちは都会で白人と同じように生活していたり、ジャングルの奥に住むある人たちは着衣を着ないすっぽんぽんだったり様々です。それで、自分たちの先祖の文化を守っていく方法としてビデオを使っているのです。これは1992年ごろのビデオですが、もう7、8年続けていると言っていました。

インディオは都会に住む人たちに対してコンプレックスがあるのですが、映されたことによって、自分たちの伝統文化生活もまんざら悪いものではないと、しっかり伝承を守り続けていこうというようなことから、こういったビデオ映像図書館がいろいろなところに設置されているといいます。

未開の民族を撮影するというのは日本のテレビ局などもやりたがります。例えばドイツではすごく積極的にやっています。でも、それは一過性ののぞき見趣味でしかありません。今まで被写体だった自分たちが中から撮っていくということがすごく重要なことだと思います。例えば、インディオは文字を持っていませんので、行政と話し合いをするときも言葉だけです、それをテー

プレコーダーやビデオでしっかり記録しておくことで裁判でも勝てるようになってきたということです。

お祭りで着飾っていましたが、自分たちのアイデンティティに自信を持つということは、例えば、アメリカの黒人たちもインディアンの格好をして馬に乗り、お祭りなどをやったり、それをビデオに撮ったりしています。自分たち黒人はアフリカから来たのだけれども、インディアンと同様にアメリカの先祖なのだとアピールしているのです。

お手元のレジュメのところで、「ビデオひろば」の活動として1973年「横浜野毛再開発プロジェクト」というのが出ています。これは経済企画庁から予算が出たので、山口先生の発案でこういったビデオ・コミュニケーションを実際にやってみようと思ひまして、行いました。横浜の野毛というのは桜木町駅に隣接している地域です。伊勢佐木町や横浜駅前の西口、元町などと比べるとすごく遅れているところです。今は「みなとみらい」ということで違う展開を始めていますが、大正時代はすごく活気があるところだったようです。でも、関東大震災が起きたとか、車が入れない路地ばかりで、そんなことで場末の商店街に落ち込んでしまったのです。

戦後は、不在地主がものすごく多いのです。だから、まちの開発が全然進められない現実がありました。横浜方式というのは、住民の人たちが自分たちのまちの再開発を考えていただきたいとするものです。市はそれに援助し、応援しますというやり方です。つまり、リーダーシップは市がとらないというやり方です。しかし、よその地区は伊勢佐木町もそうだし、元町もそうだし、みんなリーダーシップを自分たちでとれたのですが、不在地主が多いために自分たちのまちについての話し合いができなかったのです。

「ビデオひろば」ではビデオを使って、何をやったかということ、まずまちの風景を撮影しました。客観的にいろいろ風景を撮って、お店の人やよそから来た人にこのまちの印象を取材しました。それから横浜市の都市計画担当者の意見も聞き、市ではどういうプロジェクトの計画を持っているのか、方法についてしっかり話していただいて、これらの映像を編集し、それを町内ごとに紙芝居形式で見せて回りました。こうしたビデオプロジェクトは大変新鮮だったこともあるのですが、町内の長老たちが驚いたのは、若い人たちの積極的な発言でした。町内の寄り合いでは若い2代目、3代目の人たちはほとんどしゃべらないのです。ところが、自分の家の前とか、仕事をしながらだと、「これではだめだ」という感じで、皆さんが素直にいい意見を言うのです。ビデオを見せたことによって、途端にまちづくりに拍車がかかったのです。

それから「市の政策は生ぬるい。おれの意見を市長に伝えろ」とか。「だったら、ちょっとしゃべってください」ということで、次の日、市長のところに持って行って、「こういう質問が出ているのですが、いかがですか」と住民のビデオを見せます。市長さんがそれに答えます。すると発言した市民は生に意見が戻ってきたので、真剣になり、そういうキャッチボールをやっていきました。野毛の町内もだんだん元気が出てきたのですが、最後、黒川紀章さんをコーディネーターにシンポジウムを行うところで終わってしまいました。

○映像

「ビデオひろば」から離れて個人的にいくつか行いました。ビデオ・コミュニティ・プロジェクトということで、1980年頃「北北海道開発調査」を数年行いました。これは僕が筑波大学の教員をしていた時代に北北海道に通いまして、過疎化が急速に進行していく時代でした。町の人口が3万人いたところが5000人ぐらいの小さな町になっていくのです。酪農や漁業などでそこに住んでいる人たちの世帯収入はすごく増えているのですが、町としてはどんどん廃れていくのです。住民のやる気、元気をどう起こすか、住民と行政の合意形成をはかれるかが課題です。

○映像

日本海沿岸の天塩町というところでやったのですが、これは町の風景を撮って、編集し、それを主婦のグループの人たちに同じ映像を見せる。それから青年、女子のグループの人たちに見せる。男子の人たちに見せる。町会議員1年生グループに見せる。そうすると、みんな言うことが違います。議論をし合い、そして、わが町はこんなふうにしたいというプレゼンテーションを最後にしていただきました。このプレゼンテーションをナレーションに、それに合わせて、私が映像を組み合わせ、編集を行います。後日、納涼ビデオ祭りを行います。上映会を行い、町長さんを囲み、議論を重ねるのです。そうすると、何か町にすごく元気が出てきたということです。

それから、1990年の町田市民大学プロジェクトというのは、町田市に市民大学を作ろうという声がありましたので、私も構想委員に引きずり込まれまして、市民の声を広く聞こうとビデオを使って、50人ぐらいの意見をまとめて、それを基に市民に役立つ市民大学構想にまとめていくことをやったりしています。

このような事例はアートとしてよりも社会工学の分野といえるかもしれません。しかしプロセスを重視し、社会化する21世紀の芸術を志向するとき、方向として重要だと考えます。

○映像

ビル・ヴィオラといって、ナムジュン・パイクさんと同じぐらいの今世紀を代表する映像作家がいるのですが、その中の一つのシーンです。これはアラスカで撮影したのだらうと思うのですが、しゃげが空中高くほうり上げられまして、それが自然に、1カ月ぐらいですか、だんだん枯れていくシーンです。最後は土になってしまう。自然とは何か、生命の輪廻を考えさせられる作品です。

○映像

寺井弘典さんという多摩美を出た人の作品ですが、ビデオカメラが小さくなったので、手につけて、二面マルチでやっているということです。映像を身体化するこういう試みは、70年代、80年代、いろいろなことをやりました。

人間の目の位置ではなくて、手首あたりにカメラがついているのだらうと思うのですが、カメラの位置が微妙に違いますよね。

それによって随分差があるなという驚きがあります。

○映像

川崎市に岡本太郎の美術館があります。岡本太郎賞というコンクールがあって、そのグランプリを2002年に取ったヒグマ春夫さんという人のインスタレーション作品です。これは蚊帳状のスクリーンが6つぐらいありまして、そこに透過するように当てるといって映像です。彼は水というテーマでずっと撮り続けているのです。

このころになると、コンピュータで編集して表現するということが一般化されていますので、こういう合成はそれなりにできるようになったということです。

○映像

この作品はフランスだったかの作品ですが、装置に言葉が出てきます。観客はその言葉をセレクトすると、その言葉によって画像が、女性の態度が変わっていくということです。その二人だけの関係で話がどんどん展開していくというやり方の作品です。

特に1995年以降、このようなインタラクティブな作品は世界中に増えてきています。初期では音と映像の関係を問うものが多かったのですが、この作品のように特にテキストデータとの組み合わせというのは、重要な新しい映像として注目されています。

○映像

ドイツのジェフリー・ショーという人の作品ですが、自転車をこいでいます。自転車をこぐとCGで作られた風景がどんどん変わってくる。想定されている風景はそれほどリアルではないのですが、ニューヨークであったり、特定の都市です。それを自分でトリップすることができます。

数年前の映像ですが、現在ではトレーニングセンターでもこれに近いものがあつたりしますよね。ボタン、言葉を押すとか、それから自転車をこぐとか、そのように何かかわることでつないでいく。そのインターフェースというのですが、ドアを開けるとか、コンセントを差し込むとか、そういう役割で映像が展開していく。そういうことを、僕が教えている大学でもセンサーと映像表現の組み合わせを学生たちは随分やりだしています。

バーチャルリアリティ、つまりグラスをつけると目の前に空間が見えてくるのです。それで、そこを歩くことができる。この場合は海中を泳いでいるがごとく体感できるそうです。

日本の産業界ではけっこうこれは普及してまして、例えば松下電器などもそうです。システムキッチンをお好みに合わせてすぐ作ってくれる。そうすると、依頼した奥さんがグラスを掛けて見ると、実際に蛇口をひねると水が出てくる。「色はどうですか」「この色は気に入らない」と言うと、「じゃ、色をちょっと変えましょう」ということで、シミュレーションができてくる。最後に本物をお買い上げいただくというやり方です。

○映像

これはもっと幻想的なイメージを表現しています。その中で体感するということです。

○映像

僕は筑波大の教員をしていたことがあります。山口先生の学生で、大変優秀だった人で、現在は国際的に活躍している岩井俊雄さんです。デビュー作です。

子供のころにこんなことをやったことはないですか。電車から、車窓から顔を出して、近くを見るのです。そうすると、遠くは見えますが、すぐ近くの土手はサーッと流れていくではないですか。そのときにこのように首を振るのです。そうすると画面が一瞬止まります。もしくは、まばたきをするのです。映画というのは、このようにフリッカーが入っています。だから画像が流れないで止まって見えるのです。この場合はどうしているかという、光源としてテレビのブラウン管が点滅しています。そのように仕組んでいるのです。

彼はそういう方法で模型の家を回転させるのです。点滅方法はちょっと分からないのですが、そうすると、その家が非常にゆがんだ家になってしまいます。要するに四角い家ではなくて、こんなふうな家になってしまうのです。それもやはり錯覚です。そのような、もう19世紀にそういった問題は解決されていたのだと思うのですが、今見ても驚く、そういうことにこの人はチャレンジして、それを非常に最新のテクノロジーと結びつけているところが、すごいな、いいなと思います。

○映像

次はネットワーク・アート、福井にお住まいの山本圭吾さんという人の作品ですが、彼は例えば中国と日本とか、福井と東京とか、京都とか、いろいろなところと衛星、インターネット、携帯などを通じて情報を合成してしまうのです。別々に離れたところで作業をしているのですが、お互いにブラウン管を見ながら。

これは京都の竹寺と、それからどこかスタジオと、一緒にパフォーマンスしている作品です。竹をたたいたりしているところは京都のお寺です。今やっている人が作者です。実際にプロジェクターかモニターを見ながらこの作業をしているのです。感性芸術とメディアの思考が融合した活動です。

もう持ちネタのほうは終わりに近づいてきたのですが、ビデオでコミュニティ活動をやってますと、いろいろなことに疑問を持つようになりました。大きな疑問というのは、100年前、1895年かな、映画が初めて誕生したころ、リュミエール兄弟たちが初めてフィルムカメラを持って撮影をし始めた。1914年ぐらいにハリウッドがアメリカでできるようになった。それから、1953年、日本のテレビがスタートした。でも、作り手が特定であって、大半の人たちはその情報を見ているにしかすぎないということ。その構造が思い切り変わる時代が来るのではないかということ。たまたま1977年に国際ビデオ・アート展を山口先生と一緒にやったのですが、やはりメディアというのはアーティストだけのものではなくて、みんなのものだと実感したのです。たまたま日本ビクターさんがVHSを発売し始めたところ。そんなと

ころで、ビデオというのは、もう一つ面白いのは、優れたアーティストが作った作品も、テレビ局が作った番組も、それから家庭の人が作った作品も、全部同じ条件で見ることができる。そういう意味のブラウン管民主主義というものがあるのではないかと。いうところから、「東京ビデオフェスティバル」という、一切制約がない、長さだけ20分に限定されているというものを立ち上げました。まだビデオカメラの普及率が1%行かなかった時代です。

今年で28回目を過ぎてしまったのですが、3年ぐらい前にプロモーションとして作ったものがありますので、ちょっと見てください。

○「東京ビデオフェスティバル」プロモーションビデオ

与えられた時間が、残りわずかになってきました。ビデオを中心軸にお話をしたのですが、ビデオという言葉をもろんぼかの言葉に置き換えていいわけ。私が映像になぜ興味を持っているのかということ。これを改めて考えたときに、映像というものは人間関係がよく見えます。優れた作品というのは、そこがすごく自分の生き方に反映してくるのです。

例えば「東京ビデオフェスティバル」で、この2月にグランプリをとった作品がありました。それは24歳の女の子の作品です。それは高校時代から続いているのです。同級生の女の子が高校3年生になって妊娠してしまいます。それで出産をしてしまう。そうしたときに、マスコミの目線だったら、その子がなぜそういうことをやるのかという非常に批判的な目線で問題を探るといえるか、そういうふうにくだらうと思うのですが、その作者は友達なのです。親友なのです。ですから、カメラを通して彼女の生き方に、出産をして、夫と一緒に暮らしたのだけれども、夫とも別れてしまう。今自立しているのです。それを支えているのです。それから、その女の子のお母さんもすごくすてきです。すごくその子を信頼しているのです。作品を見ていると、そういうことが見えるのです。ですから、よそから来て暴いて、何かいい作品を作ったということではなくて、そういうところで、何でもどんなことでもいい作品になるということはありません。やはり、その作者の人間関係の中から出てくるのです。テーマもそうだと思います。

そんなところで、今日は映像、ビデオという軸でお話をしたのですが、これはさまざまにいろいろな展開があるかと思っています。1995年以降、インターネットの時代に入ってきています。では、もっと世の中でアート表現が活性化しているかと思うと、そうでもないところもあります。何となく自己主張が、逆にいうと、とどまってしまうのではないかと。例えばパイクさんがのこぎりピアノを切断したり、あえていろいろな表現に取り組んでいるのも、やはりこれは西洋と東洋のギャップみたいなところがベースにあったと思うのです。今は全部握手できるみたいな時代が何となく形成されているのではないですか。しかし、現実はそのようではありません。イラクの問題を一つ取り上げてみてもそうです。何かそこら辺が、すごく今世の中が一方で希薄になっているのではないかと思っています。

僕は数年前からライフワークの一つで、シュヴァルという人の生き方を考えています。これはどういう人かという、もし機会があったら、チャンスがあったら、ぜひ訪ねてほしいので

すが、フランスのリヨンという町があって、そこの南の方でしょうか、そこにオートリーヴという村があります。でも、そこには普通の交通で行こうとすると大変です。乗り継いで行こうとすると2日か3日ぐらいかかってしまいます。だから日本人はあまり知らないのです。

そこは何があるのかというと、今から100年以上前ですが、19世紀の中ぐらいから、たった一人でシュヴァルという郵便配達夫が、それまでアートをやったこともなかった人が、建築もやったことがなかった人が、突然宮殿を造ろうと決心するのです。そして、四十数年かけて宮殿を造ったのです。宮殿といっても、実際はお墓なのですが、そのお墓がすごいのです。

最初は、村の中で郵便配達をしています。それが彼の人生だったのです。たまたま石につまづいたのです。それで、「この石は何だ」というので掘ってみたら、このぐらいの大きさの石なのですが、耳の形みたいな石なのです。それから彼はひらめいたらしいのです。

その宮殿はどんなものかというところ、あるところはヒンズーの宮殿みたいだし、あるところはシダ類が生い茂っているような、あるところはトルコのカッパドキアみたいなものがあったり、あるところはアメリカのホワイトハウスがあったり、蛇や狼がいたり、そういういろいろな物が寄せ集まったような、げても的的な作品です。

彼はそれを完成させたのですが、完成させる途中で、1920年代ぐらいかな、シュルレアリスム宣言をされたアンドレ・ブルトンという人が見に来て、感動して、シュヴァルにささげる詩を作ったのです。1964年、彼が亡くなったずっと後で、アンドレ・マルローという文化大臣がフランスの永久建造物という形で認定しました。それまで嫌われものの象徴だったのです。彼は亡くなってから、結局そこには入れずに、しょうがなく、もう一つ近くの共同墓地に、これはすごく小さくてりっぱなのですが、お墓を作っています。

僕が何でその人に思いが入っているかというところ、彼は県から出たことがないという事実です。どうやってその情報というか、彼がイメージを蓄積していったのかと大変興味があります。当時19世紀末というのは、海外に観光旅行に行ったり、冒険旅行をしたり、それから万博があったりということで、郵便物が盛んだったらいいのです。彼は配達しながらそれをちらっと見たわけですが、ちらっと見たことが、もうそのイメージがわーっと広がって、どんどん彼の内的な世界を豊かにしていったのだらうと思います。

日本でも1冊シュヴァルについての本が出ています。最初はアーティストでも何でもなかった人ですが、最後には、もうすごくいい仕事につながっていったと思います。僕はそういう自分のイメージをより深化するというか、これから21世紀というのはそういう時代に入って行くのだらうと思います。今はみんなが共有している情報を持てれば、それで幸せみたいな感覚がどこかにありますが、違うということです。そんなところでいうと、現代はみんな情報をたくさん持っているので、オリジナリティのある仕事をするのはなかなか難しい時代だと思えます。

僕が今年やりたいと思っていることは、先ほど山本圭吾さんがネットワーク・アートをやっていたけれども、僕が勤務している大学が琵琶湖なのです。琵琶湖というのは、主な都市は

琵琶湖の湖南にあります。大津や草津、長浜など、全部直接会うことができないのです。ここで琵琶湖の上を通して何かネットワーク・アートを、彼と一緒に「やりたいね」という話を今しています。

最後にダムタイプの作品をお見せしようと思ったのですが、用意していなかったようです。用意したつもりが、どうもテープを間違えて持ってきてしまったようなので、申し訳ありません。時間が来たので私のお話を終えたいと思います。

皆さんに何か刺激を伝えられたらというところから思いました。いろいろな人と、例えば僕は、先ほど90歳代の人のビデオを紹介しました。今94歳ぐらいでしょうか。彼は何かがいちばん重要かというところ、コミュニティ社会とのかかわりだと思えます。社会とは何かというところ、やはり友達であったり、温もりのあるだけかなのです。もしくは組織であったり。とにかく、だれかに自分のメッセージを伝えたい。そんなふうにもっとできる時代にしたいと考えています。そうしたことから美術館のこういった企画もよかったのではないかと思います。どうもありがとうございました。

何か質問があれば、また言ってください。

(司会) 小林先生どうもありがとうございました。時間はちょっと過ぎておりますが、ぜひこの機会に会場のかたでご質問のあるかたがいらっしゃいましたら。

(Q1) 今日見せていただいた作品は、大体コミュニケーションを重視したものだったと思うのですが、最後にお話しされたシュヴァルという人は、ある意味で自分の妄想をどんどん膨らませていって、作品を、作品といえるかどうか、要するにあれば、どこまで見る人のことを考えたか分からないようなものだと思うのです。ですから、もし彼にビデオ作品を撮らせたなら、本当の自分の妄想を膨らませたようなものを作ったかもしれないと思うのですが、そういうコミュニケーションということと、自分のイメージというところ、ものを膨らませていくこととの関係をどのようにお考えか、もし何かありましたら。

(小林) 私の若いころは、要するにうまくコミュニケーションできなかった時代だったと思います。昔のシュヴァルさんもやはりそうだったのだと思うのです。理想宮は混沌ではなく、安らぎの世界です。人との対話と同時に心、イメージとの対話が重要なのではないのでしょうか。そんなところで、何か道を作りたいみたいなことが、続けていくと次第にアートの領域に入るのではないのでしょうか。今は逆にいうと、情報がありすぎてその人のオリジナリティが発揮しにくいのではないかとあるところがあります。そんなところで、縦軸と横軸、つまりコミュニケーションを持つ回路の軸と、それから自分の内的なところ、その深化する軸と、やはり両方のメッセージが絡んでいくことだらうと思います。だから、私はちょっと方向転換も含めて、今自分の岐路、在り方をいろいろ探っている段階です。そんなことでいいですか。あなたはどうですか。

(小林) 例えば、いろいろな人がやっていますが、パイクさんを今日出したので、パイクさんの方法も一つの挑発的なやり方です。みんなの前でいきなりピアノをのこぎりで切り出すとかね。ただ単に扇動的にやっているわけではなくて、意味を持っているのです。

私の周囲で、インターネットテレビ、自分で放送局を持てますよね。やっている人たちがけっこう組織的に増えてきています。でも、どうしても一方通行になってしまって、例えば会員の人たちとやり取りをもっとして、ツーウェイでやりたいとか、最初はいろいろ思っていたのです。結局、何か場を設けて上映会をやるとか、シンポジウムをやるとか、そのようなことも実は重要だという原点に戻っているようなところがありますね。

こばやし はくどう (映像作家)

TOMORROW STARTED YESTERDAY

ヤシヤ・ライハート

神奈川県立近代美術館、葉山

平成18年3月4日(土)

私の話は次の3部に分かれます。1) 山口勝弘の作品に至る背景、2) コンピュータ・アートの背景、そして最後に、3) 数年後の展開についてお話しします。

第1部 山口勝弘の作品に至る背景

昔は誰もイメージをスキャンしたり、またはバーチャルリアリティの中で新たな可能性を発見しようなどとは思ってもみませんでした。しかし、現在では当たり前となっているメディアアートのための基盤が築かれていました。メディアアートの発展を導いた考えは1930年代に現れ、1950年代初頭から盛んになります。山口勝弘が芸術家としての人生を歩み始めたのは、まさにこうした時代でした。スライドは1951年の彼です。私たちの誰もがどこかにルーツを持つものですが、これから紹介するのは山口自身のルーツです。山口はしばしば自分のアート作品をインスパイアした3人の人物について、そして山口が重んじた発想やアートの歴史に対するその3人の貢献について語りました。

1人目は左側の、実験工房の命名者、瀧口修造です。2人目は中央の、《エンドレスハウス》や始めも終わりもない作品の作者フレデリック・キースラーです。そして3人目は右のアンドレ・マルローで、「空想美術館」という複製品の美術館の発案者でした。この3人が山口作品の発展に貢献しました。

「実験工房」とは瀧口が新たな協働作業のあり方を追求していた20代のアーティストや作曲家、詩人のグループに与えた名前です。このグループは1951年から1958年にかけて活動し、ダンス、自動スライド投影機、テレビ、コンサート、オペラ、ライトエフェクト、モビール、そしてこうしたものの組み合わせを手がけました。私は未来派以降、これほどバラエティーに富んだ活動をしたグループを知りません。1956年のミュージック・コンクレートのコンサートでは、山口は歪んだ五線を思わせるロープを使って構成したインスタレーションを考案しました。こちらがそのコンサートでのパフォーマンスです。皆さん、おそらく覚えがあるでしょう。

実験工房に関する瀧口の考えで特に重要だったのは次の2点です。第1に、実験という言葉は科学に由来するので、それは何か最終的なものには触れない。第2に、彼はアート、音楽、演劇、ダンスの一致と、本来可能であるはずのそれらの統合の重要性を強調しました。そこから彼は、実験的なアートは、たとえアーティストからは完成した作品と見なされても、形式なしでやろうと提案します。そしてこれは実験工房のプロジェクトの特徴であるのみならず、今日のメディアアートの特質でもあります。つまり、非定形 (no fixed form) です。

1952年に山口は、描いたイメージを波形ガラスで覆うシリーズの第1弾を制作しました。作品の全体をすべて鑑賞するには、鑑賞者は作品の前を歩く必要がありました。瀧口はこれらの作品を「ヴイトリーヌ」と命名します。イメージの実体化に動きが必要とされる限りでは、これは最初期のキネティック作品の一つでした。瀧口が用いる「実験的」という言葉の意味をさらに詳しく説明すれば、彼はこの言葉を、その芸術的価値のためだけに作られたのではないアートの形式として定義しています。実験は他のいくつかの可能性を考慮しなければならず、それは例えば、機械による複製の可能性、現代生活が提供すべき新しい技術の可能性などでした。実験として始まったものが将来主流となるかもしれませんし、そうなることも多いのです。

1978年、山口はフレデリック・キースラーについての著書を出版します。本のテーマは実験芸術家、建築家、舞台デザイナー、詩人、別名「終わりなき革新の創造者」でした。キースラーはいかなるグループにも所属することなく活動した20世紀前半のアヴァンギャルドの一人です。彼にとっても、アート作品が固定されていないことは重要でした。例えば、重層的な螺旋で構成された《ユニヴァーサル・シアター》と、通常の境界がない、不可思議な《エンドレスハウス》という2つのプロジェクトがあります。スライドは《エンドレスハウス》の平面図と立面図です。キースラーは、宇宙は連続体であり外部空間も終わりもない、アートもそれと同じコンテキストで考えられるべきだ、と強く主張しました。作品は個々の事物からなる世界に限定されるべきではなく、生きた空間、終わりのない連続体の一部であるべきでした。なぜならすべては相互に関連しあっているからです。キースラーは電子機器による解決方法を模索し、構成主義と未来派を結合させようとします。彼は可動装置とライトプロジェクションを備えた塔を設計しました。のぞき穴を通して自動的に絵画を見る、螺旋のステージです。また、劇場で観客を取り囲む2つのユニークなマルチプロジェクションも計画しました。

絵画・彫刻・建築を総合すると思われたインスタレーションが作品の中心となったため、キースラーの作品はほんの数点しか残っていません。これは「今世紀の芸術」と呼ばれるペギー・グッゲンハイム美術館のための彼による展示空間デザインです。批評家は彼が非現実的なアイデアの世界に没頭していると言いました。時代に先んじていたのでしょうか？ もちろんそうです。

しかし山口はキースラーの作品をインスピレーションとして受け取っただけでなく、その可能性を明確に認識していました。というのは、山口もすでに同様のアイデアの実現に取り組んでいたからです。例えばキースラーはすでに1927年の時点で、未来の美術館にはオリジナルの名作ではなく、空気を通して伝える

れた映像が感光パネルに並ぶだろうと予言しました。山口もまた鑑賞者の積極的な参加を予想し、機械による解決とマス・カルチャーを伴う新たな広場を想像していたのです。

そしてこの革新者たちのグループの中の3人目の人物が、アンドレ・マルローです。マルローの新機軸は、彼が『芸術の心理』で述べた意見に基づく「空想美術館」、あるいは「壁のない美術館」と呼ばれるものでした。マルローは人々が一度もオリジナルを見たことがないアート作品について話し合うことを可能にした、複製される写真の激増について論じましたが、山口はその考えをさらに数段階深め1970年代に「イマジナリウム」というプロジェクトを立案します。それは、鑑賞者は世界中のあらゆる作品を呼び出すことができ、さらにそれらとのインタラクションが可能、というものでした。実現された作品は数多くありますが、そのうち2つの例をご紹介します。

1994年、佐谷画廊を訪れた客は山口の「ヴィトリース」と接触し、彼ら自身のさまざまなイメージを引き出すよう求められました。これは《ランドスケープ》と呼ばれる1958年作の「ヴィトリース」です。このインタラクションは、ビデオカメラを補助手段として「ヴィトリース」から「ビデオ・パサージュ」という新しい作品へとイメージを転写させることで成立しました。それはアクリルのコラムの間におかれた8つのビデオモニターと4本のビデオテープでできたものです。いろいろな角度から「ヴィトリース」にむかって小さな丸いビデオカメラを動かすことで、「ビデオ・パサージュ」に新たなイメージがインストールされ、ギャラリーのもう一方の壁にイメージが並ぶのです。

また、後年の別の「ビデオ・パサージュ」では、公衆の参加の度合いがさらに強まりました。これは大阪の天神商店街のために制作されたものですが、ここで不可欠な構成要素は、レーザーディスクに録画された天神祭りと過去の大阪の街の映像を含む18のビデオモニターでした。通行人の映像が映ったものです。一連のビデオモニターには久保田敏弘と石井勢津子のホログラムも含まれています。この作品は、あらかじめ撮られたイメージから路上の出来事をそのまま表したイメージへ、ほとんど継ぎ目のない推移を見せます。山口の作品にしばしば登場するアクリルの円柱は、あらゆる角度のイメージをすべて変形させ歪ませます。ここに見えるのがモニター、コラム、レーザーディスク中のいくつかのイメージとその効果です。

山口の作品は詩的なアイデア、スペクタクルなイメージ、そして周囲の環境に対する鏡を兼ね備えています。瀧口の表現では、「何物も定まっていない」のであり、世間一般に対するインスタレーションの反応は常にそのことを存続させています。

第2部 コンピュータ・アートの背景

偶然の動きが主要な役割を演じる、アートとテクノロジーの別の面に目を向けたいと思います。次のテーマはコンピュータです。コンピュータがアートの領域で重要な役を担うことを認めた経緯が二つあります。一つ目は、この60年で有限の具体的なものから無限に再構成されるものへと徐々に変化している、アーティストとテクノロジーとの関係をたどります。二つ目は、新しいメディア、特にコンピュータによって、これまで自分がアーティストになるなど考えてもいなかった人たちがアート作品をつくるよ

うになったことを認めます。

20世紀を通して、アーティストたちはテクノロジーをさまざまな方法で利用してきました。機械を描くことから始め、その後補助ツールとして、あるいはコラボレーターとしてさえ使いました。まだ誰も機械を競争相手と見なしていませんが、21世紀は始まったばかりです。

最初に、「サイバネティック・セレンディピティ」展という、1968年ロンドンの現代芸術研究所(ICA)で開催されたコンピュータとアートの展覧会へとつながった作品についていくつかお話しします。絵画とキネティックアートから始めましょう。機械の絵、例えばこれは1925年のジェラルド・マーフィーの時計の絵です。私たちに見えるのは時計盤の裏にある、時計を機能させるものたちです。1920年代の絵画とコラージュは、動く歯車、車輪、ピストンで溢れていました。『デア・クヌッペル』からの1927年ジョン・ハートフィールド作の反ナチのコラージュでは、機械は危険を意味しています。機械のイメージは日本、アメリカ、ヨーロッパから来ました。ルイ・ロゾヴィッチの白黒のイメージや、実にうまく呼ばれている坂田一男の絵画などはデザインに近く、共に1920年代半ばの作品です。パオロツィのコラージュも、マシーン内部の複雑さと魅力についてのものです。

しかし事態はすぐに変わり、マシーンが複雑になればなるほど、描写はその外観に集中します。これは早くも、大半が1950年代作のコンラード・クラフェックの壮観な機械の行列にも見られることです。歯車や車輪の代わりに見えるのは、機械の外側です。こうした基本的な想像上の機械の機能すら、描くにはすでに複雑すぎたことでしょう。ローウェル・ネスビットは1960年代にコンピュータのポートレートを描きました。それらはなめらかで流線型で細部はほとんどありません。これは「IBM1440 データ・プロセッシング・システム」のポートレートです。例外的にウラ・ウィギンズの2作品にはマシーン内部が描かれています(赤いのはマイクロサーキットで青いのは信号分離器です)。日付は1967年、両方とも概略図です。1980年代のコンピュータを描いたアーティストたちは、スタイルはどうであれその外観を扱い続けました。マーク・コスタビの絵は《ザ・コネクション》と呼ばれています。キース・ヘリングはコンピュータを音と映像を生む装置、そして一個人として捉えました。それは人間に操作されるものではなく、自らの権利を持つ生き物でした。1984年の作品で無題です。もっと最近では、アーミン・ワグナーが作品というよりはむしろ絵画である《スクリーン・モニター》を発表しました。彼はコンピュータの平坦さと、その外観にはほとんど視覚的な魅力がないことを強調しました。

アーティストがテクノロジーに関わる段階ではキネティックとライトが重要ですが、特に不可欠なのが運動です。作品が動く場合もあれば、山口のヴィトリース《赤い街》のように鑑賞者が動かなければならない場合もあります。アガムのレリーフでも同じように、鑑賞者は作品の前を歩いて変化の段階を見ることになります。マシーンが作動するキネティックアートの典型的な例としては、右側のティンゲリーの《ラージ・メタメカニカル・スカルプチャー》や、左側のタクスの《テレルミエール》があります。モーター、バッテリー、ライト、マグネット、タイマーから成りどちらもランダムな動きをします。

次は1950年代のタジリによる繊細なファイティング・マシーン

です。羽で飾られ、明るく装飾的です。これほど優しいファイティング・マシンは今後現れないでしょう。30年後の《サバイバル・リサーチ・ラボラトリー》の出現はまったくの対比をもたらしました。雰囲気は30年で大きく変わったのです。1960年代のブルース・レイシーによる警告的なロボットの登場は、我々にテクノロジーの未来を予告しました。1963年のこの作品は《スーパーマン2963》と呼ばれ、レイシーは、「これは機械によって非人間化された人間で、実際自ら機械になってしまった。今や彼は、彼がまだ人間であることを感じさせるようデザインされた、いくつかの単純な操作をするだけである」と述べています。1964年、ナム・ジュン・パイク作の女性ロボット《ロボットK-456》も「サイバネティック・セレンディピティ」で披露されました。かろうじて歩くことができますが注意が必要で、予告なしにおしっこをする癖があります。後に彼女はNY6番街で車に轢かれて自殺しました。1967年、ニコラ・シェフェールのサイバネティクス作品も「サイバネティック・セレンディピティ」にて発表されました。《CYSP》と呼ばれるサイバネティクスと空間力学の作品で、ローラーの上を動き回り、静寂と青色によって興奮し、騒音と赤色によって落ち着きます。興奮すると前に進み、後ろに下がり、素早く回転しプレートがとて速く回ります。「サイバネティック・セレンディピティ」のすべての機械は互いの動きや音に反応するので、展覧会をコントロールするのは非常に困難でした。この作品には特別な係員が必要でした。

初期のキネティックアーティストの1人に、主として光を用いたMIT高等視覚研究所初代ディレクターのジョージ・ケベシュがいますが、これは彼の1953年作の《キネティック・ライト・ライン》です。光を用いたアーティストをもう2人ご紹介いたします。1953年ハーバート・フランケは、継続的に変更されるオシログラフをつくるためにアナログコンピュータとブラウン管ディスプレイを使用しました。もう1人のフランク・マリナーは《ルミダイン・コンストラクション》で光と動きを用いました。スクリーンの前で動く要素から成り、投影されるパターンが変わります。彼はキネティックアートの作品には、時間と共に変化するものが2つあると定義しました。形と線の変化、そして色の変化です。1963年のこの作品は《花》と呼ばれています。

コンピュータ・アートについては、キネティックアートと同時代のもので、アーティストによって創られたものではありませんでした。コンピュータ・アートは1963年に、『コンピュータ・アンド・オートメーション』誌の編集者エドモンド・C. バークレーに注目されます。彼は1950年ボストン発の最初のコンピュータ定期行物である、同誌の創刊者でもありました。1963年、バークレーは視覚的に面白いコンピュータ・グラフィックスの定期的なコンペティションを始め、作品は毎年8月号で発表されました。受賞作品が表紙に載ったのですが、これは例外で1963年1月号の表紙です。MITによるTVカメラからコンピュータへの給電イメージで、オシロスコープ上でデータの表示をコントロールします。このコンペティションでの最初の受賞者はフリーダー・ネイクですが、あいにく写真がありません。

最も人目を引いた作品は、1964年2月号表紙に登場します。メリーランドのアメリカ軍弾道学研究所の飛び散ったダイアグラムです。1965年の受賞者は《モンドリアン・パターン》のマイケル・A. ノルでした。彼はこのイメージの方がオリジナルのモンドリアン

より有名だと言いましたが、右にある1917年のモンドリアン作品の方が規則的です。1965年の号からの抜粋です。フリーダー・ネイクは均一の小さな正方形のパターンで1966年2度目の受賞を果たしました。この中にはコンピュータによる他のイメージがあり、フリーダー・ネイクのもの、モーガン・S. メイソンのモアレ・パターンです。右はペーテル・ミロイエドクとD.K. ロビンズ、左の2つはまた別のネイク作品です。1967年の受賞は、チャールズ・スーリとジェイムズ・シェイファアの《サイン・カーブ・マン》でした。誌面にはスーリの顔による実験的イメージがもっと載っています。1967年8月号の別の見開きです。1968年の受賞者は《ハミング・バード》のグレイ・クレイグマイルとケリー・ストランドです。この号の表紙は通常より大きいですが、おそらく同年「サイバネティック・セレンディピティ」が開催されていたので、より多くの作品掲載が可能だったのでしょうか。東京のCTGの作品もあります。ケネディ大統領、マリリン・モンロー、そして右上の《リターン・トゥ・ザ・スクエア》です。

ここで「サイバネティック・セレンディピティ」について少しお話しさせて下さい。「サイバネティック・セレンディピティ」に集まった作品には主に2つの傾向があります。動き、機能し、相互に作用し合う作品を制作するアーティストによるものと、エンジニアや科学者による、コンピュータ・グラフィックスやアニメーションから成るものです。(もちろんこれは単純化したもので、コンピュータが作曲した音楽、サイバネティクスの歴史、様々な作品やオブジェがあり、これらはアーティストによるものでもコンピュータの使用が基本となっているのでもありません。)サイバネティック・セレンディピティはいわば鉄道の駅のようなもので、各方面から人々が集まる乗換駅です。互いに面識はありませんし、互いに気づいてもいません。大半の作品に関わる要素は、チャンスまたは偶然の成り行きでした。「サイバネティック・セレンディピティ」が始まった時には、すでに膨大な古いコンピュータがその寿命を終えていました。

そもそもどのように始まったのでしょうか？ 1965年に哲学者であり視覚詩人、科学者のマックス・ベンス教授が、私が企画した「詩と絵画の間」という現代芸術研究所(ICA)での視覚詩の展覧会を觀に、シュトゥットガルトからロンドンまで来ていただきました。私たちは何度か会う機会があり、教授は次に私が何をするつもりか尋ねました。決めかねていた私に、「コンピュータをやるべきだ」とおっしゃったのです。私は決心し、最初の取っかかりの一つはもちろん『コンピュータ・アンド・オートメーション』でした。ベラ・ジュレット、マイケル・ノル、フリーダー・ネイク、ゲオルグ・ニースなど、後の「サイバネティック・セレンディピティ」への出展者の多くがこの定期行物の誌面に出ていました。

展覧会の準備には3年費やしました。プロジェクトがスタートした時、ICAのギャラリーはロンドン中心部のドーバー通り17番地1階にあり、とても小さなオフィスで、当時のスタッフはわずか5人でした。1968年8月に展覧会が始まる頃には、モール(ロンドン中心部セントジェームズ公園北側街路)に新しい建物と大きなギャラリーがありました。最初展覧会に関わっていたのは4人でしたが、最終的には50人になっていました。右上はミュージックコンサルタントのベーター・シュミット、左下はテクニカルコンサルタントのマーク・ドーソン、右下が展覧会とすべての印刷物のデザイナーであるフランチェスカ・テメソンです。これは

彼女の展覧会作品からのイメージのポスターで、文章はタイプライターを使っています。右側は16のレクチャーのリストですが、ICAは録音機器を持っていなかったため録音はされていません。講演者はヤニス・クセナキス、アブラハム・モルス、ゴードン・バスク、フランク・マリアナなどでした。

左側の文章はサイバネティック・セレンディピティというタイトルについての説明です。「人間と電子装置がマシンをコントロール、コミュニケーションすることによって幸運な機会を発見する能力」その下に「創造性と創意工夫の幅を広げるため、人間はどのようにコンピュータと新しいテクノロジーを利用できるかを実証する展覧会。サイバネティクスとは何か、コンピュータはどう動くのか、といった基本的な質問に答える場」と続きます。カタログはありませんでしたが、『ストゥーディオ・インターナショナル』特別号からの展覧会についての記事です。これが表紙と裏表紙です。サイバネティック・セレンディピティ・ミュージックという長いレコードもあり、音楽のほとんどは展覧会中に聞くことができました。

展覧会の来場者がまず目にするのは、ノバート・ウィーナーのデジタル化されたポートレートです。おそらくクロード・シャナンのポートレートもそこにありました。次に展示会場に続く階段を下りていくと、白い四角いタイルに投影されたフリーダー・ネイクのカラー・モザイクが見えます。グラフィック・セクションでは、2点のゲオルグ・ニースによる古典的なイメージ作品、《通路》と右には《カーテン》がありました。最初期のイメージの一つで、偶然、あるいは失敗してたまたま生まれました。チャールズ・スーリは「ウイトルウィウスの人体図」を使って、丸が四角になるトランスフォーメーションを制作しました。日本のCTGもいくつかのグループからなる多くのグラフィックを出展しています。樋谷治紀の《モンロー・イン・ザ・ネット》は「デフォルメーション」というグループに入っていました。《拡散したケネディ》は同じグループにあり、このプログラムは幸村真佐男によるものです。ケネディの写真からのデータは、一点「目」に向かってまっすぐ進む線に転化されています。私の好きな作品の一つに「メタモルフォーズ」シリーズからの《走るコーラはアフリカ》がありますが、当時はモーフィングというテクニカルタームは使われていませんでした。エドワード・イナトヴィッチの《サム》または《音で起動するモバイル》は、特に静かな優しい話し声に反応し、話し手の方を向きあつかも聴いているかのように首を傾けました。子どもたちは声を調節するのが上手でしたが、大人は恥ずかしがりました。

「サイバネティック・セレンディピティ」の光景です。前の方に《サム》と交流しようとする人たちが見えます。グラフィック・セクションでは大勢の人たちがプログラムに参加しています。蝶番パネルのディスプレイユニットにあった、プロッターから出てきたサイズの紙の上にいる人もいれば、拡大されて壁に映っている人もいます。別の光景です。ゴードン・バスクの《モバイルの対話》は、3人の男性と3人の女性が対話を交わす6体のフィギュアからなる環境芸術作品です。男性は中央で、ヨランダ・ソナベンドがデザインした球根状の女性は外側にいます。彼らは互いにコミュニケーションし、競争し助け合います。この複雑なインタラクションは、音と同様に男性からの投影ライト、女性からの反射ライトに影響されます。聴衆も「対話」の目的とフラストレーションがわかればゲームに参加できました。《Cysp》は裏庭です。

音楽セクションを含む展覧会の様子で、5つの音楽領域の一つです。ここはコンピュータが作曲し演奏した音楽を聴ける領域です。それぞれの領域で異なる作品が選択されています。これはジェイムズ・シーライトのサイバネティクス作品とIBMの航空券予約のコンピュータです。

「サイバネティック・セレンディピティ」の終了後、テクノロジーに関わるアートへの関心はしばらくの間衰退したように思われました。

第3部 その後の展開

コンピュータ・アートへの興味は弱まったようですが、コンピュータ・アート協会は活動を続け、今もなお力強く歩んでいます。この協会は「サイバネティック・セレンディピティ」の会期中に立ち上がり、会議と展覧会を企画しました。1969年3月にロイヤル・カレッジ・オブ・アートで開催された「イベント・ワン」です。アーティストたちがコンピュータによる映像を作ったり、芸術大学がコンピュータ・アート学部を設立するまでには数年を要しました。アーティストたちがコンピュータを使用する機が熟すると、徐々に新たな傾向が発達していきます。イメージを作る際、説得力を持って本物をコピーできる、あるいはたとえ素材が想像上のものであっても本物のような効果の得られる、確かな方法を見つけようとする傾向です。ほとんどいつもイメージを作る練習で使われる、個体の、遠近感のある、十分に明るい、平面にしっかりと立っている、ありふれたティーポットを忘れることはできません。このティーポットは1970年代のもので、まるで、コンピュータ・アーティストは説得力のある本物そっくりのイメージを作らない限り、プロフェッショナルなアートの世界に決して受け入れられないかのようなのでした。

今日、写実的なコピーというアイデアにおいてマルローの「空想美術館」を越すような、新しい探求や実験がなされています。ジョアン・ファンクベルタの著作『記憶のない風景』からのCGでは、二次元を三次元に変換するソフトウェアを使っています。時々彼はマップの代わりに絵を使います。これは北斎の富嶽三十六景の《神奈川沖浪裏》です。コンピュータ・ソフトウェアはスキャンしたものは何でも変換しますが、できたものはオリジナルとほとんど似ていません。1970年代初頭、イギリスの画家ハロルド・コーエンは「アロン」というプログラムを開発し、それは動く亀の助けを借りて平らな紙に描くものでした。「アロン」のドローイングは最初は抽象的なものでしたが、プログラムは次第に描けるエリアの限界やドローイングが重ならないようにすること、遠近法を学習しました。これらがその抽象的なイメージです。しかし15年ほどすると、「アロン」の作品もリアリズムに引きつけられました。コンピュータグラフィックスの領域は素早く変化します。「アロン」はカラーで、人物も植物も事物も描くようになりました。1980年代には新しいアニメーションが登場しました。これらのゲームのデザイナーはアーティストでもあった横井軍平、宮本茂たちですが、とはいえ1960年代の東京CTGにはほど遠いです。

同時期に、テレマティックも登場しました。アーティストたちは作品やメッセージをインターネット経由で発信しました。その発達の最初の出現は、1986年ヴェネツィア・ビエンナーレでロイ・

アスコットによって整えられました。あまり面白みのない単純なメッセージだったでしょうが、今では当たり前になった、インターネットを使った可能性を告げ知らせたのです。1960年代のコンピュータ・アートとの主な相違点は、後に創作されたように、徐々に持つものや物質的なものではなくなったことです。「紙はもういらない」とフリーダー・ネイクは言っています。すべてはスクリーンの背後に、とらえどころなく、手の届かない場所で存在していました。けれど幻想を体験するには、まだ頭にとても重い装置をつける必要がありました。その重さは現実のものでした。これは1990年代初めのヘルメットです。バーチャルリアリティは新しい劇場、新しい願望的思考となりました。今までの我々にとっての現実を混乱させるもの、という人もいるかもしれません。

コンピュータ自身のパーツはどうでしょうか？ 歯車や車輪はもうありません。コンピュータチップが取って代わり、時計とはまったく違う中身となりました。しかし、見た目通りのものなどありません。

数年前、私は淡路島にある山口勝弘のすばらしい工房を訪ねました。この気持ちのよい島と同じように美しい建物で、とても特別な体験でした。その後私たちは東京のイメージフォーラム・フェスティバルの、若いアーティストたちの展覧会へ行きました。フロアの中央には大きな箱があり、中に入って狭いベンチに腰掛けるように言われました。いくつかの白黒のイメージが映った小さなビデオスクリーンがありましたが、何だったか覚えていません。箱は突然回転し始め、どんどん速度を上げたので、私は椅子にしがみついていた。私は、一体どのようなマシンが箱を回しているのだらうと思いました。これが、中に人が入った状態の箱のダイアグラムです。箱を回していたのはアーティストで、動力源は彼の筋肉だったのです。大谷健太郎による、《バーチャルリアリティの身体感知システム》という作品でした。これが箱の実際の見え方です。ご覧のように、将来我々のまわりにどのようなメディアアートがあるか予言することはできません。

コンピュータはどうでしょうか？ アンドレイ・クラウゼがこのドローイングを制作したのも同じ時期でしたが、すでに我々は、もしコンピュータ自身がアートを作るとしても、彼らもそのアートもこのようではないことを知っています。コンピュータは助手と見なされており、その芸術的可能性が考慮されるにはもう少し時間がかかるでしょう。もしそれが起こるとしたら、ここ日本ではないかと思えます。「サイバネティック・セレンディピティ」の後、アートとテクノロジーに関わるイベントが日本ほど多く行われた国はありません。私はそうしたイベントの数々に参加できたことを、とてもうれしく名誉に思います。

そして私の主題に関わるすべての重要なイベントで、「山口先生」の存在がその場に、彼独特の個人的なオーソリティーと知恵という、非常に特別な印象を刻みました。山口はその目の目隠しで何をしているのでしょうか？ 太陽から目を守っているのでしょうか？ もちろん、彼は何か言っています。目隠しをはずすだけでは足りない、と言っているのかもしれませんが。たぶん我々はサングラスもはずし、目を見開いて現在を見なければなりません。現在は、我々が到達できるほど未来と近いのですから。

(翻訳：角山朋子)

Jasia REICHARDT (ロンドン、元ICA現代芸術研究所副所長)

アニック・ビューローとの対談

アニック・ビューロー (A.B.)
クリストフ・シャルル(C.C.)

2006年2月、パリ、ファルギエール通りにて

C.C. あなたの山口勝弘との最初のコンタクト、ないし最初の出会いについてお話しいただけますか。

A.B. 山口氏には、リナルド・ビアンダがモンテヴェリタで主催したロカルノ国際ビデオ・アート・フェスティバルで初めて会いました。1980年代の終わりのことです。その頃、私は「国際エレクトロニック・アート・ガイド」(IDEA)を準備しており、広義のアート／サイエンス／テクノロジーの分野の芸術家に関するどんな情報も待ち受けておりました。山口氏に会った時、彼は主にビデオ・アートの領域で活動していたので、彼のその他の活動は後に知りました。当時、ビデオ・アートは、特にインスタレーションに関しては、まったく今のように確立されていませんでした。始まったばかりだったので、まだ美術館に認められていないか、ほとんど認められていないジャンルだったのです。その一方、ビデオ・アートはこの種の芸術的実践に興味を持つ人々にはすでに広く認められていました。1980年代には、ビデオ・アートは、数年前なら大発見であったに違いない「実験芸術」ではなくなっていました。

C.C. 山口氏の方法をどう形容できますか。

A.B. 山口氏は、もちろん、何よりもまず日本人の芸術家で、私が会った時にはビデオ・インスタレーションを行っていました。私が山口氏のインスタレーションを初めて見たのは、彼の数多くの作品がきちんと展示された名古屋のアーテック・フェスティバルでのことでした。当時、モンテヴェリタのようなフェスティバルには、しばしば学会や講演が付いていました。つまり、「発言」も同時に行われたのです。その頃、山口氏の作品ばかりでなく、山口氏が発言する内容、すなわち彼の物事の見方にも感銘を受けたものでした。ですが、当時は山口氏の作品をごくわずかしかなかったことがありませんでした。山口氏はすでに、ほどなく開館することになる淡路島アートセンターを準備しているところでした。ですから、相手はもう若者ではなく、芸術活動を行うと同時に「研究センター」のようなプロジェクトを率いる一流の芸術家だったのです。

私は1992年に、毎年刊行していたIDEAエレクトロニック・アート・ガイドの序文の執筆を山口氏に依頼しました。あの世代の芸術家達の何人か——otto・ピーネについても、ロイ・アスコットについても、山口氏についても言えますが——に驚いたのは、彼らが芸術にいくつかの

概念を持ち込み、それらの概念を温め実行に移したことでした。たとえば、「実験」の概念に関しては、この分野のパイオニアは山口氏と「実験工房」です。

次に「ユートピア」の概念です。彼らの実践は、ユートピアが、世界や人々に創造行為を含み得る何かを提案する原動力だという考えに基づいていました。山口氏においても、ビーネにおいても、アスコットにおいても、ユートピアは素朴なものではなく、到達できるとは限らないにしても、積極的な何かの原動力となるユートピアです。ユートピアそれ自体が何かを内包しているのです。

そして、第3点は、この「世界芸術」という考えです。この対談の必要上、私は山口氏が1992年のガイドの序文に書いた内容を読み返しました。1990年代初頭に、インターネットがまだ実質的には存在していなかったのに、彼は地球規模の共同体を構想するとともに、芸術家達の居場所となるような研究ユニットを予見していました。山口氏のような芸術家達はこの3つの要素を備えていたので、何か本質的に新しい要素を芸術にもたらしたのです。

この世代の芸術家達、中でも山口氏について人間的な面でもうひとつ心を打たれたのは、彼らの寛かさです。彼らは若者達に対して驚くほど偏見がありませんでした。いずれにせよ、山口氏は他のことは一切気にかけずに自分の作品を作ることだっただけで十分でできたでしょう。1980年代には彼はすでに日本だけでなく世界中で尊敬されていましたから。このようなステータスがあれば、若い芸術家や批評家を手助けし、自分以外の芸術家達が参加して活動する芸術センターを創設する必要はありませんでした。ですから彼らは、人々が互いに協力し合うコラボラティブ・アートという考え方も持っていたのです。1950年代には「実験工房」、1970年代には「ビデオひろば」、1980年代には「アール・ジュニ」がありました。私にとって山口氏は、以上のような一般的枠組において、より広い国際的な展望の中で日本を代表するビデオ・アートの重要人物です。

C.C. 山口氏の作品よりもその存在や人間性や思想に感銘を受けたとおっしゃりたいのですか。

A.B. 両方です。一般には芸術家に会うより前に作品と出会うものです。山口氏はその全部が目玉に値するように思えます。彼はパイオニアでした。あの種の作品を作るとは「挑戦」だったからです。ですが、彼が偉大なのは、彼の思想や彼が行った知的考察や彼が実行した実験や

実験の様々な文脈や、より広汎かつ一般的な真の熟慮があったという事実のお陰でもあると思うのです。山口氏には真のカリスマと同時に、あのエネルギーと優しさと寛大さがあるのです。

C.C. 彼の作品を国際的な文脈にどのように位置付けられますか。

A.B. 1980年代の末に私は山口氏のビデオ作品しか知りませんでした。もう少し掘り下げるにつれ、つまり、調査を行い彼と話すことで、彼が1950年代から他の芸術家達と一緒に学際的な手法である「実験」や「ユートピア」や「地球芸術」といった考えを提唱してきたことが分かりました。山口氏は「実験工房」グループとともに数年違いでヨーロッパの人間よりも早くこれらを実現したのです。芸術史において最もよく知られているのは、往々にしてアメリカ的・ヨーロッパ的な側面ですが、日本人は他の国民よりも先にいくつかの芸術的・知的・美学的な基礎原理を提唱したのです。日本人は、西洋では必ずしも組み合わせられたことがないか、もしくは同じようには組み合わせられたことがない複数の学問を組み合わせることでそれを実現したのです。同時に、彼らは日本の歴史や日本の芸術創造、すなわちある種の文化的コードや美学に根を下ろしつつも、西洋、中でもジョン・ケージとの結び付きをもたらしました。つまり、彼らは、自分達自身の地政学的領域の内部で芸術創造を変革しつつ、同時代に世界の他の場所にいる芸術家達との絆を生み出したのです。

ビジュアル・アーティストの大半は絵画、すなわち伝統的かつ慣習的なものから活動を始めました。ですが、1950年代に活動を開始した山口氏やその他の芸術家達に感心するのは、彼らがその絵画を刷新したということです。彼らは絵画を限界まで推し進め、キネティックないしキネ=オブティカルな傾向を生み出したからです。山口氏はこの動向の中にいました。「ヴィトリヌ」における山口氏の第一の関心は絵画を絵画からはみ出させ、それから他のもの、この場合「ビデオ」というメディアへと向かうことでした。事実、山口氏のように絵画から離れた芸術家達が優れていると思うのは、個々の作品というよりも彼らの遍歴全体です。「ヴィトリヌ」や発光する作品(の少なくともいくつか)は絵画に近いものです。特に「ヴィトリヌ」は長方形で絵画のサイズで壁に掛けられます。しかし、重要なのは、それらが空間と時間の中でどのように延長されるかです。

ビデオが出現した時から、「ビデオ・アーティスト」という新たなカテゴリーが生み出され、この芸術家達を、彼らがそれ以前にしていたことは無視してこの特殊な文脈でしか見ようとする傾向がありました。彼らの数多く—山口氏だけではなく、彼の場合には特に当てはまるのです—に驚かされるのは、彼らの作品が芸術家としての活動そのものとは歴史的に断絶した状態で紹介されたことです。山口氏はずっとビデオ・アートしかやってこなかったかのように紹介されました。この頃、「光の彫刻」

は滅多に、「ヴィトリヌ」はほとんどまったく話題になりませんでした。あるメディアが先行するメディアの影を薄れさせるというメディアの二分法が存在したからです。私自身他のものが存在することに気付くのにかなりの時間がありました。山口氏のインスタレーションは確かに彼の作品の大部分を占めますが—いずれにせよ、海外では彼はそのように認知されているのです—、私は彼の残りの作品に舞台芸術的なインスタレーションやオブジェやパフォーマンスも含まれ、まさしく「マルチメディア」であることに気付いたのです。今日「マルチメディア」と呼ばれるものは概してコンピュータの力を借りて実現されるものです。私が山口氏の業績をすばらしいと思うのは、真に「マルチメディア」な、すなわち、複数のメディアを利用し、時には異なる分野の複数のアーティストを含む仕事だからです。

もうひとつ非常に重要だと思うのは、山口氏が自分達の作品の一部で、はっきりと識別できる物がせいぜい写真しか残らない東の間の、もしくは東の間同然の作品を実現した人々に属しているということです。1960年代以降、この傾向がもたらした激動ないし発芽の中で彼は鍵を握る人物の一人となりました。しかし、1950年代から60年代にこのような実験を行った世代の芸術家達の多くは、おとなしく絵画やより伝統的な作品に回帰しました。

C.C. 絵画に回帰した人々というのは、誰のことをお考えなのですか。

A.B. たとえば「EAT」にかつて所属し、その後ニュー・テクノロジーの潮流を離れ、結局絵画を続けることにしたロバート・ラウシェンバークです。たとえばフランスのフランソワ・モルレのように、こうしたケースは沢山あります。モルレは絵画を疑問視する芸術運動に参加しましたが、最終的に絵画から本当に離れたことは一度もありませんでした。粘り強く活動を続け、自分たちの表現メディアの開拓をやめなかった他の人達もいましたが、大美術館やアート・マーケットが諸手を広げて迎えてくれるような好都合な環境には恵まれませんでした。山口氏は、全キャリアを通じて同じ方向性で仕事を続けながら、その都度さらに遠くへ進み、形式を開かれたものにし、メディアを疑問視し、インターアクティビティなどのその他の技術を取り入れることを目指した希有な人物の一人です。

ですから、「パイオニアと先駆者達」シリーズ(<http://www.olats.org/pionniers/pp/yamaguchi/yamaguchi.php>)のために山口氏の略歴の執筆をシャルルさんをお願いしたのは、私にとって山口氏は芸術的実践を行い、考察し、組織した偉大な人物達に属するからなのです。山口氏は淡路アートセンターを一例とする数々のフェスティバルや展覧会や活動を主催しました。彼らは自分達の創作のためだけに働くのではない芸術家達です。彼らの実践は、創作行為のあらゆる分野の全体を包含しつつそこからはみ出すものです。このタイプのアプローチを実行に移したのは山口氏の世代だと言ってもよいでしょう。

C.C. 著作に関しても、山口氏は1960年代から日本で西欧からもたらされた情報を普及させる膨大な量の仕事をこなしました。一方、彼は2000年には、日本全土に300人近い会員を数える環境芸術学会(IEAD)を設立しました。

A.B. 確かに山口氏には、自分自身の作品ばかりでなく創作行為の全体にまで及ぶ知的考察が見られます。山口氏は作品、すなわち芸術の媒体のステイタスを変えた芸術家の一人であるとともに、この実践を組織する芸術家の一人でもあるのです。もう一度言います。今日では前より知られるようになったかもしれませんが、数年前までは西欧人だけがこの芸術における大変革を担ったと思われており、日本人は認められずに隅に追いやられていたのです。日本は山口氏を主要人物とする有力な中核地域であるにもかかわらず、非常に長い間、日本の出来事はまったく意識されることも認められることもなかったのです。

1950年代に山口氏とともに活動していた作曲家達の一部の人々は現代音楽の分野で国際的な成功を収めました。しかし、たとえば演劇や詩に取り組んでいた人達は言語を用いて活動せざるを得なかったため、彼らの作品は翻訳されませんでした。英語圏のアーティスト達が行ったパフォーマンスは普及しましたが、日本人が行ったことは西欧では全然知られていません。これは根深い不公正です。日本人の仕事の射程を無視するのは歴史を書き替えるのも同然です。

C.C. 山口氏を知る以前に日本の誰を知っていましたか。

A.B. 事実上何も、誰も知りませんでした。私は1980年代の半ばにこの分野にデビューしました。まずはあらゆる方向性を模索しました。私の記憶では、日本の作品との最初の接点は、山口氏の作品を含むビデオでした。その後、合成画像の分野ではビデオ・アーティストの中島興、河口洋一郎が、その数年後には藤幡正樹のようにインターアクティブなインスタレーションを行うアーティスト達が登場しました。敢然と現代的な技術を用いたインスタレーションを制作するアーティスト達もいましたが、光線を用いた逢坂卓郎のように、より伝統的な素材に取り組む者もいれば、石井勢津子や三田村峻右のようにホログラフィーを用いて制作する者達もいました。私はまさに日本芸術における光線の根本的な役割というテーマに取り組んでいたもので、3年ほどの極めて短い期間に彼ら全員と出会いました。

C.C. 1985年にイタリアのジェノヴァで日本のデザインと芸術に関する重要な展覧会が開かれました。私の記憶が確かならば、寺山修司の作品まで展示されたと思います。山口氏も参加しており、松本俊夫も一連の実験映画作品のプログラムを展示していました。

A.B. 私は映画にはさほど興味がありませんでした。フランスでは映画の受容が十分に確立していたからかもしれません。日本映画を上映することは突飛なことではなかったの

す。大衆は必ずしも興味を示しませんでした。日本映画はこの頃フランスでは比較的良く知られていたと思います。

C.C. 伝統的な映画のことをおっしゃっているんですか。

A.B. はい。そして実験映画のことでもあります。こうした映画が上映される場所が沢山あったのです。ですから、突飛なことだったとは言えないのです。その一方、ビデオ・インスタレーションというジャンルは映画ほど浸透していませんでした。エルーヴルのフェスティバルを除けば、ビデオ・インスタレーションを見られる場所はほとんどありませんでした。クレルモン=フェランの「ビデオフォルム」はもっぱらビデオ映画を上映していました。オランダには確かインスタレーションがもっと多いフェスティバルが一つ二つあり、ドイツにも一つ二つありました。その点で、ケルンで1989年に行われた「ビデオ・スクulptur」(Video Skulptur)という巨大展覧会はいわば革命でした。あれほど多くのものが一堂に会した重要なイベントが行われたのは初めてのことでした。当時は誰もが皆、ある作品が彫刻かインスタレーションかを知り、両者の違いは何かを定義するための激しく終わりのない議論に時間を費やしていたのです。今日この疑問を抱く人はいないと思います。

山口氏のインスタレーションから私は記念碑的かつ圧倒的な印象を受けました。名古屋で見た《アーチ》と《モレルの発明》を思い出します。その頃私が驚いたのは、作品のイメージそのものというよりも構造でした。うまく言えませんが、透明性と位置づけられる何か非常に日本的に思えるものです。テクニクは実際に覆い隠されています。適切なフランス語の単語が見つからないので「クリーン」とでも形容できる作品です。テクノロジー、すなわちケーブルやエレクトロニクス機器そのものは見えません。日本人は一般にこうした要素を見せないように心がけているように思えます。

C.C. テクノロジーを自然にするためですか。それともテクノロジーを自然なコンテキストに置くためですか。

A.B. ええ。そしてテクノロジーを作品の物理的構造に取り込むためです。「透明性の層」なのだと言ってもよいかもしれませんが。

C.C. 「透明性」とはどういうことか明確に説明していただけますか。

A.B. 山口氏には西欧人の作品には存在しない透明性が見られると思います。たとえば、私が名古屋で見た《モレルの発明》に使用された色彩や形態や素材には、重苦しくも重くもない、空気のように軽く透明で消え入りそうな何かがあります。

C.C. たまに何か「冷たい」要素を指摘されたこともありましたが。ガラスや鏡を使用しているせいかもしれませんね。

A.B. 「冷たい」という言葉は少々否定的な意味を伴いますので、むしろ「知的」と言った方がよいでしょう。感情的ないし感覚的というよりも知的な作品という印象を受けたのは事実です。山口氏の作品を「官能的」と呼ぶことはできないでしょう。

C.C. いくつかの作品はバウハウスの作品、特にモホイナジのものから発想を受けたものですから、そのことが空間や形態それ自体といったあの「冷たさ」の印象と関係あるのかもしれませんが。官能性はこうした関心の中心にはないか、あるとしても非常にコード化されています。

A.B. 先ほど「クリーン」と申しましたね。山口氏の作品には実際に何か「清潔な」ものがあるのですが、これはフランス語でふさわしい単語ではありません。「臨床的」でもありません。あまりに否定的なイメージを想像させてしまいますから。細菌が存在しないとしても、「消毒された」はふさわしくありません。「ミニマル」でもありません。「ぴったり収まった」とは言えるかもしれません。

C.C. 山口氏の《Wavelength》（「波長」）という作品を連想しました。海の波が海岸で砕け散り、スクリーンの中央に正弦曲線の二重の波形が映し出されるというものです。決してメカニカルではなく、二本の正弦曲線は重なり合っても、それぞれの周期の差を本当に測ることはできません。このリズムは、さらに予期不能な波の周期と混じり合います。この作品の「テクノ=ミニマル」な側面は20年経っても極めてアクチュアルなままです。

A.B. はい。「テクノ=ミニマル」はうまい形容ですね。海の波と電子による正弦曲線が同時に存在することは、テクノロジーと自然が交わることであり、テクノロジーがいかに自然の補完的要素でしかないかを示しています。それと奇妙なのは、山口氏には非常に深いヒューマニズムがあるのに、それが必ずしも彼の作品に感じられないことです。

C.C. 山口氏の作品が冷たく思える人達もいるのは、そのためです。

A.B. 「ヒューマニズム」という言葉は山口氏の作品にまったく問題なく当てはまります。作品を細かく分析し、ある要素が別のある要素と呼応していることに気付くと見えませんが、すぐには見えない側面なのです。1995年に阪神淡路大震災の半年後に飛行機の中で山口氏と出会った時、彼はあの地震と戦争の話をしました。明らかに彼は完全に動転していました。そのことを彼があのように表現したことに私は驚きました。彼は何もかもひっくり返った瞬間の匂いと破壊について語りました。でもそうした感情は彼の作品そのものには見られないのです。

私が見た山口氏のすべての作品には、何か圧倒的なものもありました。人を支配する何かという意味ではなく、あらゆる感情的なノスタルジーの外部で個人的に心を捉

えられるという意味で誰もが認めざるを得ない何かです。《モレルの発明》のスクリーンの壁は革命的ではありません。私が驚いたのは、むしろこの壁の周囲に設けられたビデオ・モニターの構築物でした。巨大なものにビデオ画像をもう一度映し出すことで得られる鏡の戯れです。アーチの形状といいモニター群が映し出す画像——これは「冷たい」インスタレーションですが——といい、寺院の形をしたこの作品は、何よりもスケールが大きいです。柱には水が込められていたとおっしゃいましたか。

C.C. 巨大なプレキシガラスほど金のかからない素材を手に入れるためだったと思います。それと、水が一段と優れた、つまりより規則的な透明さをもたらすからだと思います。

A.B. はい。その透明性があると同時に圧倒的なのです。淡路アートセンターでは自然と環境の概念は見られましたが、それが有機的なのは植物や生命や成長するものという意味においてはではありません。山口氏の仕事は鉱物的だからです。

C.C. はい。「鉱物的」というのはとても適切な定義だと思います。

A.B. それと同時に実験の概念は、アート=サイエンス=テクノロジーの分野で活動したこの世代のアーティスト達において最も重要だと思います。こうしたアーティスト達は主知的であり続けたために、美術館に作品を収蔵してもらえず、非常に生産的であったにもかかわらず、その多くの作品、特に最も実験的な作品は東の間の存在に終わりました。たいていは写真しか残っていないのです。

C.C. このことをある種のユーモアのセンスと結びつけることはできるかもしれません。山口氏は建築と一体化しているため持ち運びができない大規模な作品を制作しました。このはかなさの概念は、1960年代以降に彼が制作した——東京の近代美術館のコレクションに収められた《ユニヴァース》（1968年）のように——プレキシガラスでできた彫刻やオブジェを思わせます。この英雄的な時代のいくつかの名残りは、2005年に東京のICCで開かれた「アート&テクノロジーの過去と未来」展の際に紹介されました。これらすべてのオブジェを見て、私は、少し錆び付いてはいるが、一部の人達にとっては見事に機能している1950年代のエレキ・ギターを連想しました。それらの中でもCTGグループによって制作されたコンピュータは、30年物なのに300年物のように見えました。ある種の素材が他の素材よりも古びて見えることは明らかです。その一方で「ヴィトリニス」はその輝きをまったく失っていません。

A.B. それから環境もあります。実験やユートピアやコラボレーションや国際化や地球芸術といった最初にお話しした論点を繰り返すことになりませんが、環境、それもたとえば

淡路アートセンターのコンセプトに見られる自然環境との関係は中心的です。最後に山口氏が1992年に書いたIDEAガイドの序文のテキストに戻りたいと思います。

テクノロジー時代のユートピア

今世紀の芸術の歴史をみると、芸術という手段によって社会の中にユートピアを夢みていた人達がいる。特に新しいテクノロジーの出現のたびに、芸術家たちは繰り返しユートピアの夢を描いていた。

しかし、すでに存在するテクノロジーを手段として利用し、芸術作品の制作方法の中に新しい分野を開く場合と、芸術家がまだその技術的手段を手にしていないが、芸術上の可能性として技術の出現を待っている場合がある。

さらに、技術的には可能であっても、芸術家が必要とする技術を利用するためには、莫大な経済的支援を必要とするために、実現には至らなかった例も数多くある。

つまり、芸術家が抱えている構想と、その構想が現実化するための様々な条件の中に、技術と経済の問題が関わっているのである。

こうしてみると、現実的な立場から技術を通して芸術活動を行う芸術家と、芸術の目的の中に存在する非現実性に価値を見出しながら技術の可能性を夢見る芸術家とか存在し、この二つの立場の間にさまざまなタイプの芸術家が活動してきたのである。

1920年代のロシア・アヴァンギャルドたちが活動していたInkhukとVkhutemasも、ワイマールのBauhausも、シカゴのInstitute of Designも、ノースカロライナのBlack Mountain Collegeも、MITの中のCenter for Advanced Visual Studiesもすべて、戦前からユートピアンテクノロジーにかけた夢を引き継いできたのである。日本でも1977年に、筑波大学の中の総合造形(Plastic Arts and Mixed Media)コースで、造形芸術からメディアへの展開を始めている。1980年代に入ると、MITに新しくできたMedia Labや80年代後半にケルンのKunsthochschule fuer MedienやカルルスルーエのZentrum fuer Kunst und Medientechnologieが活動を開始している。また1991年には中華民国(台湾)の国立芸術学院の中にもCenter of Art and Technologyが生まれている。公的なまた私的な組織、つまり研究所とか学校などに次の時代のユートピアを目指している芸術家たちが集まっている。

こうした国際的な組織が増加してくると同時に、数多くのエレクトロニクス・アートにかかわるフェスティバルや展覧会が開かれ、芸術家たちの交流と共に、作品やパフォーマンスの発表が行われるようになってきた。

ところが、こうした芸術とテクノロジーのユートピアンたちは、必ずしも大学や研究所などの組織に所属しているとは限らない。独立した芸術家として活動を続けている人たちもいる。あるいは、所属していた組織から離れた芸術家や、卒業した学生たちにとって、作品制作の工房を見出すことは困難な状況にある。エレクトロニクスやメディアを用いた芸術作品を制作する場合、試作であれ何であれ、一品制作が原則である。そのためのノンプロフィットの共同工房が必要である。工房付きの技官も必要である。今こそ、ユートピアのためのユートピアが求められているのではないだろうか。私自身がこうした要求に対応する

Environment and Media Artists Colonyを、日本の淡路島に設立するために活動を始めている。その実現に向けて、現在、委員会で基本計画を作成し、地方政府と協力して、敷地の確保を行っている。

造形工房とメディア工房を中心とし、ライブラリー、シネマ、レストラン、展示場などをもった組織である。将来、パリやニューヨークや東京のような大都会の中ではなく、土地の安い地方の拠点をこうした目的に利用していく時代がくるだろう。現在用意されている新しい通信メディアを利用すれば、大都会から離れたArtists colonyの方が、空間的にも、時間的にも、ゆとりがある。このAwaji Artists Colonyは必ずしも、定住型を目的としないシャルル・フーリエの考えていた「蝶の原理」の実現であるようなユートピアの設立に向けて活動を行うものである。国際的なユートピアのネットワーク化には、ISDNとコンピュータによる24時間のイメージの創造空間が、我々の地球を包んでいる時代へ向けて、この種の活動拠点になる必要がある。

1992年2月28日、山口勝弘

A. B. ここには基礎的な考え方の断片の数々が見られます。アーティストはユートピアを目指して活動し、テクニックをこの次元に統合するのです。芸術家達が知的交流や実践における交流を行い、学際的なプロジェクトを組みながら活動するセンターを作ることは、理想家にとってユートピアです。このような表明はとても立派だと思います。山口氏は地球上でそうしたユートピアを様々な方法で実現しようと全力を尽くした知的・美学的・芸術的な中心人物、先導者の一人なのです。

アニック・ビューロー略歴(Annick BUREAUD)

アニック・ビューローは美術及びテクノサイエンスの批評家・研究者で、パリで活動している。Leonardo/Isastのフランス語圏版、オンライン出版サイトLeonardo/Olatsの運営者である。Art Pressにエレクトロニック・アートに関する記事を定期的に連載するとともに、アングレームとポアティエのEesati、エクス=アン=プロヴァンス美術学校およびエコール・サントラル・パリで教鞭を執る。1999年にはスクール・オブ・ジ・アート・インスティテュート・シカゴ(SAIC)、2001年にはモントリオールのケベック大学で客員教授を勤める。

2002年には、ナタリー・マニャンと共編で論集『コネクション』を出版した。また、第8回アートメディア国際学会「コミュニケーションの美学からネット・アートまで」を共同開催するとともに学会発表記録をLeonardo/Olatsのウェブサイト上でオンライン出版する。

2003年には学会「宇宙芸術の視認性=読解性」やプロジェクト「芸術と無重力—パラボリック・フライトの実験」を主催する。

アニック・ビューローは、パリの@rt Outsidersの協力による宇宙芸術データベース「スペースアーツ」(SpaceartS)の共同運営にもLeonardo/Olatsと当たっている。

2006年、Leonardo/Olatsのサイトにて、「ページス:マルチメディア・アート入門」を出版した。

(翻訳:井田尚)

フランク・ポペールとの対談

フランク・ポペール(F.P.)
クリストフ・シャルル(C.C.)

2006年3月25日

パリ、パレ＝ロワイヤル広場、オテル・デュ・ルーヴルのバーにて

C.C. 最初に、あなたと山口勝弘氏ご本人、あるいは山口氏の作品との出会いについてお話しいただけますか？

F.P. 私が初めて山口氏の芸術に触れたのは、1970年に拙著『キネティック・アート』第2版の中でのことでした。彼の《ユニヴァース》と題された作品について論じたのです。私は、その頃、特に彼の光の用い方に興味を持ちました。彼に会ったことはありませんでしたが注目していたのです。私は、それ以前に博士論文に取り組んでいた時に、山口氏が既に1950年代にライト＝キネティック・アートに近いただ一人の日本人だったもので、彼のことを知りました。それから、私が1983年に「エレクトラ」展を開催した時に彼と連絡を取ったら、カタログのために自ら文章を寄せ、40年代からの自分の歩みを説明してくれました。私は、いつも山口氏がライト＝キネティック・アートのパイオニアの一人であることを知っていましたし、彼をそう呼んできました。

それから1989年と1991年に名古屋でアーテックが催され、私達は多くの時間を共にし、名古屋郊外にある美術館で開かれた彼の作品の展覧会を一緒に訪れました。私達は、東京にある彼のアトリエも訪れました。拙著『エレクトロニック・アート』で日本についてかなり長く論じた際には、もちろん、「エレクトラ」展のカタログとして出版された彼の序文と評論を利用しました。あれには彼の作品の3点のコピーが載っています。

私が一番面白いと思ったのは《モレルの発明》です。山口氏がアドルフォ・ビオイ・カサレスの文章を用いて靈魂が宿る存在の概念を笑い飛ばしたやり方が非常に上手いと思ったんですね。私は、山口氏が庭園術や建築で日本文化と西欧文化を結びつけるやり方にそれまでに何度か感銘を受けていました。

一方で、私にとってとても重要だったことは、山口氏が非常に早くからエレクトロニクスが観客とアーティストの想像力にプラスになるのを理解していたことです。私達は、エレクトロニクスの利用を創造的要素と捉えています。エレクトロニクスは単なるオートマチックな応用ではなく、新たな芸術手法の可能性を明らかにしているのです。

もちろん、この芸術は私自身が行っていることと完全に対応しています。拙著『エレクトロニック・アート』でも、そして間もなく出版される近著『テクノロジカル・アートからヴァーチャル・アートへ』(From Technological to Virtual

Art, Collection Leonardo, MIT Press, 2007)でも、私はテクノロジーの様々な利用法を分類しました。私は、山口氏も同じことを感じたと思います。彼の最近の作品は知らないのですが、それが彼の作品に感じられるかは分かりませんが。

C.C. 山口氏が鎌倉の神奈川県近代美術館での回顧展で展示した最新の作品は、むしろ1940年代から1950年代への回帰、すなわち、あの多面的な絵画作品「ヴィトリヌ」の要素を示しています。今回、彼は宇宙をイメージして「ヴィトリヌ」を制作し、それらを舞台としての宇宙という意味で「テアトリヌ」と呼んでいます。

F.P. では、山口氏は未だに空間と環境の中におり、そうした観点から考え続けているのですね。

C.C. でもさらに抽象的です。

F.P. では色彩はどうですか？

C.C. 彼の作品は実際とてもカラフルです。山口氏は複数の異なる活動時期をリンクさせます。つまり、ある時期に自分がやったことを別の時期に再現するのです。

F.P. 新たな解釈ということですね。

C.C. はい。たとえば、1994年に開いた展覧会で彼は1958年の《ヴィトリヌ》を再現し、それをポペールさんがさっきお話しになった《モレルの発明》に似た装置の中で投影しました。彼は《ヴィトリヌ》をリアルタイムでカメラに撮影し、そのビデオ映像を映像の展開の順序を逆にできる透明な太いチューブの後ろに置かれたモニターで再現したのです。あれはいわばルーツへの回帰でした。

F.P. 彼は自らの造形概念のいくつかを再び取り上げています。山口氏は、早い時期からテクノロジーに飛びつき、その後色彩を用いた自らの初期の造形テーマに回帰した「視覚芸術研究グループ」(GRAV)のジュリオ・ル・パルクを思わせます。

C.C. 山口氏は、自分が変化することにこだわっており、たとえば、大学教授は「凝り固まる」のを避けるために、ひと

つの大学にあまり長くいない方がよいと常々言っておりました。同様に、彼は様々な新しい呼称や概念が発明される10年ごとに方向を変えずにはいられませんでした。2005年に札幌で開催された環境芸術学会に彼は、人類は20世紀に沢山の愚行を犯し、20世紀は「筋肉の時代」、「ライトアップ」の世紀だったが、21世紀はおそらく「神経の時代」、「ライトダウン」の時代になるだろう、という内容のビデオメッセージを送りました。

F.P. 地球物理学的なバランス感覚ですね。彼に会った時にもうひとつ驚いたのは、彼の教育の才と彼のグループ活動やグループ制作に対する愛好ぶりでした。私はこのことに心を奪われると同時に、彼が淡路島で行おうとしたあの計画にも無論感銘を受けました。あの計画は本当に実現したのですか？

C.C. その間にあなたもご存じのように二つの出来事がありました。計画は確か1991年から1992年にかけて開始され、山口氏は1992年に私も参加した重要なシンポジウムと、レーザーやありとあらゆる装置を使った非常に大規模なスペクタクルの「メディア・オペラ」を組織しました。翌年にもCICVを初めとするフランスのアート&テクノロジー研究センターの代表者が参加した別のシンポジウムが行われました。ところが、1995年に阪神淡路大震災が起こったのです。幸いにも淡路島アートセンターは直接地震の被害を受けませんでした。同センターは、震央が近かったにもかかわらず残りました。ですが、震災後の時期に山口氏は多忙を極め、そのために脳梗塞を患ってしまいました。

F.P. 何年のことですか？

C.C. 2000年から2001年にかけてのことだったと思います。1990年代に淡路島では島民を招待しISDNやインターネットを用いた各種のイベントやフェスティバルが行われました。

F.P. ええ、彼は早くからインターネットの有用性とインターネットが持つ普及と参加の両方の機能を理解していました。

C.C. 淡路島には今もそれらの建物が残り、作品も倉庫に保存されており、時々コンサートなどのイベントが行われております。この計画の責任者の建築家で早稲田大学教授の石山修武氏は、今も主に中国でとても活発に仕事をしていますが、淡路島の計画が今後どうなるのかは分かりません。私は、西欧に対する日本についてもポペールさんにお話し願うつもりでした。ポペールさんは御著書の中で、1960年代に日本で行われた最初のライト・アートの展覧会を論じておられますね。

F.P. ええ、私が山口氏の仕事を知ったのはこの頃です。その後、山口氏がエレクトロニクスやインターネットといっ

た新たなテクノロジーに関心を広げるにつれ、私は自分達が同じ方向に向かっていると感じました。ですが、もちろん私と彼の関係はいつも少々曖昧なものです。自らイベントを組織し法律その他の学問を学び、自分の考えを余すところなく表現できる他の芸術家達と私の関係についても同じです。私は、こうした点に刺激を受け、こうした点を大変重視し芸術家の言葉を強調するもので、MITプレスの人達と少しばかりもめたほどです。MITプレスの人達は歴史家として私とまったく違う見方を持っているはずだと思っているのです。この問題は特にオットー・ビーネ氏や山口氏といった人々に関して生じました。

C.C. このタイプの作品をどのように形容したらよいのでしょうか？ そうした作品の特徴とは何ですか？

F.P. 私が一番よく知っているタイプの作品は建築や空間と関係がある作品です。私は、観客がこの空間の中に入れるように光を用い、身体的かつ心理的に建築や空間を喚起する手法はとても独創的だと思います。まったくもって独創的です。もし私がまた展覧会を開くとしたら、このタイプの作品を展示するでしょうね。

C.C. 前回パリに来た時、私はたとえばアニック・ビューローと対談をしましたが、彼女は山口氏の作品の「不朽性」に多大な関心を抱き、他のアーティストにはこれほどの記念碑的性格は感じられないと言っていました。

F.P. それは間違いありませんね。

C.C. 神奈川県立近代美術館の展覧会の際の講演には山口氏以外にもう一人の人物が招かれました。建築家の磯崎新です。

F.P. 彼には名古屋で会いました。

C.C. 山口氏と磯崎氏は大阪の70年万博で一緒に仕事をしました。磯崎氏は、建築を設計する前に1960年代の数多くの前衛運動にタッチしていたのです。彼は山口氏や実験工房のメンバー達よりも3、4歳若かったのですが、60年代から建築だけでなく芸術やパフォーマンスや音楽にも取り組んでいました。磯崎氏は山口氏の作品を「透明」と評しました。これは、あなたがヴァーチャル・アートについておっしゃっていること、すなわち、非物質化を目指し実現することに通じますね。

F.P. その通りです。

C.C. そこで私はあなたがこれに似たもののお持ちではないかと思ったのです。

F.P. 私は「漸進的」なもののお持ちをします。つまり、私は山口氏のうちに昔からこの非物質化というものを感じ取っ

ていたのです。それと同時に、私にとって観客を巻き込む手法は常に不可欠でした。現在ではそれも減多やたらと用いられるようになりましたが、山口氏は本当に観客を今までにないやり方で巻き込むことをいつも考えていました。そして、私がこの眼で見て私達が議論したことは、このテーマに対する関心の核心そのものだったと言ってもよいでしょう。私達が1989年から1991年にかけてアーテックに協力した際に、この関心はヨーロッパでも目立ったものでした。この関心には社会的な性格があります。こうしたすべての作品は観客に対して開かれているからです。しかし、その点で私達の足元は不安定であるとも言えません。私自身、概念ないし態度との関連という意味において完結し完成した作品の重要度を絶えず低めようとしてきました。私はいつも、ウンベルト・エーコの開かれた作品や、作品がある瞬間にそれを創作した芸術家から独立したものとなる可能性を考慮してきました。作品がアトリエを出た瞬間に新たな生を歩みだすという古典的な美学概念は、エティエンヌ・スーリオの考え方です。私はそれを山口氏に感じました。作品が新たな生を得るようになるのです。ですが、これは抽象的な概念で、私は未だに、観客—作品—芸術家の三要素の関係は絶えず変化し続けるというあの古典的な考え方にとどまっています。山口氏は私が分析した方向と同じ方向に向かっていました。ですから、私は山口氏のある作品が他のどの作品より印象深いかは言えません。でも、彼の全作品の回顧展を見に行けなかったことは残念です。多分その時にこそ、私は山口氏が20世紀と21世紀の芸術の歴史に対して持ち得る重要性をよりよく理解できるのしょうから。アニック・ビューローがこのような趣旨のことを言っているのだとしたら、至極もつともです。空間を日常と異なるように見るのが問題なのです。私はこのことをずっと以前から「環境」と呼んできました。拙著『芸術—行動と参加』（ロンドン、スタジオ・ヴィスタ、1975年）の根本概念は、観客の参加と環境という二つの概念の一致でした。後は、あらゆる芸術を通じてということでした。山口氏の場合、この点は非常にはっきりしています。山口氏はこの意味における好例です。近著の中で私は彼のことを特別に論じた訳ではありませんが、そうするとしたら、歴史的な部分と「現在の」芸術に関する部分の両方で彼を論じたことでしょう。

以下は、私が山口氏のことを論じている著作の出典です。

- ・ *Contemporary Artists*, 4th edition, 1995 & 5th edition, St. James Press, 2001, pp.1861, 1864.
- ・ *Electra : l'électricité et l'électronique dans l'art au XXè siècle*, Musée d'art moderne de la ville de Paris, 1983–84.
- ・ article «(Art) vidéo», in *Dictionnaire de la civilisation japonaise*, dirigé par Augustin Berque, Paris, Hazan, 1994.
- ・ *L'Art à l'âge électronique*, Paris, Londres, New York, 1993.

フランク・ポペール略歴(Frank POPPER)

(以下のインターネットサイトを参照した)

<http://www.archivcriticart.org/isadg.php?alpha=&id=30>

<http://www.leonardo.info/rolodex/popper.frank.html>

1918年ブラハ生まれ。ウィーン、ロンドン、ローマを転々とし、1955年にパリに定住する。1966年にパリ＝ソルボンヌ大学で論文「1860年以降の造形芸術における運動のイメージ」により美学の第三課程博士号を、1970年には同大学で「キネティック・アート」の国家博士号を取得。

1969年にはパリ第八大学＝ヴァンセンヌ校芸術学部の創設に参加し、1970年から1983年にかけて同大学造形芸術学科の学科長を務める、1976年に「美学と芸術の科学」教授、1985年に名誉教授に任命される。

初期のフランク・ポペールの理論は、現代芸術における光と運動、中でもライト・アートや三次元のキネティック・アート（機械やモビール）やライト＝キネティック・アートの作品に着目したもので、ポペールは、こうした作品に見られる運動の芸術を自らが主催する展覧会でも実践に移した。

こうした活動によってキネティック・アートの第一人者となったポペールは、1960年代から芸術における環境と観客の参加という二つの概念が一致し始めたとの主張から、芸術家と理論家と観客の関係を問い直すようになる (*Art, Action et Participation : l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Londres, New York, 1975–1980を参照)。

さらに、コンセプチュアル・アート、環境アート、エレクトロニック・アート、コンピュータ・アートといった新しい形態の現代芸術に伴う芸術家と観客の関係の変化を受けて、ポペールは、レーザー光線やホログラフィーやビデオやコンピュータなどの科学技術を用いたインターアクティブなアートに関心を広げた。「エレクトラ」展のカタログ (*“Electra : l'électricité et l'électronique dans l'art au XXè siècle,” Musée d'art moderne de la ville de Paris, 1983–84*) や著書 *L'Art à l'âge électronique*, Paris, Londres, New York, 1993は、行動と思考、テクノロジーとアートを結びつけようとするこうした関心に基づいている。

1993年以降、ポペールはフランス語、英語、ドイツ語の各国語でニューテクノロジー時代における文化のビジュアル化、アートと科学技術の関係に関する様々な論考を共著や雑誌で発表するとともに、著書 *Réflexions sur l'exil, l'art et l'Europe: entretiens avec Aline Dallier*, Editions Klincksieck, Paris, 1998では自らの人生と芸術と芸術批評について論じている。

(翻訳：井田尚)

アート・アーカイヴ再考¹⁾ — 〈外なる / 内なる〉二つのトライアングルをめぐって²⁾

outer triangle / inner triangle

水谷長志

内容:

1. アート・アーカイヴが指し示すもの
2. 分化から総合へ—MLA (Museums, Libraries, Archives)と いう〈外なるトライアングル/outer triangle〉
3. ミュージアム・アーカイヴ—〈内なるトライアングル/inner triangle〉の可能性
4. アート・アーカイヴに関する文献抄

1. アート・アーカイヴが指し示すもの

「絵の具チューブを発明したのはだれ? 1913年のアーモリー・ショーにピカソが推薦したアーティストは? (図1) ジョン・シングルトン・コプリーのニスのレシピは? グランマ・モーゼスの88歳の誕生日はどんなだった? ³⁾」。

これら一つひとつのこともをすべからく「資料 (archives)」に拠って実証可能にする、その資料を保管し検索可能にしている機関が、スミソニアン機構の一つAAA (Archives of American Art) である。

1954年デトロイトに誕生したAAA (創設ディレクター、Edgar P. Richardson, Director of The Detroit Institute of Arts) は、70年以來、ワシントンに所在し、ニューヨークにリサーチ・センターを持つとともに、Boston Public Library、Amon Carter Museum、De Young Museum、Huntington Library を提携館として、1600万強の資料群を抱える。その歴史とコレクションは、誌名変遷しながら現在まで継続する館報 (*Archives of American Art Journal*) から把握できるが、1995年の35巻は、*Reading Records: A Researcher's Guide to Archives of American Art* の特別号になっている。

AAAにおけるコレクション種別(上記 *Reading Records*, “The Collections”より)

- ・ Letters
- ・ Diaries
- ・ Sketches and Drawings
- ・ Memoirs and Oral History
- ・ Business Records
- ・ Photographs
- ・ Exhibitions and Auction Catalogues
- ・ Art Journals

土方巽、瀧口修造、ノグチ・ルーム、油井正一の4つの「研究アーカイヴ」を有する慶應義塾大学アート・センターの前田富士男が書いたように、アーカイヴは「一般に作品の周辺資料と呼ばれるような画稿、原稿、書簡、備忘録、一過性資料、用品、日用品などなどを集める⁴⁾」ものとなる。

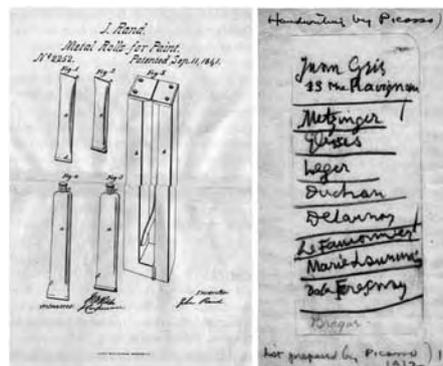


図1

- 1) 筆者は先に「現代の眼」において「アート・アーカイヴ」を特集し (no.523, 2000年8-9月号)、5人の方々にそれぞれのアーカイヴの形成と特質について論じていただいた。詳細は、文末「4. 文献抄」参照。本稿もそれらの論考に示唆を得ている。
- 2) 本稿は、既出拙稿「美術資料における〈外なる / 内なる〉ネットワークを考える」[現代の図書館] vol.34, no.3, 1996.9, p.151-154。および「デジタルアーカイブ・シンポジウム: 美術館・博物館・公文書館・図書館の連携について」/ 2006年度慶應義塾学事振興資金による研究課題「連携と相互運用性確保へ向けたデジタルアーカイブモデルの研究」研究会、2006年11月17日、慶應義塾大学三田キャンパス東館8階ホールでの口頭発表を素としている。
- 3) Liza Krwin. Fabulous at 50: the Smithsonian's Archives of American Art celebrates a Golden Anniversary. *Art Libraries Journal*, vol.31, no.1, 2006, p.28. この号は、Art Archivesの特集号、詳細は、文末「4. 文献抄」参照。
- 4) 前田富士男「アーカイヴと生成論 (Genetics) — 「新しさ」と「似ていること」の解説にむけて—」[ジェネティック・アーカイヴ・エンジン—デジタルの森で踊る土方巽—] 慶應義塾大学アート・センター、2000.3., p.91.
- 5) 前田: 前掲書、p.81-82.
- 6) このシンポジウムは(1994.11.19、国立国会図書館新館講堂)、「第1回アート・ドキュメンテーション研究フォーラム 美術情報と図書館 報告書」(アート・ドキュメンテーション研究会、1995, p.85-121) において採録されている。
パネリスト(所属は当時のもの):
高階 秀爾(国立西洋美術館長)
上田 修一(慶應義塾大学図書館・情報学科教授)
安澤 秀一(駿河台大学文化情報学部長)



図2

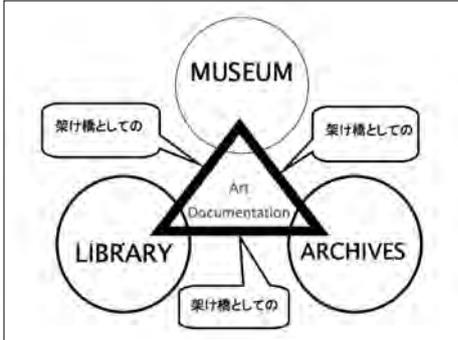


図3

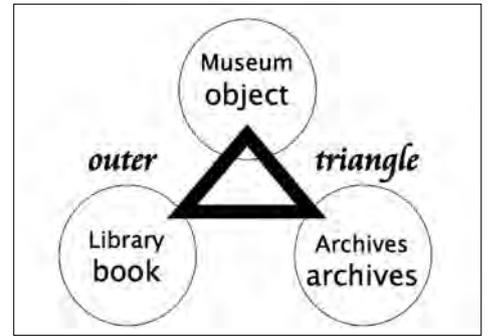


図4

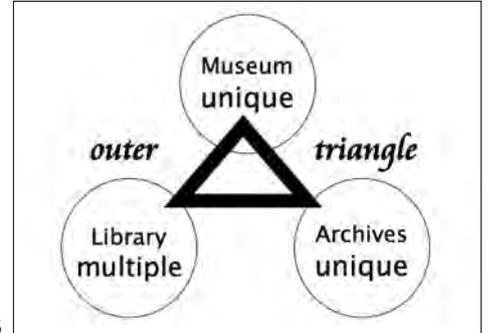


図5

2. 分化から総合へ — MLA (Museums, Libraries, Archives) という〈外なるトライアングル/outer triangle〉

同じ論考において前田は、つぎのように述べている。

アーカイヴとは、口承という方法によらない記録、つまり文字や造形物としての記録を保管する場である文字通りの文化装置にほかならない。いささか短絡にすぎるかもしれないが、はじめにアーカイヴありき、である。アーカイヴはやがて、保管資料の形態によって、文字資料は図書館へ、非言語的な形態をとる資料は博物館・美術館へと分離してゆき、そしてとくに活字化図書化されていない文書の収集機関を特定してアーカイヴと呼ぶようになったと考えてかまわない⁵⁾。

湯島聖堂での博覧会に端を発するこの国の代表的なライブラリである国立国会図書館、アーカイヴの国立公文書館、そしてミュージアムの東京国立博物館あるいは国立科学博物館は、

その成立において、「保管資料の形態」を主軸とする「分離(分化)」、管理効率の近代化と言っても良い、の過程の産物である。

この過程、分化を「総合の喪失」ととらえ、レファレンス(参照)の架け橋を築く可能性をアート・ドキュメンテーションに問うたのが、1994年のシンポジウム「ミュージアム・ライブラリ・アーカイヴをつなぐもの—アート・ドキュメンテーションからの模索と展望⁶⁾」であった(図2・3)。

今日、ミュージアム・ライブラリ・アーカイヴ(MLA)の三者の関係の再構築は、もちろんデジタル・アーカイヴという言葉に代表されるIT技術の高まりを背景としてあり、インターネットが既存の「館」の壁を越える、リンクをその基底的な機能・技術として持っていることによる⁷⁾。

MLAの関係は、それぞれの「館」を越えたトライアングル、すなわち〈外なるトライアングル/outer triangle〉とみなすことができ、その抱え持つ資料の代表的種別と特性を示したのが図4および図5である⁸⁾。

7) 国内においては、東京大学大学院情報学環・学際情報学府他共催の公開シンポジウム「知の構造化と図書館・博物館・美術館・文書館—連携に果たす大学の役割」(東京大学弥生講堂、2007.2.17)の開催、英国におけるThe Council for Museums, Libraries, and Archives (<http://www.mla.gov.uk/>)の創設(2000)など、博物館情報学、図書館情報学、アーカイヴ学の立場からその連携を論じる機会は、近年富みに増えている。同Councilの活動を含んで、MLAの連携については、安澤秀一「解題 電子記録管理論への誘い」『建築記録アーカイブズ管理入門』(書肆ノワール、2006)所収に視野広くかつ整理された記述でまとめられている。

8) 脚注2に触れたデジタルアーカイブ・シンポジウムにおいて、James Michalko (VP, RLG Programs, OCLC Programs & Research)は、当然RLGにおけるかつてのCultural Materials Initiative, http://www.rlg.org/en/page.php?Page_ID=217を踏まえた講演、「Collaborative digital archiving among libraries, museums and archives in the United States」において、MLAのMaterials, Description, Organization, Objectを以下のように整理している。

Museums

- Materials: Unique collectible or representative objects
- Description: Described item by item in a Collection Management System (CMS)
- Organization: No strict organization for managing objects (Organized into thematic exhibitions for public consumption)
- Object = A piece of a story (exhibition)

Libraries

- Materials: Textual non-unique published items
- Description: Described item by item in an OPAC
- Organization: Classification (Dewey, LC)
- Object = Pure information content

Archives

- Materials: Textual unique documents
- Description: Described as an aggregate in a Finding Aid
- Organization: Provenance and original order
- Object = Evidence

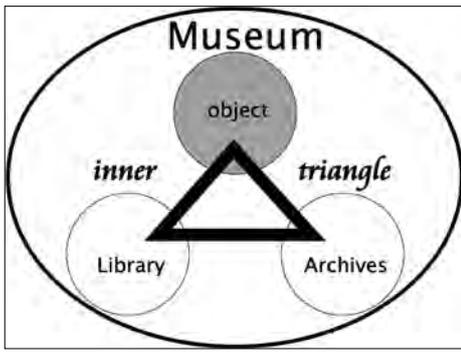


図6

3. ミュージアム・アーカイヴ — 〈内なるトライアングル/inner triangle〉の可能性

これまで述べてきたのが館の〈外なるトライアングル〉とすれば、山口勝弘資料であれ、岸田劉生資料であれ、アーカイヴを美術館の中に収蔵したとき、そこにおいて館の〈内なるトライアングル/inner triangle〉は連繋する。

ミュージアムの中のライブラリ（ミュージアム・ライブラリ）があるのと同様に、ミュージアム・アーカイヴは、館の中の「館」としてその形成を果たすかどうかはともかく、組織的・人的構成の措置の有無を問わず、ほとんどすべての博物館、美術館で成立しているに違いない⁹⁾;¹⁰⁾(図6)。

『岸田劉生：作品と資料 Ryusei Kishida Works and Archives』¹¹⁾から、ミュージアムという館の中のトライアングル、〈内なるトライアングル〉の例を見てみよう。



図7



図8

図7 [Museum: object] :《薄暮之海》

明治40年12月1日 水彩・紙 26.8×17.8cm

裏面に：明治四十年十二月一日／午後二時半ヨリ四時迄／於大森海岸寫之／岸田劉生

図8 [Archives: archives] :「日誌」

表紙に書込み：自明治四十年二月一日 至明治四十一年一月三十日

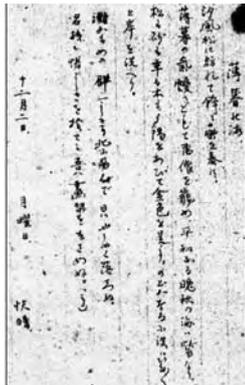


図9

図9 [Archives: archives] : (図8「日誌」の一頁)

明治40年12月1日から

午後より大森に写生せんとて出で立つ。

海岸に出で、松原を写生す。晝半ならざるに汐風の寒きにたへず筆をおひてかへる、

…

薄暮の海

汐風松に訪れて錚々の楽を奏す。

薄暮の気靄々として万像を籠め、平和なる晩秋の海は紫なり。

松も砂も草も木も夕陽をあびて金色を呈し。のどかなる小波はひた〜と岸を洗へり。

灘かもめの群れ一しきり北に飛びて日はやうやく落ちぬ。

名残惜しきを捨て、吾は畫架ををさめぬ。(了)

岩波書店『岸田劉生全集』第5巻、1979、p.50-51所収

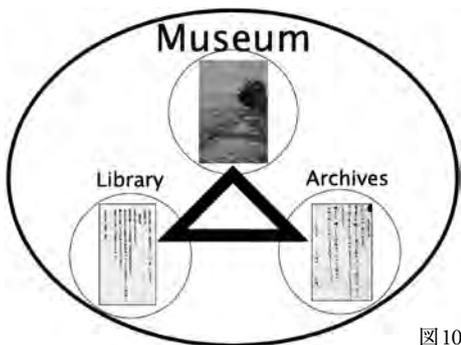


図10

図10 :《薄暮の海》をめぐる〈内なるトライアングル〉

《薄暮の海》[Museum: object] / 「日誌」[Archives: archives] / 岩波版『岸田劉生全集 第5巻』[Library: book]

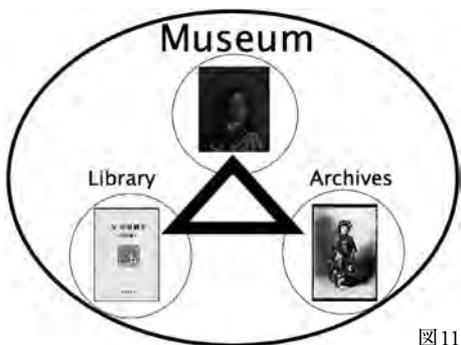


図11

図11 :《麗子五歳之像》をめぐる〈内なるトライアングル〉

《麗子五歳之像》[Museum: object] / 麗子肖像写真[Archives: archives] / 岸田麗子著『父 岸田劉生』[Library: book]

ミュージアムにおける〈内なるトライアングル〉と同じ図式は、^{やかた}館をかえて、ライブラリ、アーカイヴにおいても、同様の図式を見いだすことができるし、範疇をかえて、大学等学術研究機関の枠組みにおいても、近年さかんなユニバーシティ・ミュージアムの創設を思えば、トライアングルの構図を類想することは、容易に可能である。

図12：ライブラリにおける〈内なるトライアングル〉

図13：アーカイヴにおける〈内なるトライアングル〉

図14：大学における〈内なる / 外なるトライアングル〉

以上、英国のThe Council for Museums, Libraries, and Archivesが一例でもある三者の連携を〈外なるトライアングル〉として見て、次に、東京国立近代美術館が寄贈によって受入形成されたミュージアムの中のアーカイヴと、平行して整備が進んだライブラリとの二者が、ミュージアム本来の所蔵物である作品と関係を持つ時、そこに〈内なるトライアングル〉が成立することを示した。

ミュージアムの中のアーカイヴの形成は、外形的整備が必要であるとともに、それ以上に作品との関係の構築、あるいは関係の「発見」から始まると言えるだろう。

美術館の場合、作品⇄アーカイヴ、または作品⇄ライブラリ(時としてライブラリ⇄アーカイヴ)という関係は、作品を主たる結節点として築かれる(発見される)関係であるが、学術/知的文化情報資源の主たる担い手が、MLAという三者であることを思えば、結節点の位相はあってもトライアングル自体、^{やかた}館の外と内とを越えて、至極普遍的な構図、あるいは相似的な構図と言えるのではないだろうか。

図15：学術/知的文化情報資源としてのMLA〈普遍的トライアングル〉

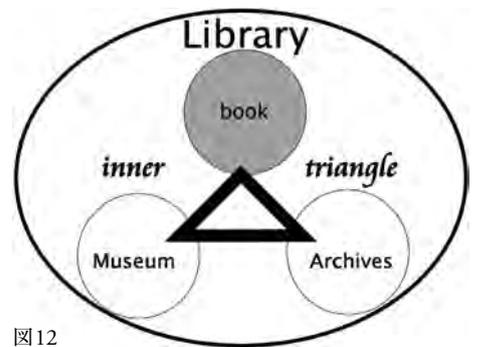


図12

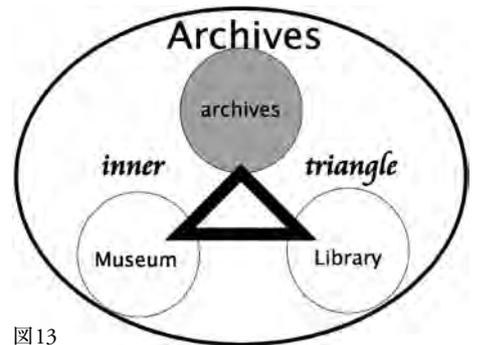


図13

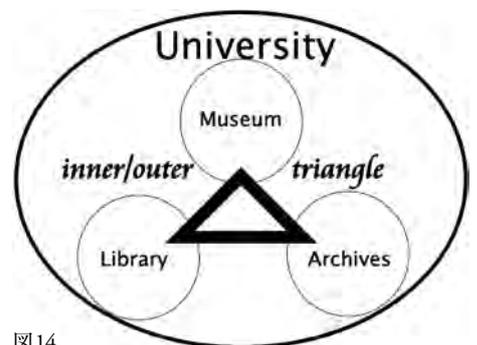


図14

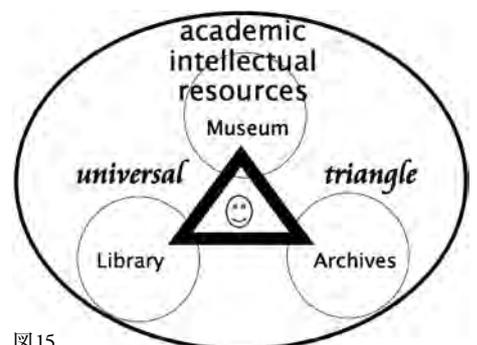


図15

9) 野崎たみ子「美術図書室の四半世紀」『美術フォーラム』no.3, 2000, p.76-79. 末尾において野崎が提案する「(段ボール箱に入ったまま手つかずで埃をかぶっているかもしれない貴重で秘蔵の資料をリスト化する)美術館の一館一点運動」は、極めて妥当かつ、有効となる今後の課題への指摘である。リスト化、すなわちディレクトリ情報をまとめることがアーカイヴの共用化を実現する。

10) 脚注1の特集においても指摘したように、そもそもarchivesには、〈もの〉そのものを示すとともに、それを納める〈場〉でもあるという二義性のあることを確認しておくべきである。

11) 1996年刊行の東京国立近代美術館所蔵品目録の一編。同書の刊行とともに「岸田劉生 所蔵作品と資料の展示」を開催(1996.6.1-7.7)。

4. アート・アーカイヴに関する文献抄

a. 脚注1にあげた『現代の眼』の特集において掲載された論考

- 田中淳(東京国立文化財研究所美術部第二研究室長)「近代美術アーカイヴと段ボール箱」p.3-4。
- 森仁史(松戸市教育委員会学芸員)「フィールドワークからアーカイヴへ」p.4-5。
- 平澤広(萬鉄五郎記念美術館学芸員)「アーカイヴとしての『萬鉄五郎書簡集』出版に至るまで」p.6-7。
- 小澤律子(国吉康雄美術館キュレーター)「国吉康雄アーカイヴスの形成とAAAのこと」p.8-9。
- 藤木尚子(神奈川近代文学館)「神奈川近代文学館の特別資料について」p.10-11。

b. AAAについて

- 上記a.の小澤律子によるもの。
- 拙稿「美術参考図書と美術図書館・員—欧米の事例から(その3) B. KarpelのArts in AmericaとMoMA LibraryまたはAAA [後篇]」『現代の眼』no.455, 1992.10, p.6-7。
- AAAの館報は、*Archives of American Art Bulletin*として1960年5月創刊、その後、誌名変遷。東京国立近代美術館アートライブラリに所蔵。

c. 脚注3にあげたKrwinを掲載の*Art Libraries Journal*, vol.31, no.1について

英国美術図書館協会(ARLIS/UK & Eire)の機関誌であること、およびこの号の巻頭エディトリアルである“viewpoint: access to archives”が、Archive of Art and Design, Word & Image Department, V & A Museum ArchivesのArchivistであるAlexia Bleathmanによって書かれていることを注目したい。同記事において、Bleathmanは、英国における情報公開法(The Freedom of Information Act)が、アーキビストの社会的責任と重要性を高まらせていることを指摘し、それはまたV & A Museum Archivesにも同様に及んでいることを示している。

AAA以外に紹介されているArchives:

- The London Library
- ZADIK: Zentral archive des international Kunsthandels, Köln
- The Skowhegan Lecture Archive, Skowhegan School of Painting & Sculpture, New York
- Henry Moore Institute Archive, Leeds, UK
- [Historical trade literature archive], H.F. du Pont Winterthur Museum, Winterthur, USA

d. 邦訳された概説

- Antje B. Lemke, Deirdre C. Stam著/水谷・中村訳「アート・アーカイヴズ」『アート・ドキュメンテーション研究』no.4, 1995.8, p.47-68. および『情報管理』vol.39, no.2, 1996.2, p.101-123.

e. 美術図書館学のテキスト/書誌におけるアート・アーカイヴの位置づけ

アーカイヴ一般に関する文献は多く、国内においても2003年の日本アーカイブズ学会の創立、同年、国文学研究資料館史料館編『アーカイブズの科学』柏書房、2巻本が出版されている。1984年に初版が出て、第2版が2004年に刊行された *Museum archives: an introduction* (Society of American Archivists, 2004) はあるが、アート・アーカイヴをもっぱらとした単著はない。

以下、PACEY (1977)、JONES/ GIBSON (1986)、FORD (2001)による代表的な美術図書館学のテキストからアート・アーカイヴの記述を確認すると、次第にアートライブラリにおけるアート・アーカイヴの位置づけの明確化および再編が見てとれる。

- PACEY, Philip ed. *Art Library Manual: a guide to resources and practice*. London: Bowker, 1977. 423p.

24章を分担執筆の本書にArchivesの章はない。代わって、「Printed ephemera」の章および「Microforms」「Sound recordings, video and films」「Illustration」の章が並ぶ。

1987年に刊行の美術図書館学に関する書誌(BAXTER)においても、Archivesの項目はなく、PACEYと似て、「G. Unique Materials」「6. Ephemera, Printed Ephemera & Vertical Files」とされている。

- BAXTER, Paula A. comp. *International bibliography of art librarianship: an annotated compilation*. Saur, 1987. 94p.
- JONES, Lois Swan and Sarah Scott GIBSON. *Art Libraries and Information Services: Development, Organization and Management*. Academic Press, 1986. 322p.

「9. Special Formats and Collections」の章に“Archival Materials”の項目で4頁あるのみ。参照文献に、A.B. Abid. Archives in Art Museums: A Preliminary Survey. *ARLIS/NA Newsletter*, no.8, 1979.11/12, p.42-43. があるも未見。

- FORD, Simon ed. *Information Sources in Art, Art History and Design*. Saur, 2001. 220p.

14章を分担執筆の本書には、Senior Archive Curator at the Tate Gallery ArchiveのAdrian Glewによる1章が置かれる。主として英国の状況を伝える。参照文献に、S. Fox-Pitt. The Tate Gallery Archive of 20th Century British Art, its formation and development. *Archives*, no.74, 1985, p.94-106. があるも未見。英国におけるアーカイヴを含む美術資料のディレクトリとしては、G. Varley ed. *Art and design documentation in the UK and Ireland: a directory of resources*. ARLIS/UK & Eire, 1993. が有用。

f. その他

- 慶應義塾大学アート・センターの活動および刊行物については、<http://www.art-c.keio.ac.jp/>に詳しい。

多くの刊行物のうち、特に下記が重要。

- 『平成12年度科学研究費補助金(COE形成基礎研究費) 研究報告書 〈バラ色ダンスの〉イコノロジー 土方巽を再構築する』(2000)
- ブックレット06 (2000)『ジェネティック・アーカイヴ/エンジン—デジタルの森で踊る土方』
- ブックレット07 (2001)『アート・アーカイヴズ/ドキュメンテーション—アートの世界』
- ブックレット13 (2005)『記憶としての建築空間—イサム・ノグチ/谷口吉郎/慶應義塾』
- ブックレット14 (2006)『To and From Shuzo Takiguchi』
- ARTLET 26 (2006)『SPECIAL ISSUE Note ~ノートする~』

そのほかの大学、例えば日本大学芸術学部、立命館大学アート・リサーチ・センターなど多くのプロジェクトが進行している。また、東京文化財研究所の黒田(清輝)記念館によるアーカイヴィング、特にテキストの公開・共用性の高さは、開発・蓄積の方法論とあわせて貴重である。

- デジタル・アーカイヴに関する文献はすでに際限がないが、時間的経過と対象範囲の広さから、デジタルアーカイブ推進協議会の『デジタルアーカイブ白書 2001/2003/2004/2005』が参考となる。同協議会事務局長であった笠羽晴夫著『デジタルアーカイヴの構築と運用』(水曜社, 2004)はコンパクトながら漏れがない。

- 公立美術館における個人作家のためのアート・アーカイヴの形成に関する報告として貴重かつ唯一とも言えるのが、端山聡子編『原精一寄贈資料整理報告書』平塚市美術館, 2004である。<http://museum.isogaya.co.jp/hiratsuka/>においても公開されている。

みずたに たけし(東京国立近代美術館)