

平成 30 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

メディア芸術データベースのための  
メディアアート分野作品調査と  
関連組織の連携構築へ向けた準備作業  
実施報告書

特定非営利活動法人 Community Design Council

平成 31 年 2 月

## 目次

第1章 実施概要 .....	4
第2章 事業の目的・趣旨 .....	5
第3章 実施体制 .....	6
第4章 実施スケジュール .....	7
第5章 実施内容 .....	9
5.1 調査対象の決定 .....	9
5.2 ヒアリング調査 .....	11
5.2.1 畠中 実 氏 .....	11
5.2.2 八谷 和彦 氏 .....	18
5.2.3 中ザワヒデキ 氏 .....	27
5.2.4 谷口 暁彦 氏 .....	33
5.2.5 石谷 治寛 氏 .....	40
5.2.6 砥綿 正之 氏 松本 泰章 氏 .....	46
5.2.7 砂山 太一 氏 .....	52
5.2.8 銅金 祐司 氏 .....	57
5.2.9 高谷 史郎 氏 .....	60
5.2.10 清水 健人 氏 .....	67
5.2.11 石橋 素 氏 .....	72
5.2.12 渡邊 朋也 氏 .....	75
5.2.13 阿部 一直 氏 .....	79
5.3 インタビュー調査 .....	85
5.3.1 泉秀樹氏インタビュー .....	85
5.4 メタデータ試作 .....	94
5.4.1 名古屋国際ビエンナーレ・ARTEC .....	94
5.4.2 ICC ビエンナーレ 99 .....	95

## 目次

第 6 章 成果・課題.....	96
6.1 成果.....	96
6.2 課題.....	96
第 7 章 総括 .....	98

### 第1章 実施概要

NPO 法人 Community Design Council (以下 CDC) は、関連する機関、団体、個人と連携して大阪万博以降、特に 1980 年代から 2000 年代でメディアアートにとって重要と考えられる催事、関連施設での展示、開催されたイベントの関係者、作家、研究者に対するヒアリング調査と資料に関する調査を実施した。

ヒアリング調査は、できる限りメディアアート全般の状況を把握するために、作家、キュレーター、研究者など様々な立場の 15 名を選定して実施し、それぞれの作品、資料、作品に関するデータなどの状況を調査した。同時にメディア芸術データベースに関する理解を促進するとともにその活用、発展などについて意見を伺った。またメディアアート分野において重要な関係機関である NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]、せんだいメディアテーク、山口情報芸術センター [YCAM] のキュレーター、アーキビストに調査を行うことで各機関の状況や今後の連携の可能性などについても調査を実施した。

また調査の過程で、情報の少ない 1960 年代～1980 年代のインターメディア関連の事業に関する有識者を知る機会があり、当時についてインタビューという形で調査を実施した。

資料に関する調査では、情報の少ない名古屋国際ビエンナーレについて、入手できる資料においてどの程度のデータ作成ができるかについて調査を実施した。

### 第2章 事業の目的・趣旨

日本におけるメディア芸術作品の総目録を作る目的で始められたメディア芸術データベース。このデータベースに納められる4分野の中でもメディアアート分野はその作品の形態、とりまく環境などからもほかの3分野とは異なる部分が多く、それらの要因も含め、いまだ網羅的なデータ作成には至っていない。

メディア芸術データベースのメディアアートに関する収録範囲は1950年代以降のテクノロジーを用いて表現、発表されたインターメディア作品、イベントと定めている。1950年代以降テクノロジーを用いた様々な実験や取り組みが行われ、大阪万博を経て1980年代後半から1990年代、2000年代に至る時期には現在の商業的な表現も含めた様々な作品、プロジェクトにつながる多くの作品が発表された。昨今では大規模なミュージアムイベント、コマーシャル演出、海外公演などメディアアート関連のニーズは非常に高くなっている。一方アートの文脈においてはメディアアート作品、作家という括（くく）りは薄くなりコンテンポラリーアートの手法、作家として認識されている。

本事業では作家、キュレーター、施設関係者、研究者など様々な立場のメディアアート関係者に対してヒアリングを行うことにより、現状のメディアアートにおける作品、作品に関する資料、データなどの状況について広く俯瞰（ふかん）して把握し、メディア芸術データベースにおいても網羅的なデータ作成に道筋を付けることを目指す。

同時にヒアリング対象者に対してメディア芸術データベースの周知と理解促進を図るとともに、その活用などについて、またメディアアート分野の現状に対する認識などについてもヒアリングを行うことで関係者、関係団体の連携を促進するような関係の構築も検討した。

### 第3章 実施体制

本事業の調査活動は、事業受託者の CDC が行う。

事業を実施するに当たり、株式会社 thoasa、有限会社フルティガと連携する。

事業進行

NPO 法人 Community Design Council

調査・データ作成

NPO 法人 Community Design Council

株式会社 thoasa

有限会社フルティガ

ヒアリング調査

NPO 法人 Community Design Council

株式会社 thoasa

有限会社フルティガ

事業助言

関口敦仁氏（愛知県立芸術大学）

畠中実氏（NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]）

## 第4章 実施スケジュール

2018年8月

ヒアリング対象者、資料調査対象催事などの事前調査

31日 関口敦仁氏 事業内容への助言

2018年9月

ヒアリング対象者、資料調査対象催事などの事前調査

2018年10月

20日 畠中実氏 ヒアリング調査

資料調査

2018年11月

5日 八谷和彦氏 ヒアリング調査

7日 中ザワヒデキ氏 ヒアリング調査

8日 谷口暁彦氏 ヒアリング調査

27日 砂山太一氏 ヒアリング調査

27日 石谷治寛氏 ヒアリング調査

27日 砥綿正之氏、松本泰章氏 ヒアリング調査

28日 銅金祐司氏 ヒアリング調査

28日 高谷史郎氏 ヒアリング調査

資料調査

2018年12月

27日 清水健人氏 ヒアリング調査

資料調査

2019年1月

16日 石橋素氏 ヒアリング調査

25日 阿部一直氏 ヒアリング調査

## 第4章 実施スケジュール

28日 渡邊 朋也 氏 ヒアリング調査

29日 泉秀 樹 氏 インタビュー

資料調査

報告書作成

2019年2月

報告書作成

### 第5章 実施内容

本事業では、関係者に対するヒアリング調査とインタビュー、入手可能な資料によるメタデータの試作を行った。

資料調査ではインターネット上の Web サイトなどでは情報を得にくい催事、イベントに関する資料を入手しどの程度のデータが作成できるかなどの調査を行った。

#### 5.1 調査対象の決定

ヒアリング調査、資料調査を実施するに当たり、1980年代以降のメディアアート分野の催事、作家、作品などについて事前調査を行った。また愛知県立芸術大学の関口敦仁氏に助言を頂いた。

これらの事前調査、助言からメディアアート分野の作品、資料、データや分野の状況などについてできる限り広く把握し、またメディア芸術データベースの活用と運用、連携などにも道筋を付けるために作家だけでなく様々な立場、特に現在も活動している組織の関係者も含め 30 名程度のヒアリング候補者を選定した。

選定した候補は以下の通りである。

- ・ 畠中 実 (NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] キュレーター)
- ・ 渡邊 朋也 (山口情報芸術センター [YCAM] アーキビスト)
- ・ 伊藤 隆之 (山口情報芸術センター [YCAM] エンジニア)
- ・ 阿部 一直 (元山口情報芸術センター [YCAM] 副館長、キュレーター)
- ・ 清水 健人 (せんだいメディアテークキュレーター)
- ・ 住友 文彦 (アーツ前橋館長、キュレーター)
- ・ 桐山 孝司 (東京藝術大学、作家)
- ・ 古川 聖 (東京藝術大学)
- ・ 原田 大三郎 (多摩美術大学、作家)
- ・ 砂山 太一 (京都市立芸術大学、作家)
- ・ 田所 淳 (慶應義塾大学)
- ・ 石谷 治寛 (京都市立芸術大学、研究者)
- ・ 砥綿 正之 (京都市立芸術大学教授、作家)
- ・ 松本 泰章 (嵯峨美術大学教授、作家)
- ・ 銅金 裕司 (京都造形大学、作家)

## 第5章 実施内容

- ・伊藤 ガビン（編集者、デザイナー）
- ・乾 義和（ポストーク株式会社代表）
- ・阿部 芳久（CG-ARTS）
- ・石橋 素（ライゾマティクス、作家）
- ・高嶺 格（作家）
- ・毛利 悠子（作家）
- ・八谷 和彦（作家、PetWORKs代表）
- ・中ザワ ヒデキ（作家）
- ・谷口 暁彦（作家）
- ・エキソニモ（作家）
- ・高谷 史郎（作家）
- ・会田 大也（エドゥケーター、作家）
- ・山川 冬樹（作家）
- ・山本 史郎（インストーラー）
- ・木邑 芳幸（art space kimura ASK? 代表）

選定した候補の中から重要と考えた対象に連絡を取りヒアリングを実施した。

先行したヒアリングの中で得られた情報も以後のヒアリング対象、内容に反映しながら順次ヒアリングを実施した。

資料調査の対象としては1980年代から1990年代のメディアアート関連の催事を候補とした。

資料調査の候補は以下である。

- ・名古屋国際ビエンナーレ・ARTEC（1989年～1997年）
- ・NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]（1990年～現在、準備期間を含む）
- ・インタラクション（1995年～2001年）
- ・大垣ビエンナーレ（2001年～現在）
- ・メディア芸術祭（1997年～現在）
- ・山口情報芸術センター [YCAM]（2003年～現在）

候補のうち現在は続いておらず、関連機関も活動していないために情報の少ない「名古屋国際ビエンナーレ・ARTEC」に関して資料を入手しデータ試作を実施することとした。

## 第5章 実施内容

### 5.2 ヒアリング調査

ヒアリング調査では対象者によってヒアリング内容が異なるが、以下のような内容についてヒアリングを実施した。

- ・保存されている作品（所蔵作品、所有作品）の有無
- ・保存されている作品の状態
- ・作品、催事などに関する情報（データ）の有無
- ・作品、催事などに関する情報の内容
- ・作品、催事などに関する情報の利活用について
- ・作品に関する二次資料の有無や状態
- ・二次資料のデジタル化、公開などについて
- ・メディア芸術データベースについての意見や感想
- ・メディアアート分野のデータ項目や公開サイトについて
- ・メディアアートの現状
- ・メディア芸術4分野とメディアアートについて
- ・関係者、業界の連携について

#### 5.2.1 畠中実氏

日程：10月20日（土）18時～20時

開催場所：NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]

参加者：畠中実、野間穰（CDC）、和田信太郎、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-1 畠中実氏 ヒアリング調査

## 第5章 実施内容

畠中実

1968 年生まれ。多摩美術大学美術学部芸術学科卒業。1996 年の開館準備より ICC に携わり「サウンド・アート」(2000) や「サイレント・ダイアログ」(2007)、「[インターネット アート これから]——ポスト・インターネットのリアリティ」(2012)、「坂本龍一 with 高谷史郎 | 設置音楽 2 IS YOUR TIME」(2017) など、多数の企画展を担当。このほか、ダムタイプ、明和電機、ローリー・アンダーソン、八谷和彦、ライゾマティクス、磯崎新、大友良英、ジョン・ウッド&ポール・ハリソンといった作家の個展を行う。

### ▼データベースについて

—ICCでもデータベースを作られていますか？

畠中：ICCのWEB自体がデータベースということになっています。ここで開催されたものはほぼ全部情報があります。ICCで開催されたものについてのデータベースですが、「あの作品やこの作品を入れてください」など外部の要求を受け入れるとどんどん増えてしまうし、煩雑になってしまうので、そういう限定をしています。それは、ほかの施設や機関で分散してやるしかないでしょう。ICCで行われた展覧会などの情報は確実にあります。それ以外のことをやろうとすると、ICCという施設の責任としては、範囲を超えてしまうので。だから、ICCの企画で、それに参加した人、ということじゃないと難しい。スタッフも限られていますから。

—公開されている、WEBに載っている以外の情報は別にありますか？出していないけれど登録されているというような。

畠中：公開情報は、公式に発表されたものであるのが前提です。

—なるほど。オフィシャルとしてあるのは、あそこに公開されている情報なのですね。

畠中：今は、図書室も公開していません。昔は司書がいて図書の閲覧サービスも行っていました。2011年に半年間休館しているんですが、どこもそうだったと思いますが、節電ですね。現在は、司書というわけではないけれど、図書登録は学芸スタッフでやっています。定期刊行物の登録が少量だけ

## 第5章 実施内容

どあって、カタログも寄贈されるので、年々蔵書は増えています。書籍は何年かに一度まとめて買ったりしています。書籍以外の資料は基本的にはないですが、預かった資料みたいなものが増えていくときもあります。

—それはすぐ出せる状態になっているのですか？

畠中：大体そうですね。記録としては、映像や写真類なども増えています。毎年の活動記録映像は、ICCの映像アーカイブHIVEで見ることができます。

—資料を見せてもらえる可能性はありますか？

畠中：依頼を受ければできますが、公にはアナウンスしていません。

—一番資料が揃（そろ）っている所はまずICCかなと。あとは国会図書館になっちゃうのかな、というのもある。

畠中：東京都現代美術館などの図書室に比べると、そこまでもないと思いますよ。メディアアートには特化してありますが。

—ICCの立ち上げ前の資料なども残っていますか？

畠中：立ち上げ前の設立資料はお見せできないのですが、ICCオープン以前の企画、91年の「電話網の中の見えないミュージアム」展とか、95年の「on the web」などの資料はあります。資料というか出版物です。ICCが初台にオープンする前に、ICCギャラリーというスペースが麻布十番にあった頃、そこでイベントを行っていたのですが、その頃の展覧会発行物もあります。（クリスタ・ソムラー&ロラン・ミニョノー、ビル・シーマン、藤幡正樹など）

### ▼施工業者の資料

—インストールの会社の人たちが出入りしているので、その方々も資料を持っていると思いますが、ICC以外で資料を持っている所はどこが考えられますか。

## 第5章 実施内容

畠中：図面などは関係業者も持っているかもしれませんね。

—最近はメールの添付などでやり取りしますが、2000年以前はインストールのための紙の資料があったと思います。展覧会が終わってしまうとほとんどのものが残らないと思いますが、大事ではと思う二次資料はありますか。

畠中：そうですね、二次資料は取ってあるものもあります。ですが取ってある側からすると、これがどうなるのかな？という感もありますね。

—作品自体を再制作するのは難しかったり、もう一回展示できないときに、その作品が後にどういうものだったのか知りたいとき、カタログの情報だけじゃなくて違うものも見たいのではと思います。カタログも展示前に作るので、実際に展示されているものと必ずしもイコールじゃないですよ。

畠中：展覧会ごとに映像の記録を撮っています。設営中の様子とかの写真もあるはずですよ。

何年か前からはハードディスクに残っていますが、それ以前はDVカムだったり、メディアがバラバラなんです。その前はベータカムとか、全部メディアが違う。写真とかも4×5のポジだとか、バラバラです。ほぼデジタルはしているけど、何千本もあつたりすると、それが本当にデジタルできているか検証もできない。また、デジタルをやってしまうと今度はサーバー管理とかハードディスク管理とかが大変になる。オフィシャルに公開する場合も、許諾を取ったりといった手順があります。

### ▼ウェブアーカイブについて

—WEBでやっているアーカイブのモデルになったものはあったのですか？

畠中：いまあるHIVEというアーカイブ自体は、ドミニク・チェンさんが構想を作っていて。一般的にはまだクリエイティブコモンズで公開するのは当時はなかったですね。イベントの配信も早くから行っています。通信事業会社なので、インターネットをアピールする目的もあり、2001年にイベントの中継を始めました。最初は外部の業者に撮影と配信を頼んでいましたが、機材が簡便になってきて、現在では内製化しています。外部の業者には2005年くらいまでだったでしょうか。

## 第5章 実施内容

### ▼ICCの収蔵コレクション

—ICC自体で作品のコレクションはしていますか。

畠中：一応、14点のコレクション作品があります。開館時に10点、その後1点、次にまた3点というふうに増えました。ICCビエンナーレというのがあって、最初は受賞作を収蔵していました。1回目の受賞作品が収蔵されましたが、2回目からはコレクションにしないという方針になったので、賞金だけで、作品は返却しています。その後、返却した作品を2008年に再展示したことがあります。マーティン・リッチズ（Martin Riches、アーティスト、1942～）の作品です。いまはコレクションするという考えはありません。再展示はいくつかの作品について、2007年までは行われていました。貸出しは近年はしていません。作品は倉庫に保存してあります。定期的の確認に行きますが、動くかどうかの検証までは難しいです。

### ▼公開できる情報について

畠中：ICCで開催したものに関して言えば、ポスター、チラシ、冊子とか、そういうものは全部取ってあります。ICCの活動の資料は基本的にほぼ全部残っています。

—ICCについてもWEB、雑誌などの資料から基本的なデータを作って、こちらに付加できるような資料、情報があれば、頂いてあとから付加できたらいいんですが、資料や情報があっても美術館から出すのはなかなか難しそうですね。

畠中：一応手続を経ないと難しいですね。こっちで告知用に作った簡易チラシとか、そういう資料は公開していません。チラシなども必要な分だけ残して捨てないと、場所が足りない。だから絶対量は限られてしまう。カタログなども難しいところで、版元から「絶版にするけど、随分残っていますがどうしますか」と聞かれる。でもこっちでもそれほど売れるものでもないから、断裁するしかない。本当はもったいない話だけど。可能性があるのはやはり公的機関ですかね。例えば日本全国の美術館のそういうチラシ、ポスターが集められていたりしたら面白いでしょうね。そういう場所で集めるシステムを作らないと、個人では到底無理ですね。

—マンガとかアニメはメディアが一致しているから、集めやすそうです。

## 第5章 実施内容

畠中：マンガもいろいろあるじゃないかって議論がありましたよね。同人誌とか成人マンガも当然あるわけで。もうそうなるとコレクターなどに頼るしかない。美術館っていう制度自体もそうなんです。美術館もコレクションするけど、それ以上にコレクターの方が作品を持っているわけです。

—カタログとかチラシとかポスターは全部デジタル化されているのですか。

畠中：全部はしてません。カタログも、権利関係もあるので電子化はしていません。それを管理する部署が必要になってしまう。それを前提に作り始められればいいんですが、2015年度にオープン・スペース展の10年分の記録集『OS10』という本を作りました。デジタル化してウェブでも公開していますが、執筆者には了解を得ています。権利関係をクリアするだけで大変です。あとからデジタル化したいとなっても現実的には難しい。

### ▼今後のデータベースについて

—今後のデータベースに意見や考えていることなどありますか？

畠中：今、美術館でも昔の展覧会を遡ろうとしても、会期にすら全く当たれない、という場合が多い。アーティストからも「ICCで展示すると展覧会の詳細が辿（たど）れるんで良いです」と言われました。ほかの美術館は過去の展覧会になるとなかなか出てこないし、下手すると何年度の、というような表記がありません。だから何月かは書いてあるけれど、何年かは分からないことが結構ある。そういう点で言うと、ICCはちゃんとしているとは言われています。

ICCのサイトには年表があって、展覧会の様子や出品作品の写真を見ることができる。年表みたいなものとしても見られる方が役立つ気がします。年表もよく見ていくと、時代状況と作品はリンクしているものだし、制作環境と作品がリンクしているなど、関係性が見えるのが面白い。時代状況みたいなものとリンクしているように見えた方がいいんじゃないかと思います。

### ▼メディアアートとは

—畠中さんとしては、メディアアートはどこからスタートしたと考えますか。

## 第5章 実施内容

畠中：それは結構言われますが、何から始まったかは特定するのは難しいでしょう。一つじゃないと思いますし、いろいろな解釈があると思います。でも、起源みたいなものをいうことはできると思います。20世紀以後の表現だと限定した方がいいかもしれません。もちろん、19世紀の技術と関係する作品もあるわけですが。藤幡（正樹）さんが言うようにメディアアートは20世紀美術と関係がない、ということも言えるでしょう。20世紀というのはメディアが確立されてからの表現だから。メディアアートはメディアを作る表現。それ以前の、メディアが作られる時代と関係があるというので、19世紀に遡れるとする意見です。ゾートロープをモチーフにした作品などが作られるのはそういう文脈ですね。メディアアートという言葉から逆に遡って、どこまで影響圏が遡れるかという見方もできます。マルセル・デュシャンが立体視をやっていたり、科学技術に触発された表現から派生したということもできるでしょう。

### ▼メディアアート、データベースに関連して考えられていること

畠中：データベースの中に、作家論とか、作家のインタビューみたいなものをためていくアーカイブがあった方がいいなと思っています。たとえば東野芳明さんの『ロビンソン夫人と現代美術』（1986年、美術出版社）のような作家論を集めたものがあります。僕は3月に『メディア・アート原論』（2018年、フィルムアート社）という本を久保田晃弘さんと出したんですが、あれは何がやりたかったかという、中原佑介の『現代芸術入門』（1979年、美術出版社）という本、あれは実は中原佑介が自分一人で対談をする、二人になって掛け合いで現代美術を解説するという本なんだけど、それを久保田さんとやっているみたいな入門書。僕はその本を高校の頃に読んでいて、すごい読みやすくて分かりやすいなと思っていました。それで、対談という話が出てきました。それによって浅いとか物足りないって言われたりもしているのだけど。でも、僕は入門書としてはああいうの（中原佑介の『現代芸術入門』）が有り得るべき形だと思っているのでやったのです。

もう一つやりたいのは、東野芳明の『つくり手たちとの時間—現代芸術の冒険』（1984年、岩波書店）という本をメディアアートでできないかというものです。それは、作家のインタビュー集なんです。『ロビンソン夫人と現代美術』は作家論集で。このインタビューと作家論の2つをちゃんとやらないと、メディアアートの個別の色んな事例も残っていかないだろうと。

過去のことを調べつつ、現在形をやっていないと、そこがすっぽり抜けてしまうことになってしまふ。データベース云々（うんぬん）やっている間に、同時代に残しておかなければならなかった若手の聞き取りの機会を逸してしまったとも言える。（メディア芸術カレントコンテンツで）なるべくアップデートな展評をやった方がいいと（担当者に）言ったりもしたけど、あまり僕自身は書かせ

## 第5章 実施内容

てはもらってない。「ゾンビ音楽」(安野太郎)とか結構長めの展評は書きました。メディアアートの状況論と作家論やらないといけないんじゃないかと思ったりもして。ICCでいろいろアーティストトークやったり、喋(しゃべ)っていたりするから、そういうリソースを活用することはできるかもしれませんね。

若手の作家たちがいわゆる手応えとか、何か評価をされる機会って、今ではメディアアートに関してはほとんどなくなってしまったのかもしれないかもしれません。メディアアートは予算とか、規模が大きくなるアート分野でもあるので、産業の方に行く人が多くなっています。アートということを意識してメディアで何かやるときに、メディアアートを意識して作品を作る人とか、メディアアートの歴史に向き合う人が少なくなってしまうのはよくない。

だからエンターテインメント系か、作家としてやっていくか、そうすると二極化して真ん中があまりいなくなってしまう。だからICCではそれをやろうかなという思いもあります。そういう人をまずフォローする。そこが一番大事なんじゃないでしょうか。

—そういう意味では、オーラルヒストリーとは違う形で、今の30~40代でどういうプロセスを経て作ってるのか、とか。

畠中:そうですね。10年前に比べたら、作家志望の人が逆にすごく増えてるし、ある程度作家としてやっていけている、表現者としてやっていけている人が増えている(それだけで生活できるわけではないにしても)。だからそういうときに作家としてのキャリアの最初のところをいろいろ残しておかないとあとで後悔することになると思います。

### 5.2.2 八谷 和彦 氏

日程: 11月5日(月) 17時~19時

開催場所: 株式会社ペットワークス オフィス

参加者: 八谷和彦、野間穰(CDC)、青柳菜摘(株式会社 thoasa)

## 第5章 実施内容



図 5-2 八谷和彦氏 ヒアリング調査

八谷和彦

1966年佐賀県出身のメディアアーティスト。九州芸術工科大学（現・九州大学芸術工学部）卒業。

主な作品に、向かい合う相手の視覚・聴覚を自分のものと交換する装置《視聴覚交換マシン》

（1993）や、電光掲示板の明滅する光を専用のビューアーでのぞくことで、インターネット上に存在するたくさんの人々の日記を目視することのできる《見ることは信じること》（1996）、アニメーション作品『風の谷のナウシカ』の劇中に出てくる架空の航空機「メーヴェ」の機体コンセプトを参考に、本当に飛行可能な航空機として試作、試験飛行を行うプロジェクト「OpenSky」（2003～）などを手がける。メールソフト「ポストペット」の開発者でもある。主な個展に「見ることは信じること」（広島市現代美術館、1996）、「八谷和彦—OpenSky 2.0」（NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]、東京、2006）、「魔法かもしれない。」（日本科学未来館、東京、2008）など。現在、東京藝術大学美術学部先端芸術表現科准教授。

### ▼データベースについて

八谷：データベースについていうと、僕はくだらないなと正直思っていて、絶対できないだろうと思っていました。僕が主張していたのは、そんなことより、アーティストの作品を、ものを収蔵しろと。だって、例えばワインのデータベースがあったとしてワインの現物が残っていなかったら全く意味がないじゃないですか。だから、大きい予算がないなら、若手アーティストの作品で、全作品じゃなくてもいいから和田永さんとか市原えつこさんとかある程度世の中に認められている人の小作品でも美術館に入れるべき。今は美術館が予算を持ってないから、こういった事業の予算の一

## 第5章 実施内容

部でも出せば、新人の作家なら 50 万円でもあったらすごく助かるので、そういうことをやるべきだとずっと言ってました。結局それは通らなかったって以上の感想はないです。その予算があったら、どれだけ若手の作品を買えたか。マンガの原画でもちゃんとお金を出して作家から購入してコレクションします。みたいなことができたはずなんだけど。中途半端なもの作っても役に立たないとは思えないです。

特にメディア芸術、メディアアートの作品って収蔵されづらいから、二の足を踏むので、どんな作品を買うかは美術館に任せるのだけど、メディアアート分野の作品を買うのに半額を国からマッチングしますってやったらものすごくいい。例えば今シカゴ美術館とか色んな美術館が美術品を高精細でスキャンして現物の作品をフリーで使えるようにし出しているじゃないですか。そういうのに比べると志が低いですね。仮に、現物を持っていればそこが勝者になるわけです。シカゴ美術館がなぜそれをできるかっていうと物を持っているからです。物を持ってなくて目録だけ持っていたても、ワインリストのリストだけ持っていたても全く価値はないです。若手アーティストでも作品が売れたという話を全然聞かないので、そのためにちゃんと使うべきだし、物さえ持っておけば、あとで研究は幾らでもできるんです。

### ▼今後のデータベースについて

八谷：メディア芸術に限って言えば ICC と YCAM がやはりメインなので、そこに全面的に協力してもらって、カタログを全部デジタル化してスキャンして、誰でもフリーで使えるようにするのが楽だと思います。カタログもいざ読もうとしたら、行かないと読めないとか、買わないと駄目とか絶版になっているのも当然あるわけです。カタログの PDF データとかだったら別に全然普通にどこからでも入手できるし、OCR かけてちゃんと検索できるようにはすぐできるから、全部網羅しようとしてリストの名前しかないような状態にするよりも、今までカタログとか紙資料はそれなりにきちんと作ってるので、YCAM と ICC だけでも押さえればかなりの部分はカバーできるかな。さらに言うと海外のフェスティバルもいくつか、アルスエレクトロニカやシーグラフでもいいと思いますけど、そういう所が出た紙資料、カタログに関しても放っておくと、どんどん読めなくなっていくから、最低限スキャンしてデータベース化して、展覧会をクリックすると見られるようにする。展覧会の写真が残ってなければ、カタログだけでもダウンロードできるとか。マンガは PDF で読めると権利的にまずいですが、カタログに関しては作家と出版社と展覧会の実施主体が OK したらできるはずだから、そういうデータだけでも予算は抑えてスキャンと OCR できるはず。今あるカタログだけでもちゃんと取って、全国の美術館を、できれば拡張していけば、メディ

## 第5章 実施内容

アートだけでなく現代美術に関して1970年以降の展覧会カタログが全部検索できたらものすごく価値はあると思うんです。別にメディアアートの作家だけじゃなくて、今は現代美術とメディアアートを分けられなくなっていると思うので、写真美術館とか、現代美術をやる美術館は限られてくるので、現代美術系の美術館を5つか6つ加えるだけで、ほぼカバーできる。価値のあるものをちゃんと作ってほしいですね。データベースを作るのならカタログのスキャニングをして権利をクリアにして、フリーで使えるっていうのだったら価値はあると思います。カタログもアマゾンでは買えないものなので、いくつかの美術館の何年代より以降のものはこれで検索できるという感じに。国会図書館とかはそういうことをやったりしていますか？

—国会図書館は、マンガは納本率がある程度高いですが、アート関係は低いと思います。

八谷：低いですね、きっと。だから、メディア芸術データベース、ほかの各ジャンルによって収集すべきデータは全く違うと思うんですけど、アートでなんかやるとなったらカタログに絞ってやった方がいいと思っています。現物を持っておけるというのが一番でしょうけど、それが一番価値が出るから。できないのであればPDFだけでもあったら研究者の人には役に立つので。現物に近いものがダウンロードできるとなるとやはりPDFになるので、その写真には研究として価値があるものがいっぱいあるから。

草原真知子さんに借りてくるとか。裁断せずに、スキャニングする技術があるのに、何でそれやらないの。OCRも取っておいて全文で検索できるようにしておくというのが基本だと思います。少なくともICCとYCAMだけでも2館が持っているものだけでも網羅できれば役には立つと。

### ▼自身の資料について

—御自身の資料は取っておかれていますか。

八谷：PDFにして自分で持っていたりはします。デザイナーがやってくれたものをそのまま持っています。現物としては自分が参加した展覧会のカタログは研究室の方に置いてあります。

### ▼作品の収蔵・アーカイブ

—作品をアーカイブする基礎を作る方法として、どのようなものかいいと考えていますか。

## 第5章 実施内容

八谷：アーカイブするときに、体系だってやらなければいけないとか、実際に学芸員が作品の候補をいくつか出して、金沢や東京だと、評議会に通ってから認められる、といった形になると思うんです。まずはそういうコレクションできる仕組みを作るべきです。逆に言うと、東京都現代美術館や金沢 21 世紀美術館とかは仕組みが既にあるので予算を増やしてというのは僕が当初言っていたことなんですよ。新しく仕組みを作ることは難しかったりするので。

あとは ICC や YCAM がコレクションを持っておけばいいのですが、基本的にその 2 館はコレクションは持ちません。ICC が持たないのはすごく簡単な理由があって、NTT のものなので、コレクション作品を持っていると税金がかかったりします。だから本当は、文化的な設備に関してのコレクションからは、税金を取らないような法律を立法しなきゃいけないですね。なので ICC や YCAM などは専門の学芸員もいるのに收藏することが困難な理由も分かるのです。だからちゃんとした美術館、公立系・現代美術系の美術館に補助金を付けて、收藏してもらうのが一番いいというのが自分の主張です。YCAM は山口県の設備なのでまだ ICC よりは保管がしやすいと思うので YCAM に集中させたい。そうすればあとはどこに保管しておくのかというのもコレクションの場合重要なんですけど、山口だったら作りやすいと思います。YCAM に国立メディア芸術アーカイブセンターみたいなのを作って、メディアアート分野の収集はそこで専門でやるみたいな。国立フィルムセンターのような。同じようなことで専門館を作るのは有り得るとは思います。

—メディアアートの作品を收藏するときに、再現ができる状態の方がいいのか、それとも再現はこだわりませんか。

八谷：物があって仕様書がちゃんと残っていればできた方がいいと思う。例えばナムジュンパイクだったらブラウン管が死んでいって、製造中止してしまうからずっと展示はできない。パイクの場合は予備のブラウン管が一応購入してあったりとか、常設にするから壊れるのであって、常設にしなければいいっていう考えも有り得るとは思いますね。ただ、物が残っているかがものすごく大事で、物さえ残っていれば代替りの機材で液晶テレビでもいいとか、プロジェクターでもいいとかもできると思う。美術館は 100 年後にちゃんと展示できるかっていうのを考えてコレクションしているから、どうしてもメディアアートは二の足を踏みがちなのですよ。自分の趣味じゃなくて、そういうミッションや使命を背負ってコレクションしていると美術館の人たちは思っている。でも作家が活着しているうちに、これはこうであればいいという仕様書があれば、仕様書と実際の機材をセットで、一応許容されるのじゃないかと思ったりしてはいます。

## 第5章 実施内容

—八谷さんの作品はどこまでを収蔵しているのですか。作品の現物とほかの資料、図面などの二次資料はどういうものがあるのでしょうか。

八谷：マニュアルみたいなものはやっぱり作ります。例えば《視聴覚交換マシン》のオリジナルマシンは豊田市美術館に入っているんですけど、どういうふうにして作るかとか、簡単なメンテナンス方法を書いたマニュアルを一緒に入れてあります。それとは別に体験会用の作品は作家が作れるというようにしていて、人間が身に着けて動かすと壊れるから、そういうときには、自分のワークショップ用の別の作品を使うという契約にしてやっていたりとか。体験型の場合はそういうことをやらなきゃいけないですね。

—体験しているところの映像を付けて、渡したりもするのですか？

八谷：それは豊田市のときには実際そういう体験会をやって、映像も撮影したりはしましたね。美術館側がそういうセッティングをしてくれました。先ほどの話だと、どこにあるか分かったらアクセスできるという話だったのですが、実際には常設されない限りはコレクション作品を出してくれるということ自体は、よっぽど海外の研究者でも来ない限り見られない。だからこそカタログの方が一番利用価値はあると思います。カタログには実際この作品はどこが持っているという情報も入っているから、それを見れば本当に現物を研究したい研究者はそこに問合せをするでしょう。

### ▼作品のアップデート

—再現して体験してもらうときには、コンセプトみたいなところに関わらなければ、新しい技術を使うのも有りとお考えでしょうか。

八谷：作品・作者によるとは思いますが、僕の場合だと、バッテリーはやっぱり古くなるんですね。だからなるべくそこは変わってもいいとしないとそもそも動かなくなる。《見ることは信じること》という作品は、なぜか東京都現代美術館のコレクションに出してくださいと言われて、そのときにちょうど、リニューアルしようとモニターを最新のモニターにし、それまで使っていたパチンコ屋の中古の部品もそろそろ寿命がきていたので、新しくしました。バッテリーも、前はSONYのハンディカムのアダプタを改造して使っていたんですが、5ボルトのモバイルバッテリーで動くよ

## 第5章 実施内容

うにしました。モバイルバッテリーならばばらくはあるだろうから、そういう変更は自分が生きているうちはしますし、本当を言えば変更履歴がちゃんと付けてあれば、作家はこういう変更しているからここは変えていいだろうということが分かったりします。もし残していなかったとしても、同じ作品が複数箇所で展示されていたときに変わっているところを比較できれば、分かったりする。作家が出したいくつかの展覧会のカタログがあるのとないのとでは全然違うと思います。もしあれば、このときにはブラウン管を使っているけどこのとき液晶になっているということが分かる。100年経って美術館で展示するときに、100年前のカタログがあるかないかでやっぱり変わると思うんです。

—例えば20年くらい前のメディアアート作品で、発表されたときに作品のコンセプトをそのときに制作された技術から感じることはあると思います。それは20年後の今体験すると、日常的に周りで使っているデバイスの状況が全く変わっていて、それによって作品の体験から感じるものが変わったりすると思いますが、それに関して考えられることはありますか。

八谷：僕はお客さんを信用しているところがありました。例えば《視聴覚交換マシン》は25年前に作って、これは視覚が交換されるものですが、今だったらVRである程度は25年前のリッチな体験はできるんです。でもお客さんがもしVRを体験したときには違うところも相当あるし、何年に作られたということも頭にある。仮にですけど、アイバン・サザランド（計算機械科学者、1938～）が最初にVRシステムを作りましたが、当時のものを今やれるんだったらみんなやってみたいわけです。最初のときの解像度や遅延具合など、もちろん今の方がリッチになっているのですが、当時のものにはすごい価値があるじゃないですか。1960年代、50年前のものを研究者は当時の解像度で試したいと思います。個人的には、部品が変えられるならリッチにしていきたいと思います。古いバージョンはそれで価値があるので、その差や時代性、ヒストリカルなことは研究者なら分かってくれるので、そこを信じます。ただそのとき、ウェブに上がっている写真が一枚しかない、探れることも限られますが、現物がないならとにかくそれに関する展覧会なり、作品に関する資料を集めておくということが今できることかなと思います。

### ▼作品制作における、商業と非商業

—八谷さんは色々な活動をされていると思いますが、作家としての作品、活動と、商業的な作品、活動を分けられていますか。

## 第5章 実施内容

八谷：分けてないですね。分けるとなんか多重人格的になってしまうので、なるべく本音で生きようと思っています。《ポストペット》のときも別に一緒です。

—メディアアートはアート作品として作られた物と商業的に作られた物が以前よりあると思いますが、分けて考えるべきなのか、それとも分けずに考えるべきなのかについてどう思われますか。

八谷：一緒くたにやるべきだと思います。例えばメディアアートだと重要キーパーソンとして石原恒和さん（ゲームプロデューサー・ゲームクリエイター、1957～）がいると思っています。現ポケモンの社長ですが、特に筑波出身のメディアアーティストの何人かは最初から比較的そういう商業的なこととも親和性のあることをして、岩井俊雄さん（メディアアーティスト、1962～）もゲームを作ったり、「TENORI-ON」作ったりとか。それこそが日本のメディアアートの持っている面白い特色だと思うのですが、こういうメディア芸術にマンガアニメゲームと並べられて、普通だったらアーティストがそんなものと一緒に並べるなど言ってもおかしくはないのだけど、有りかもしれないと思うのは、アーティストとして僕が《ポストペット》を作ったのも、そういうコマーシャルの中で通用するものを作りたいみたいな思いもあったりしたので、チームラボやライゾマ（ライゾマティックス）も正統的に日本のメディアアーティストの血を引いている感じがします。

チームラボやライゾマも、小作品でいいので今コレクションしておかないといけないと思いますね。大規模なものをコレクションできないにしても、チームラボは会社でやっているし、巨大なものをやっているの、なくなる時には一瞬でなくなります。世界各地でいい作品を出しているの、ちっちゃいものでいい。村上（隆）さんの初期の作品を東京都現代美術館は持っているのですが、小さくてもいいから持っているのが大事だと思うんです。その人たちのホームベースの美術館で。なるべくなら、ものを持っておくべきだし、真鍋（大度）さんが、今度鹿児島島の霧島アートの森で展覧会をするのですが、そこでカタログが作られるのだったら、そういうのもちゃんと残しておくとか。落合（陽一）さんもメディアアーティスト。例えば藤幡（正樹）さんとか岩田（洋夫）さんとの接続はちゃんとできる。体系立って把握するために、ICCやYCAMの活動が記録で残っているというのも大事で、そのためにカタログがあれば、ライゾマの活動はYCAMと連動しているので外国の研究者からも見て分かるようにすべきかなと思います。YCAMに行ったら資料が見られるのかもしれませんが、ダウンロードできるようにしておくべきだと思いますね。

—ギリギリででき上がった、カタログに載っていないものはどうやって収集したら良いですか。

## 第5章 実施内容

八谷：検索で残ったやつがサルベージされる。今はお客さんが写真を撮るようにしているから、チームラボで検索すると（ウェブに）上がっています。それを誰かが集めるっていうのは、もはや違う気がしますけど。でも、そういうボットを作ってサルベージしておくのは有りかもしれません。10年とか100年経つと、ツイッターとかインスタ（グラム）もあるかは分からないから、ボットを作っておいて定期的集める。最小限のデータ編集運用チームで管理運用を行うイメージっていうのは、これからどんどん増えていくデータをどう管理するのか見えづらい。登録しなきゃ使えないようなデータベースだと結局使われないので、なるべくオープンなデータベースで、基本的にはどんどんオープンにしていくべき。貼りたければ自分のページに（データベースの）それをリンクしたりして、追記したければそれぞれ自分のページでやればいいという考えです。データベースの信用度を上げるのではなく、資料は分散して、公開しておくべきだと思うので。

### ▼二次資料の公開について

—作品を制作したときの二次資料を見たいという要望が直接きた場合には、公開をされますか？

八谷：リクエストはあんまりないですね。作品の写真を使っていいとか聞かれることはあります。そんなにマニアックな資料を要求されることはないですね。完成品は見てもらいたいし、カタログに載っていることは見てもらいたいけど、途中の仕様とか、詳細な設計図は公開していません。変に作られて事故になると困るから。自分の機体の三面図は公開しています。アポを取られた重要な研究者だったら図面を見ながら話をしたりします。ですが、二次資料をデータベースに載せたいとはあまり思わないです。

### ▼メディアアートとほかのメディア芸術分野について

—メディアアートとほかのメディア芸術分野についてお考えなどありますか？

八谷：それはもう切り離した方がいいと思います。今の4つ並んでいるトップはあってもいいかもしれないですが、データベースの構造は全く違う形にした方がいいと思います。マンガやアニメーション、ゲームは権利関係が厳しいのに、それを全部統一するっていう考えそのものに無理があ

## 第5章 実施内容

る。データベースに登録する情報は、それぞれ分かれていて良い気がします。入力もそれぞれの専門家が、ゲームにはこういう要素が絶対いるということを、メディアアートだったらこういう要素が、などを考えて進めればいい。展覧会系のメディアと商業系のリリースベースのものはやっぱり違うと思う。

### 5.2.3 中ザワヒデキ 氏

日程：11月7日（水）15時～17時

開催場所：美学校

参加者：中ザワヒデキ、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-3 中ザワヒデキ氏 ヒアリング調査

中ザワヒデキ

美術家。1963年新潟県生まれ。千葉大学医学部在学中の83年よりアーティスト活動を開始。主な著書に『近代美術史テキスト』（トムズボックス、1989）、『西洋画人列伝』（NTT出版、2001）、『現代美術史日本篇 1945 - 2014』（アートダイバー、2014）。CD『中ザワヒデキ音楽作品集』（ナヤ・レコーズ、2006）など。

#### ▼作品の保管について

—まず自身の作品についてからお聞きしたいのですが、保管はどのようにされていますか。

## 第5章 実施内容

中ザワ：データ上で保管しているものもありますが、色々とおいています。昔の機材もなるべくとっておくようにしているんだけど、昔の機材は壊れていくので、壊れたものに関しては仕方ない部分と、時々直すのと、昔のシステムが動く中古品をわざわざ買ったり、でもそれがまた壊れたり。その繰り返しです。

—昔の機材で動いていたものを再展示する場合には、当時の機材で見せるのが作品としてよいのでしょうか。

中ザワ：昔の機材のまま見せるのがベストです。今のものに置き換えた方がいいという点もありますが、そうすれば済むものではないです。したとしても、かえって劣化すると思っています。作品の質も劣化すると思います。

—作品を展示するときには、その期間稼働していれば大丈夫だと思いますが、どこかに保管したり収蔵する時には半永久的にその作品が動くようにしなければならないですね。

中ザワ：それはとても重要だと思っています。実際にはできなくても、重要さは強調しておきたいところです。実際にやっていることとしては、具体的な事例でいうと2013年のICCの「オープン・スペース 2013」で展示した《不可視関数試論》(1996)という作品は1996年に制作したのですが、それが長年様々なところを巡回するうちに動かなくなってしまいました。それを補修してもう一度ICCで展示しました。ICC 畠中さんが後になって「文化庁で作品を補修するプロジェクトがあるので、それでやればよかったですね。」と言っていました。僕は知らずに自費で全部やりました。それはともかくとして、なるべく当時の状態で残したいと思って補修しましたが、限界があります。《不可視関数試論》は古いMacOSで制作し動作するものなので、なかなか困ったことになります。当時の速度のマシンで動くものであってほしいし、ブラウン管でなるべく大きく出したいし、いまや技術的にもなかなか難しい問題があります。タッチパネルが必要なのですが、現在の液晶パネルではかえって駄目で、当時の画面の上に重ねるタイプが必要だったりとか。まあ、いろいろ大変です。作品の補修や再制作する時に必要な図面とかの指示書は、データして保存しています。図面も残してありますが、各展示ごとの指示書みたいなものを作っているの、そちらの方が重要かもしれません。僕が最初にパソコンを使い始めたのは1980年代後半のことで、PC88VA2というNECのPCでした。それで作られた画像データは現行のファイル形式との互換性がなく、あとになってから非常に困りましたが、プログラマーにお金を払って変換してもらいました。でもそのプログラマーはPC88VA2上で動いていたペイントソフトの開発者ではないので、特にカラーの変換についてはおそらくこう

## 第5章 実施内容

なっていたらという想像を交えて調整してくれましたが、オリジナル通りである保証はない。その時はフロッピーに保管していました。ところがフロッピーが破損したものがいくつかあって、それらの中に入っていたものはすべて手元にある状態ではなくなりました。とても残念ですね。

—昔の媒体で保存されたものは、定期的に新しいデータに直していますか。

中ザワ：ケースバイケースです。いま僕がいった事例は 400×640 ピクセルの 256 色の静止画像の話です。だから png とかのフォーマットにしておけば問題はありません。でも《デジタルネンド》(1996) という作品は、3D ソフトウェアの統一フォーマットがまだない時代のものです。特にボクセルの概念のソフトがまだ一個もなかった時のものです。作品というより発明という感じで作ったものなので、ソフトウェアを作った会社がボクセルのデータをプログラムの中で定義したりしているわけです。その後定義は継承されておらず、他のソフトウェアとは互換性がありません。そのソフトウェアは当時のマシンスペックで動くためのもので、32×32×32 という低解像度で面白くなるようにチューニングされています。モニターも当時標準だった 640×480 サイズに最適化したものになっているので、640×480 のモニターやビデオカードもまるごと保存の必要があります。アプリケーションが作品だと思っていますが、そのアプリケーションが動作するプログラムと動作する環境はそのままとっておくしかありません。マッキントッシュの同じ OS9 でも CPU のクロック周波数の違いによって動くのと動かないのがある。OS9 があれば大丈夫というわけではありません。だからハードウェアとソフトウェアをまるごと保存しておかなければなりません。特に古いデータの互換性に関しては Windows の方が高いと思っています、新しい形式への乗換え圧力が高い Mac が一時期本当に嫌いになりました。Windows もやっぱり最近はいろいろ問題があって動作しなかったりするので、当時のものを当時のままなるべく取っておかないといけない状態です。

—保管に関しては作品そのものの問題もありますけど、記録についてはどのように考えていらっしゃいますか。

中ザワ：記録に関しては、いろんな保存方法があった方がいいとは思っています。今は全部ハードディスクに保存しています。紙媒体などアナログのものも含めて、写真とかも全部デジタル化してハードディスクに保存しています。でもその保管についてはやはり非常にかなり悩ましいですね。アナログで撮った写真群は、旧実家にありますけどね。PC そのものは作品じゃないので、使わなくなった PC として一応とってありますけど。

### ▼メディアアートという枠組み

—中ザワさんの作品で、見た目ではメディアアートと分かるもの以外にもメディアアートであるというふうを考えて作っているものはありますか？

中ザワ：逆です。僕はメディアアートだと思って作ったものは一つもありません。いえ、正確に言うならば、「方法」(1997～)を始める前、マルチメディアという言葉が流行していた頃に、わざとそれを標榜(ひょうぼう)していた時期は確かにありました。しかしながらマルチメディアアートであれメディアアートであれ、自覚としては、マルチメディアとかメディアとかの冠がつかない、ただのアートとして作っているつもりです。順を追って説明します。1983年からアクリル絵の具で絵を描いていましたが、1989年の暮れに画材をパソコンに切り替え、1990年の頭に発表して「バカCG」と呼ばれました。「バカCG」は伊藤ガビンさんの造語でしたが当時は僕の作風がその名前と呼ばれました。それ以降7年間、絵の具は使わずバカCGの作品しか作っていません。で、パソコンでCGを作るのがまだ珍しい時代だったので、「どうしてCGでやるんですか？」などといつも聞かれていました。それに対しては「絵画を描きたい」と答えていました。「絵画を描く画材として、特別なものではなく最もニュートラルなものを使いたい」「今(当時)はまだパソコンは標準ではないかもしれないが、あと数年でニュートラルとなるだろう」「だから最もニュートラルな画材にあと数年でなるであろうパソコンで絵を描いている」と言っていました。これは逆に言えば、当時から見るとあと数年で手書きの方が特別となるだろうということです。時代背景としては、ビジネスの世界で、文書の標準が手書きからワープロにすでに移行していました。標準がワープロに移行した後、手書きの方が逆に変な意味あいが出るようになってしまったのです。つまり手書きがニュートラルではなくなってしまった。音楽の世界でも、レコードがあつという間にCDに切り替えられた時代でもありました。アナログレコードの方が余計な味わいを持つようになったわけです。そういうことか必ずやビジュアル分野でも起こるに違いない。自分はその近未来のために、当時からパソコンでビジュアルを作っていたんです。なので、テクノロジーを駆使した特別なアートとしてそれを制作する意識ではまったくありませんでした。ニュートラルな絵画の標準形としてやっていたということです。それ以降もほぼ全ての作品において、画材のニュートラルな現在形としてパソコンや各種メディアを扱っているつもりです。

今、メディアアートという言葉に対して僕は非常に不満があります。アートと呼べばいいんだと思

## 第5章 実施内容

ます。これは、僕が文化庁メディア芸術祭アート部門の審査委員を引き受けた時（平成27年度～平成29年度）の受賞作品集に、審査委員評として三年間書き続けたことでもあります。つまり、メディアアートの展望は、メディアアートではなくただのアートになることだというのが持論です。例えば、僕自身は美術家を名乗っており、メディアアーティストと呼ばれたくありません。メディアアートは、美術からは辺境のように見えます。メディアアート側からは「ただのアートじゃないから良いのだ」的なスタンスがかつてはありましたが、もうそういう時代ではないと思っています。メディア芸術祭の審査委員をやらないかという打診を頂いた時、実は悩みましたが、メディアアートという枠組みに対して反対を主張することが内側からできるチャンスであると考え、あえて引き受けました。最初の年の審査時には、メディア芸術祭アート部門の応募要項に「デジタル技術を用いた」という一文が入ってたんですね。それ以外のものは受け付けない、すなわち通常のアートは除外するという意味にとれる文言が入っていました。それを僕はおかしい、いらぬどころか有害であると主張したら、次の年の要項からその部分が削除されました。「デジタル技術を用いた」という条件がなくなったのです。これは話題になってはないですが、自分のすべき仕事をちゃんとしたと思っています。とはいえ、それによって絵の具で描かれた作品が大量に応募されてきたわけではありません。

—メディア芸術データベースではメディア芸術として漫画・アニメ・ゲーム・メディアアートの4分野に分類されていますけど、それについてはどう思われますか。

中ザワ：メディア芸術祭の4部門は「アート部門・エンターテインメント部門・マンガ部門・アニメーション部門」ですが、どのみち非常に問題があると思っています。3年間メディア芸術祭受賞作品集に書いたので、そこに自分の主張ははっきりと述べてありますが、とにかくメディアアートのみ美術の一部分なのに、それとマンガというジャンル全体、アニメーションというジャンル全体、エンターテインメントを対等に並べるのは、今では無理があります。というか、メディアアートを美術ではない非美術として、美術から切り離れたジャンルとしようとしていた1990年代だったら分からないでもない。が、今は無理ということですね。つまり「メディア芸術」という語が、サブカル的な「アンチ・大文字の美術」としてクール・ジャパン的に発想された過去をひきずっている以上、メディアアートは現在における「大文字の美術」のむしろ中心であると位置づけたい僕としては、反対であると言いつけなくてはならないです。

—メディアアートというものを新たに分類し直すとしたら、中ザワさんならどのように考えますか。

## 第5章 実施内容

中ザワ：メディアアートという言葉自体に抵抗があります。僕が審査担当した最後の年の受賞作品集に掲載された鼎談（ていだん）では、審査委員の一人が、究極のメディアアートは河原温（コンセプチュアル・アーティスト、1932～2014）の芸術であると言い出したんです。メディアの中で一番重要なのは言葉で、その言葉をメディアとしたアートとして河原温が最高最強のメディアアーティストだという主旨でした。それに対する僕の反論は、だとしたらなおさら河原温はただのアーティストでよいはずだ、でした。わざわざメディアアートと呼ぶことで河原作品の価値がかえって下がってしまうのではないか。単にアート、単に美術と言ったほうが価値が高い。もっとも、過去の受賞作品集ではまた別の審査委員が、アートはメディウムを扱う技術が語源だから、メディアアートの語はもともと語義矛盾であるという指摘をされていて、その通りだとも思います。

### ▼メディアアートのデータベースについて

中ザワ：美術作品のデータベースはきちんと整理されるべきだと思います。その中に、従来の絵の具による平面作品やブロンズによる立体作品などではない、パソコンによる作品だとかそういうものも全部データが入っていけばいいと思います。情報の網羅性を追究するのはとてもよいことだと思います。それはメディアアートに限らず、そもそも美術という分野にも必要だと思います。でも作家として考えると、データベースに入らないものが面白くなっていく。入らないものをわざわざ作ろうとする作家が多くなってくると思います。そうなるデータベースとしては破綻するので、データとしてはできるだけ細大漏らさず取っておくしかありませんね。全部取っておいて、いろんな見方でデータベース化しておかないといけないと思いますね。それでも漏れるものは出てくると思います。分かりやすいのは、僕は時系列だと思っています。実際の制作年は分からない場合もあるんですけど。発表年と、ウェブ公開も含めてどこでどうやって発表したか。発表した年代というのはある程度確定的にできるので、時間軸はあったほうが良いと思います。作者の情報もくっつけといた方が良いと思います。

—何を情報源にしてデータを作っていくのが理想的だと思いますか？

中ザワ：理想としては、ビッグデータに対処できるある程度汎用性の高い将来の人工知能が自律的に集めてきた情報源でしょう。でも現時点で本当に頭の下がるデータベースというのは、作品と呼べる志の高さで誰かが作ったものだったりします。結局、コレクターが頑張って作ったカタログレゾネみたいな仕事が、質の高いデータベースだったりすることもありますよね。ただし、コレクターの場合

## 第5章 実施内容

は作品の価格がデータを作る指標や動機になったりしますが、メディア芸術では作品価格がつけにくいものも多いので、公共性の高いデータベースがあると、これ自体から次の一手が生み出されたりするものになると思います。そういった意味では、本当はメディア芸術だけではなく、全芸術のデータベースを作ってもらいたいと思います。そういった大きな視点で文化庁が率先してやっているわけではないので、メディア芸術だけになってしまっているんですけど。

—データベースはどんな人が活用すると思いますか。

中ザワ：僕はディープラーニングする人工知能にビッグデータを食わせれば、何らかの傾向を弾（はじ）き出すとか、より具体的には次の説得力あるアート動向を予測するといったようなことが、本当はすでにできるはずだし、目指すべきだと思っています。そういうことを、諸外国ではもう始めているんじゃないかとも思っているんで、そういった見通しを持った上でやるべきだと思います。最終的には、データベースのスケールがあるかないかによって、世界の中では説得力も違ってくるはずだと考えています。

### 5.2.4 谷口 暁彦 氏

日程：11月8日（木）17時～19時

開催場所：多摩美術大学

参加者：谷口暁彦、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-4 谷口暁彦氏 ヒアリング調査

## 第5章 実施内容

谷口暁彦

メディアアート、ネット・アート、映像、彫刻など、様々な形態で作品を発表する。また、渡邊朋也とともに、新宿・思い出横丁で発見されたメディアアートにまつわるエフェメラルでアンフォルメルなコミュニティ、「思い出横丁情報科学芸術アカデミー」の一員としても活動する。主な展覧会に「[インターネット アート これから]-ポスト・インターネットのリアリティ」(NTT インターコミュニケーション・センター、2012)「思い過ごすものたち」(飯田橋文明、2013)「スキンケア」(SOBO、2015)「オープン・スペース 2016」(NTT インターコミュニケーション・センター、2016)「SeMA Biennale Mediacity Seoul 2016」(Seoul Museum of Art、2016)など。

### ▼作品の保管方法

—御自身の作品について、保管はどうしていますか。

谷口：ちょうどタイムリーに、メディアアートに関することが文化庁でありましたので。確かタイムベースト・メディアに関することで、日本でもメディアアートの保存や修復をどうするのかという問題が出てきていますね。

保管に関して言うと、僕の作品は多分2015年ぐらいを境に全然違う作品になってしまっています。分かりやすく言うと、自分のアバターが出てくる作品とそれ以前の出てこない作品というのが分かれていて。出てくる以前の作品に関しては、結構物を使っていたことがあって、例えばiPadだったりとかディスプレイだったり、それは色んなオブジェクトが配置されるというものがあったのだけれど。

ただ、iPad そのものはデバイスとしてそのまま保管されているという状況ではあるのだけれど、それに付随する、例えばサランラップを使っていたりとか、ボルヴィックを使っていたりとかというものに関して言うと、ほとんど日用品なので全くちゃんと保管はされていません。例えば海外で展示することがあっても、ほとんどが現地で調達できる要素でしかなかったりするので。保管ということに関して言うと、ほかのアーティストに比べると僕の作品は残しているものが、かなり少ないかなと思います。

ただ、ちょっと思い出したのが、2017年に「超・いま・ここ」という展覧会をやったのです。それが新作一切なしの全部古い作品だけの展示でした。これは、実は2007年頃に多摩美を卒業して、2017年頃までの10年間で作品をいろいろ作ってきたのだけれど、ほぼ同じようなコンセプトとい

## 第5章 実施内容

うか、通底しているような内容で作ってきた作品があったので、それをまとめて、10年間やってきたことが何だったのかということ振り返るような展覧会だったんです。これは、アーカイブを残すというようなことをかなり意識してやった展覧会でした。

実際、作品そのものをかなり再制作はしていて、再制作をするときに、なるべくその記録をちゃんと残しておこうというのがありました。一個一個の作品、全部にテキストを書きました。作品の解説だけではなく、どういう経緯で作ったかなどを全部テキストに残しておいて。かつ、身近なところで言うと三上（晴子）さんが亡くなったということもあって、アーカイブをどうしようかという問題を持っていて、（この展覧会では）かなり細かく資料を残しました。

例えばその会場で配っていたハンドアウト。これは全部テキストがあるのだけれど、これをPDFで残していたりとか。あと、会場図。実際このときの展示がどういうレイアウトで行われたかということも残っていて、のちのちまた再制作する可能性があることを考えたときにテックライダーも残しました。今まで全くこういうものを作っていませんでした。これはどういう機材で動いていて何年に作られていた、みたいなことを、全部の作品でやったりはしました。だからこのときに、割と初めてちゃんと自分の作品をパッケージングして残すということをやってみたというのがあります。

—チラシやポスター以外に、プリントアウトした作品は全部残していますか。

谷口：捨てちゃうものもあれば、データがあれば何とか再出力できるでしょうみたいなものとかは捨てることもありました。例えば、3D スキャンしたときにできたテクスチャデータを使った作品があって。四角い真四角のパネルなのだけれど、それを残しておいてもしょうがないものとか。あと、水戸美術館で展示していた作品は、今自分の研究室に入っていて、狭くて、捨てようがなかったりとか。スケッチ、メモは結構、残してあるかな。

—作品ごとに分けて？

谷口：何となく時期で圧縮されています。僕が見ないと、いつどの作品のものか分からないのであまり整理はされていません。機材や部品は作品ごとではなく機材ごとに保存しています。機材が重複しているものは機材として保存しているし、作品に完全にくっついている、依存しているものは段ボールの中に入れて残っていたりします。ICCであった「たにぐち部長の美術部 3D」は全部ばらされて一個一個ちゃんと残っている。でも、床はない。建物は確か廃棄しちゃったかな。中の展示物だけは、あれも要はアーカイブだよ。勝手にミニチュアを再制作するという。一応、許諾は取ったけ

## 第5章 実施内容

れども、ミニチュアで残すという。考古学とか古生物とかの博物館に行くと、ボタンを押すと動く模型があるじゃないですか。昔の恐竜はこんなふうに動いていましたとか、大地がばかっつと分かれてこれが地層ですみたいなやつがありますよね。あれみたいにメディアアートが見られたらいいじゃないかと思って。動く模型としての昔のメディアアート作品みたいな、もう失われてしまったけれどもかつてこのように動いていたという。そう言えば勝手に人の作品もアーカイブしていました。でも、そういうのが起きるときって面白いのじゃないですか。勝手に別な人が作っちゃうという。昔の浮世絵とかだと、浮世絵は版画だからいっぱい残るけれども、水墨画や日本画は誰かが真似（まね）して模写が残っていたりするじゃないですか。ああいうことを勝手にやればいいんじゃないですか。それができるような下地があってもいいのかと思う。あと、昔の本だと印刷がなかった時代だと全部手書きで本を複製していた、とか。

実際、うちの卒業生とかでも、ICC で働いていたりメディアアーティストの手伝いしている人がいっぱいいて、ICC で時々働いているイトウ（ユウヤ）さんが最近テキストで保存修復について思うところを **note** に書いて。だから、そういう学科を作ればいいのに、タイムベースト・メディアだったりニューメディアに関するそういう専門的な知識を持った技術者を作る。保存修復と大体領域がかぶってくるというか。だから、金築（浩史）さんとか西野（隆史）さんみたいな人が教える学校やコースがあってもいいかもしれないですよ。

—メディアアートは、施工する側の人たちも資料をたくさん持っていますよね。そういった資料も残すべきだと思いますか。

谷口：どこまでアーカイブの範囲をどこまで広げるかというのは難しいですよ。三上さんの作品で言うと、かなりの部分平川（紀道）さんとか市川（創太）さんとかクワクボ（リョウタ）さんとかがハードウェア制作とかソフトウェア制作をやっていて、そういう人たちが残しているものは直接その作品のパーツになるので残さないといけないだろうし。

ただ、インストール時に手伝ってもらった人たちの作業の領域は、分からないところもあって。作品のコアにがっつり食い込んでいる場合もあればそうじゃない作業もあったり、別に資料が残らないような作業があったりするわけで、その辺はかなり難しいだろうなと。

ICC で 2016 年に「私のようなもの/見ることについて」という作品を展示したときに、僕はラフな展示案しか作ってなくて、スケッチアップか何かで図面は作ったんだけどテックライダーは作ってなくて、イトウさんがテックライダーを作ってくれたんです。これは残さないとかばいと思って、そういうものを美術館側のスタッフが作ったものとして残っているものは結構あると思います。

## 第5章 実施内容

YCAM とかだとその比率がかなり大きいんじゃないでしょうか。あそこはそういうスタッフとアーティストが一緒に作っているから、スタッフ側に残されている情報やデータは多そうですね。

### ▼作品の記録方法

—自身の作品を発表するとき、何を記録として残そうと考えていますか。

谷口：何を残すべきかというところで言うと、メディアアーティストの人たちがもう散々言われてきたことで、その当時のテクノロジーにどうしても依存してしまうから、再現性がない、保管もしようがない。保管したところで動くとは限らないということがすごくたくさんあります。だから、なるべくその（作品の）周辺事項というか、ある種ハプニングとかパフォーマンスとして記録せざるを得ないというのがどうしてもあるというのは感じています。このアーカイブを残すときも作品そのものはもう残せないと思っていて。だから、それを再制作することを可能にするための資料を残すということしか、全く考えていなかったです。

それに近いことで言うと、最近水野（勝仁）さんが参加していた「メディアアートの墓場」（2018、山口情報芸術センター [YCAM]）の展示を見にいったあとに書いていたテキストで、やっぱり普通絵画とか彫刻という作品はそれぞれのもので、そこに二重性がない。彫刻はそこに置かれたものそのものが作品だけれども、メディアアートのメディアアートみたいな作品は、そこに置かれたものを通じて別なものを見るというか。ディスプレイなんかは分かりやすい典型的な例で、ディスプレイそのものがそんなに重要であるわけじゃなくて、そこに何が写っているとか、背後に何かあるかということが作品であって、この枠そのものはあまり問われなくはないのだけれども、作品はその中に映るものと枠の関係ででき上がる。だからその枠だけ残してもしょうがない問題だったりとか、中だけ残してもしょうがない問題とかがどうしても出てきてしまうとは思っています。だから、一時的なものでしかないという意識がすごく強いです。

—その当時に見られていた様子や、駆動している様子を記録することと、未来に再現される可能性があるということを作家としては両方やった方がいいということですか。

谷口：僕の現実的な解はそこだったという感じです。それをかなり力業でやっている例としては、やっぱりリゾーム（Rhizome）のアーカイブとかがあると思います。リゾームのアンソロジーシリーズのアーカイブは、その当時のコンピューターを裏技を使ってエミュレーションで動かして、昔のネッ

## 第5章 実施内容

トアートの作品が見られるようにしています。あれはかなり力業です。当時のコンピューターをそのままエミュレーションしてしまうみたい。ただ、現状はそのエミュレーションするというやり方があまり今の僕の作品には適用できないという。なので、そこはなかなか難しいです。本当に再制作の可能性だけを残すという。

### ▼作品のデータベース化

—作品を作ったあとに、リスト化して整理していますか。

谷口：していることもありますが、2017年以降があまりにも忙しすぎて全くできていないというのが現状です。ただ、必然的にCV (Curriculum Vitae) は作らなくてはならないので、それを定期的に更新はしています。作品の内容については書いていないですが、単純にどの作品がいつどの展覧会に出たかということだけで、作品そのものはウェブページを見れば大体まとまっています。忙しすぎて2017年は止まっていますが。時間や、人手があれば、ちゃんとリストを作っていきたいですね。

—これをメディア芸術データベースに提供していただくことはできますか。

谷口：提供すると思います。資料をある程度、分散させておきたいと思っていて。今こういう物質のアーカイブは、どこか1か所に集めざるを得ないと思うのです。だけど、デジタルデータみたいなものは、むしろなるべくばらけさせた方がいいようなこともあるとは思っています。

—自分で保管しているデータは、作品になると図面や、展覧会であればDMとかチラシとか、二次資料があると思うのですけれども、どこまで保管してありますか。

谷口：アイデアスケッチみたいなものはなるべく残していて、それも全部まだ紙でしか残っていません。DMも、一応全部残っているかと思っています。海外の展覧会にそういう作品だけ送ると何も送ってこないときがあって、そういったものはそもそもなかったりするのだけれど、自分が入手できたものは残しています。

### ▼メディア芸術データベースについて

## 第5章 実施内容

—メディアアートのデータベースでは、どこまでの情報が網羅されていればいいと思いますか。

谷口：体験型の作品などは、鑑賞している人も含めないと絶対駄目というか、それはすごく変なことですね。だってほかの美術の形式で鑑賞者がウェブに残っていないと駄目という作品はあまりないですね。でも最近のリレーショナル・アートなどはそうでもないのか。鑑賞者が入っていないといけないというのは、明確にあると思います。鑑賞者がどう作品に触れたのかとか、鑑賞者がどういう体験を受けたのかというようなことが記録に残っていないと。

—それはどのような形で残っているのがいいのでしょうか。

谷口：映像だったり、あるいは昔の映画史を紐（ひも）解くとみんなテキストで残っていたりすると思う。そういうことになってきてしまうと思います。あともう一つテキストとか文字情報ということ言うと、ソフトウェアのコードを残すかどうかという問題があると思っています。要は、ソフトウェアのエンジニアだったら昔のコードでもある程度読めると思います。今このコードは動かないけど今の環境に移植するということができる、翻訳するということができるから、その翻訳のために何かソースコード自体を残しておくというのは、可能性はあるのかなというのは思います。

—作品の情報をデータベースに残すとしたら、ソースコードや使用したプログラムを載せても良いのですか。

谷口：どうでしょうか。作家の主體的な判断になっちゃう。つまり、何で作られているかということのを隠したい作家もいると思うのです。プログラム自体が作品であり販売する可能性があるとしたら、情報が外に出てはいけないし。プログラムというふうにすると特殊な何かのように思えるけれども、やっていることはこういう条件がそろったらこれをしますということしか書いていなくて、プログラムのコードはインストラクションなのです。英語っぽい文字で書かれたインストラクションだから、ある種のパフォーマンスなどの作品の場合、インストラクションみたいなものが残されていたりするわけで、そういう細かく書かれたインストラクションとしてソースコードが残っているというのは、有り得るのじゃないかと。それがたとえ実行できなくても、こういうことをやろうとしていたということが認められるものとして、ソースコードは楽譜みたいなものだから。昔のギリシャの古代の音楽とかも楽譜が残っているからある程度まで推測できるようになったりしますよね。もちろんそれがどういうチューニングかは分からなかったりするけれど、相対的にどういう音階だったか推

## 第5章 実施内容

測することはできたりして、そういうのが残っていないといけないんだろうなと思う。

### ▼データベースの利用

—アーカイブとかデータベースができた場合の利用は、どんな可能性があると思いますか。

谷口：久保田（晃弘）さんに三上さんのアーカイブの取り組みを聞いてみたらどうでしょうか。多分、狙いとしては単にアーカイブとして死蔵するのではなく、GitHubなどに三上さんの作品のソースコードを上げて公開することで、それを誰か別の人が違うバリエーションを作ったりできたらいいねという話はしています。実現できるかはまだ分からない状態ですが。というのは、何か考えているみたいですね。つまり誰かにリミックスされる可能性を残す、リミックス可能なアーカイブということ。それは何かモデルとして面白そうだと思う。

あと、愚直に研究者とかアーティストに使われるというのが一番いいんだろうなというのが、いわゆる旧来のアーカイブの役割だと思うんだけど。ただ、アーティストがそれを使って作品を作るみたいなのところまで行けたらめちゃくちゃ面白いだろうとは思っています。再利用するみたいな。だから、アーカイブにクリエイティブ・コモンズ・ライセンスを付けるのを許すことはあってもいいのかと思っていて、再利用を可にする。できればですが。

それは多分、本当に生前にやらないと不可能な話だと思います。死んじゃうと、僕の作品の中でも色んな所から素材を引っ張ってきたりするから、そもそもこの画像は著作権があったか、なかったかがあいまいな素材がいっぱいある。生前にやらないと不可能な方法であるけれども、そういうリミックス可能な形にするみたいなのは面白いかもしれないのはちょっとあるかな。あと、リミックスじゃないけれどもアーカイブそのものが何か作品になったり、分からないけど何か展示になったり、アーカイブがアーカイブじゃないものになるような形があると面白いと思うんです。どういう可能性があるのだろう。広く言って、再利用するということなのです。

### 5.2.5 石谷 治寛 氏

日程：11月27日（火）13時～15時

開催場所：京都市立芸術大学

参加者：石谷治寛、和田信太郎、青柳菜摘（株式会社 thoasa）

## 第5章 実施内容



図 5-5 石谷治寛氏 ヒアリング調査

石谷治寛

京都大学人間・環境学研究科博士後期課程修了。博士（人間・環境学）。現在、甲南大学人間科学研究所博士研究員。京都造形芸術大学他講師。美術史、アート・メディエーター。著書に、『幻視とレアリスム——クールベからピサロへ 近代フランス絵画の再考』（人文書院、2011）。共著に、『見る、撮る、魅せる、アジア・アフリカ！』（新宿書房、2006）、『ジョルジョ・モランディの手紙』（みすず書房、2011）、『アートセラピー再考——芸術学と臨床の現場から』（平凡社、2013）。共訳書に、クレリー『知覚の宙吊り』（平凡社、2005）など。論文に、「アートとセラピーの書きかえられた記憶——マイク・ケリー《エデュケーショナル・コンプレックス》と偽りの記憶症候群」（甲南大学人間科学研究所紀要、2012年）。「理性の眠りは怪物を生み出すか？——インカ・ショニバレの船と布地」『表象05』（月曜社、2011）など。

—今回はメディア芸術データベースのメディアアート分野のデータベースに関連して、メディアアートの動態保存や作品に関連する資料の所在や状態についてもお尋ねしたいと考えています。そこで入り口として、やはり《LOVERS》の修復の話からお話を進めさせていただきたいと思いますが、いかがでしょうか。

石谷：まずは古橋悌二（メディア・アーティスト、1960～1995）《LOVERS》作品の修復と保存の背景からお話します。このプロジェクトは加治屋健司先生と林田新さんが中心に、せんだいメディアテークのものを修復するというプランで進められました。その際、せんだいメディアテークと連携して京都市立芸術大学が作業を行い、最終的に国立国際美術館に寄託というかたちで納めるという合意がなされました。《LOVERS》の修復自体はタイムベースドメディアの保存修復のモデル

## 第5章 実施内容

ケースとして捉えていくということが加治屋先生の頭にはあったようで、メディアアートの修復保存にどういうことが必要なのかというガイドラインを作ることを加治屋先生は考えてらっしゃいました。それを受け継ぐような形で、京都市立芸術大学芸術資源研究センター（芸資研）で私と加治屋先生で企画を立てて、メディア芸術連携促進事業に応募させていただき、ガイドやマニュアルを作るという事業をその次の年度で請け負いました。それに関してはウェブで公開しています。私自身は、現在タイムベースドメディアの保存修復でどういう問題が起きているかを学びなおす機会になりました。個人的には別に直さなくていいのではないかとも思いましたが、保存修復のプロセスでいろんな考え方があったりすることはすごく面白いし、ここ何十年かのメディアやテクノロジー自体をどう考えていったらいいのかという、様々な問題が出てくるような分野なので、非常に興味深く関わらせていただきました。

—美術史の研究者としての御関心はどのようなところにあったのですか。

石谷：単純に言えば、私はリアリズムの研究をしていたこともあり、テクノロジーや複製芸術には関心がありました。模倣や再現は、現実の再現ですから。それに関してある種の考古学的な観点で写真が出てきた時代に、絵画はどう変わっていたのかとか、映像が出てきた時にどう表現は変わったり、モチーフが変わったりするのかという点には、ずっと関心をもっていました。僕自身は美術史家として時代の変化に応じて表現が変わることに対してとても関心があります。ある意味で再現するメディアとして機能するわけですから、その再現の在り方そのものは二重、三重にもテクノロジーが新しく入ると、オリジナル作品の再現性という問題が出てくる。ここの重層性はとても面白いと思います。

—作品受容の再現ができるのかという問題はメディアアートの修復や保存にとってとても面白いところですよね。メディアアート作品の場合、作品そのものもさるところながら、動態保存のために修復された来歴のときの資料も含めて、資料の集成も大きなテーマだと思いますが、《LOVERS》の場合はどのような資料が参照されて、修復が進んでいったのでしょうか。

石谷：少なくとも今回動態保存のための修復の対象とした《LOVERS》という作品自体は、セカンドバージョンと呼ばれているものです。せんだいメディアテークから、2000年代に高谷史郎さんに修復の依頼があり、作業をしたという経緯があったそうです。その時は機材が老朽化していて再生ができなくなった状況で、機材などをアップデートするという考え方でした。まさに修復です。そ

## 第5章 実施内容

の修復に当たっては、高谷さんの所でその時に作っていた仕様書とかをアップデートしていったそうです。小さなモーターが同期を取りながら駆動してプロジェクターを動かしているため、プロジェクターが変わればプロジェクターのラックも作り直したりしなければならず、作品全体のヴォリュームも変わってきます。そういう微調整を積み重ねながら、何が必要なかを導きだして直していくのが《LOVERS》修復のプロジェクトであったと思います。

—修復作業に当たっては、どんなドキュメントをよりどころにしていたのですか。

石谷：基本的には高谷さんがお持ちの仕様書だったと思います。セカンドを作る時にはファーストの時の見直しを行いながら、古橋悌二本人ではなく高谷さんが作り直しています。この前返却しましたが、資料はすべてハードディスクに保存されています。ハードディスクの中に、何回かバージョンアップされた仕様書も、全部PDF化されたりデジタル化されたりして保存されています。今回の要求に関しても、今回のバージョンに合わせて書き直すことにしていると思います。結局僕が関わることになった当初の作業は引継ぎがちゃんとなかったのでその資料を見直すことから始めました。《LOVERS》の修復に関しては、高谷さんの経験と資料に負うところが大きいと言えます。

—作品の動態保存や修復・保存という観点から、作品周辺の資料の、仕様書や設計図あるいは指示書に関する書誌情報はある程度データベース上で記述され共有されているとよいと思われませんか。

石谷：たとえば仕様書や設計図あるいは指示書など、作品に関係する資料の所在だけでもいいので、内部資料としてデータベースに記述され公開されていることは絶対に必要だとは思いますが、それが一般の人にまで公開する必要があるのかどうかは分かりませんが。芸資研の場合もそうですが、《LOVERS》の資料を根拠として作業したからといって、そのまま芸資研に置いてあるわけでもなく高谷さんところに返していますね。でもその所在情報がデータベースで確認できればいいわけです。そうした事業はごく一部ですけど、芸資研でも取り組んでいます。メディア芸術アーカイブ推進支援事業で立ち上げている《pH》のアーカイブプロジェクトも、資料を一時的に借りて、スキャンしたりデジタル化したりしたものは芸資研でも見てもらえます。でも元の資料は所有者に結局返してしまうので、資料はどこにあるのかという情報を芸資研で整理してどこかのデータベースで共有しておかないと思います。

—資料のデジタル化に関しては、いかがでしょうか。

## 第5章 実施内容

石谷：ダムタイプ資料のデジタル化はまだまだなので、これからどのようにノウハウを蓄積していくかということでしょうね。資料の書誌情報や所在情報があった方がいいということは確かです。潤沢な予算で継続できる組織は限られていると思いますけど、それだとなかなか情報共有の基盤は整備できないのではないのでしょうか。今、森美術館でクロニクル京都（「クロニクル京都 1990s—ダイヤモンド・アー・フォーエバー、アートスケープ、そして私は誰かと踊る」、森美術館、2018）という企画に参加させていただいています。ダムタイプ周辺の色々な活動がどういう形をしていたのかを、当時関わっていたブブ・ド・ラ・マドレーヌ（現代美術作家、1961～）さんの資料を見させてもらって企画しています。ブブさんの場合は元々アートスケープという場所があって、個人所有のものと集団で共有しているものとが混じっていたりします。なので、整理はなかなか大変で、資料を所有者ごとに選り分けしなくてはならなければなりません。もちろんアクセス可能になるように整理しているのですが、ここでもう一つ問題があります。もしデータベースが整備されて公開されたとしてもアクセスできるようにするとしたら、所有者側が資料閲覧のサービスができるような体制を整えておく必要があります。閲覧可能なアクセスがなければデータベースの意味も半減します。所有者が問合せや資料閲覧に常時対応したりはできないので、芸資研がブブさんとの窓口になって手続や閲覧は代行するようなことが考えられます。コストや場所の問題もあるので、大学や公的機関の役割は少なくないと思います。

—タイムベースドメディアの保存修復が世界的な動向になりつつある中で、日本の現状をどのように認識していますか。

石谷：世界の潮流としては、むしろ美術館なりギャラリーなりがマーケットの要請で、美術作品として自覚的にメディアアートの作品を扱おうとしているため、美術館での保存修復が重要であるという話になってきているのだと思います。2000年から2010年ぐらいの10年あまりで一挙にそういう流れが出てきました。その流れで最も先導的な役割を果たしているのがテート・モダンです。テートの世界戦略でもあります。基本的に作品購入するのはギャラリストであったりとか資本家であったりするので、モノとして売ることが難しいパフォーマンスやメディアアートへの注目は、ある意味美術館のオルタナティブ自ら美術館としての矜持（きょうじ）を示すという意味では重要です。アートマーケット的には「市場の失敗」として美術館が注目していると言えなくはありません。美術館の役割として同時代の芸術を継承や保存をしないといけないという基本的な機能があるから、そことの兼ね合いで、メディアアート作品も修復・保存しようという話になってくるんだと

## 第5章 実施内容

思います。ここはいささか倒錯しているのですが、一方日本に目を向けると、アートワールドそのもののプレイヤーが極端に少ないという気がしています。美術史なり、美学をやっても具体的なコンテンポラリーの状況に肉迫する前に、過去の研究になってしまいます。日本美術の研究であれば、所有者のところに会いに行き、作品を直接見ることを教育のレベルでやっています。でも日本の現代美術ではそういうことはやっていないですからね。そうすると必然的に作家の資料を体系的に整理したり、編集したりする人材は根本的に不足していきます。そういう人材が個人的には必要だと思っていますし、そういうプレイヤーが研究の基盤を作れる状況になっていかないと、日本の現代アートそのものが先細りしていくと思います。それが一番個人的に危惧していることです。

—美術史研究という立場で見ると、メディアアート作品を研究することはどのような意義があるとお考えですか。

石谷：その点に関しては《LOVERS》を例にあげてお話ししましょう。《LOVERS》は1994年の作品ですが、1995年に早くも国際的に巡回展示されています。当時はメディアアートに関するビエンナーレやメディアアートに関する新しい専門施設を作るのがヨーロッパの各地で盛り上がっていた時代でした。そうした流れに乗じて、《LOVERS》もリンツやリヨンのビエンナーレなど展示されました。その実《LOVERS》が展示された来歴を見ていくだけでも、そういう当時のムーブメントがカタログとともに浮かび上がってきます。美術史家としては、とても興味深いものがあります。同じ作品が展示されているだけののですが、展示されている場所そのものの歴史的なコンテクストがあるので、そのコンテクストをどうしたら残せるだろうかというテーマに向き合うことは美術史の観点からも重要だと思います。作家にとっては国際巡回の来歴なんて、単に見てもらえる機会が増えてバイオグラフィーが増えたということかもしれません。でもそういうコンテクストで作品が巡回したという事実は、美術の歴史研究という点ではとても重要だと思います。実は《LOVERS》だけではなく、《pH》でも同じようなことが言えます。《pH》もいわゆる既存の劇場ではなく、旧工業地帯の工場の一角だったりデッドスペースだったり倉庫だったりとか、オルタナティブスペースがたくさん立ち上がった時代に巡回しています。テート・モダンも都市の再開発で浮上した倉庫の跡地利用でオープンしたわけですが、そのテート・モダンができる10年前ぐらいから《pH》がうまくはまって劇場でも美術館でも場所で巡回していった。それは作品の中にもそういうポテンシャルがあるし、作品自体がどう展示されたり巡回されたりしていたかという資料は読み解いていくととても刺激的だし、アートやテクノロジーの状況、文化がどのように社会の中で形を変えていくの

## 第5章 実施内容

かということはかなり具体的に把握し理解することができることは美術史研究としてはとても面白いテーマです。その意味でも、メディアアートの研究は美術史家としてもとても興味深いテーマだと考えています。

—メディアアートの作品はその時代の民生技術を駆使してつくられることで同時代芸術となってきたのですが、今や現代美術の同時代性も映像などが多く使われていて、現代美術の方がむしろメディアアート化しているような側面もあります。一方でテクノロジーの変遷やメディアアートのことを理解していればいるほど、美術館はコスト面からも収蔵を逡巡（しゅんじゅん）してしまう気がしますが、いかがでしょうか。

石谷：そうですね。メディアアートの作品は美術作品としていろいろなパラドックスが作品そのものに伴っています。メディアアート作品そのものに資料を整理して保存するといったアーカイブ的なものが必要とされているようなところがあります。明言されていなくても、黎明期からそうした資料集成的な側面も強く意識されているようにも思います。だからこそ、後世の研究者なりアーカイヴィストなりがデータベースを作るなりして、作品そのものが背負っているパラドックスに向き合って問題点を明らかにしてゆくことが必要なのだと思います。映像が使われることが多くなった現代美術作品も含めて、常にアップデートして維持されるような仕組みを考えていくのも、ある意味美術館の役割になっているかもしれません。その修復保存を含めて維持管理を中心として考えるような組織として、美術館の役割が改めて注目されるだろうし、美術館の生き残りはそこにあるのだと思います。先ほども少し触れましたけど、テート・モダンがタイムベースドメディアの作品を収蔵することを公言し、専門家も集めているので、そうしたことが世界的な先駆となって、新しい時代が切り開かれていくかもしれません。

### 5.2.6 砥綿 正之 氏 松本 泰章 氏

日程：11月27日（木）13時～15時

開催場所：京都市立芸術大学

参加者：松本泰章、砥綿正之、和田信太郎、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-6 松本泰章氏、砥綿正之氏 ヒアリング調査

### 砥綿正之

1959 年福岡生まれ。1986 年京都市立芸術大学大学院絵画科造形構想修了。2009 年から 10 年まで文化庁新進芸術家在外派遣制度研修生（パリ第 8 大学）。現在、京都市立芸術大学美術学部構想設計専攻博士課程構想設計領域教授。

### 松本泰章

1958 年神戸生まれ。1982 年京都市立芸術大学美術学科卒業。1994 年から 96 年までドイツ、カールスルーエ市のアートアンドメディアセンター（ZKM）において、映像メディア研究所の客員芸術家として滞在、研究と制作を行う。1991 年より砥綿正之とともに制作を行い、哲学、文学、美術、宗教、建築、科学など諸領域を横断する試みを続けている。現在、嵯峨美術大学芸術学部造形学科教授。代表作：「ディヴィナコメディア」（1991）、「トロヴァールクリュス」（1992/3）、「重力と恩寵」（1995）、「トランスグレーション」（1997）、「歴史の天使」（1999）

### ▼作品・二次資料の保管とデータ化

松本：僕らの古い作品を再現するのは、どうやってやるかと話をしていました。ビデオで残っていても、見ただけでは分からない作品が多いですね。特にインタラクティブやコミュニケーションを題材にするようになってくると。メディアアートの場合は資料を紐解く作業が、第一次資料だけではなかなかできない。YouTube でたくさん見られるとはいえ、見ても何のことか分からないという学生たちの声もあるので、どうやってまとめていくかは、すごく手間になるような気がします。

## 第5章 実施内容

砥綿：実際に我々の作品は、パフォーマンスやインスタレーションがほとんどですので、ものとして残っているのは2〜3点ぐらいしかないんです。それもかなり高度な技術を使ったものなので、再現するのがすごく難しい。どうやって残そうかというジレンマがあって、数年前に考えたのが我々のホームページです。最新版ではないのですが、取りあえず、メディアアート以前の活動から、メディアアートと言われるような時代に入って現在までのものをホームページとして作っているのです。残すという方法論として、本や物質として残すことは、難しい。むしろウェブサイトを作ったり、情報として残すぐらいしかないかと思って。現在のところは、画像と動画しか入っていませんが、これから関連する資料や、テキストも入って、完成する予定です。タイトルはインターテクスチュアリティというタイトルで、発想の元になった書籍とか、有名な人の言葉、例えばシモーヌ・ヴェイユ（哲学者、1909～1943）の言葉とか、ヴァルター・ベンヤミン（哲学者・思想家、1892～1940）の言葉とか、そういうものを引用しながら作品を作っているのです、それがインターテキスト、相互作用しながら、概念やアイデア、コンセプトを作っていくということで、インターテクスチュアリティというタイトルを付けています。一番難しいのは、ものとして残せないということ。やっぱり情報としてしか残さないということはあるかと思います。

松本：僕はZKMにいたんですが、いわゆる古い機材を集めて補修するという。映画に出てきそうな、すごいマッドエンジニアがいて、彼がもう古いものをネットで集めて、その補修をしています。そういう作業をしなければ、資料として残っているテープさえ見られない。（ヨーゼフ・）ボイスがまだあのスタイルになる前の映像を見つけて、大喜びしていました。それを昔のフィリップスのテレビとビデオレコーダーを修理して見るという、ある種アカデミックな、金も時間もかかる作業ですよ。予算さえあればやったら面白いですが。

ただ、基礎になる元データがない状態では手探りがひどすぎて、作品を再演すること自体が、時間との戦いで、簡単ではなくなるとすると、一つの可能性は「メディアアートとは何だったのか」ということを、もっと突っ込んで議論した方が、手っ取り早いのかもしれないです。何が元になってできていたのかということが分かれば、再現する方法は、復元以外にもいろいろあるというような考えの方が、ひょっとするとメディアアートの本質に近づくのかなという気がしますね。図面もテキストも、プログラムも寄せ集められてコアになるというものは、まだないと思います。

—何が残っているかというときに、資料が残っていても、本人がいないと読み解くことができない。コンセプトだけあっても資料がないと、それは今考えていることで、当時がどうだったかは分からない。だから、データでも、ものでも、その人が今、何を考えているかをどう検証するかということが

## 第5章 実施内容

難しいのが、メディアアートの特徴かなと。

資料というか、その当時作品を動かしていたときに関わる、プログラムは、どのように管理されているのですか。

砥綿：もうないね。《トランスグレーション》(1997)は、ICCで展覧会があったけれど、そのときMax(ビジュアルプログラミング言語)のオリジナルプログラムを使ってやりました。コンピューター自体は普通のPCなのですが、かなり複雑なMaxを使った作品構造で、プログラム構造みたいなものを作ったんです。それは、データとしても手元から見えない。

松本：ICCは持っていると思います。ただ、再演するとしたら(今は)もっと速いコンピューターがあるので、考え方が残っていれば、プログラムを書き換えるのは可能だとは思いますが。昔のMaxをそのまま再現する環境はもうないと思うし、残っていたとしても、それを動かす環境はないかもしれません。それを作った元の考え方、ランダムアクセスで映像とその音声を表現していくという方法については、今はもうちょっと簡単なプログラムで動くでしょう。難しいのは、簡単になってしまったら面白くない作品になる可能性がある。極端に言うと、作品成立時の再現にこだわってやる方法と、作品の核になるコンセプトを再現時の技術で、それに準ずるものができるような方法を分ける必要がある。

砥綿：一番しっかりしているのはZKMの『メディアアートネット』(Media Art Net、1991)ですね。ZKMが主体になった展覧会をまとめたもの。それに付随する歴史的な作品や出来事を、まとめたものです。僕が今、知っている限りでは、一番体系的にまとめた書籍としては、これが一番充実していると思います。

我々の作品はまだデータ構築の最中なので、データとして完全な形でお渡しできないのですが、リンクを貼るとか、データの中身を提供するとかということは、問題ないです。

松本：そこ(ウェブサイト)にある95年に、ZKMで作った作品は、は砥綿がここ(京都市立芸術大学)、僕がZKMにいて、まだメールがない頃です。ですから、ファックスでやり取りをしていました。砥綿が1日やったことをファックス、僕は朝起きてそれを見てZKMで1日働いて、またファックスを送るというキャッチボールをしていたのです。そのファックスを残していたんだけど、感熱紙ですからもう文字が薄くなっていて。あれは結構面白い資料なのですが。

## 第5章 実施内容

—スキャンはしていないのですか。

松本：しないといけないと思いながら、綴（と）じて置いておけばいいかなとも思っていました、やっぱり劣化していますね。メールのない時代のメディアアートです。国際電話をするわけには行かないので。日本側の研究と、ドイツ側の研究を結んでいたのが、そのファックスだったのです。

—ほかにも図面とか、インストール指示の資料などはありますか。

砥綿：最初に作った《ディヴィナコメディア》（1991）という作品があるんですけど、まだメディアアートという言葉自体もなかった頃なんです。当時プレゼンテーションのためのコンセプトブックを作ったのですけれども、その資料が残っています。

クライアントに対して、いわば資金提供をお願いするための資料として作った計画書みたいなものですね。私が作品のコンセプトを書いています。30部ほど作りました。

—当時、これをどのぐらいの予算で作ったんですか。ICCの90年代の資料を見ると、1回の展示で何千万みたいな予算規模でやっていたので。

松本：これは2桁、3桁少ないかもしれませんが。作品自体は、何千万の作品ですけれども、この資料はそれほどでもないです。この作品は実際に建築家が関わるぐらいの規模だったので。

砥綿：多分マンパワーを含めると、3,000万円ぐらいはかかっています。それも全部寄附というか、ドネーションを受けて。公的なドネーションは一切なくて、全部その当時、まだバブルの終わりの頃でしたから、建築屋さんの社長さんとか。

松本：そのために（コンセプトブックを）作ったんです。持って行って、学芸員と企業の方にも見せていました。

—ほかの作品もこういうのを作っていたのですか。

砥綿：ほかにはオファーがあって、作ることが多かったのです。

## 第5章 実施内容

松本：そうですね。だからゼロから資金集めたのは、これくらいですね。

松本：あと、美術館でやっている作品は美術館からの資金で作られています。ただ、その美術館もやったことのない領域に踏み込むものばかりですから、大変でした。美術館も相当根性がないとやれない。水戸芸術館でやったときは、長谷川（祐子）さんと黒沢（伸）さんが頑張ってくれました。アナザーワールド（「水戸アニュアル’93 アナザーワールド・異世界への旅」）全体の展覧会を仕切っていて、黒沢さんがワークショップで、私たちの作品を入れたのですが、裸でゼリーの中に入っていくのを公開するという作品でしたから、クレームが来たら、美術館は相当やばかったと思います。当時は、勢いでやってしまっていました。あと、宇都宮美術館でやってたときには、僕たちの作品を設置しようと思うと、電力が足りないことが分かって、東北電力が来て電気工事から始めないといけないということもあったりしましたね。なので、美術館の枠の中では、収まりきらない。そういう苦労話は幾らでも覚えているのですが、テキストに残していないですね。そういうものはどこかでちゃんと残さないといけないと思いながら、面白い話として授業で喋るくらいですね。

砥綿：プログラムに関しても、ZKM でやっていたときはドイツのプログラマーと日本人のプログラマーがものすごく優秀な人たちで、コラボレーションでプログラムを作ってくれたんです。最終的に、非接触型のインタラクティブな映像、こちらがこうやって動けば、向こうが返ってくるというような映像を、初めて作ったんです。ジェフリー・ショー（メディア・アーティスト、1944～）というディレクターには、「そんなことはできない」と言われていました。世界中で一番優秀なプログラマーを二人集めて、二人が合作で作ったというようなことがありました。その方は、あとで Microsoft に行っておられましたから。

### ▼メディアアートという枠組みについて

松本：日本は言葉の消費スピードが速いので、メディアアートという言葉が学生たちにとっては古い言葉になってしまっているのかなと思います。あるいは、マンガやアニメーションの方が有名ですから、メディアアートも同様のイメージをしている学生や若い人も多いのじゃないかなと思います。ドイツの研究所に行ってみて分かったのですが、メディアアートは、どこかが飛び抜けて進んでいるということがなかったのです。やっている人たちがほぼ横並びでやっていたから。もともとは、ZKW はドイツの原子力研究所が中心になってできた研究所でしたから、エンジニアたちは国の費用で動いている組織からの人材の流れがありました。それがアートというレベルになると、アーティストが

## 第5章 実施内容

何を考えて、どこまで新しいことを取り入れてできるかということでは、横一線で並んでいましたよね。そういう時期に、みんながいろいろなことを実現可能な範囲を手探りでやっていた時代というのは、あまりほかの時代には僕は知らないです。

砥綿：90年代になってコンピューターというのが出てくると、これは国籍とかは関係ない、経験値や歴史性がフラットになって、同ースタートが取れるようになったと。これは日本のアーティストにとっても、非常に有利だと思って、いろいろな実験もなされていましたし、ある種のメディアアートの可能性だったのだと思います。我々もあとからメディアアートという言葉を知りましたが、日本のメディアアートはそういう意味付けがあったんじゃないかなという気がします。

### 5.2.7 砂山 太一 氏

日程：11月27日（火）18時～20時

開催場所：京都市立芸術大学

参加者：砂山太一、和田信太郎、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-7 砂山太一氏 ヒアリング調査

砂山太一

東京藝術大学大学院建築専攻博士課程修了。Ecole Speciale d'Architecture Paris マスター課程修了。多摩美術大学彫刻学科卒業。2008～2011、建築設計事務所勤務（パリ）。2012～2013、東京大学工学部非常勤講師。2015～、武蔵野美術大学建築学科非常勤講師。2014年より本学教員。

▼メディアアートのアーカイブについて

## 第5章 実施内容

砂山：僕としては、保存・修復の観点においては、メディアアートをパフォーマンスアートとして扱う、という考えです。作品は作品として独立しているのではなく、作者の身体と結び付いているものとして見る。その人がいなくなると、オリジナルはもうなくなるという考え方です。

特に芸資研で取り組んでいるダムタイプ作品は、メディアアートというよりも、パフォーマンス的な側面が強い。誰かの身体がなくなったり、徐々に年を取ったりすると、当時と同じパフォーマンスは出せない。そして、それと同じようにメディア技術も変わっていくので、その時、場所、人、技術、時代というあらゆる状況が一つの作品に結び付いています。そしてそこでは完璧な保存というものはないという立ち位置です。

また僕は、建築ベースなので、プロジェクトという考え方がベースにあります。展示に呼ばれて何かを出すときも、どちらかというコミッションワークだと思っています。その作品を作って売るという感覚ではなく、あるプロジェクトがあって、参加して、その予算内で回していく。保存の概念って、収蔵や売買に結び付いていると思うのですが、プロジェクトは収蔵や売買には結び付いていない。一回きりのプロジェクト予算が執行されて、その中で制作する。プロジェクトが行われた時点でそれはもう完了するので、どちらかという保存というよりも記録の方が強いですね。

具体的には一個一個のプロジェクトごとにフォルダを作っていて、メール内容も全てPDFで保存しています。2015年の2月に完了したプロジェクトだったら、「1502」のあとにプロジェクト名を付けて、その中にフォーマット作っていて、「01」番はdock、「02」番は3Dのデータ、「03」番はファイナルエレメント、「04」番は記録用の写真、というように、フォルダ構造を作っています。おそらく多くの建築設計事務所がそういうプロジェクトの進め方と保存の方法をとっていると思います。同じような考え方で、美術用のプロジェクトも作っていて、展示企画もそうやっています。そうすることによって、誰が開いても、すぐに何がどこにあるのか分かる。このように、自分が行う仕事はかなり構造化しています。

—作品の保存とか、メディアアート作品に対してのアーカイブは、議論をしたり考えるのにコストもかかるし、かなり難しいことでもあると思っています、どちらかという二次資料のデータをどう考えるかということであるなと思っています。（作品）単体で残っていても全然分からないじゃないですか。

砂山：そうですね。その意識を高くする方法というのは、メディアアートの教育現場でこうやってフォルダを作るとか、プロジェクト自体をどう保存するかというのが作品制作と結び付いて教えられ

## 第5章 実施内容

ていると、いいかもしれませんね。何となくそれは思いました。

ダムタイプ（《p/H》のアーカイブ）だと、当時の図面とか舞台装置の図面を掘り起こして、けどその図面には寸法の記載がなかったりするんで、そこから読み解いて再度図面を制作して、フォルダ構造をしっかりとあげて、プロジェクトを進めるに当たって問題のないレベルの、制作のための資料を作り直すということはしていますね。

業界内で共通ルールのようなものを作って、各メディアアーティストの人たちがそれを守っていけば、アーカイブも楽かもしれません。ですが品形態がまちまちだから、一個一個の事例で言うと難しいところはあると思います。ファイルフォーマットが、時代ごとに異なっていることだったり。

### ▼データベースの活用

—データベースでの資料は誰が持っているという所在が分かれば、それでもいいのかなと思う部分もある。今はそれさえ分かりづらいと言う、研究しづらい状態になっているためです。いわゆる一極集中ではなくて、色んなところが持っているデータベースを一連して検索できるように作る方がコスト的にも、長い目で見て向いているのではないかと。スタッフが変わったら急に分からなくなることがアーカイブに係る方々の周辺で良く起こっている。

砂山：(マンガのデータベース構築に関して) 出版社ごとにあるっていうのはそういうことですよ。アーカイブがあって、データベースのリストをここにもらっているっていう。メディアアートは、それがないということですよ。

もしかしたら、考え方としては、メディアアートは作品自体は残らないものなので、むしろ制作のプロジェクト資料は残すべきだというすごく単純な話があるかもしれないですね。けれど、制作は展覧会に紐付いているので、やっぱり展覧会を開催する機関がそれを残す努力をするとか、そういうことが正しい道なのかもしれない。

—アーティスト側が持っている情報というのもありますね。アーティストが自分のウェブサイトを作って公開しても、見せたいところもあるし見せたくないところもあるし、ドメインが切れたらもう終わってしまう。そういうところの受皿には多少していかないと難しいのかなと思っています。

砂山：アーティスト単位で努力は始まっていますね。おそらく。

## 第5章 実施内容

—今回、若い人に声をかけたかったのはそこなんです。

砂山: 僕の気持ちとしては、作品は捨ててもいいけど、プロジェクトフォルダは捨てたくないんです。再現可能性が高いということでしょうね。あとは単純に3Dデータとか、図面データがあればもう一回できる。

—研究者からすると、作家がここを隠そうとしたという事実が意外と大事だとしているところもあるじゃないですか。そのときに砂山さんのことを研究していたら、ある意味全部がフラットに並んでいるように見えるかもしれないですね。

砂山: 単純に昔は容量の問題があったのでファイルのセレクションをしていましたが、今や容量を考えなくていい時代になっているので全部そのまま入れてますね。ただ、毎日作業するとききちんと日付を入れている。日記みたいな感じ。

3Dが重くなると200MBくらいになるのですが、基本的には100MB以下のデータが1プロジェクトにつき30ファイルくらいあるとして、全部で10GB行くか行かないくらいです。ただし、映像編集をするときついでに、途中の経過ファイルは残してないですね。ファイナルデータしか残っていないことが多いです。

—データ以外の紙ものとか、紙の資料はどうしているのですか。

砂山: 紙の資料はできるだけ作らないようにしています。仕事をするときには紙の資料も写真を撮って相手に送る。なのでデータとして残っていますね。ただ、自分だけで処理しきっているところは確かに残っていないかもしれないです。

### ▼データの利用について

—データベースを実際に立ち上げていくときに、砂山さんが持っている資料やリストで提供してもらうことは可能ですか。プロトタイプとしても。

砂山: それは全然可能です。ちなみに僕は思うのですけれども、横のつながりっていうのは作れるのですかね。例えばここでやっている研究とかがあるじゃないですか。ここもデジタルアーカイブをど

## 第5章 実施内容

んどん作っていて、プロジェクトごとにまとめていくんですね。ダムタイプの《PH》のアーカイブだったり、《LOVERS》のアーカイブだったり。森村（泰昌）アーカイブだったり。

—文化庁事業として、そういう連携を進めるのが目的なのですが、今はそういうハブになっているところが意外となくて。

### ▼デジタルデータとしての研究の発展

砂山：デジタル以前とデジタル以後の情報の取扱いは全く異なっているので、その時代区分ははっきりと分けたほうが良いと思います。思うに、コンピューターが普及して以降既に20年経っているのので、今の文化はこの20年分の膨大なデータからできている。これは、すでに一つの時代として検証するに値する量です。いままでは、情報化以前のデータをどうデジタルデータにするかということが、主に議論されてきましたが、すでにデジタルデータがオリジナルなものも多く溜（た）まってきている、デジタル化するというだけでなく、このデジタルデータをどうするかが今一番考えないといけないことだとおもいます。

—そういう意味だとアカデミックな部分とか、歴史研究はやっぱりものベースになっているので、デジタルになってきたときに、日記などは日記で残っていたりするけれど、それがデジタルになると表には出てきにくい。そのときにどのくらい研究の方法が変わるのか、研究自体のアプローチが変わるのかというのがあります。

砂山：データベースの目的というのはおそらく二次利用にあるのだと思うんですね。過去の遺産を保存するという価値プラス、デジタルデータで保存する意味というのはデータを扱えるということだと思います。特に今面白いと思うのは、例えばあの（レフ・）マノヴィッチが、美学研究において、データサイエンスの手法など情報工学的なアプローチを人文領域に入れてきたことです。つまり、今までどちらかというと質的な研究が多かったけれども、量的な研究がこれから多く出てくるだろうと思います。

### ▼メディアアートという枠組み

—メディアアートは、特に日本ではコレクションもされていないですね。次世代の人に資料もまと

## 第5章 実施内容

まっけない形で、研究自体が起きづらかった。人に会いに行かないといけないので、コストがかかる。会いに行ってから信頼関係を作ってやっと研究ができる。昔の人類学よりもっと研究手法が古い。若い世代がメディアアートから離れていった理由はそれらで、メディアアート研究を減速させてしまった。特に30～40代のアーティストたちがメディアアートということ意識することから離れた方が、つまりメディアを使って表現する方が評価される文脈が作りやすい。メディアアートを意識するのなら、大学に残っていないと難しい、そうってしまった部分も大きいと思います。

—メディア芸術の中でのメディアアートという枠組みを、砂山さんはどう考えていますか。

砂山：飽くまでも個人的な意見ですが、日本において経済的に成立している芸術領域は、メディアアートぐらいなのではないかとおもいます。それはおそらくメディアアートは産業とうまく結び付いているからだだと思います。そういった意味では日本が、美術の中でも、国策としてメディア芸術祭などを介して、推進しているのがメディアアートというのは確かに分かる。これは無論、EXPO'70から続く、メディアアートのジレンマでもあるのでしょうか。そういった中で、若いアーティストたちが、メディアアートやメディアデザイン、ひいてはコンテンポラリーアートなどの垣根を超えて、そういった制度的な区分を超えて活動していることにはとても共感をおぼえます。

### 5.2.8 銅金 祐司 氏

日程：11月28日（木）13時～15時

開催場所：神戸喫茶だんらん

参加者：銅金裕司、和田信太郎、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-8 銅金裕司氏 ヒアリング調査

## 第5章 実施内容

銅金裕司

海洋学を修めたあと、園芸学、植物生理学からアーティストを兼ねつつ、東京芸術大学でかれこれ20年以上、独自の観点で創発と作品制作について講じる。生物学の脱領域的な研究に挑戦しつつ、その内容をメディアアートとして美術館、ギャラリーなどで作品展示、ワークショップに応用する。藤幡正樹らともコラボレートする。ラン科植物の植物生理学的研究でPh.Dを収めるも、最近はランと昆虫の関係を人との関係に見立て、若い頃に愛読したナボコフやルーセルにも回帰しつつ、新理論を打ち立て、映画制作などの新たな作家活動に向かう。

### ▼作品について、二次資料の保管

銅金：メディアアート作品を発表したのは、植物の光合成へのまったく新しいアプローチがきっかけです。花屋さんの一番後方に鎮座しているコチョウラン、ご存知ですよ。3株寄せ植えて数万ぐらいうすちよっと豪華な花。博士論文を用意するときに、ランの中でもそういう営利生産に適した作物に研究の対象を移すことになりました。園芸植物に、なぜ電極を付けたかという、(《Orchisoid》、《Paphio in My Life》、2007) 彼らに喋ってもらおう！？というのはごく比喩的なのですが、どこの営利的な生産温室でも、植物への環境条件(パラメーター)の設定については、まずは制御のプログラミングは専門家がやります。コチョウランは、気温が寒くても、40度以上でもアウトなので、そういうのを植物自身が自分で温度制御とかできないかと考えました。従来も現状でも、人間が設定して、最近では、AI、コンピューターの仕事なんです。制御のパラメーターを設定するのは専門の生産者が植物に代わってやります。でも植物の体調のことなのに、人間が勝手に設定するというのが気に入らなくて、植物が自主的にやったらいいんじゃないかと。そのようなシステムがリアルタイムにどのように可能なのか？まずは、そのことを確認しつつ、植物の生きた電気現象として論文を書こうと思った。このことは、当時はMacintosh(マック)で可能だったのですが、マックをデバイス的にいろいろ調整する必要があって、ヤノデンキという当時は数少なかった神戸のマック屋さんに相談しました。当時、国産のマックのハードディスクなんかはそこしかなかったかな。そこが、ジーベックホールという音楽ホールと関係があったんです。そのクスマというちょっと変わった人と仲良くなって、ぼくが「植物から電気を測定して、マックにこんなことをして、植物がこうなるんです」と言ったら、ジーベックホールに行けと言われました。その場が僕のデータが音楽的にMIDIアウトした瞬間だったんです。その当時のMacでもMIDI関係の制御は手間なしでした。まだ音楽用ソフトのMax(ビジュアルプログラミング言語)が出たところで、IRCAM(フランス国立音響音楽研究所)

## 第5章 実施内容

で開発されたプログラムを持った人がいました。Max とぼくのシステムをつないだら、直ちに、突然、植物の声が、歌が、ホール全体に鳴り響き出したんです。みんなとっても驚かれました。それを聞いたジーベックホールの人々が喜ばれて、臨時的に、ホールのホワイエで展示、インスタレーションしようと提案してくれて、広報したら、ものすごい人気が出て、展示期間がどんどん伸びていった。それが、全ての始まりでした。92年かな。

——銅金さんが今まで作った作品は、どのぐらい保存をしているんですか。

銅金：いや、ほとんど保存はしていません。今回も12月10日が展示の初日で、「隠された世界の半分に」、art space kimura ASK?、2018) 前日の9日の昼にハンズで買ったりした材料を組み合わせさせて制作します。今は材料や機械が物置場にバラバラで転がっています。3時間ほどで一気に制作します。10日から展示が始まって22日が展示最終日で、その日を最後に全部解体します。残らない。解体と搬出は1時間くらいかな。だからぼくの作品をもし誰かが欲しいと言えば、「これこれをハンズで買ってあげればできるよ」とレシピを渡す。そのレシピはいつでも書けます。そこで、一つだけ自慢すると、そうやってそこら辺にあるものや、売っているもので作品を構成して、ギャラリーとかに置いた瞬間、僕の作品に見える、感じる、分かる、というのがちょっとうれしいところですね。

——いわゆる仕様書というか、指示書みたいなもので残しているわけでもないか。

銅金：仕様書とか指示書は残ってますよ。展示マニュアル程度のもんですが。ASK? (art space kimura ASK?) に行ったら資料はいろいろあると思います。ぼくも持ってます。まあ、美術館は、そこでまったく新しい作品をリアルタイムで現場で制作するといった冒険はしないですね。でも、平塚ではやりましたが、「幻想植物園展 アートが表現する植物の生命力」、平塚市美術館、1998)。そこで作りました。8メートルほどの苔(こけ)のマウンドが音を奏でるというものですけれども。前代未聞でしょう。

——作品の周りのいわゆる資料とか二次資料みたいなものはありますか。

銅金：美術館が作った図録はもちろんありますよ。プログラムとそれからフォトデータは山ほどあるかな。Macを当時から使い続けてきて、あるときからタイムマシンで全部保存しているので。

## 第5章 実施内容

——それは自分のために残しているのですか。後々公開されることを前提としていますか。

銅金：公開は全然考えていません。あるとき思いついて考えたことが、ある日にまた思い出すことがよくあって、何を考えていたかが自分で気になるからですね。

### ▼データベースへの資料提供

——銅金さんのものをデータベースに入れるとすると、情報はリスト化されて提供できたりしますか。

銅金：幾らかはできますよ。でも僕は自分の図録でさえもそのままです。すみません。みんなに「古い先短いおまえとしては、まとめた方が良い」と言われていますが、やっぱり新しいコンセプトや作品に邁進（まいしん）してしまいますね。そっち（制作）に傾注する。

網羅的に、というと、手間そうですが、しっかりまとめてくれた図録はもちろん全部あります。その図録のコピーぐらいは、全然、渡せます。もちろん、現場で撮った写真などは Mac の中にあります。その程度は提供できます。それに対応するテキストのデータも、僕が自分で書いたものはあります。展覧会の美術館が書いたものもあります。図録ですが。

Mac 中にあるものであれば提供します。Mac をしぶとく長年、継代（けいだい）してきていますから。

科学とアートは言い古されているテーマですが、僕はメディアアーティストと自分で名乗るときは、やっぱり背景を科学的に示します。学会で発表して、科学者をあっと言わせたい。その感覚で美術館でも展示してみんなをあっと言わせたい。メディアアートを自分で定義すると、研究して、それは今の科学というフォーマットの中で、まずは科学の文脈で伝える。それは科学の語り口で問題提起する。一方で、現代美術にしても、いわゆる問題提起じゃないですか。だから、現代美術で問題提起する。問題提起同士を、一方はアート、一方は科学でやってきました。

### 5.2.9 高谷 史郎 氏

日程：11月28日（水）17時～19時

開催場所：ダムタイプ オフィス

参加者：高谷史郎、野間穰（CDC）、和田信太郎、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-9 高谷史郎氏、ヒアリング調査

高谷史郎氏

1963年奈良県生まれ。京都市立芸術大学美術学部環境デザイン専攻卒業。1984年からアーティストグループ「ダムタイプ」の活動に参加。様々なメディアを用いたパフォーマンスやインスタレーション作品の制作に携わり、国内外の劇場や美術館、アートセンター等で公演、展示を行う。1998年からダムタイプの活動と並行して個人の制作活動を開始。パフォーマンス「明るい部屋」（初演：2008年 ドイツ世界演劇祭）、「CHROMA」（初演：2012年 滋賀県立芸術劇場びわ湖ホール）、「ST/LL」（初演：2015年 ル・ヴォルカン国立舞台、フランス）を制作。

マルセイユ・フェスティバル、東京・新国立劇場、台北・國家兩廳院等での公演や、パリ科学産業博物館、ZKM（ドイツ）、シャルジャ・ビエンナーレ（UAE）などでの作品展示、東京都写真美術館での個展等。平成26年度芸術選奨メディア芸術部門文部科学大臣賞受賞。平成30年度京都府文化賞功労賞受賞。

——今回はメディア芸術データベースのメディアアート分野のデータベースに関連して、今日はダムタイプだけでなく、御自身の作品に関する保存や維持についてもおうかがいしたいと思います。まずはやはり《LOVERS》の修復と保存に関する資料という側面からおうかがいしたいと思います。

高谷：《LOVERS》の修復に関する資料的な側面については、MoMA（ニューヨーク近代美術館）で《LOVERS》を展示した時のことが参考になるかもしれません。2016年に、MoMAが所蔵している《LOVERS》（エディション No.1）を修復して展示するというので、修復・展示に当たっ

## 第5章 実施内容

ての監修をしてほしいという依頼がありました。MoMA の修復・展示は基本的にすべてアメリカのチームでやっています。そこに僕が呼ばれたのですが、1998年に《LOVERS》がMoMAに収蔵されて以来、一度も展示されることなく保管されていた作品を久しぶりに見ることになるので少し不安を覚えながらニューヨークへ出かけたなら、案の定、大変な作業になりました。結局予定より1か月展覧会のオープンが延期されることになり一旦帰国、そこからデータや資料のやり取りが始まりました。偶然にもちょうど京都でも同じく《LOVERS》（エディション No.2）の修復をやっていたので、京都のデータも送ったりしました。

——メディアアート作品は一度動かなくなると動かすのが大変ですよ。

《LOVERS》は最初に作ったものは NEC の 98 を 2 台と Mac1 台で構成されていたと思います。当時の NEC の 98 は日本独自の OS なので、MoMA 版では IBM に置き換えました。でも MoMA に収蔵されたものはその後一回も展示されないまま、今回の展示を迎えたわけです。

——MoMA の方はなるべく収蔵された状態と同じような機材やプログラムで展示したかったわけですよ。

高谷：基本はそうです。でもアナログだった映像ソースをデジタル化してコンピュータから再生しようという話になっていました。まあ、解像度が同じであれば、映像の出力がコンピュータから出ようが他の媒体から出ようが大差はありません。

問題はプロジェクターの回転する動きです。《LOVERS》はプロジェクターのタイミングで成立している映像作品なので、MoMA ではモーターのタイミングに苦戦していました。そんな折も折、昔のプログラムをプリントアウトした資料が出てきました。オリジナルのボードにのっている加速レートが書いてある仕様書のようなものです。それを送ったりもしました。

プロジェクターに対する考え方も京都と MoMA では違っていました。もともと《LOVERS》のプロジェクターは LCD の液晶プロジェクターを使っていましたが、今回京都ではリノベーションして、DLP の小さなプロジェクターを採用しました。DLP を使った理由は、光源が LED だからです。15年から20年ぐらい保ちます。今後どのくらいの頻度で展示するのか分からないですが、かなり寿命が長く使えることが見込めます。でも MoMA 側は DLP とはやっぱり色が違うから液晶のプロジェクターにしたいということでした。聞くと値段がめちゃくちゃ安いので、何十台か買っ

## 第5章 実施内容

て、置き換えられるようにするということでした。一理ある考え方ですけど、出力の状態をていねいにチェックして必要があれば置き換えてくれるのか、といったことが気にはなりますね。

あと、インスタレーションをよりよい状態で展示するには、部屋の明るさも重要です。したがって、京都でも MoMA でも部屋の明るさなどを数値化しておく必要があると話していました。今後の展示の際に毎回僕がチェックに立ち会うのはスケジュール的にも予算的にも難しくなるかもしれないし。空間のあらゆるデータを取り尽くして、次回展示するときはインストラだけでできるようにドキュメント化するということです。

—コレクションされる時は展示空間の仕様も残すのですね。

高谷：《LOVERS》の場合は、空間の仕様も指定していました。色々なところにツアーをして展示してきたので、各展示会場に毎回送っていた資料、壁の色や床の素材、どういう電源が必要かというものを MoMA にも送っていました。反対にオリジナルの作品図面（タワーの設計図）だとか、そういうものは全然送っていません。もしタワー部が破損してレストアが必要になった場合には、そういったデータも必要になってくるのかもしれませんが、また大変な作業になるでしょうね。メディアアートの作品を収蔵するのは大変なことなのだと思います。

MoMA のレストアの専門家と話していて面白かったのは、ナム・ジュン・パイクの作品もモニターが置き換えられず動かなくなる場合、動いている記録を取っておいて、止まってしまったオブジェを見せるしかなくなると言っていました。モニターもブラウン管も置き換えられないと分かった場合は、そこから寿命を計算して、1日何時間、何か月以上の展示は禁止というレギュレーションを決めて、あと100年もたそうとする場合の計算をするそうです。で、貸出しの制限事項を決めるしかない。最後はそうやるしかないと言っていました。

だからそれを聞いた時に、《LOVERS》も、もっとちゃんと撮影しておくのは、面白いかなと思ったりもしました。シミュレーターみたいなものは作ってありますが、実際のインスタレーションがどういうものを記録しておいた方がいいとは思いますが。でも撮影したら撮影したでなんか違うものになりますね。だからこれでいいのかなという気もします。作家本人がもういないので。本人がいたら、これでオッケーって言ったらその記録でオッケーですけど。中途半端な状態ですね。アーティスト自身はいないですけども、リアライズするのを手伝っていた僕たちがまだ生きているから手伝ってやっているだけで。

## 第5章 実施内容

—京都市立芸術大学でお話を聞いた時も、メディアアートという作品の定義が、復元する人や研究センターで、新しい技術で置き換え可能なかどうか、それとも作り手が考えた時の状態が作品なのかというのは、現場でも一応方針立てているってのがあるんですけど、個々に聞いてみると、意外と自分はその時考えていたことがあるから、作家がいないと作品が成立しない。作家がいらない復元は難しいんじゃないかっていう。

高谷：ちょっとややこしいのが、《pH》の場合パフォーマンスなのでちょっと違うんです。インスタレーションの場合は最後に納品した時の形が作品であるべきだとは思いますが。DLPに置き換えたのは、最後の形に最も近い状態でできるだけ長持ちするような状態にしておくのがいいだろうと思いい、僕が変えただけで。色々なプロジェクターを実験してみて、その中では一番近かったものを選んで、これでいいかなと。長持ちもするので。

《LOVERS》のシミュレーターですが、「Actual」と「Ideal」の2種類制作しました。「Ideal」はビデオの編集に合わせてプロジェクターを動かしていて、「Actual」というのは、セカンドバージョン（2013年制作）のモーターの動きをシミュレートしています。「Ideal」は、撮影され古橋によって編集された映像素材が正確な位置まで歩いたり止まったりするようにシミュレーター内でモーターのパルス数をカウントしています。今だったら簡単にできるので、古橋が頭の中で想像していたのはこれだろうっていうものを作ったんです。今ある「Actual」は古橋が亡くなってから作った仙台のバージョンなので、僕にとってはひっかかるものがあるって、最終的にアーティストがOKを出したわけではない。僕がOKを出しただけです。シミュレーターを作っておけば、もし次にコンピューターで全部を置き換えればどっちでも見てもらえるんです。映像は一緒なので。もし国立国際美術館がコンピューター化して全部置き換えるって言うのであれば、そういうことができますという例として作ったんです。

### ▼收藏する時の作品の仕様

—御自身で制作されている作品はモニターがかなり重要なメディアウムになっているように思いますが、制作に当たってモニターの仕様などについて、收藏を想定したりしていますか。

高谷：それで言うと、東京都現代美術館で2014年に展示した《MEMORANDUM OR VOYAGE》というダムタイプの作品は、4K VIEWING LED ビデオウォールで展示したのですが、その後2017年にポンピドゥー・センターに收藏されることになり、その時にポンピドゥーの收藏課の担当者とは細かい打合せをして、4K VIEWING のフォーマットについても説明しました。少し変わった

## 第5章 実施内容

フォーマットなんです。HD4枚でもなく、4枚ちょっとみたいな。4K VIEWINGのLEDパネルは、400mm×300mmのパネル単位で並べていくのでHDで割れません。だから4Kより大きいデータを入れて切り出すようになっていました。クリスティー社が作っている、スパイダーというプロジェクション用の機械です。だから何をどう入れても出力は可能です。

最初の東京での展示に当たって、ピクセル×ピクセルで、4K VIEWINGは1ピクセルが2ミリ程度、1.98とか、1.987ミリくらいなのですが、そのサイズに合わせて作品を制作しました。展示方法としては、もちろん4K VIEWING (LEDビデオウォール) が理想ですが、ビデオウォール購入の予算はないので、今後プロジェクション等で展示することを想定し、ポンピドゥーに納品する時には、4K VIEWING用(8,320×1,092ピクセル)に加えて、WUXGA(1,920×1,200ピクセル)×4とHD(1,920×1,080ピクセル)×4のフォーマットの映像を作り、3種類のデータの入ったラップトップと画面を分割する機械、そしてスピーカーとサウンド・インターフェースを納品しました。

—4KのLEDビデオウォールじゃないと、見え方がかなり変わりますよね。そこはもう良しとしたんでしょうか。

高谷：プロジェクションとLEDビデオウォールではまったく違うものになってしまいます。全然違うんですけど、それなりにできなくはない。ただMOT(東京都現代美術館)の時は、LEDビデオウォールだったので展示室を明るくすることが可能でした。ちょっと薄暗いぐらいの明るさにしたんですけど。ポンピドゥーセンター・メッセでは展示室は真っ暗にしました。やっぱりプロジェクターだと部屋を暗くしないと駄目でしたね。でも、継ぎ目のない巨大なスクリーンを作って真っ暗な中に映像が浮かび上がるような印象の展示ができました。

というわけで、ポンピドゥーセンターには、QuickTimeのフォーマットで、3種類のパターンのデータを納品しました。それをどういうふうに展示するかということ、もし時代が変わって他のフォーマットにコンバートするなら、コンバートしてくださいという(指示を書いて)。ただし必ずピクセル×ピクセルで、字が滲(にじ)んだりしないようにしてくださいとか、1ピクセルのラインがきちっと出るようにしてくださいという説明をしました。

—最近の作品に関する二次資料はどのように整理したり保管したりしていますか。

## 第5章 実施内容

高谷：最近のものは簡単に残せるので、すべてコンピュータに保存しています。先日のポンピドゥーセンター・メッセでの「ダムタイプ展」の時に、ダムタイプの今までの資料や記録のアーカイブ展示をしてほしいと長谷川祐子さんから依頼されました。アーカイブ展示というと一般的にパネル展示だったりしますが、デザインが大変な割にどうも面白くないものが多い。そこで、企画書や図面など持っている資料を製本してアーティストブックを3冊限定で作りました。とりあえず可能な限りの資料をスキャンしたり撮影したりしてデジタルデータ化したのです。

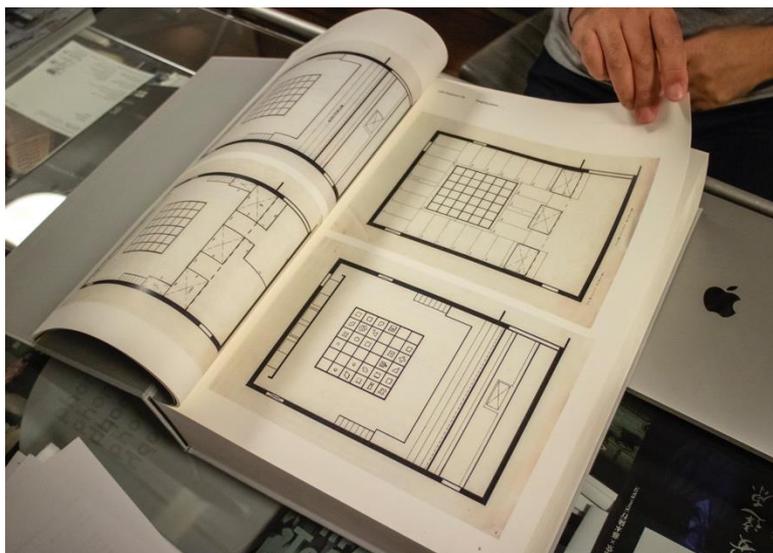


図 5-10 高谷史郎氏、資料

本になっていれば、誰でも見られる状態が担保されます。仮にボロボロになっても、またオンデマンドで作ればいいだけのことです。ポンピドゥー・メッセでは、自由に本を閲覧できるように展示しました。メッセの担当者は、そのような展示をするとすぐにボロボロなるのではないかと心配していました。iPadにデータを入れて見せるという代替案も提案してくれました。でもこの本は観客に見てもらうために作った本なのでとにかく展示して実際にページをめくって見てもらいたい、もし本が破れたり破損してしまった場合は、その時には予備の1冊をケースに入れて展示することにししょう、ということになりました。結果的に3か月の会期を終えて本は破損することなく無事に戻ってきました。こうやって本をパラパラと見ていると、80年代と90年代は手書きでいっぱい書き込みがあったりして、自分で見ても何かと面白いものです。

—現在所有し管理している資料は、のちのちどこかに売却したり委託したりすることを考えたりもしていますか。

## 第5章 実施内容

高谷：いまは何も考えていません。資料のまとめについては、まだ始めたばかりという感じなので。

—日本でも、例えば慶應義塾大学のアート・センターのように、資料の収集によって作品の価値を再評価しようとする動きも定着しつつあります。メディアアートに関しても、資料を通じて評価が変わってくるかもしれません。将来的に保存修復や資料管理あるいはアーカイブの在り方について、御意見があれば是非うかがっておきたいと思います。

高谷：これから慶応のアート・センターだけでなく、京都市立芸術大学の芸資研のような組織の重要性が高まってゆくことはまちがいないと思います。僕が個人として保存や修復に関わった経験から思っているのは、やはりメディアアートに関しても、コンサーベーター（保存修復士）のような専門家が重要だということです。そういった専門家を大学の中で体系的に育成してゆく組織や人材が必要なんじゃないかなと思います。アーティストは新しい作品を作りたい。それ（修復）を、価値があるかと言ったら、ないと言う人はいないと思いますし、全部に価値があります。でも、本当に価値があるかどうかなんてアーティストに聞いても分からないと思います。いいと思うものを作っているわけなので。なので、コンサーベーターが、価値付けをする。と言ったら変な言い方かもしれませんが。そういうアートのマーケットの話にそぐわない作品もあきらかにあると思います。その一方で、なぜこの作品を美術館が所蔵しなければならないのかを理解し作業するコンサーベーターや資料を根拠に新たに価値付けをするアーカイヴィストのような専門家が知見と経験を蓄積してゆくということは、単に美術館が美術館のためにやらなければならないことではなくて、美術という歴史の中で重要なものを価値づけていくことだと思います。

### 5.2.10 清水 健人 氏

日程：11月8日（木）17時～19時

開催場所：せんだいメディアテーク

参加者：清水建人、野間穰（CDC）、和田信太郎、青柳菜摘（株式会社 thoasa）

## 第5章 実施内容



図 5-11 清水建人氏 ヒアリング調査

清水建人

1976 年岐阜県生まれ。せんだいメディアテーク学芸員。2001 年より現職。主な企画展は「高嶺格 大きな休息 明日のためのガーデニング 1095 m<sup>2</sup>」(2008)、「いま、バリアとはなにか」(2010)、「志賀理江子 螺旋海岸」(2012)、「記録と想起」(2014)、「物語りのかたち」(2015)、「コンニチハ技術 トシテノ美術」(2017)、「ヒスロム 仮設するヒト」(2018) など。

——今回はメディア芸術データベース・メディアアート分野のデータベース構築に関連して、せんだいメディアテークでメディアアート作品に関連する資料の所在や状態についてもお尋ねしたいと考えています。

清水：モノとしての作品に関しては、寄託作品だった《LOVERS》(ダムタイプ、1994) だけです。《LOVERS》の展示をはじめとして展覧会を企画したり設計したときの資料や関係するような二次資料はカタログが基本です。企画展示の形態としてインスタレーションやパフォーマンスが多いので、モノとしての作品は残しようがありません。そこでメディアテークで企画している毎年の展覧会は、映像記録として保存するようにしています。

——記録映像は閲覧可能になっていますか。

清水：そうですね。DVD で館内閲覧するという状態ですけど、一応データとしての保存はしています。でも権利処理にコストがかかるので、ウェブではまだ公開できないですね。この作業は動画を

## 第5章 実施内容

公開するというこも、一応念頭には置いて進めているんですけどね。

——二次資料が残っていないということはあるかなと思いましたが、仕様だとか、もう少し詳しいスペックも何かどこかに残されていたりとか、記録されたりしていますか。

清水：整理はしていないけれど残してはあります。インストールとか何かを立て込んでいく図面上でのプランニングの中で、こういう機材がいいとかいうやり取りをデータとしては残して、フォームが統一されているものじゃないけれど、そういうものはあります。

——今までの資料をデジタル化して残そうというときに、お金と時間があって整理ができればいいというような考えなのでしょうか。

清水：メディアテークとしては、そこまで残していても仕方がないところも正直あります。仕様書のレベルまで整理するというのは、それこそ文化庁側から要請があった場合に整理し直すというか、何か外部からの要請か何かがないと、手が着けられないと思います。

——メディアテークで、アーティストや他の機関から、情報提供の依頼はあったりしましたか。

清水：ないですね。ただ《LOVERS》に関しては、当初から細かい取扱い説明書みたいなものがありました。メディアテーク版《LOVERS》を最初に作ったフレックスインターナショナルという会社が作ったマニュアル集です。設営方法やメンテナンスの方法一式をまとめてくれて、これは何かと役に立ちました。それがあから、その後も再展示もできていました。でも結局実際の設営になると、金築浩史さんがいないとできない感じですけど。結論としては、できるだけ資料は残っていたほうがやりやすいとは思いますが、ただ難しいのは、すべての作品にこうしたドキュメントをつくるという話にはならないということです。関心を持たれている作家がメディア（アート）的な作品をつくった場合に、仕様などのドキュメントを残す可能性はあるけれど、そうではない場合はどれだけ網羅的にやっていくかということですね。そこはやはりコストとの兼ね合いですね。

——テンポラリーなものとしてメディアアートという切り口があるんですけど、研究者が当時を知ろうとしたときにも、今は研究もしづらくなってしまっている部分はあって。それは作品自体がなかったり、場合によっては写真しかなかったり。80～90年代の初期ぐらいだと、展覧会ができた

## 第5章 実施内容

ときにカタログができていて、その当時どういう展示をやっていたかというのも、たどることができないというのが結構多いです。

清水：それは現代美術全般に言える話ですね。

—— YCAM にいた阿部一直さんに話を聞くと、阿部さんも YCAM で 10 周年をやったにも関わらず、自分が辞めてしまったら自分がいた 10 年近くのものも、体系化したアーカイブとしてまとめられていないから、このまま忘れ去られてなかったことにされそうだとおっしゃっていました。どのぐらいのものを、どのぐらい網羅的に、どういうものを残しておくのが理想的かという点はいかがですか。

### ▼提供可能なデータ

清水：資料は残っているので、事実のデータとして記述できると思います。その他映像記録や記録写真も提供できます。あとは仕様もある程度のもので提供できます。ただ数値的なものがどの程度必要とされるかですね。再現を前提にするとしたら、かなり精密なデータが必要になります。プロジェクターの機種とかそういう話は残せると思いますが、投影距離やサイズあるいは出力のフォーマットなどはかなり特殊な一例でしかない可能性があります。飽くまでも、ここから提供できるせんだいメディアテークの展示例に過ぎません。

——ポスターなどのデータは、デジタル化したものを他で表示したりとか、ウェブ上で見せたりできるような権利関係になっていますか。

清水：それはできます。うちの場合は収蔵庫というのがあって、そこに実はチラシとか何かはすべて一定枚数ずつ保管してあります。デザイナーにもあらかじめ契約のときに、二次利用に関しては承諾をもらっています。

### ▼二次資料の保管について

——仕様書や、作品に関わる二次資料は全部紙で保管されているのですか。

## 第5章 実施内容

清水：このサーバーに年度ごとのフォルダーでデータとして残っています。データも Excel のものもあれば、本当にメモのものもあれば、設営の際に作家から依頼された機材リストなどもあります。つまり文書が全部データで保管されています。いわゆる起案文書というか、決裁を取っていくためのドキュメントとしてデータは残っています。それに資料価値があるかどうかは分かりませんが。

### ▼展覧会情報のデータ化

———今までやった展示の、データベースみたいなものって何かあったりするんですか。

清水：基本的な情報は一応ウェブサイトで公開しています。展覧会のサイトがそのまま残っていたりはしません。以前は展覧会ごとにサイトを作り込んでいましたが、最近は共通のブログのフォーマットで展覧会のサイトも作成しているので。

———展覧会の記録は、最低限どこまで残していますか。

清水：データベースに情報として入れるのは、単純に展覧会名、入場者数展示作家名などのいわゆる基本情報ですね。すべての展示作品名までは入力していません。また、記録物についてのメタ情報はのこします。記録形式や記録媒体についてですね。映像や写真といった記録の本体データは、専用のサーバーに保存しています。

———アーカイブやデータの整理は担当者がいるんですか。

清水：一人学芸員の担当者がいます。ただし、情報はそれぞれの事業担当者が自分でデータベースに入力して保存していくという感じですね。記録担当は、全体のマネジメントというか、全体の管理をやっています。データが入力されていないことを伝えたりする役割なので、いわゆるアーキビストというわけではありません。データはメディアテークの中のイントラネットで管理されていますが、事業が多岐にわたるメディアテークでは情報の管理業務も結構大変です。また、現行の仕組みになったのは震災後なので、2001年からのデータを全部再入力しなければなりません。現在、再入力の作業そのものは、大体終了しています。

## 第5章 実施内容

### 5.2.11 石橋 素 氏

日程：1月16日（水）16時～18時

開催場所：株式会社ライゾマティクス オフィス

参加者：石橋素、野間穰（特定非営利活動法人 Community Design Council）、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-12 石橋素氏 ヒアリング調査

#### 石橋素

エンジニア/アーティスト。ライゾマティクスリサーチ代表。1975年生まれ。東京工業大学制御システム工学科、国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS）卒業。卒業後フリーランスとして、当時まだ一般的には認知されていないインタラクティブな映像を用いてショーウィンドウや広告制作を行う。2006年頃より本格的にメディアアート作品を制作開始。主な作品は『Pa++ern』『fadeout』『particles』など。山口情報芸術センター[YCAM]、NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]、ソナー、アルスエレクトロニカなど、数多くのイベントや美術館で展示。2010年頃からはその活動領域をエンターテイメントにひろげ、ミュージックビデオやコンサート、大規模なショーなどにおけるテクニカルパートを担い、ライブパフォーマンスにおいて高度なシステムによる新たな表現を実現。ハードウェア、デバイス制作を軸に、映像だけでは実現できない空間、体験を作り続ける。2011年『第15回文化庁メディア芸術祭』アート部門優秀賞受賞、同年『Prix Ars Electronica』インタラクティブ部門準グランプリ受賞。

## 第5章 実施内容

### ▼活動の整理、データ化

——ライゾマは、自分たちの年表の展示（「Rhizomatiks 10」、2017、スパイラルガーデン）などもしているのですが、結構整理されているのではありませんか。

石橋：アーカイヴやデータ化は実際は作業が追いついていないですね。アーカイブ作業専属の人がいるわけではないので、ウェブページも頻繁には更新できていません。僕たちの作品の場合、テキストだけを読んでも分からないし、システム図や仕様書まできちんとアーカイヴに整理しなければならぬと考えています。プロジェクトによっては各パートから資料を集めて、プロジェクト全体をきちんと網羅できる資料をまとめているものもあります。大きなプロジェクトや、外部で話す機会があれば整理されるけれども、そういうのがなければそれぞれが持っている状態になりますね。

——プロジェクトの中で、商業的なものとアートを区別していますか。

石橋：制作の作業自体は大きく変わりませんが、コンセプトの核がどこにあるのか、というのは大きく違います。自分たち発信で作るのか、外部からのオーダーがあってそれに沿うようなものを作るのか。あとは、有り難いことですが、最近だと、ライゾマティクスの名前自体が広告効果として認知されている面もあるので、僕たちに何を期待して依頼していただいているのか、そういう面には敏感になっています。

——二次資料などはどの程度残していますか。データベースに提供していただけるようなデータはありますか。

石橋：あるとすると、テックライダーでしょうか。インスタレーションやステージパフォーマンスだとテックライダーを書くのが一般的です。仕様書とはちょっと違って、詳細な作り方やアルゴリズムなどは書かれないのですが、作品を実現するためのいろいろな物理的条件や機材、必要な要素が分かるドキュメントです。海外だとまずはテックライダーを送ってくれと言われるので。一度作ったものは再演したり別の場所でも展示ができるように、社内でテックライダーは共有されています。他の人のテックライダーを見るのもすごく面白いので、どこかでまとめて見れたりするといいですね。

——作品が収蔵されたり、購入されたりしたことはありますか。

## 第5章 実施内容

石橋：売るのがだったらそのまま売れるような物を作ろうとは思っています。今の物をそのまま売るといえることはないでしょうね。ドローンのシステムなどをまるごと買いたいというのはたまにあります。でも、全部開示してトレーニングをやったとしても、運用するのは難しいので購入したとしてもそれを実際に使えるか、というのはまた別の問題になる気がします。

### ▼資料の残し方、公開について

——大きなプロジェクトの資料については、どのように整理し保管されていますか。

石橋：大きなプロジェクトになるほど、権利関係や契約などで2次資料の扱いも制約が多くなるのですが、僕個人の意見としては、やはり作品が後から映像でしか参照できないのは少しもったいないと思っています。パフォーマンスやライブなど、映像を見ても本当にその時の空気が伝わらないものに関しては特に。映像がどこでも見られるようになった反動とも言えると思うのですが、とりあえず映像だけ残しておけばいい、という感じになっているような気がします。作品の制作過程で必要になった検証資料やシミュレータソフト、設計図、CAD データ、あるいはボツになったアイデアなど、最後に表に出てくる部分の下には膨大なデータが積み上げられています。それらを全て公開することは不可能だとしても、何らかの形で、後から参照できるようにできたらいいなと思います。学术论文などは統一された書式があるので残しやすいですが、僕らのやっている領域は特に決まったフォーマットもないので、残るのは現状、映像と少しのテキスト、という感じですよ。なので、社内では、2次資料は、大きなプロジェクトが終わった後には集めるようにしています。公開できるかどうかは別の問題になるのですが、公開できる時に備えて、という感じでしょうか。

日本科学未来館の仕事をさせていただいた時におどろいたのは、展示物を作った時に完成図書といって、資料を全部ファイルにして、ソースコードまで収めました。展示物は誰でも完成図書を見て再制作しようと思ったらできる状態になっています。

——それも含めて、買い取っているというわけですね。

### ▼データベースとしての活用

——こういったデータベースがきちんと立ち上がって、自分たちのものも収められる場合、内容や使われ方や機能とかも含めて何か考えられることがありますか。

## 第5章 実施内容

石橋：僕らが制作しているメディアアートとかテクノロジーアートの文脈でいうと、何の技術を使っているとか、どんなプログラミング言語で書かれているかという点で見ると、技術的な動向と密接にリンクしています。ドローンを使ってやったプロジェクトはこう使われるとか、モーションキャプチャーを使っているとか、カメラのトラッキング技術を使っていますとかいった具合に、技術的な傾向で系統立てて整理することもできます。僕らの制作そのものが短いスパンで世情を反映しているところもあります。年表を作った時にも思いましたが、前にやっていた技術を流用していたり、前にやっていたことを組み合わせたりすることがノウハウになっていたりもするので、そういう面白さが見えてきたりするといいと思います。2年前にAIを作品で使っている人なんていなかったけれども、今はみんな使っているみたいなことが時代を反映しているのだと思います。そういったダイナミックスが他のアニメや漫画といった分野に比べると、メディアアートは如実にあらわれると思います。

### 5.2.12 渡邊 朋也 氏

日程：1月28日（月）19時～21時

開催場所：Skype

参加者：渡邊朋也、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-13 渡邊朋也氏 ヒアリング調査

渡邊朋也

山口情報芸術センター [YCAM] アーキビスト／ドキュメンタリスト。多摩美術大学美術学部情報デザイン学科情報芸術コースを卒業後、伊東豊雄建築設計事務所設計の《多摩美術大学図書館（八

## 第5章 実施内容

王子キャンパス)》のコンセプト・メイキングから携わり、オープン後は館内に併設されたオープンスペースの運用などを行う。2010年より現職。また、並行して大学在学中から現在に至るまで美術活動を行っている。

### ▼作品の収蔵について

渡邊： YCAM は 2003 年の開館以来作品を収蔵しないというスタンスでずっと活動をしてきました。メディアアートの収蔵のノウハウがなかったこと、制度的な枠組みがなかったこと、新作の制作にリソースを割くことなど、様々な理由があります。実はここ数年に渡って自分が取り組んでいるのは、収蔵のための制度設計で、いよいよ大詰めを迎えつつあるという状況です。きょうはそういった収蔵を取り巻くお話もできればと思いますが、まずは、従来どういう形で YCAM がアーカイブやドキュメンテーションと向き合っていたのかという点について、お話しします。先ほど申し上げました通り、YCAM は開館当初から現在まで、新作のインスタレーション作品や映像作品、パフォーマンス作品の制作に重点的に注力する一方で、作品のコレクション化はしてきませんでした。作品を作ったあとは、国内外の美術館やアートフェスティバルなどでの巡回展示／上演のサポートはしてゆきますが、ごくわずかな例外を除いて館内で再展示することはしないということです。自分がドキュメンテーション担当、アーカイブ担当として YCAM に着任したのは 2010 年なのですが、前任者はいませんでした。現在でもそうですが、当時からすでに基本的に YCAM が開催する事業はすべて写真や映像で記録していたものの、それらを公開するということが当時はほとんどしていなかったため、まずはこれらの記録物を体系化して、公開するためのプラットフォームの整備を進めました。伝統的に YCAM は、情報発信を担う広報と自分のような立場が同じセクションになることが多く、そのため長期的な展望に基づいた記録物の整理／保存と並行して、それらのコンテンツ化や SNS を通じた発信も進めています。記録物の利活用が頻繁にあったほうがメンテナンスの行き届くということを考えると、これは良いことだったと思います。また、プラットフォームの整備のほかに、写真や映像による記録の対象を、作品記録だけではなく、関連するイベントや、リサーチなどのメイキングなどにも拡大するためのチームづくりなども進めてきました。まだ不十分な部分もありますが、かなり網羅的に記録物が制作される状況にはなりつつあります。作品の写真や映像の保存というのは、作品を起点として考えると、二次的なアーカイブと言えますよね。YCAM の開館 10 年を記念して行われた「YCAM10 周年記念祭」というフェスティバルが終わった 2014 年ごろから、今後のアーカイブ事業の在り方の一つとして、作品そのものの保存について考え始めるようになりました。

## 第5章 実施内容

そういうことを構想し始めた矢先の2015年に、三上晴子さんが亡くなってしまい、いやが応にも作品の保存と向き合うことになりました。それで三上さんの作品、具体的には2010年にYCAMで発表した「欲望のコード」を一つのモデルとして、YCAMらしい作品の修復や保存の在り方を模索するようになったのです。

### ▼作品の修復と保存について

渡邊：YCAMには地下に倉庫があって、そこに「作品」と呼ばれていたものが保管されています。なぜ、そういう婉曲（えんきょく）的な表現をするのかというと、作品は収蔵していないからです。それらは「機材」に還元されて保管されているか、一時的に置いてあるという体裁です。こうした「作品」はインスタレーション作品だけで、少なくとも16作品あります。なぜこんなことをしているのかというと、YCAMでの発表ののち、国内外に巡回する頻度が高い作品はYCAMに置いておいた方が手間がかからないためです。そうした「作品」の中に三上晴子さんの《gravicells—重力と抵抗》（2004～2010）や《欲望のコード》（2010）、《Eye-Tracking Informatics》（2011）が含まれています。このような作品を巡る制度的な枠組みの整備が不十分な中、三上さんが亡くなってしまい、5年とか10年のスパンで見たときに散逸のリスクが著しく上がってしまった。よって、まずは三上さんの作品を保存するための取り組みを始めることになったのです。

—作品の収蔵を今後していくというのは、スペースの問題や予算の問題、そういうものも確保してゆくということでしょうか。

渡邊：確保できるように努めていくつもりです。メディアアート作品やインスタレーション作品の特徴でもあると思うのですが、作品そのもののサイズに比して、作品を収めるケースはそこまでのサイズにはならないことが多いです。《欲望のコード》を例にとると、展示会場は400人規模の劇場空間を用いましたが、それを収納するケースは三六判が天板の作業机くらいの大きさのフライトケースが3つ分です。しかも、2016年に再制作を行った際に、機材がダウンサイジングできたので、2つにまで減っています。そうしたことも行いながら、スペースの確保は進めていきます。また、保管に当たって厳密な温度や湿度のコントロールが必要ないものもあるので、山口市が所有する遊休施設なども活用しながら保管を進めていくことも視野に入れていきます。問題はどのように修復も含めたメンテナンスを、経常的に予算を確保してゆくかということですが、三上さんの作品に関していうと、文化庁のメディア芸術アーカイブ推進支援事業という補助金を得て実現しまし

## 第5章 実施内容

た。「欲望のコード」は三上さんの生前最後の展覧会でかなり破損が進んでいたもので、あの規模の修復を YCAM の事業予算だけでやるのは厳しい、つまり新作の制作という本来のミッションが毀損（きそん）される恐れがあるのが正直なところです。なので、そうした補助金に頼る、ないしは国内外への巡回の際に招聘（しょうへい）元からの資金提供でメンテナンスを行うというのがこの数年の動向でした。ただ、今後はコレクション化による常設展示を行いたいと考えており、そうした事業予算からうまく捻出していきたいと考えています。これは多くの美術館が一般的にやっているやり方だと思いますが、巡り巡って現在はそういうことを考えています。またコレクション化を進めることで、対外的に作品が貸し出し可能であることがアピールできるわけですから、そういう機会をこれまで以上に増やすことができればと思っています。

—何年も先のことを考えると、人材も育てなければいけませんね。

渡邊：これは本当にシビアな問題です。先ほど申し上げた常設展示を行う背景には、人材育成もあります。YCAM には、照明や音響、映像、プログラミングなどを専門とする技術者が専従のスタッフとして勤務しています。常設展示をやることによって、メンテナンスを必然的に彼らがやらなければいけなくなりますから、それにより修復保存にかかる人材の育成に寄与できるのではないかと考えています。やはり、スタッフも数年で入れ替わりがあるので、着任以前に発表された作品のことを知らないスタッフは多い。こうしたことを通じて、YCAM の所蔵作品に対する理解を深めていくことが重要だと思います。

### ▼メディアアートの情報整理と保管

—メディアアートだと、作品ごとに仕様書を作ることも難しいと思いますが、何か対処されていますか。

渡邊：YCAM の場合はスタッフが作品制作に携わり、そのまま巡回のマネージメントにも携わる場合がありますから、いわゆるテックライダーやシステムチャートなど技術的な資料は内部で整理しています。ただ、それが「インストラクション」のような一般的な仕様書に代替するかというと微妙ですね。やはり、テックライダーやシステムチャートは技術的な資料であり、展示会場ごとの資料でもあるので、システムをどこまで改変していいか、レイアウトをどこまで改変していいかとい

## 第5章 実施内容

うような、そういう類のメタ的な意味を持ったものがやはり必要だと感じています。とりわけメディアアート作品の場合は重要になるのではないのでしょうか。

—今保管されているいろいろな作品や、修理した三上さんの作品は、美術品として保管されるのですか。

渡邊：そうです。保険などの実務をこなしていく上で、どこまでそうした考えが通用するか分かりませんが、多種多様な機材のカップリングに作品としての妙があり、価値も発生していると思うので、それをいたずらに「機材」に解体していくことは、価値を損ねる行為だと考えています。現在は、コンピューターのように、他の用途に使用できる機材も、特定の作品用のコンピューターということで、ケースに収納して保管しようとしています。

### 5.2.13 阿部 一直 氏

日程：1月25日（金）15時～18時

開催場所：渋谷エスタシオンカフェ

参加者：阿部一直、野間穰（CDC）、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-14 阿部一直氏 ヒアリング調査

阿部一直

メディアアート・キュレーター、コーディネーター。1960年長野県生まれ。東京藝術大学美術学部芸術学科美学専攻卒。90～01年キヤノン株式会社「アートラボ」プロジェクト専任キュレーター。

## 第5章 実施内容

03年～17年山口情報芸術センター [YCAM]、アーティスティックディレクター、副館長。数々の新作アートプロダクションをプロデュース。06年ベルリン「transmediale award 06」国際審査員。09年台北「第4回デジタルアートフェスティバル台北/デジタルアートアワーズ」国際審査員、14年～16年文化庁芸術選奨メディア芸術部門選考審査員、17年より文化庁メディア芸術祭アート部門審査員を務める。18年3月韓国国立 Asian Cultural Center（カンジュ市）「第3回 ACT Festival」ゲストディレクターとして「Otherly Space/knowledge」展をキュレーション。

### ▼メディアアートについて

—メディア芸術の4分野の中でメディアアートが位置づけられています。アートワールドの中で、メディアアートという分野はどのような位置づけになっているのでしょうか。

阿部：メディアアートは、コンテンポラリーアートの先端的な表現領域の一部として、テクノロジーを表現の中に導入しているアートという認識で受容されているのが一般的かと思います。しかしながら、私見では、それには2方向あり、従来のコンテンポラリーアートの表現手段としてテクノロジーを使っているものと、それとは別に、現在におけるテクノロジーやメディアの意義や存在自体を批評的に問いかける、あるいはテクノロジーの存在によって変動する社会そのものを追求の対象にしているアート、という異なる軸が紛れている気がします。これら2つは、アートとしての成り立ちの上で、性格が違う側面があり、基本的には後者は異なる領域として分けて考えられていかねばならないのかと思っています。UKのテート・モダンなどは、はっきりと線を引いており、コンテンポラリーアートとそれ以降に出現してきたメディアアートは形式的に違うという視点が明確だと思います。対応するキュレーターも違う専門家になっています。もちろん、オーストリアのアルス・エレクトロニカのように、現代美術的表現をオミットして、サイバーカルチャー側から逆に線引きしているケースもあるわけですが。日本では、美術館というのは基本的に保守的ですから、MOT（東京都現代美術館）などは、テートの規範や認識を踏襲している感じがあるでしょう。国立近代美術館系でも、プロパーなメディアアート展を正面切って開催した記憶は、メディア芸術祭以外には、ありません。ただ、ニューヨーク MoMA は、どちらかと言うと 1920 年代の開館当初から、建築やデザインなど、新しい領域をコンテンポラリーアートの流れの中で俯瞰的に受け入れて、プロダクトもアートの展示価値に含めると位置づけたりしてきた歴史があり、1990年にいち早く「Information Art」展をやったりと、MoMA はメディアアートだけを埒外（らちがい）というようにはしていない扱いが見られると思います。コンテンポラリーアートは、一方でアートマーケットの中でギャラリー取引作品と

## 第5章 実施内容

しての長い歴史があり、現在のワールドトレーディングの経済性の中では、かなり金融商品化が極端に押し進んでいる傾向が見られます。そういった状況下で、メディアアートは作品が売買される、收藏されるというノウハウがまだ確立していないという問題があります。物理的にも收藏保存が難しく、ビデオアートより、新しいメディアアートの方がさらにハードルが上がっていった傾向があるでしょう。ナム・ジュン・パイク（メディア・アーティスト 1932～2006）のような古典的作品でも、作品価値は上がっても、使用するハード（民生機の電子機器など）に物理的な時間の限界が来ることは免れないという問題が必然的に発生しています。ビル・ヴィオラ（ビデオ・アーティスト、1951～）の作品では必ず将来的に定期的にビル・ヴィオラスタジオがメンテ、将来的に適応する機器へのソフトの入替えすると条件が契約書に入っており、ビル・ヴィオラ本人の死後もメンテナンスを保証する形になっていると聞いています。そのような特殊な形式を踏まない限り、メディアアートの作品売買や收藏はかなり難しいし、行われたとしても、非常に多くの手間と予算がオーナー側の負荷となるということがあると思います。

—映像作品の販売や流通は、仕様書にしたとしても難しいですね。

阿部：デジタルになると、写真作品でもデジタルプリントは永劫（えいごう）に存在するわけではなく、いずれは退色してくるので、将来的な保証をつけなければいけなくなりますね。ヴォルフガング・ティルマンズ（写真家、1968～）などは、顧客に応じて同じ写真でもアナログとデジタルで希望によってプリントを変えています。当然契約も変わってきます。両方ももちろんエディションですが、デジタルの場合は、退色した場合の保証として再プリントを可能にしたりしているようです。アナログかデジタルかで、解像度の目の細かさやディテールの表現が随分変わりますが、アーティスト自身がディレクションして、それも双方を許容しているというやり方です。映像作品は、コンテンツとしての撮影製作時の解像度と、再現メディアの解像度、フォーマット、その他技術的条件が、将来的に保証されるわけではないので。

美術館というものは本来旧来的なフォーマットに捉われやすい保守性が高い機関ですが、日本では、メディアアートはやはり收藏作品化というハードルは高いのが現状です。事例としては、MoMAにもコレクションされている古橋悌二《LOVERS》（1994）が国立国際（美術館）にこのほど收藏され、また大友良英《without records》（2008）がMOTに收藏され、ようやくこのジャンルでもコレクションの事例が出てきましたが、《LOVERS》などは1994年の初公開以来、5、6度にわたってシステムを書き換え、入れ替えているといった具合で、それでも暫定的なもので、将来的にそのまま完全

## 第5章 実施内容

に動く保証があるわけではありません。

### ▼資料の保管について

—作品が美術館に収蔵されにくいとすると、資料をアーカイヴする場合どの程度まで残したほうがよいと思いますか。

阿部:まず、ひな形をどこで設定するかが一番重要だと思います。テックライダーでよしとするのか、ソースコードまで残すのか、いろいろな問題があって、作品形態によって様々なケースを想定しなければなりません。MoMAが最初に《LOVERS》をコレクションしたときは、ハード、ソフト、プログラム、関連資料など、初公開時のもののありとあらゆるものを納品しました。それをベースに昨年 MoMA で再演をやりようとしたのですが、全く動かなかったようで、作家チームの一員だったダムタイプの高谷史郎さんが、何度も出向いてシステムをてこ入れしてアップデートし、オープンを延期して作業して、ようやく動いたというエピソードがあります。現状動いているものをそっくりそのまま納品しても、10年後動くかと言うと、まず動かないと考えた方がよいでしょう。となると、ブラックボックスの中身のプログラムやソースコードなどのデジタルデータは当然必要ですが、作品の外見の動きが、視聴者に対してどのようなものであったかの撮影映像ドキュメント資料やインスタレーションプランのような設計図、それもアナログのプリントアウトデータにしておくなどの対策も非常に重要になり、それを元に、将来的に動かなくなった段階の時代の最新技術を適用して映像に残っている動きに合わせて作成し直すという作業ができる可能性があります。

—資料を残すに当たって、作品を再現できるような形まで残っているのが、一番望ましいということですか。

阿部:そうだと思います。パフォーマンスも同じです。ビデオで撮ったり写真で撮ったり、コレオグラファーとしてノーテーションを記録しておくとか、アーティストの指示書やメモ、言語化したファクトデータとか、残せるものは残しておくことが望ましいですね。メディアアートに関しても、当時のハードはこうだったとか、動きはこうだったという現象面の記録データと、プログラムの両方を残しておいて判断するしかないと思います。

—三上晴子さんの話にもつながりますが、作家が亡くなったときに、再度その作品を展示しようと

## 第5章 実施内容

思ったらどこまで何を変えていいのかということもありますよね。

阿部：基本は変えないことです。そうでないと、その時代の技術と人間文化の社会の関係がこうだったという証言にはならないので、変えるべきではないでしょうね。遅いものは遅いなりに、こんな遅くてとか、こんな粗い映像で見ていたのかという現象面も残しておくべきなのです。作品は時代の証言者なので、そこは勝手に加えてはいけません。映画のデジタルリマスター化にも同じ問題があって、きれいすぎてもおかしいのではないかと少しフィルムの物理的ノイズをわざと残すといったことをやっているらしいです。この辺りはいろいろな問題がありますがケースバイケースで、どのような方針で、何を残し、何を改変したのか。誰のディレクションでその方針をとったのか、などの記録を明確にしておくことが一番重要です。

### ▼データベース化を進めるに当たり YCAM との協同

—2000年以降のメディアアートに関するデータベースについては、YCAM 開館から10年のところを中心にデータとして記述するといいいという意見もありますが、いかがですか。

阿部：そうですね。YCAM やライゾマティクスというメディアアートの成功例を中心にモデルケースとしてやっていくという考え方は妥当だと思います。飽くまでガイドラインづくりとしてですが。この辺りが日本をリードして、世界に誇るものであるということを認めていかないと、メディアアート全体領域の価値の評価になってこないということがあります。今後の可能性として、パブリックアートや新しい都市の政策として、公共空間をどうデザインするかといった時に、メディアアートの役割は大きく広がってくるのではないのでしょうか。スペクタクルなショーアップだけでなく、よりミクロなサービスや多文化主義、多民族文化の受容に対する対応などにメディアアートの公共空間での役割は増すでしょう。美術館の展示だけにマッピングされない、もっと広い公共領域でどういう表現がされるか、活用されるかというのは事例が多数出てくると思うので、それへの芸術史、文化史のための記録化の対応準備を態度としても用意しておかないと、文化史の歴史として欠落が出てしまう気がします。また2年後のオリンピック、パラリンピック以降から、多分デジタルサイネージのためのコンテンツに対するニーズはかなり増えていくと思います。都市の至る所でメディアアートの表現が見られるようになるでしょう。現在の若い世代にとっては、まずネット上でどこまでアクセスできるかがベースで、フィジカルな現象案件はもはやネットの次の現実のステップといった感じで、すでに逆転が起こっている気がします。スポーツがそうです。実際見るのはオプションみたいなもので

## 第5章 実施内容

す。リアルなものから中継が起こされているのではなく、ネットアップされたものがまずリアルである、といった感じでしょう。8Kが公共化されスタンダードになったら、さらにそうなります。コミュニティとか、公共性のデザインの概念が言語化されないうちにすでに変わっていくということではないでしょうか。そういった都市文化を反映していくのがメディアアートです。ネットワークや知覚の変容を使うアートはメディアアートしかないですしね。

—YCAMは開館以来、アーカイヴについてどのように考えていたのですか。

阿部：委嘱作品制作はすべてYCAM内部で行っているのですが、自分たちがやっているプロセスすべてに関して基本的に記録をとっています。作品構想の発展過程時の検討段階の各種ディスカッションも映像記録を撮り、最終的な作品の完成時の映像記録はもちろんですが、テックライダーや技術報告書などもデジタルデータで保存しています。しかし、現状では、撮影原データなどの一次的記録は保存していますが、それらを編集して公開できる体裁までにエディットする体系的なアーカイヴ整備を、プロジェクトすべてに施すには至っていません。原資料がどんどん溜まっていく形です。専門職のアーカイヴィストを設けていますが、人数的には足りてはいないので、外注も動員して作業しますが、それでも、実際の事業進行に対して、アーカイヴスはかなり遅れ気味になる傾向があります。YCAMではアート、パフォーマンス、エデュケーションなどの領域でプロジェクトベースでチームを組むので、キュレーターやテクニシャンは固定した担当別になっていませんので、アーカイヴィストと、規模、方向性、ニーズに合わせてアーカイヴ内容を毎回検討しながら設定するスタイルです。

—作品に使われた、機材や部品はどうしているのですか。

阿部：巨大なものではない限り、基本的には取ってあります。巨大すぎるものは破棄しますが。2013年ぐらいまでは、オリジナルカスタムで製作したハード機材は、汎用機材ではないもの、民生機ではないものは作家所有物としていましたが、それらも、現在では、作品ではなく、この機材＝市の資産ということでYCAMが保有する方針に権利的に方向性を変えました。もともと作品のコレクション化収蔵はせず、YCAMは企画の場のみ施設として空間を活用するという基本方針でオープンしたのですが、作品企画で製作したオリジナルの機材は運用価値があるという判断で、機器として保有しているということですね。

—保存しているのですか。

## 第5章 実施内容

阿部：機器に関しては保存というより保有で、経年劣化で減価償却のため廃棄という事態も出てきます。それとは別に、大きな規模の作品で、歴史的に見て重要なインパクトを残しており、初公開以降も巡回依頼が絶えないような作品は、機材と機器ともに、作家からの寄託という扱いで YCAM が保管しているものもいくつかあります。これらの保管は各作家では無理ですが社会的意義があるという、判断からです。

### 5.3 インタビュー調査

資料調査、ヒアリング調査などを行う過程で故山口勝弘氏などとも交流が深く、非常に情報の少ない 80 年代以前のインターメディアに詳しい泉秀樹氏にアポイントを取る機会に恵まれた。

ヒアリングで調査を行った対象者、これまで調査されている作家よりも古い時代について、メディアアートとして活発に制作が行われた 80～90 年代以前のインターメディアに関する情報は今後知ることができなくなる可能性が高いことから、泉氏のインタビューを行った。

#### 5.3.1 泉秀樹氏インタビュー

日程：1月29日（火）15時～19時

開催場所：定非営利活動法人 Community Design Council オフィス

参加者：泉秀樹、野間穰（CDC）、和田信太郎、青柳菜摘（株式会社 thoasa）



図 5-15 泉秀樹氏 ヒアリング調査

## 第5章 実施内容

泉秀樹氏

音・映像プロデューサー。シネアストを目指し1966年16mm映画『ミルクお入れしますか?』を制作監督。1968年草月アートセンター勤務。雑誌『JAZZ批評』の編集にも携わる。1973年広告代理店I&S BBDOの前身(株)SPNに録音技師として入社。のちにセゾングループの企業CI広告制作。六本木「WAVE館」設立スタッフ。Video+Book『ボイス in ジャパン』制作を含む数々の音・映像関連の制作プロデュース。また感覚や消費社会洞察の研究会も継続開催し、成果を書籍出版。2000年には若者の動向を捉えるサイト coolhunting.jp の運営も手がけた。勤続した(株)I&S BBDOを退職。サラリーマンを終えたのち、Other Voices, Other Silence をキーワードに研究所機能のある Sound Cafe dzumi を2016年1月まで運営。

### ▼草月アートセンターの前衛

「前衛」と共に生きていた時代が私にはありました。前衛芸術、前衛絵画、前衛映画などアヴァンギャルドといった言葉が氾濫し、同時に流行していた言葉が「アンチ」です。アンチロマン、アンチテアトル。あるエスタブリッシュされた既存の価値に対して、常にアンチであり、よりフロントであるということです。さらに「ネオ」や「ニュー」という言葉もありました。それが時代全体を覆っていた感じはします。美術も映画も領域に関係なくまとめて「前衛」と呼んでいました。「泉さんは前衛だからね」とよく言われました。社会はこのままではいけないという、いわば心情左翼という立場にもありました。1958年に開館した草月会館のアートセンター主催の音楽、映画、お芝居などのイベントはすべてアヴァンギャルドでした。現代音楽とジャズが親和的な時代で、武満徹（作曲家、1930～1996）さんと植草甚一（ジャズ・映画評論家、1908～1979）さんらが「エトセトラとジャズの会」をつくったり、「草月ミュージックイン」の発表会も草月会館でやったりしていました。その辺りの経緯は『輝け60年代—草月アートセンターの全記録』に詳しい記述があります。

### ▼ジョン・ケージとジャン・ティンゲリー

1950年代にニューヨークでジャクソン・ポロック（画家、1912～1956）やロバート・ラウシェンバーグ（美術家、1925～2008）などが出てきますが、日本におけるインターメディアや前衛という点から見ると、やはり1962年にジョン・ケージ（作曲家、1912～1992）が来日したことは大きいと思います。ピアニストのデイビッド・テュードア（音楽家、1926～1996）とやってきたケージは、草

## 第5章 実施内容

月会館を含む国内数か所（東京文化会館、京都会館、大阪御堂会館など）を巡回し、日本の前衛芸術家に「ジョン・ケージ・ショック」と言われるほど、大きな影響を与えます。米国でケージに学んでいた一柳慧（作曲家、1933～）さんが前年帰国し、先行してケージ作品を演奏/紹介していたことも功を奏します。

一柳さんはアメリカのジュリアード音楽院に1954～1957年に留学するのですが、その同じ頃留学していたオノ・ヨーコ（音楽家、1933～）さんと同地で結婚し、二人はジョン・ケージの講座で学んでいました。ケージはすでに1952年《4分33秒》を発表し、時代の先端を走っていたのです。

一方、ケージ来日の直前、日本では1960年、1961年に東京藝大の学生だった小杉武久（作曲家、1938～2018）さんが中心となって、「グループ・音楽」の活動を開始していました。そこには塩見允枝子（現代音楽作曲家、1938～）さん、刀根康尚（前衛芸術家、1935～）さんも参加し、さらには、千葉大にいた水野修孝さん（作曲家、1934～）が加わって、完全即興のグループとして活動していました。「グループ・音楽」が譜面のない音楽を、1961年草月会館で発表します。その前の年から東京藝大で部活のように演奏していたのです。そのいちばんの理解者は小泉文夫（民族音楽学者、1927～1983）さんだったのではないのでしょうか、なにしろ五線譜なんてやめなさいという人でしたから。その翌年、つまり1962年10月、ケージが来日し6週間滞在します。演奏会は東京、大阪、札幌、全国6会場。出演したオノ・ヨーコさんは通訳者としても献身的にケージをアテンドしていました。ジョン・ケージとともに、東京に衝撃を与えたのがジャン・ティンゲリー（現代美術・画家・彫刻家、1925～1991）です。ケージ・ショック冷めやらぬ2ヶ月後、ティンゲリーが来日してミクスト・メディアという考え方が一気に広まります。それは完成された作品をただ展示するのではなく、滞在型制作で、所謂アーティスト・イン・レジデンスの草分けになっていたと思います。2月に東京中のありとあらゆる工場の廃品などを集めて組み立てて、モーターを付けて動く彫刻を制作します。その作品は日本橋の南画廊に展示されるのですが、その展示に向かう方法も関係者の度肝を抜きました。まずは、画廊の壁を剥がすところから始めたりするわけです。それを草月の勅使河原宏（芸術家、1927～2001）さんがドキュメンタリー映像で残しています。その時、草月の奥山重之助（音響技師）さんが録音したテープを音素材にして、一柳慧さんがサウンドアートにし、展覧会が始まる前までにシングルEP盤を1枚作ってしまいました。当時のカタログにはドーナツ盤が付いています。まさにミクスト・メディアですね。そういう流れをつくったのも、ケージとティンゲリーの来日でした。それを機会に爆発的に日本に前衛という言葉が象徴するような、いわばジャンルを横断する実践がたくさん出てくるのです。

### ▼映画の前衛

## 第5章 実施内容

映画ですと、草月以外では1961年に日本アート・シアター・ギルド(ATG)が誕生します。有楽町の日劇地下と新宿文化で、アートを意識した非商業的な映画だけの上映を開始したのです。

日劇と新宿にそれぞれプロデューサーがいて、新宿側は葛井欣士郎(映画・演劇プロデューサー、1925～2014)さんという、後にアート・シアターの地下で蠍(さそり)座という寺山修司(劇作家、1935～1983)の《毛皮のマリー》などを上演する小屋も作るのですが、そういう小さい小屋を運営する目利きのイイ、プロデューサーが新宿文化にいました。60年代後半のことです。フィルムは日劇も同じものをかけていました。日本アート・シアター・ギルドはシナリオ付の冊子(『アートシアター』)も残っていて、上映作品に関しては、歴史的事実として把握することができます。

また1966年には、とてつもない上映会が草月会館でありました。パリにはシネマテークがありますよね。フランスは映画の発祥地でもあります。古今東西の映画をきちんとプログラムされて見られる、シネマテーク・フランセーズというのが50年代(1936年に設立、1955年に上映室をもつため移転)に出来ます。アンリ・ラングロワさんが創設者の一人で、映画はアートだから残しましょうと。それが、日本のヨーロッパ映画を輸入する軸となった会社、東和とヘラルドという会社ですが、この2社は非常に良心的な映画が多いです。東和には創業者川喜多長政さんの夫人、川喜多かしこさんという方がいました。当時、海外には簡単に行けない時代に川喜多さんは着物を着て行くわけです。そうすると向こうのアーティストが、この人は財もあるしアートの話もできるということになり、アンリ・ラングロワ氏らとの交流から、20世紀初頭からの貴重なシネマテークのフィルムを日本で見られるようにしたいという話に発展し、日仏映画交換回顧上映会などを経て、1966年に開催される大規模な『世界前衛映画祭』—映画芸術の先駆者たち、に繋がったのです。

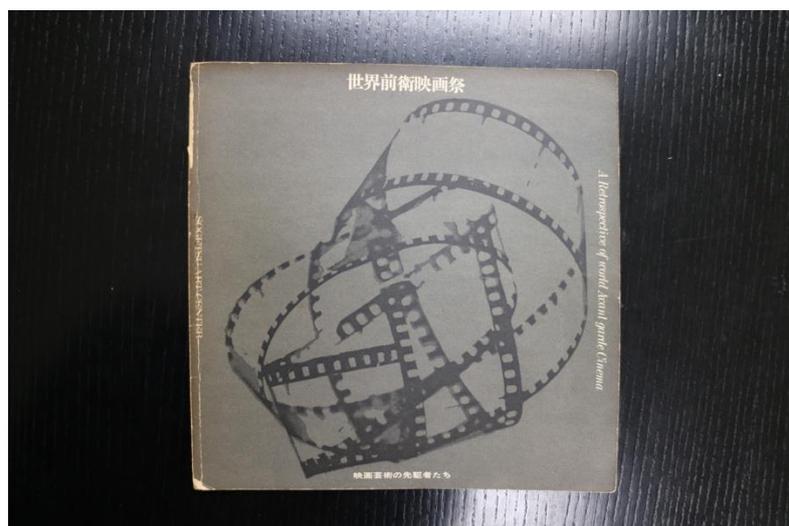


図 5-16 世界前衛映画祭 資料

## 第5章 実施内容

ルネ・クレール。マン・レイ。ジガ・ヴェルトフ。ルイス・ブニュエルの『アンダルシアの犬』…。このような 1920 年代からの 150 本を超える前衛映画が草月会館ホールで 2 ヶ月にわたって上映されました。

これが川喜多かしこさんです。岡本太郎や瀧口修造が解説を書いていますね。他に松本俊夫、栗津潔、飯島耕一、中原佑介（美術評論家、1931～2011）が多くの方が関係します。（当時の冊子を見ながら）広告ページには、南画廊は三木富雄ですね…。

草月が映画に関しても、新しいことをやろうとしていました。一つは 1967 年に開催された「草月実験映画祭」です。翌 1968 年にはより広く国際展開を視野に、「フィルム・アート・フェスティバル 1968」と呼称変更して開催されます。松本俊夫（映像作家、1932～2017）さんが、これの運営スタッフに私を推薦してくれました。私がスタッフになった年、公募部門のグランプリが原将人（映画監督、1950～）君の《おかしさに彩られた悲しみのバラード》です。

もう一人、当時 金坂健二（映画作家・評論家、1934～1999）さんも重要な役割を果たします。金坂さんが飯村隆彦（映像作家、1937～）さんなどと、日本で初めてアンダーグラウンド・シネマを紹介する上映会を 1966 年草月シネマテークの一環で開催しました。先日亡くなったリトアニアのジョナス・メカス（映像作家・詩人、1922～2019）が巻頭文を書いています「アンダーグラウンド・シネマ第 1 宣言」（金坂健二訳）。金坂さんは映画が好きで松竹に入って、松竹の社長室付きだったでしょうか。社長に海外の大物監督を取材して回りたいと提案したら、通ってしまったり。（当時の雑誌『映画評論』に、そのインタビュー取材記事が掲載されていました。）その後、ドラッグ・カルチャー文化を積極的に紹介していましたね。

話を「フィルム・アート・フェスティバル 1968」に戻しますと、当時はフランスからヌーヴェル・ヴァーグ以降のシネマ・ヴェリテが来て、アメリカからアングラ・シネマが来ました。Free Jazz にも絡むマイケル・スノウの新作《波長》も紹介され、さらに驚くべきは東西冷戦時代のチェコやポーランドなど東欧の作品もありました。賞金つき的一般公募作品は、そのほとんどが 16 ミリで、35 ミリのもありましたが。招待作品の目玉がゴダールの《中国女》と《ウィークエンド》に繋がります。それらは《気狂いピエロ》以降の作品です。そして、フェスティバル開催と同時に季刊誌『フィルム』が創刊されます。私も編集部の末席で、著者への原稿催促や受取、校正などサポートもやらせていただきました。

### ▼雑誌の時代

## 第5章 実施内容

草月ホールのような場所とともに、雑誌も「前衛」にとって重要な役割を果たしていました。『デザイン批評』という雑誌が先行していましたね。ここで書かれている針生一郎（美術評論家、1925～2010）など、当時の論客たちが席卷していました。もちろん映画の分野でも『キネマ旬報』だけでなく、『映画評論』、『映画芸術』、『記録映画』など批評誌が重視されていました。また季刊『フィルム』と同じ年の年末に、多木浩二、中平卓馬らの『プロヴォーク』（1968～）が創刊されています。同人誌的だけど書店で買える写真誌が出たのです。高梨豊さんや森山大道さんなど新しい写真の潮流もここから生まれてきます。そしてこの翌年3月、寺山修司が主宰する劇場「天井桟敷館」を渋谷にオープン、それに合わせて『地下演劇』という雑誌が5月に創刊されます。さらに同じ月に現在でも白楽駅前ではジャズ喫茶をやっている杉田誠一さんらの『ジャズ』という雑誌も創刊されました。

映画ではフィルムアート社が季刊『フィルム』を創刊しましたが、フィルムアート創業時は不思議な会社でした。草月は、いけばな草月流の家元制度で成り立っているわけです。私は1968年草月アートセンターで働いていたのですが、勤務先など変わらないまま年末にはフィルムアート社の所属になっていきました。最近当時の給料明細書が出て来て、10月くらいまでが草月会、11月末からフィルムアート社になっていました。

フィルムアート社も社長が草月アートセンターの事務局長である奈良義巳さんですから、設立したばかりの出版社では家賃も払えないわけです。ですから、当初は草月が軒を貸しながら始動していったのでしょう。この時期は草月にとっても、なかなかデリケートでした。まさにフランスで「5月革命」がおきた68年。日本ではフィルム・アート・フェスティバル期間中に「10・21」（新宿騒乱）がおきています。翌69年の1月に東大安田講堂陥落と激しい学生運動の時代が続きます。

この「フィルム・アート・フェスティバル1968」は当然1969があると思うのですが、開催直前にデモがあり中止になるのです。「草月こそ、前衛という革命の名の下でブルジョアジーだ、許せない」と。

フェスティバルの推進や季刊『フィルム』の座長格は、松本俊夫と栗津潔さんです。この第2号の巻頭に松本さんがくさしあたってこれだけは>と、政治と芸術支援についての一文を記載しています。ピカソの《ゲルニカ》やブニエルの《黄金時代》を引き合いに出しながら、政治とアート支援に対する明確な態度表明を宣言したのです。その後、ここに関わっていた多くの人たちは、一気に翌年大阪で開催される「万博」に加担していくこととなります。ですから、前衛アーティストは忙しくて、草月だけに関わっていられなくなったということもできます。もちろんテクノロジー・アートの技術分野や映像作家たちも取り込まれます。唯一万博に参加できず取り残されていた感があったのがアヴァンギャルド・ジャズ（当時はニュージャズと呼称されていた）の演奏家たちでした。

## 第5章 実施内容

### ▼クロス・トーク／インターメディア

モントリオール万国博覧会の影響を受けて、70年の大阪万博をどうするかといったある種のプレイベントとして「クロス・トーク／インターメディア」という大きなイベントが、1969年2月に開催されました。丹下健三設計の代々木体育館を使った一大アート・フェスティバルです。主催はアメリカ文化センター、つまりアメリカ大使館です。この「クロス・トーク／インターメディア」が大阪万博へ向かうイベントとしての性格を大きく決定づけるような印象を持つイベントでした。ロバート・アシュレー、サルヴァトーレ・マルティラーノ、スタン・ヴァンダービーク、松本俊夫、湯浅譲二、武満徹、松平頼暁、グループ・音楽、ジョン・ケージなどの作品が上演されました。



図 5-17 クロス・トーク インターメディア 資料

「クロス・トーク／インターメディア」にはちょっとした前史があります。朝日新聞社のホールでアメリカ文化センターが主催する「クロス・トーク」という現代音楽祭のイベントが1967年から数回開催されていました。また武満徹さんと一柳慧さんの共同企画で「オーケストラル・スペース'68」というフェスティバルも「クロス・トーク／インターメディア」の前史的イベントと言っていいでしょう。1970年に万博の騒ぎが終わった後になると、「グループ・音楽」の小杉さんが新たに結成した「タージ・マハル旅行団」というグループが、1971年夏スウェーデンで開催される「ユートピア&ヴィジョンズ」の招聘を受けヨーロッパに向かいます、その後各地でコンサートツアーを行い、最終的にはインドのタージ・マハルまで行こうという、ある種のプロジェクトを立ち上げました。ストックホルム近代美術館での公演では、外にバックミンスター・フラー・ドームが設営されていて、そこで彼らは演奏していました。ジャズだとドン・チェリー一家もそこにいて一緒にやっている映像も

## 第5章 実施内容

ありますよ。このような展開から、アートは、環境やエコロジーで考えられるようになります。

1970年代になると、環境映像や環境音楽も一般化してゆきます。私は70年代もっともシンボリックなアーティストは、アンビエント・ミュージックの先駆者ブライアン・イーノ（音楽家、1948～）だと思います。もともと環境というのはインターメディアという考え方を提唱したアラン・カプローが空間を言い換えた概念です。ですから、万博ぐらいから環境と言ったときには、ほとんどがインターメディアを意味していました。

「クロス・トーク／インターメディア」は大阪万博での展示の方向性に道筋をつけ、そこに関わったアーティストたちはこぞって、万博という国家プロジェクトに取り込まれていきました。いずれしても、この「クロス・トーク／インターメディア」はまちがいなく日本のメディアアートの起源の一つだと言えらると思います。

### ▼録音技師としての入社、セゾンスペシャル

私自身のことに戻ると、1973年にアヴァンギャルドを志向して生活していくのは、やはり大変だということになり、のちのセゾングループ、当時西友の子会社(株)SPNに録音技師として就職しました。映画業界にいたこともあり、録音やオーディオ機器に関しても一通り知識もありましたから、技術者として定職に就いたわけです。新宿にあった会社は首都圏の西友各店と電電公社の電話回線が常時接続していて、店内放送のBGMを会社のスタジオから配信していました。

この頃から西武セゾングループが急速に成長し、会長の堤清二氏により西武セゾン系の会社がすべて池袋に集結することになり、会社も新宿から池袋に引っ越しました。録音技師だけではなく、音楽制作のプロデューサーにもなり忙しい日々を数年間過ごしていましたが、その後、1978年でしたか、音楽制作の部署から異動になりました。

ちょうどその頃ビデオの時代が訪れます。本当に運命的なことですが、映像担当という部署はないのに、映画製作の経験があったこともあり映像制作担当となって西友の社員教育用ビデオをつくることになったり、堤清二会長の全社員向けのメッセージもオーディオから映像になりました。会社も急速に大きくなり、社員も増え。あとは、ずっと手短かに言いますと、西友系の会社だったのが西武百貨店系のプロモーションを担う会社になり、セゾンカードのTV-CMをプロデュース（CM音楽にはピエール・バルーを採用したり）、オンエアのものもやるようになったのです。そうこうしてセゾングループの企業CIのテレビ・コマーシャルの制作もやることになりました。グループはどんどん拡張して大きくなって、西武美術館もできたりしました。その頃(株)SPNの社長は、堤会長の筆頭秘書に変わり、堤さんの意向が直接・間接に反映する会社になりました。

## 第5章 実施内容

アートの分野も草月の頃からの人脈が万博をはさんでセゾングループに一部継承されていったように思います。たとえば、シェル石油がお金を出していたシェル美術賞がありましたが、第三回(1959年)でグランプリ受賞したのが伊藤隆康(造形作家、1934~1985)さんという美術家です。日本のメディアアートの立役者のひとりである山口勝弘(前衛芸術家、1928~2018)さんなどのお仲間です。実験工房というと瀧口修造(美術評論家、1903~1979)さん周りの人だけと思ってしまうがちですが、そのさらに外周りにたくさんアーティストがいたのです。その伊藤さんには、音・映像の発信基地として1983年11月開館する「六本木 WAVE 館」のクリエイティブ・コミッティの座長を務めていただきました。テクノロジー系アート分野に関しては山口勝弘さん、音楽分野は武満徹さん、デザインは田中一光さん…というようにそれぞれ専門分野の先生方が委員になって推進したのです。

私は音系の技師から映像に変わって、西武の商業もやるようになっていました。一番代表的な仕事は…、西武美術館に絡んだヨーゼフ・ボイス来日ドキュメントのビデオ制作もあるのですが、何とんでもグループのCI広告制作です。セゾンは年間で日本テレビとTBSにセゾンスペシャルという2時間買い切り特別番組枠を10年ほど持っていました。西武のメインターゲットは女性です。堤清二が女性の時代というのを訴えたいというので、女性を主人公にした2時間完結ドラマ。脚本も出来るだけ女性で、というドラマ枠で、向田邦子さんなどに脚本を書いていただきました。その頃、番組に挟まれるTV商業なら、売り出しセールや商品訴求が普通でしたが、そこが堤清二なのです。2時間の枠に中コマ、中コマ、中コマ、後コマと、3分のCM枠が4回出てくるのですが、すべて商品広告ではなく、3分間で「時の人」をドキュメントで描くことを商業にしたのです。もはや商業ではなく、3分間の番組でした。最初は1982年から始まって。8年間のプロデュースで計50本以上制作をしました。ライアル・ワトソン(植物/動物学者、1939~2008)、ジョージ・シーガル(美術家、1924~2000)、タデウシュ・カントール(前衛演劇演出家、1915~1990)土井たか子(政治家、1928~2014)辻清明(陶芸家、1927~2008)、西岡常一(宮大工、1908~1995)横尾忠則(美術家、1936~)、藤幡正樹(メディア・アーティスト、1956~)など50数名、時代を支える人たちという考え方で人選してゆきました。ノーベル賞の本庶佑さんにも1982年、出演していただいていますよ。

西武関連のお話はまだまだたくさんあります。改めてお話したほうがいいと思いますが、最後にこれだけ言ってとりあえず終わります。西武は70年代~80年代の日本の文化活動に貢献したといわれるでしょう。もちろん、武満徹さんなど、堤さんの若い頃からの人脈がそれに功を奏しているといえるのですが…。美術館やスタジオ200、各社の文化事業部、渋谷PARCOの西武劇場や銀座のセゾン劇場、シネセゾンにWAVE、八ヶ岳音楽堂、北海道から九州まで西武グループ各拠点のホール。数多く推進した文化活動の原動力で忘れてならないことの一つが、中で働いていたスタッフです。本来

## 第5章 実施内容

の小売業入社から文化担当になった社員、堤さんが詩人やアーティストをたくさん知っているのも、ウチに来てくれないかと引き抜いて来た人たち(なかには出版社、放送局、広告代理店出身者など)、また西武の文化活動に憧れて入社してくる後続の若い社員、文化活動には大きく三種の違うタイプの社員が、渾然一体となって、文化活動を担っていたのです。

アートのみならず、さまざまな分野で西武セゾングループの文化戦略は大きな影響をもちました。1970年代以降、学生運動に挫折した若者たちや大阪万博という国家プロジェクトに飲み込まれていた前衛芸術家たちの受け皿の一部にもなったのは、堤清二が作り出した西武セゾン文化だったと思います。草月から万博に至るまでの戦後の時代背景、そしてオイルショックを経て、バブル経済という空前の消費社会といった時代的な背景から必然的にもたらされたものでしょうけれど、やはり堤清二という経営者の存在は大きかったと思います。さらに語れば、バブル経済崩壊も早めに見抜いていました。皆がバブルに浮かれている最中 80年代末、昭和以降の産業社会史の再検証と、消費社会を見直す授業を信州大学と一橋大学で連続講座を持っていました。それには、私もお手伝いさせていただきました。(堤清二著『消費社会批判』岩波書店 1996年刊)

### 5.4 メタデータ試作

ヒアリング調査、事前調査などからも情報の少なかった「名古屋国際ビエンナーレ・ARTEC」の資料を収集しデータの試作を行った。

また公開された資料ではなくインストーラーのための二次資料によるデータ試作として「ICC ビエンナーレ 99」の資料によるデータ試作を行った。

#### 5.4.1 名古屋国際ビエンナーレ・ARTEC

ARTECに関する情報、資料について調査を行ったがインターネット上にも情報が少なく、資料についても入手できるものが少なかった。そのような状況の中で「ARTEC'91」「ARTEC'93」「ARTEC'95」の公式カタログを入手しデータの試作を行った。

入手した資料は公式カタログであるにも関わらず、大きなビジュアルが掲載されているが、作品に関するデータは少なく制作できるデータ項目は少なかった。けれども、現状で得られる情報として各催事においてどのような作品が展示されたかの情報もないことから、各催事について資料に掲載されている作品全てのデータを作成した。



図 5-18 名古屋国際ビエンナーレ 91'93'95' 資料

### 5.4.2 ICC ビエンナーレ 99

ICC ビエンナーレ 99 のインストーラー用資料からデータの試作を行った。インストーラー用資料には情報が多くかなり有用なデータ作成が行えた。技術的なスペックなどについては掲載することは可能だが、作品の解説などの記述に関してはデータベースに収録するためには作家、関係組織などの許可を得る必要があると考えられる。

関係組織、作家がデータ作成を行う場合などにインストーラーの協力で二次資料などの提供を受けデータの作成、アーカイブを行うことは理想的である。

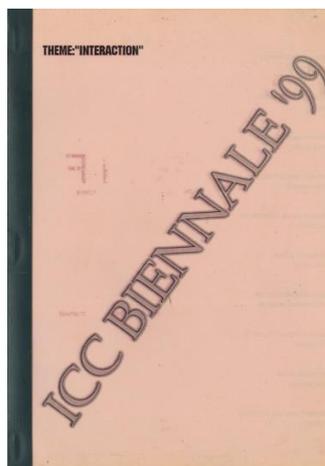


図 5-19 ICC ビエンナーレ 99 資料

### 第6章 成果・課題

#### 6.1 成果

本事業においては、1970年代から現在までにかけての「メディアアート」に関するヒアリング調査および資料に関する所在調査を行った。NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]、せんだいメディアテーク、山口情報芸術センター [YCAM] といった国内のメディアアート分野において重要な役割を果たしている文化施設において、取り組みや活動がどのような資料となって管理されているかを把握することができた。メディアアート全般の状況を把握するためにも、メディアアートに関連する作家、研究者、関係者へのヒアリング調査を広く実施したことで、メディア芸術という観点からデータベース収録に向けての必要なファクトの情報をどのように収集するべきなのかについても明らかになった。

メディアアート分野における保存維持管理が体系化されていないことの背景として、国内においてアーカイブやコレクションが習慣化されていないことが原因の一つになっているが、メディアアートに関連する催事、作品、作品に関するデータといったファクトをデータベースに登録していく上でも、主要な文化施設の役割が期待されていることが調査で分かった。現状においては、そうした機関での資料管理に関しては専門的な運営が十分に組み立てられているとはいえず、限られた予算の中で管理や公開を行っており、アクセシビリティが高い状態とは言い難い。

メディアアート分野で発表されたファクト情報の所在を調査していくには、そうした文化施設および機関のリソースやネットワークを活用し、データベースとして所蔵情報を収録していくことが、我が国におけるメディア芸術の国際的な価値を高めるインフラストラクチャーとして機能できることを確認できたことは大きな成果の一つであると言える。

#### 6.2 課題

メディアアートに関するヒアリング調査を広範にわたる実施によって、メディアアートの呼称や分類に関する考え方について時代や立場によって異なることが、ヒアリング対象者の言葉に散見された。本事業では事業計画書では1970年代以降を対象にしていたが、ヒアリング調査を続けていくことで、黎明期としての60年代に触れる機会が少なくなかった。60年代においては「インターメディア」という言葉に示されるような芸術諸分野の横断的な取り組みがあり、今日における、技術的な操作のコストが低くなったことにより、他分野の表現手段としてメディアアートの手法が応用されて

## 第6章 成果・課題

いる状況には通底したものがあり、メディアアートとその領野を限定した表現ではないということである。データベースに収録する区分をメディアアートとしたとき、そうした芸術諸分野のファクトを広く内包できるようにすることが望まれ、いわゆる現代美術と呼ばれる「同時代的な芸術表現」を合わせて収録されることが、より国内外への影響と、歴史化および価値化につながり、データベースの有効性をより高めることになることが明らかになった。

メディア芸術データベースの正式版公開に向けたメタデータ作成のためにも、主な催事、作品、作品に関する資料を把握し、データベース収録に向けた理解を得ていくためには、メディア芸術の創造性や先進性という観点からの資料集成を実現するための方法論を確立することが望まれる。データベースの信頼性を高めるためには、人的なネットワークや、体系的なデータの整理が必要とされ、継続的な綿密な調査を行うことが必要である。現行においてメディアアート分野にはそのような機関がなく、作家や関係者が個人において管理する資料は活用されることを切望されながらも有効化できていない状況がある。データベースへの有効な活用の機会を増やしていくには、拠点となる機関が現れることによって、他の機関、団体、個人との連携構築につながり、メディアアート関連資料の保存と公開に関する多くの知見についても共有することが可能となることで、メディア芸術に関しての多くの利益を資することと考えている。そうした機関の候補として、山口情報芸術センター〔YCAM〕の取り組みと本事業の目的は合致することが多く、データベースの必要性やメタデータ作成までの道筋にも理解を得ており、今後の連携機関としての期待は大きいと考えている。メディア芸術データベースの周知と理解促進には、積極的に取り組む文化施設があることは必要条件であり、データベースの有効な活用な機会を増やすことになるはずである。

### 第7章 総括

メディア芸術データベースの周知を行い、効率的な運用、効果的な活用へ向けた分野内外の連携強化を目指した理解促進と情報収集として、メディアアート分野のヒアリング調査とメタデータ作成を実施した。とりわけ1980年代から現在に至るまでのメディアアートにおける催事、関連施設における展覧会、作品に関する作家、関係者、研究者へのヒアリング調査を網羅的に行った。メディア芸術データベース正式版の公開に向けて、メディアアートに関連する事象の実態を調査し、関係者の見解を広く集めることで、より有効な活用化への準備を整うことができた。

調査対象とした期間は、メディアアート分野の文化施設がすでに開館しており、なかでも1990年の開館準備期間からもNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] は中心的な役割を担い、メディアアートの催事や展覧会を行ってきた。ICCに関わりのある作家や関係者は多岐にわたっており、本事業の調査対象者の多くが名を連ねているように、国内のメディアアートを知るには、こうした主要な文化施設との関係構築は不可欠である。文化施設には、一次資料、二次資料と貴重な資源が多く保管されているが、活動目的がアーカイブではないために、資料集成を実現する予算や人材が十分に確保されているわけではない。資料の所在を把握すると同時に資料の現状を把握することは必要であり、公開性を高められるように講じていくことはメディアアート分野の評価や価値を高めていくことにつながると考えられる。文化施設の状況を踏まえると、連携協力を促すことで、そうした資料が所在することの意味を広く解する契機となり、資料の散逸を防ぐ手立てにつながっていくだろう。

メディアアート分野は、コレクションや売り買いされにくい作品形態であるために、他分野よりも尚更（なおさら）にメタデータが重要になり、作品の状況や仕様などが把握されることによって、事実の有無が決定される。今回の調査においても、図録を手掛かりに語ろうとしたときに、作品が発表された展覧会開催に合わせて図録が作成されているために、正確な作品情報に辿りつけず詳細が分からなかったケースもあり、メディアテクノロジーを用いた表現の一回性に改めて気づかされる場面があった。メディア芸術データベースが網羅的なデータを収録することは、文化的な価値を国内外に正確に伝えるためにも必要不可欠であり、我が国におけるメディアアート分野の歴史とその活動の広さを考える資源になることが期待できるだろう。

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した平成 30 年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。