

The 2nd International Symposium for Media Art Art & Technology: Creativity, Education and Archive Environments

第2回メディアアート国際シンポジウム

“アート&テクノロジー” —創造・教育・アーカイブのために—

報告書 [PDF版]

Tengal (作曲家 / 「WSK: Festival of the Recently Possible」主宰)

菅沼聖 (山口情報芸術センター [YCAM] エducator)

ジョス・オゼンデ (Gaité Lyrique アーティスト・アドバイザー)

ジュリア・サリセティアッティ (アーティスト、キュレーター / ruangrupa)

アリア・ディーン (ニュー・ミュージアム附置組織 Rhizome アシスタントキュレーター)

赤岩やえ (アーティスト / エキソニモ)

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

協力：デジタル・ショック / アンスティチュ・フランセ東京

はじめに——報告書発行にあたって

国際交流基金アジアセンターとアーツカウンシル東京は、メディアアートやデジタルクリエイティブ分野に関する芸術文化の創造・発信とネットワーク形成を目的とし、「アート&テクノロジー」をテーマにした国際シンポジウムを2016年より開催しています。

第1回のシンポジウム「“アート&テクノロジー”—時代の変遷、同時代の動向、これからのプラットフォーム—」（2016年7月）では、1970年代から現在までの同分野の動向が総括され、東京、ひいてはアジアにおけるメディアアートの新しいプラットフォームの提案がなされました。第2回の今回は、「“アート&テクノロジー”—創造・教育・アーカイブのために—」と題し、アジアやヨーロッパで先行するアートセンターやフェスティバルの活動を通じ、メディアアートの創作、教育、研究開発と社会との関係性について幅広く紹介しました。

メディアアートは、いまや先端技術を用いた新しい芸術表現という枠を越え、ネットワークという特性を生かした社会インフラとして新たな展開を迎えています。「アート&テクノロジー」の表現動向にあるさまざまな活動からは、情報化やグローバル化に伴い変容する、これからの社会における芸術文化のあり方や役割を見ることができます。とくに、本シンポジウムでは創造活動への参加、地域社会との関わり、また表現の価値を継承するための保存・アーカイブという観点から、芸術表現が社会のなかで広くその特性を生かしていくための参考になる事例が示されました。さらに今回は、これらの内容をより実践的に体験し、理解を深めるため、関連プログラムとして教育普及ワークショップとトークシリーズを併せて開催し、世代や分野を超えて大きな関心が寄せられました。

国際文化交流の専門機関として、アジアの国々とともに新しい文化を作る国際交流基金アジアセンターと、東京都の文化施策の中間的組織であり、芸術文化をさらに発展させるための創造環境を作っていこうとしているアーツカウンシル東京。二つの組織が一緒に試みる新たなプラットフォームづくりが、多くの方々の今後の活動の参考となれば幸いです。

最後になりましたが、開催にあたってご協力いただいた登壇者のみなさまをはじめ、関係者のみなさまのお力添えによって、本シンポジウムを無事に実施できましたことを、ここに感謝申し上げます。

2018年12月

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

第2回メディアアート国際シンポジウム

“アート&テクノロジー”

—創造・教育・アーカイブのために—

The 2nd International Symposium for Media Art
Art & Technology:
Creativity, Education and Archive Environments

「アート & テクノロジー」が導くこれからの芸術文化

近年、メディアアートを専門とする文化施設やフェスティバルでは、作品展示のみならず、メディアテクノロジーを用いた幅広い表現を学び、創作活動に参加する機会の提供や、地域社会と連携した取り組みなど、社会に開かれた実践的なプログラムが試行されています。そこからはネットワーク社会にある集合的創造性 (emergence) や、国・地域を越えた共創 (co-creation) など、デジタルメディアの創造性が人と社会を有機的につないでいく、芸術文化の新しいプラットフォームのあり方が見えてきます。

本シンポジウムでは、国内外のアートセンターやフェスティバルのさまざまな取り組みを紹介しながら、メディアアートの創造環境が現代社会のなかでどのように機能しているかを概観することを目的としました。さらに、こうした表現活動の文化的価値の継承について、ネットアートをはじめとするデジタル技術を用いた作品の保存・アーカイブの先行事例を踏まえています。

デジタルメディアの創造性によって可能となる新しい価値と課題——。今回のシンポジウムでは、メディアアートの創造・教育・アーカイブの実践者が一堂に会し、「アート&テクノロジー」の視点が導くこれからの芸術文化の可能性が検証されました。

日 時 : 2018年2月11日 (日・祝) 10:30~16:00 (開場10:00)

会 場 : 東京ウィメンズプラザ (東京都渋谷区)

入場無料 [要事前申込・先着順]、日英同時通訳

主 催 : 国際交流基金アジアセンター

アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団)

協 力 : デジタル・ショック / アンスティチュ・フランセ東京

目 次

はじめに—— 報告書発行にあたって 01

[第1部]

創造と学びのプラットフォーム

コミュニティが運営する、可能性を中心としたメディアアート・フェスティバル 05

Tengal

オリジナルのメディアアートと教育プログラムを世界に発信する 12

菅沼聖

若い世代の観客のための想像的（および空想的）アートとテクノロジー 18

ジョス・オゼンデ

食の政治的側面に関する協働フェスティバル 23

ジュリア・サリセティアッティ

[第2部]

修復・保存・アーカイブの現在

インターネットアートの課題 31

アリア・ディーン

保存におけるクリエイション——再解釈とアップデートのプロセス 38

赤岩やえ

質疑応答 45

[レポート]

関連プログラム 49

シンポジウム主催者について 54

The 2nd International Symposium for Media Art

[第1部]

創造と学びのプラットフォーム

Platforms for Creativity and Learning

発表者プロフィール



Tengal

作曲家 / 「WSK: Festival of the Recently Possible」主宰 [フィリピン]

作曲家として活動する傍ら、2005年よりアートとテクノロジー、社会をつなぐ研究とキュレーションなどを含むメディアアートに関わる文化イベントのプロデューサーとして活動。東南アジアからデジタルアートやメディアアートのプラットフォームを発信するため、マニラで芸術団体「SABAW Media Art Kitchen」を組織。08年よりフィリピン初となるメディアアートに関する国際フェスティバル「WSK: Festival of the Recently Possible」を主宰。17年に国際交流基金アジアセンターとの協働展覧会「INTERSTICES: Manifolds of the In-between」(マニラ)をキュレーションした。

<http://wsk.io>



菅沼聖 *Kiyoshi Suganuma*

山口情報芸術センター [YCAM] エducator [日本]

1982年生まれ。京都造形芸術大学芸術学部卒業後、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー [IAMAS] に入学。建築の表面に映像やインタラクティブを取り込んだ「メディアファサード」について研究する傍ら、建築設計事務所に勤務し、オフィスの内装や展覧会の会場設計などを手掛ける。2009年より現職。オリジナルワークショップの開発やファシリテーション、「コログル公園」シリーズの制作など、教育普及事業全般および地域資源の活用に関する研究開発プロジェクトの企画を担当。ボトムアップ的なコミュニティづくりの実現を探求する。

<http://www.ycam.jp>



ジヨス・オゼンデ *Jos Auzende*

La Gaité Lyrique アーティストティックアドバイザー [フランス]

建築と都市計画を学んだ後、パリにある、他に類を見ない電子音楽専門の場「Batofar」の設立と企画構想に参加。また、アーティストティックアドバイザーとして、音楽とメディアアートを支援する総合文化センターLa Gaité Lyriqueの設立に参加。未開拓の領域、逸話、マイナーな実践に深い関心を持ち、メディアと思考・感情・記憶を交錯させる企画を実現。そのキュレーションは、デジタル時代において作品や鑑賞体験が拡張してゆく状況を検証する試みともいえる。子供のためのメディアアート・ガイド「Capitaine futur」の開発者でもある。

<https://gaité-lyrique.net>



ジュリア・サリセティアティ *Julia Sarisetiati*

アーティスト、キュレーター / ruangrupa [インドネシア]

1981年生まれ。2000年にジャカルタで設立されたアーティストコレクティブ「ruangrupa」に所属。近年はコミュニティスペース「Gudang Sarinah Ekosistem」の運営メンバーとして活動する。また、アーティスト、写真家としてシンガポール・ビエンナーレ(11年)、光州ビエンナーレ(16年)などに参加。17年にはインドネシアのメディアアート・フェスティバル「OK. Video」の共同キュレーターを務め、「Pangan」(食)をテーマに、作品展示に加えてラボや研究プロジェクトを含む展開を行い、経済や社会の持続可能性を提示・検証した。

<http://www.ruangrupa.org>

コミュニティが運営する、可能性を中心としたメディアアート・フェスティバル

Tengal 作曲家／「WSK: Festival of the Recently Possible」主宰

Tengal (テンガル) は、フィリピンを拠点に活動するメディアアーティストで、「WSK: Festival of the Recently Possible」を主宰し、ディレクターを務めている。彼の作品は、音楽、パフォーマンス、映像、オーディオビジュアル表現などを含む。プレゼンテーションは、コミュニティに根差した協働フェスティバルを企画運営する際の、これまでの取り組みを中心とした内容となった。

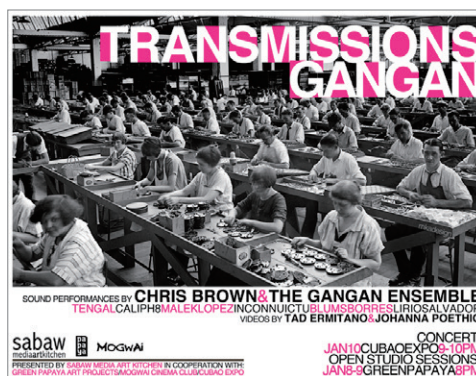


テクノロジーを使ったコラボ・ジャムセッション

活動を始めたころから私は、かつて音声記録装置が発明されるまでは、音楽は場所を必要とするアクティビティだったという考えに非常に関心を持っていました。音楽は、ある場所で、現地で演奏されていました。音楽を聴くためには、アクティビティとして現場に向かう必要があったのです。

この考えを探究した私の初期の作品の一つ「Transmissions Gangan」は、作曲家のクリス・ブラウン (Chris Brown) とのコラボレーションによって制作されました[図1]。本作では、ほぼ時代遅れとなったテクノロジーであるFMラジオを使い、各人のライブ演奏用にそれぞれ一つ、計四つのFMチャンネルを割り当てました。それは、小さな「ラジオ・ジャムセッション (即興演奏)」であり、ごく至近距離にいる人だけが、ラジオを通して演奏を聞くことができるというアイデアでした。

それは、交通渋滞が多い地域を会場としました。マニラは非常に混沌とした街です。そのラジオは、パフォーマンス会場近くを通行するすべての車と、近くに停車中の人々に向けて放送されました。人々は、特定のチャンネルを選ぶことで、その作品とのインタラクションを楽し



[図1] クリス・ブラウン & The Gangan Ensemble 「Transmissions Gangan」(2009年)のフライヤー

むことができ、パフォーマーになることができました。つまり、人々が選ぶことができるFMチャンネルは一つだけで、ボリュームも自分で選べますが、ジャムセッションを完成させるには、ほかの人々のラジオ放送に耳を傾けなければならないのです。こうして「サウンドクラウド」が生まれます。これは、場所——行かなければならない場所——と古いメディアの利用を組み合わせた私の初期の作品例です [図2]。



[図2] 「Transmissions Gangan」の街頭でのパフォーマンスの様子

社会がテクノロジーとの融合を強めている昨今、音楽はさまざまな方法、とくにストリーミングサービスを使って消費されています。今日の音楽が機械を媒体としていることは明白です。ここでは、私が機械を媒体とした音楽の受容についてあらためて探求した方法として、二つの作品を紹介したいと思います。

一つ目は、ある種のフィードバックループ、またはクローズドシステムで部屋に音響的な相互作用を生み出すというインスタレーションです。部屋で人々が歩き回ったり物体が動いたりすることで音の周波数や音色が変化すると、音を自動的にチューニングし直す特注ソフトウェアを使っています。そのため、本作は、部屋がその部屋自体を「聴いている」ような状態を生み出しました。

二つ目は、ホセ・マセダ博士の回顧展のために、フィリピン大学の民族音楽学研究所から委嘱されたインスタレーション《30 Seconds in a Filing Cabinet》です [図3]。作品のメインとなるのは、作曲家であり民族音楽家であるホセ・マセダが、フィリピンおよびアジアのさまざまな民族グループをフィールドワーク録音した音源を分類するために、実際に使用していたファイリングシステムです。私のアプローチは次のとおりです。すべてのインデックスカードを取り除き、「引き出しを開ける」とさまざまな音



[図3] Tengal 《30 Sounds in a Filing Cabinet》(2013年)。フィリピン大学民族音楽学研究所による委嘱作品

が聞こえるようにして、「ジャムセッション」となる。じつをいうと、キャビネットは40年前のもので、ドリルで穴を開けることができず、作品の設置に問題が生じました。多くの音源が未加工の録音状態で記録されており、私はそれらをループ演奏に編集し、どの引き出しを開けても別の引き出しの中の音と調和するようにしました。マセダ博士のアーカイブは誰でも簡単にアクセスできるものではなく、閲覧、複製、研究にはマセダ財団と民族音楽学研究所の許可が必要です。ですが、このインスタレーションでは、人々がアーカイブを使って「DJ」することを実現したのです。

音楽における即興演奏と相互作用

Tengalは、2007年から継続してオーディオビジュアル・パフォーマーのためのさまざまな言語同士のコラボレーションを探っている、「Gangan」シリーズについても説明を行った。「Gangan」シリーズは、音響と映像の相互作用を組み合わせたオープンエンドのシステムであり、実体験、挑戦、集合的意味における個人々の作用に焦点を当てることにより、ビデオやサウンドアーティストの即興演奏の可能性を高めるものである。ビデオパフォーマンス・アーティスト、クリエイティブコーダー、ミュージシャンによるさまざまなかたちの即興演奏とそれぞれのインタラクション技術を組み合わせて、一つのシステムに融合する野心的な試みでもある。

このプロジェクトは非常に複雑なため、いくつかの実例を紹介するにとどめたいと思います。基本的には、図形楽譜を使って一種の「ネットワークパフォーマンス」を行っています。そこでは、パフォーマー同士がさまざまなオープンネットワークで自由につながり、掛け合いができます。さらに、それぞれに対応するプロジェクション映像が、各人の演奏に反応します。これは、各パフォーマーが行った、または現在行い、次にどのように行おうと考えているかという一連の手順のリアルタイムな視覚化のようなものです。私の作品の多くは、作曲と即興の間にあるといえるのです。

かつて、作曲と即興の違いを15秒間で説明するよう頼まれた人がいました。「作曲と即興の違いを言うならば、作曲については15秒間で何を言うかを定める時間が十分ありますが、即興は15秒ではできません」。作曲と即興の関係を表す興味深い説明といえます。

「Gangan」シリーズのひとつ、「ROYGBIV」ver. 2016で行ったあるループの仕組みは、7人のプレイヤーの共演でした。本作では、演奏に新たに参加するためには、すでにいるプレイヤーを排除しなければなりません。演奏の最初に、プレイヤーにはある種の「命」、または順番が与えられます。プレイヤーらの命は、彼らが演奏中に何回プレーできるかによって決まります。演奏される楽曲の操作画面は、携帯電話やラップトップで特定のIPアドレスを打ち込めば各プレイヤーと観客に見えるようになっています。また、各プレイヤーには、自分の順番でなくともほかのプレイヤーとやりとりするための二つのスライダーが与えられています。スライダーはネットワークに接続されていて、各プレイヤーのパラメーターと勝手につながります。つまり、あるスライダーが遠隔でほかのプレイヤーのパラメーターに接続されるのです。プレイヤーがほかのプレイヤーの演奏を遠隔で「ハッキング」

できるシステムによって、演奏はさらにおもしろく、混沌としたものになっていきます[図4]。



[図4] WSK: Festival of the Recently Possible 2016での「Gangan」シリーズ「ROYGBIV」ver. 2016のパフォーマンスの様子

このパフォーマンスの基本的なアイデアは、指揮者やプレーヤー同士のコミュニケーションを必要としないシステムの構築方法です。こうして生まれた演奏には始まりも終わりもありません。人々が、どのように演奏し、演奏がどのようにして終わるのかを自分たち自身で決定します。観客は、ブラウザにIPアドレスを打ち込めば、いま誰が何をしているかや、各プレーヤーの命の数、誰が「死んだ」か、リアルタイムの情報を確認できます。この方法が、各演奏の楽譜になります。どのプレーヤーが演奏しているかを視覚化するために、各プレーヤーに虹色(ROYGBOV)のうちの1色を割り当て、その色を各プレーヤーに投影しました。

コラボレーションラボとしてのフェスティバル

Tengalは、自身の作品に加え、実験的で学際的なフェスティバルおよびプラットフォームであるWSK: Festival of the Recently Possibleについても発表した。それは、2008年に創設され、新しいテクノロジーの社会文化的な影響を考察することで、アートの位置づけを向上させることを目的としている。

WSK(発音は「wasak」。タガログ語で「粉々の」「破壊された」の意)は、新進の表現形式と新しいテクノロジーの革新的な利用方法の進歩によって、文化的・社会的思考の最先端に答えるためのプラットフォームを提供しています。アートの実践という観点において、科学的、または技術的な発展に答えるだけでなく、私たちがそれらのテクノロジーについて思考し体験する方法を形作ることに寄与します。

私たちWSKは新旧のテクノロジーにフォーカスしています。コードとはけっきょくのところ、技術的なシステム、そしてプログラミング社会の言語であり、それは私たちの文明を構成する基本的な道具になっていきます。コードは私たちの想像力を変化させます。つまり、私たちの言語、趣向、倫理感に影響を与えています。

フェスティバルに対する私たちの根本的アプローチは、そこが多様な関係を見出し、新たな任意のコミュニティを構築するラボのような活動だということです。2013年以降、WSKは、フェスティバルの物理的、社会的、社会基盤的、概念的なスペースを活気あふれるラボとして機能するよう作り変えてきました。この活気あるラボは、研究と革新のプロセスを融合する、ユーザーの共創のための開かれたエコシステムのモデルとなっています。私たちは、市民をインタラクティブな存在と捉えています。テクノロジーの民主化は、情報を分散させ、消費者がいまや生産者となっています。WSKはDIWO(Doing It With Others)の精神からインスピレーションを得て、今日の賢い市民とともに批判的思考と創造性を発揮することを目指しています。

私たちのフェスティバルの歴史を短くまとめて紹介したいと思います。私たちのフェスティバルは、必要に応じて、またはマニラを含むフィリピン全体のニーズと状況に応じて常に進化と変化を遂げてきました。

2005年、19歳のとき、私はSABAW Media Art Kitchenを立ち上げました。2005年から2008年、私たちはDIYレコードレーベルと音楽制作チームを立ち上げ、月に1回コンサートを開催しました。2006年には、フィリピンの電子音楽業界で初となる実験的ノイズ音楽の選集を制作しました。2008年、私たちはフェスティバルのプロトタイプとなる「Fete dela Wasaque」を企画運営しました。このフェスティバルの始まりは、友人同士の冗談に端を発しています。それが実際のフェスティバルに発展するとは思っていませんでした。私たちは、フィリピンで非常に

人気があった音楽フェスティバルであるフランスのイベント「Fête de la Musique」をからかいたかっただけなのです。ところが、これに対する反応が上々でしたので、私たちはそれをさらに発展させ、拡大していこうと決め、まずはフェスティバルのルーツとなる実験音楽とサウンドアートのフェスティバルから始め、映画、ネットアート、メディアアートへと拡大していきました。

もしも、新しいシーンやないに等しいコミュニティを築くのなら、基礎からスタートするべきだという考えから、2009年、私たちは教育的アプローチを採りました。フィリピンのいくつかの芸術大学で講義をしてもらうため、ヨーロッパやアジアからさまざまなスピーカーを招き、シンポジウムやオルタナティブスペースでのコンサートも同時に開催しました。アートコミュニティは熱心で、新たなテクノロジーやアートの実践が、アートマーケットが急成長の真っただ中にある当時の最新のアートシーンに対し、それをいかに形成し、そこに影響を及ぼす可能性があるかについて、多くの議論が行われました。

最初は自分たちがやっていることがよくわかっていませんでしたが、この実験的アプローチや、どんなルールにもとらわれずに物事に取り組む粘り強さと熱意によって、自分たちの小さなコミュニティをゼロから作り上げました。そして、アートと科学の距離は徐々に縮まってきました。2010年にはFete dela Wasaqueのブランドを再構築し、展覧会、ワークショップ、コンサート、トーク、サロンなどを実施し、いっそうフェスティバルらしくなりました。同じ年に、アーティスト・イン・レジデンスの場とDIYバイオのガーデンアート・スタジオであるTerminal Gardenも立ち上げました。そこは、かつて私の家族が住んでいた家の庭だったので、自然に農業と食料品生産を行うという戦術的アプローチに特化することができました。人々が集まって食べ物やワインを囲みながら意見交換できる場として、期間限定でレストランも開きました。上映会、トーク、ワークショップも開催し、アーティストや研究者、そのほか周辺領域の専門家が一緒に過ごせる場を提供しました。これが、最終的には賢い市民が集う未来のコミュニティのためのスペースになりました。5年にわたり、アジアのみならず世界各地から何百人もの人たちが、このスペースに滞在したり出入りしたりしました。

2010年から2013年にかけて、「BEDROOMLAB」という月に1度のアーティストトークも開催しました。ちょうどTEDやその類いのトークが国際的に人気を集めていた時期で、基本的なアイデアとしては、フィリピンに立ち寄り旅行したりする人々に向けてアーティストトークを開くというものでした。このプログラムは、最終的にフェスティバルに組み込まれました。それから2011年には、ネットアート、オーディオビジュアル作品、インタラクティブインスタレーション作品を中心とする展覧会プログラムを立ち上げました。2013年、そのころには自分たちのやっていることに意識的になり、私たちは大人になり成熟したので、「メディアアート」という言葉を使うのをやめることにしました。というのも、「メディアアート」という言葉は自分たちにとっても、そして多くの人々にとっても非常にわかりづらいと考えたのです。フェスティバルをWSK: Festival of the Recently Possibleとして、多様な事柄をまたいで、初めてそこに集う多様なアートコミュニティとともにさまざまなアートのかたち、アイデア、テクノロジーの共存を促せるようにしました。

フィリピンでは、アートと科学の間に非常に大きな隔たりがあります。エンジニアは展覧会に足を運ぶことはなく、アーティストは数学に頭を悩ませることをしません。私たちの目標は、アートと科学の架け橋となることです。それゆえ、私たちがこの10年間に行ってきた多くの活

動はもっぱら、この二つが交わり、バックグラウンドの異なる人々が一緒にかっこいいことをするという可能性を示すため、一からコミュニティを作り上げることに向けられていました。

2013年、私たちは最初のコミュニティラジオをスタートしました。それは、先に紹介した私のこれまでの活動に直結したものです。2014年には、私たちはWSKのフォーマットを再び変更し、Kampung Labを作りました。「Kampung」は、マレー語で「村」を意味しています。私たちは、世界中からアーティスト、研究者、そのほかの人々をこの村に招き、そこで1、2週間をともに過ごし、意見交換をして互いのことを理解し、新たな関係を築き、最後には、展覧会、パフォーマンス、もしくはアイデアのみにとどまるような協働アートプロジェクトを生み出していきました。例えば「The Robot Relay Orchestra」はKampung Labから誕生しました[図5]。そのなかで、私たちはアメリカやアジアからさまざまな人々を招き、初公演と、人間の演奏者と一緒にパフォーマンスする演奏ロボットのネットワークを構築する

ためのコラボレーションを行いました。参加者一人ひとりが異なる得意分野を持っており、相互作用のプロセスはリレーのようでした。たくさんの交流とルールにより、前述の「Gangan」のシステムの土台が作られました。これは、私たちが企画運営する、国を超えたトランスナショナルな協働イベントおよび協働プロジェクトのほんの1例です。

しかし、2013年にフェスティバルを実現した際、メディアアートの展覧会運営は非常に難しく、お金がかかることを実感しました。ほとんどすべてがコミュニティによる運営、まさにDIYです。じつのところ、資金の大半は私たちの個人的な資金と友人たちの寄付で賄われていましたが、2013年以降は国際交流基金から支援を受けています。2017年には、国際交流基金アジアセンターとの協働で、展覧会プログラムを再開することができました[図6]。

Tengalは、自身が企画運営した展覧会とプロジェクトの実例をさらにいくつか紹介した。

「機械は働くべきだ！ 人は考えるべきだ！」。かつて、IBMのコマーシャルがそう言っていました。《All Watched Over by Machines of Loving Grace》は、政治問題を扱うインタラクティブな作品で、アートフェア・フィリピン 2017で展示されました[図7]。このアートフェアは非常に大きな商業市場で、私たちのような者が発掘されることは通常ではありえません。ところが私たちは、そこで特別展の開催を依頼され、伝説のテープを元にしたコンセプトを思いつきました。1960年代後半の1本のオーディオテープです。それは、かつての独裁者、フェルディナンド・マルコスとアメリカ人女優、ドビー・ビームズの情事から生まれたものでした。彼女はベッ



[図5] WSK: Festival of the Recently Possible 2015での「The Robot Relay Orchestra」の演奏の様子



[図6] WSK: Festival of the Recently Possible 2017における、国際交流基金アジアセンターとの協働企画展「INTERSTICES: Manifolds of the In-between」の展示風景

ドでのやり取りをひそかに録音していたのです。私たちは3、4カ月をかけてそれを探し、かつてジャーナリストだった人物を見つけ出して、ついにテープを借りることができました。

そのフェアで私たちは、展示作品を「Wall of Sound」(音響壁)で囲みました。壁の金属製のシートに触れることで電流が流れ、角のスピーカーから音が出る仕組みになっています。来場者は、壁に触れる間は互いに手をつなぐことで音響壁を「演奏」します。展示空間の内側では、スクリーンに3Dのワイヤーフレームで作った二つの浮遊する人間の頭が映っており、録音の起こしを、テキスト読み上げソフトを使ったロボット音声で読み上げます。また、性交後のマルコスが歌うフォークソングを断片的に再生するカセットテープのコントローラーも設置し、来訪者はその音をリミックスすることもできました。

さて、私たちは現在まで、120人をを超える国外のアーティストと

180を超える地元の協力者とコミュニティを巻き込み、アート関連施設からギャラリー、オルタナティブ・アートスペース、廃墟まで35を超える会場で80を超えるプロジェクトを実施してきました。私たちのプロジェクトはこれまでに1万5000人をを超える観客のもとに届きました。その実践には、期間限定の研究室、フォーラム、ワークショップ、展覧会、コンサート、アーティストトーク、上映会、パーティ、FM 討論会、ラジオプログラムなどがあります[図8]。私たちは、何かを作り上げるためにスペースも作ります。それは場所の重要性に再び関わるアクティビティです。私たちは常に、コミュニティに根差した存在としてスペースを捉えたいと思っています。コミュニティは、人々がともに飲んだり集まったりするアーティストの「井戸」のような場所です。コミュニティが誕生するのは、こうした相互作用からなのです。



[図7] アートフェア・フィリピン2017での《All Watched Over by Machines of Loving Grace》の展示風景



[図8] SABAW Media Art KitchenとWSK: Festival of the Recently Possibleによる、これまでの活動

オリジナルのメディアアートと教育プログラムを世界に発信する

菅沼聖 山口情報芸術センター[YCAM] エducator

菅沼聖が2009年よりエドゥケーターを務める山口情報芸術センター[YCAM]は、山口市の公立複合文化施設である。2003年の開館以降、地方都市ならではの特徴と強みを発揮しながら活動してきた。

多様な人々に開かれた鑑賞の場

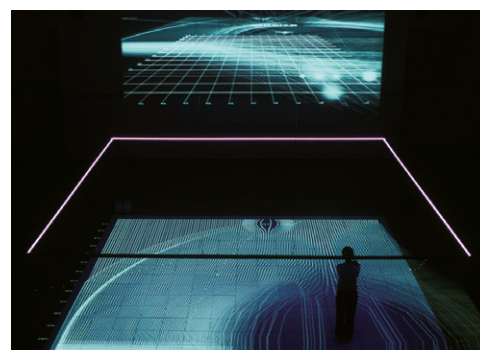
YCAMは、2003年に開館した山口市立のアートセンターで、現代の情報化社会において、メディアテクノロジーを用いた表現の可能性を探求することを目的としています。山口市は、東京から西へ飛行機だと2時間、新幹線だと4時間ほどの人口19万人の地方都市です。

YCAMは三つの特徴を有しています。一つ目は、「創造と発信」。作品でも教育プログラムでも、創ることを通じて新たな価値を発見し、山口の地から世界に発信することを最大のミッションとしています。

二つ目は、「R&D」(研究開発)。内部にYCAM InterLabというラボ機能を持ち、メディアアートのクリエイションにまつわる研究開発を行っています。人、場所、環境(機材)で構成されるラボには、技術やノウハウが豊富に蓄積しています。

三つ目は「オープンとコラボレーション」。蓄積した知見をどのようにオープンにしていくか、新たなコラボレーターとつながる方法のデザインです。それは、次の「創造と発信」と、ダイナミックな創造のサイクルを生み出すための仕組みづくりだといえます。

まずは、制作したメディアアート作品の一例を紹介しましょう。2004年の三上晴子+市川創太《gravicells—重力と抵抗》という作品です[図1]。「gravi」はgravity、重力の意味で、「cells=細胞」と組み合わせた造語です。床に敷き詰めら



[図1] 三上晴子+市川創太《gravicells—重力と抵抗》(2004年) 撮影: Hiroki Obara 提供: 山口情報芸術センター[YCAM]

れたパネルに鑑賞者が乗ると、その圧をセンシングして上から投射している映像が変化するというものです。

これがまさに、YCAMで「作る」という部分で、YCAM内のスタジオを用いて制作されました。アーティストが山口で滞在制作を行い、何度も試行錯誤をしながら、YCAM InterLabと協働で一つの作品を作っていくスタイルです。《gravicells - 重力と抵抗》はYCAMでの公開後、オランダ、ドイツ、イタリアなどのヨーロッパを中心に、カナダ、オーストラリア、東京、中国、韓国など、世界中に巡回しました。そのとき、作品クレジットとして「YCAM」や「Yamaguchi City」の名前が記されるため、国際的なブランディングにつながります。

YCAMの館内設備には、制作スタジオのほか、100席のシネマ、500席の劇場などがあります。劇場は、客席を地下に収納することができる構造で、そうすると体育館ほどの大きなスタジオが出来上がります。つまり、劇場として使うこともできるし、巨大なインスタレーション作品を作るスタジオとしても使用することができます。そして、同じ建物内には、蔵書約30万冊の山口市立中央図書館もあります。

また、ハワイエや隣接する広大な中央公園を使って、パブリックスペースにアート作品が展示されることも特徴でしょう。館内すべてが実験の場であり表現の場所であるということが、設計当初のコンセプトにもあります。

来館者は、1年間に公称70万人です。人口19万人の都市で70万人というのは驚かれるかと思いますが、先述した図書館の利用者が多くの割合を占めています。YCAMの展示は原則として入場無料なので、市民の方々の日常生活のなかにアート作品を添えていくような展示手法をとっています。アート好きだけが集まる小さなコミュニティではなく、地方都市だからこそ可能な、子供からお年寄りまで多様性を持った人々が交錯する開かれた鑑賞の場を目指しています。

YCAMの活動は、メディアテクノロジーの応用可能性を探ることが中心なのですが、その対象は多岐にわたります。大まかに区切るとすれば、アート、教育、地域ということになります。今日は、そのうちアートと教育の話をしします。

メディアリテラシーが身につく教育プログラム

YCAMの核となる活動は、やはりメディアアート作品の制作です。これまでの14年間で100を超える作品を作ってきて、先ほども言ったように、各作品が世界各地に巡回しています。その制作における最大の特徴は、YCAM InterLabの存在です。20~30名ほどのスペシャリストたちが働く、研究開発のための内部組織です。アート、パフォーマンスアート、シネマのキュレーター、エデュケーター、あとはテクニカルでは舞台、照明、映像、音響、プログラミングの専門家がいますし、アーキビストもいます。少し作品を紹介しますと、開館記念展はラファエル・ロサノ＝ヘメル《アモーダル・サスペンション》という、YCAMの館外を使った非常に大規模な作品でした。市民とのコミュニケーションも取り込んだ、参加型プロジェクト作品です。

近年では、坂本龍一さんとYCAM InterLabがコラボレーションした《FOREST SYMPHONY》という作品もあります[図2]。コラボレーションの仕方には濃淡がありますが、この作品の場合は、坂本さんとコンセプトの段階から組み上げていって、テクニカル面でのアドバイスをを行いながら実装をしていきました。アーティストが頭の中に描いていることを実現するための領域横断的な知見を持っていることが、YCAM InterLabの強みなのです。ほかにも池田亮司さん、

大友良英さんなど多くのアーティストと制作してきました。

身体表現にも同じように取り組んでいます。例えば、R&D性が高い例として、ダンサーの安藤洋子さんをはじめ、多くのコラボレーターと共同開発した「Reactor for Awareness in Motion」というプロジェクトがあります。ダンスのための創作環境をどのように提案できるかということの切り口に、YCAM独自のモーションキャプチャ・システムやアプリケーションを開発しま

した。このプロジェクトのソフトウェア、ハードウェア、ノウハウなどといった成果物は、オープンソースとしてインターネット上に公開しています。近年、YCAMでは、成果物のオープン化によってプロジェクトの応用展開の可能性を探る取り組みを積極的に行っており、本プロジェクトもその後、リハビリテーションやスポーツといった文脈に派生しています。

ほかには、映画監督とYCAM InterLabの協働で、映画表現の新たな可能性を探る「YCAM フィルムファクトリー」や、音楽の実験的なライブ公演などの活動を続けています。

次に教育事業についてですが、作品制作に対するのと同じで、世界に通用するオリジナルの教育プログラムを開発し、各地に展開させようというスタンスです。オリジナルワークショップや体験学習コンテンツはこれまで10個以上開発し、現在もYCAM館内や出張ワークショップとして実施しています。テーマはさまざまで、例えば「身体とインターフェース」とか、「法律ってなんだ」ということを子供に伝えるリーガルデザインとか、メディアリテラシーに関わるものを主な対象にしています。

「walking around surround」という音のワークショップがあります。仕組みとしては非常に単純で、八つのワイヤレススピーカーから個々に音が出るようなシステムで、持ち歩くことができます。これを参加者の子供たちは、好きなところに置いて、ピッ、ピッ、ピッと鳴り方を確かめる。例えばサークルにして、その内側で聞くのか外側で聞くのかで、音の聞こえ方がまるで違うことがわかります。とても根本的だけど、こうした体験を通して音と身体性、空間性のことを考えられるようになります。

YCAMの展覧会や制作作品、ライブには、音響の空間性を扱うものがすごく多いんです。つまり、それらの鑑賞の手助けになる、このようなワークショップの役割はとても重要なのです。アーティストと同じ地平でものが見られるようになるといいますか、体でわかって鑑賞するというのが、すごく重要だと思います。

「Eye2Eye」というワークショップは、視線解析技術を使って、8人の参加者の視線が大きなスクリーンで一斉に可視化されるというものです(49頁参照)。視線をテーマにすることでおもしろいのが、例えば目の前にバツと日本地図を出したとすると、ほとんどの人が自分の出身地をまずは見てしまうんです。すぐにばれる。そういう視線にある性質や可能性を踏まえ、身体性とコミュニケーションをどう考えるかというワークショップです。

その背景には、監視カメラに視線解析技術が使われたり、スーパーマーケットの陳列が視線情報から決まったりするような時代に、企業や研究者側の持っている情報と私たち消費者側が持っている情報に大きな差ができていくという問題意識があります。その差を埋める「メディ



【図2】 坂本龍一《FOREST SYMPHONY》(2013年)
撮影：丸尾隆一 提供：山口情報芸術センター [YCAM]

アリテラシー」とはどういったものでしょうか。それはきっと文字や言葉だけで伝わるものだけではなく、身体的、体験的理解を必要とするものもあるはずです。だからこそ、僕たちは、メディアの感じ方や考え方を体から学んでいくことで、メディアリテラシーの向上を図りたいと考えています。

続いて、「コトバ^{しんたい}身体」は、振付家の山下残さんと共同開発した、言葉と体のイメージの他者との違いを楽しむようなワークショップです(50頁参照)。例えば、「象の動きをしてください」と言われても、文化によって、個人によって動きが異なります。そうした言葉と体のイメージの違いを顕在化するために、体の動きが撮れる装置を使って、参加者の体の動きを記録します。そして、それらの動きに対して言葉をタグ付けできるYCAMで開発したアプリケーションを用いて、その動きからそれぞれが思った言葉をデータベースに登録するんです。片腕を体の前でぶらぶら動かしたら、「象」という言葉を浮かべる人もいるし、「交通整理の人」と思う人もいます。そういった言葉をどんどん登録しデータベースを増やしていくと、「言葉と身体イメージ」の検索エンジンが出来上がり、言葉の組み合わせでダンスが作れるんです。これは言語を超えて世界共通の感覚なので、海外で実施してもおもしろいワークショップだと思います。

企業とのコラボレーションもあります。ソニーCSLの研究者と共同開発した「Parallel eyes」というワークショップです[図3]。4人の参加者がヘッドマウントディスプレイ(HMD)とカメラを装着して、それぞれの視界を共有します。各々の視界がHMDの画面に4分割で表示された状態で鬼ごっこなどをします。



[図3] ワークショップ「Parallel eyes」は、YCAM InterLabとソニーCSLの研究者が共同開発した 撮影: Takayuki Miyatake 提供: 山口情報芸術センター[YCAM]

「Parallel eyes」は、どこか近未来っぽい雰囲気があるかもしれませんが、その未来はかなり近いのではないかと思います。自分の視界を100人とシェアするという事は、5年後にやってきてもいいぐらいの未来です。そういう未来の当たり前をいま、考えるための場、議論していくための場を一般市民がどうしたら持ちうるかということ、を、「リテラシー」という側面から僕たちはいろいろ考えています。

子供たちの創造性を育てる役割を担う

近年、注力しているのは「YCAMバイオ・リサーチ」というプロジェクトです。YCAMでは、テクノロジーの発達が著しいバイオ技術と私たち市民の関係性を考えることを目的とし、2015年にバイオリボを創設しました。YCAMが地域に根差しているという特徴を生かして、市民目線でともにリサーチを進めていけるような開かれたプラットフォームになることを目指しています。そのため、衣食住や教育などの身近なテーマで、基礎的なところから始めていこうと考えています。

一例を挙げると、「森のDNA図鑑」という教育プログラムを作りました。これは何かというと、15名ほどの参加者と近隣の森に行き、名前がわからない木の葉っぱを採取します。その後、生物の遺伝情報が格納されているDNAの抽出実験、解析を行います。DNAデータベースを使って、その植物の種名を自分たちで同定する(同一であることを見極める)というものです。

最終的には手作りのウェブ図鑑を作るんです。いままではみんな、専門家が作った図鑑を見ってきました。そうではなくて、非専門家が集まって、自分たちの身の周りをどうやって見ることができるか、調べることができるかという、ある種、テクノロジーの民主化を行っているわけです。

あとは、「スポーツハッカソン」というワークショップもやっていて、そこには、スポーツは与えられるだけではなく、自分たちで作れるのではないかという発想があります[図4]。3日間、参加者と一緒にスポーツを考えて、最終日には地域の子供たちも親子も集めて200人規模の「未来の山口の運動会」を行います。YCAMは、学校教育との連携も重視しているので、この「スポーツハッカソン」を地域にも学校にも広げていきます。

もしかしたら、将来、山口の子供たちは、自分たちで作ったスポーツでまったく新しい運動会を開いているかもしれない。これは、ちょっとメタなレベルでいえば、地方都市のリソースのひとつに十分なりうるように思います。こういった先進的な教育環境も都市の魅力のひとつであることは間違いありません。YCAMは市立の施設なので市の政策と呼応しています。山口市という都市がどうやって教育を通じてYCAMを活用し、人を集めるのか……、まさに移住とか定住とかいった問題にもつながっているのです。

もう一つ、2012年から始めて5カ所で展開した「コロガル公園」シリーズ[図5]。3時間で終わってしまうワークショップと違って、3カ月という長期間にわたる学びの場を「公園」をモチーフにデザインしています。

この公園には照明、映像、音響機器や各種センサーといったメディアテクノロジーが埋設されていますが、基本的にはプレーパークと同じ発想で、遊び方のルールはありません。大きな特徴は、子供たちのアイデアを元に実際にメディア環境やルールを変更し、アップデートしていく公園であることです。

ですから、「コロガル公園」は、YCAM InterLabと子供たちとのコラボレーションと考えています。彼らの「ここはこうしたい」「あそこはああしたい」というアイデアを受け止め、僕たちは実装していきます。そうすると、子供たちの中に自分たちの手でこの社会は変えられるんだという、小さな自信がだんだんと育っていきます。対して、日本の公園には、「ルールばかり」と言われる現状があります。騒ぐな、スケボーするな、球技禁止といったみんなのためのルールをたくさん増やした結果、誰も触ることができないパブリック空間になってしまっています。やがてルールに対して無自覚的になり、思考することさえやめてしまう。

「コロガル公園」は模擬的な社会です。それも小さな小さな社会。失敗してもいいし、正解も



[図4] ワークショップ「スポーツハッカソン」での一場面
撮影：Kosuke Shiomi 提供：山口情報芸術センター [YCAM]



[図5] 子供たちが遊ぶ「コロガル公園」 撮影：丸尾隆一
提供：山口情報芸術センター [YCAM]

ありません。大切なのは、自分が押したら何か反応が返ってくる「手触りのある社会」を担保する環境づくりだと思います。話を広げると、これはYCAMが目指す地域社会の未来像に重なります。地方都市の小さなスケールがもたらす柔軟性、実験性は、一人ひとりが社会との関係性を高めるうえでとても大きな可能性を持っています。

「オープンとコラボレーション」で地域社会の新しい未来をつくることも、公共文化施設であるYCAMの役目です。「オープンとコラボレーション」の対象は世界中のアーティストやクリエイターだけに向けた考え方ではありません。YCAMが立脚する地域社会を交えた創造のサイクルなのです。例えば、僕たちの教育プログラムが地域社会において何を補っているかという、まさに学校が成し遂げられないことではないかと思えます。テクノロジーの発達やグローバル化など急速に変化する社会に応じて、子供たちはどんどん新しいことを学ばなければいけない。その一方、現状の学校のシステムは窮屈で、すぐに対応することは難しいでしょう。そういった部分を地域教育の一環として、YCAMのような実験的な公共文化施設が担えるのではないかと考えています。

今後、日本でもプログラミング教育がカリキュラムとして取り入れられていきますが、学校教育の中で実施しようとする、どうしても「正解」のある知識型になっていきます。変わり続ける社会に対して、知識を丸暗記するだけの学びでは対応しづらくなっていることは、みなさんも実感するところでしょう。例えば、長年ピアノを習っている人のなかにも、楽譜を見て正確に弾くのは得意だけど、自由に弾くことは苦手という方は多くいると思います。YCAMでは、学校教育がとりこぼしてしまう創造的な学びを、鑑賞する、表現するといった体験を通じて補完できるといいなと思います。

では、僕がプレゼンテーションの際によくお話しする例を挙げて、最後にします。

YCAMがアーティストのコンタクトゴンゾとyang02と共同で開発した「gonzocam」というツールです。レンズ付きフィルムのインスタントカメラを拡張するツールキットで、自動シャッター、自動巻き上げを可能にします。とてもフーリッシュでブアなテクノロジーの使い方です。なんのためかと訊かれても困るんですが、例えば、このカメラを山に置いておくと野生動物がいっぱい撮れる。そういうカメラです。制作方法をインターネット上にオープンソースで公開していたのですが、あるとき、山口市内在住の小学5年生から「gonzocam」を作るためにエッチングと基盤実装の方法をYCAMで教えてほしいと連絡が来て、驚きました。彼の目的は、おばあちゃんの家を田畑を荒らすイノシシを獣害対策で追っ払いたいという社会課題解決的なもので、僕は少し恥ずかしくなりましたが、まったく関係のない他者により転用され、別のアイデアになっていく。しかも相手は子供だったんですね。

こういうつながりが起こるのが、まさにYCAMのいいところです。つまり、物理的なシェア、空間のシェアだけでなく、ソフトウェアやハードウェアのオープンソース化だとか、施設としてのオープンな姿勢によって、誰かと連鎖するきっかけが生まれる。創造の連鎖は、領域、世代、場所、時間を超えて起こります。インターネットが普及して以降、この動きはさらに加速している。現在、YCAMでは創造の連鎖を促す仕組みとして、「ラボ」の新しいあり方を、多様な事業展開とともに模索しています。変化していく社会と有機的に呼応する文化施設の未来像になりたいと思っています。

若い世代の観客のための 想像的（および空想的）アートとテクノロジー

ジョス・オゼンデ La Gaité Lyrique アーティスティックアドバイザー

ジョス・オゼンデは、パリのLa Gaité Lyrique（ラ・ゲテ・リリック）でアーティストティックアドバイザー兼キュレーターを務める。彼女のプレゼンテーションでは、彼女が仕事として携わっている「Capitaine futur」（キャプテン・フューチャー）プロジェクトが紹介された。「Capitaine futur」は、三つの異なる視点から社会にアプローチする。まず、子供たちを生まれながらの観客とする視点、デジタル技術を研究に値する文化的規律として考える視点、そして、アートを未来のための実験室と見なす視点である。このプロジェクトは、アーティストと研究者の能力を動員して、物語を紡ぎ、独自の形式を生み出し、来たるべき未来に備えるというもので、芸術的で教育的なコンテンツのための実験の場となっている。



Gaité Lyrique : 新しく生まれ変わった古い会場

私は、2011年パリにオープンしたLa Gaité Lyriqueにおいて、その設立以来、アーティストティックチームに所属してきました。そのなかでも、本日、みなさんにご紹介する「Capitaine futur」という創造的なプロジェクトの運営を担っています。「Capitaine futur」は子供向けの実験型アートプログラムです。

まず、La Gaité Lyriqueについて少しご紹介したいと思います [図1]。La Gaité Lyriqueは、パリにあるまだ新しい文化施設です。官民両セクターにまたがる機関でパリの中心地に位置しています。デジタルカルチャーという新たな文化形成と、アート、テクノロジー、研究、社会をつなぐ対話を専門とした活動を行っています。

La Gaité Lyriqueは、古い劇場として使われていた建物の中にあります。それが名前の由来です。奇妙な名前ですね。「La Gaité」は「喜び」を意味し、「Lyrique」は「声によるアート」を意味しています。オペレッタ劇場として使われていました。19世紀に建てられましたが、1990年代ごろにはほぼ完全に取り壊されて、Planète magique（「魔法の惑星」の意）という室内アミューズメントパークが作られました。しかし「魔法の惑星」となる代わりに、大失敗に終わりました。オープンしていたのは15日間だけで、その後15年間は建物は閉鎖されたままでした。

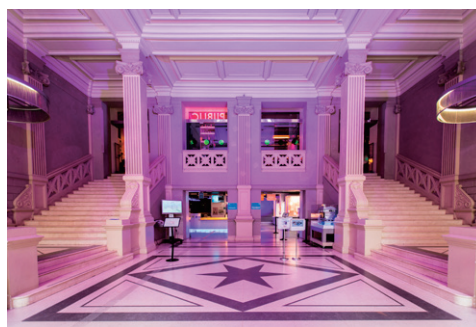
2000年ごろ、新規プロジェクトが立ち上がり、建物は再び大規模に改修され、デジタル時代

のための音楽とポップカルチャーに特化したハイブリッドな文化施設へと生まれ変わり、過去の歴史とかつての名前「La Gaité Lyrique」と再び結びつけて、2011年3月にオープンしました。

いまでは、La Gaité Lyriqueは、文化、テクノロジー、知識を楽しく親しみやすい雰囲気の中かで大人にも子供にもわかりやすく示す場所、とりわけ子供を大歓迎する場所として、フランスおよびヨーロッパにおける新世代の施設に数えられています。

私たちは、展覧会、公演、講演会、上映会、レジデンス、ワークショップなどを運営しています。それは、私たちが暮らす世界を作り上げている情報と形象の複雑な流れのなかで道しるべとなるものです。また、これらの取り組みは、テクノロジーの影響と、変化し続ける社会や学習環境に向けた開発の決定について研究することでも

あります。La Gaité Lyriqueは、デジタルテクノロジーの教育を、明日を担う市民に力を与える不可欠な手段、未来に向けた実験室としてのアート活動と考えます。生きること、ともに何かをすること、そして、革新を試みるための思慮に富んだ方法を探求する場でもあるのです。



【図1】 [上] La Gaité Lyriqueのロビー [下] La Gaité Lyriqueの外観 ©Vinciane Lebrun

子供のためのアートとテクノロジーに対する真剣な取り組み

2011年のLa Gaité Lyriqueオープン時に「Capitaine futur」が構想された主な理由は、アートとテクノロジーが大人のためだけに存在するのではないと証明することでした。デジタル文化は、ツールや技術に関する問題だけでなく、感情の問題、物語を語ること、実際にやってみて学ぶ新しい機会にも関連しています。子供たちは本来、知識を持っています。子供たちが実践とリソースを不可欠なものにすれば、彼らは現代の速いペースのデジタル化と、デジタル時代を特徴づける新しいイノベーションの絶え間ない集中砲火に対応することができます。

「Capitaine futur」はいちどにさまざまなことを行っているため、簡単に言い表すことはできませんが、新しい形式の物語と構成を用いて実験を行う、子供のためのアートプログラムです。では、私たちが構築する世界を理解するために、私たちはデジタルアートをどのように使うことができるのでしょうか。「Capitaine futur」のアプローチでは、インターネット時代における子供たちの文化的な取り組みに新たな視点をもたらします。未来の大人たちを、消極的な消費者ではなくむしろ積極的な参加者として対等に扱い、テクノロジーに関する批判と熟考を促し、五感と好奇心と個性を使って参加するよう推奨し、新しい学びの方法を開発するのです。

このようにして、「Capitaine futur」は私たちの時代を表す代名詞ともいえるデジタル変革の真ただ中に誕生し、現実とヴァーチャルの境界、自然、人間、人工物の境界を曖昧なものにしています。それは、強いナラティブや感覚的なアプローチをベースとして始まり、いまでは世界とつながりながら行動し、見て感じる私たちの能力と実験に根差した活動を生み出すため

の研究室になりました。

「Capitaine futur」は、万華鏡のようなプログラムともいえます。例えば、2015年の作品《正しい数の数え方》は、岸野雄一さんと犬のジョンによるシールドで、知的なパフォーマンス作品です。国際交流基金の支援を受けて制作され、同年の文化庁メディア芸術祭でエンターテインメント部門の大賞を受賞しました[図2]。私たちはまた、パフォーマンス、ワークショップ、講演会、子供向けの科学分野の講演や各種イベント、インタラクティブなインスタレーション、展覧会なども行っています。



[図2] 岸野雄一《正しい数の数え方》(2015年、Capitaine futur) ©Vinciane Lebrun

「Capitaine futur」プロジェクトの中心は、物語を語るスーパーパワーを持つ Capitaine futur という空想上のキャラクターであり、想像と科学と詩的幻想の間のどこかに存在しています。Capitaine futur は世界中を旅しており、どこにいるかわかりません。子供たちの見えない分身であり、子供たちはときどき彼との会話に夢中になります。彼はその経験を、あらゆる還元主義、またはエンターテインメントからも真に遠く遠く引き離します。彼は Capsulo という飛び跳ねる防水船に乗って旅します。彼はコンピューターの奥深くにある発見を教えてくれ、私たちに触れることでパワーを生み出し、私たちの感覚刺激から強さを引き出します。

Capitaine futur は、衰退、腐敗、世界の終末以外の何かに基づいた世界観を持っていて、彼はすべての考え方に対して心を開いています。また、Capitaine futur は、私たちが互いにつながっているテクノロジーの世界についての物語を語るための媒体でもあります。私たちには、新たな状況に立ち向かうために新たな象徴、そして、個人、ツール、社会の間の関係を考え、明確に表現する別の方法が必要です。テクノロジーによる文化を構築する必要があるのです。

Capitaine futur は、ルネサンス期の途方もない航海と哲学的なお話という伝統のなかに存在する物語の道具であるともいえます。というのも、ルネサンス期は、ヨーロッパにおいて、技術の進歩の加速が著しいという点で、現代と肩を並べる時代でした。Capitaine futur は、空想の回り道をすることによって、デジタル時代の象徴的物語を語るための媒体となり、子供たちと私たちの中にある初々しい部分を、一瞬にして難解な機械時代のただ中に向かう旅へと導いてくれます。それは、私たちの世界の破壊的発展をポップカルチャーやメディアアートを使って洞察するツールであり、日常生活における機械の普及に対する批判的アプローチのきっかけを与え、どうすれば意義のある方法で機械の力を利用して共通のテクノロジーによる文化を構築できるのかについて考えるよう促します。

2014年、Capitaine futur は壮大な旅に出ました。コンピューターの画面の中で、取扱説明書など一切ない日常のコンピューター（彼のスーパーマシン）の奥深くへと飛び込みました。それは私たちがネットサーフィンをし、オープンソースを航行し、ひそかに考え、作業をするときの、隠喩的で流動的な世界および時間の中で起こる、尺度、知覚、視点のひずみを調査することでもありました[図3]。

国際的なパートナーシップ

私たちはベルギーのナミュールで開催される KIKK フェスティバル (デジタル&クリエイティブカルチャーのためのフェスティバル)、西アフリカはトーゴのロメに設立された WoeLab (テクノロジーの民主化のためのセンター) と提携し、オランダのアムステルダムを拠点とする Cinekid (映画祭兼メディアラボ) が主導する2年間の European Cooperation Project (ヨーロッパ提携プロジェクト) に応募しました。いまや、La Gaité Lyrique はこの共同プロジェクトの主要パートナーです。そのため、「Capitaine futur」プロジェクトのテーマは、La Gaité Lyrique 以外にも、子供向けにデジタルテクノロジーの実験を最前線で行っている国際的なアート実践者たちによって、広く共有されてきています。

私たちは、Capitaine futur という想像上のキャラクターをベースに、「Capitaine futur の旅」プロジェクトを協働で展開してきました。「Capitaine futur の旅」は、子供たちをアートとテクノロジーの創造的な使い方へと誘い、開放と学びのためのツールの役割を果たします。2017年6月、私たちは新しい企画を求める国際的な公募を始めました。約170件の応募の中から三つのプロジェクトを選出し、ちょうどいま、そのアート作品が制作されているところです。制作後には、2018年から2019年初頭まで巡回展を行います。巡回展では、創造力を養うためのワークショップおよびオンラインによるオープンソースの公開を併せて行う予定です。

この公募のテーマは「超自然——まだ見ぬ世界の物語」です。これはテクノロジー自体が自然の一部となっている、高リスクの環境形態について論じるものです。このテーマを掲げることにより、技術的で非物質化した複雑な環境と、私たちの生活のなかで自然に存在する要素となってきた偏在する機械類について、アーティスト自身の視点を提示してもらいました。仮想の動物、変異植物、電子ウイルス、貪欲なコンピューター、記憶の岩、触手のように伸びたネットワーク、自ら学習するアルゴリズム、家庭用ロボット、サイバネティックな森林などの数多くの珍種が、この新たな世界の中で共生しています。この有機的で複合的な生物界は、生き方、コミュニケーション方法、感覚の使い方を再考するよう私たちに求めています。私たちの時代に起こった変革を探求するために必要なのは、多すぎるほどの新しいスキル、新しい知覚力、感情、合理性の枠を超えた思考様式です。これは、自然進化の中間段階、もしくはシンギュラリティ (技術特異点) が到達するビッグバンなのでしょうか。そのとき、どのような新しい設定が利用可能なのでしょうか。このような新しい共生のかたちのなかで生き延び、経験し、適応し、協議していくために、私たちはどのようなツールを作らなければならないのでしょうか。この



[図3] [上] Artificial Nature《Archipelago》(2014年、Capitaine futur) [下] Cyril Diagne《Starfield》(2014年、Capitaine futur)
©Vinciane Lebrun

プロジェクトでは、人間がもはや中心ではなく、異質な存在との接触により変化を遂げる世界を語り、詩的なビジョン、物語的アプローチ、架空の物語を誘発することを目指しています。私たちは、風景としての人工知能、生態環境としてのネットワーク、有機体としてのデータ、腐植土としてのメディアなど、ハイブリッドな生態環境の時代に入ろうとしています。私たちは、ここからどこに向かうのでしょうか。

超自然を探求するテクノロジー

このような成果とテーマに直接関連しますが、最後にCapitaine futurの次の旅を紹介したいと思います。これは、2018年4月にLa Gaité Lyriqueで開催する「Capitaine futurと超自然」と題する4か月間のグループ展で、関連イベント、ワークショップ、上映会、講演会も実施します[図4]。いままでは、Capitaine futurは、スクリーン上から姿を消し、決して戻ってくることはありません。彼は、機械、生物、都市が調和して動き、ぶつかり合い、混ざり合う超自然の世界を縦横に歩いているのです。

ヨーロッパ提携プロジェクトの枠内で展開した3点のアート作品に加え、Capitaine futurは、コミュニケーションを取り合うクラゲとロボットのような、飼い馴らす必要のある環境対応性や生物系物質でできた宝物を集めてきました。

彼はそれらの宝物をととても大切に扱っています。なぜなら、Capitaine futurはキュレーターであり、キュレーターは何かを大切に作る人だからです。彼はこうした対象と状況に立ち向かいます。彼は、集中すべき分野を正確に見定め、展覧会開催中、それらに対して一時的に新しい意味と生命を与えます。その結果、展示作品は互いに影響し合うことが可能となります。

Capitaine futurにとってメディアアートとは、超自然のアートであり、その展覧会は開催のたびに活況を呈する実験の場を提供します。同時に、Capitaine futurは、デジタル世代のメディアアート作品と鑑賞者の地位が誇張されがちなことに対しては懐疑的です。主要な芸術的実践がまだ初期段階にあるにもかかわらず、どのようにしてほかの芸術様式と肩を並べるのか注意深く探求しているのです。



[図4] [上] Studio Bruyant
《Cairns》(2018年、Capitaine futur) [下] Florian Dussopt
《Sonic Jungle》(2018年、Capitaine futur) ©Vinciane Lebrun

食の政治的側面に関する協働フェスティバル

ジュリア・サリセティアッティ アーティスト、キュレーター／ruangrupa

ジュリア・サリセティアッティは、アーティスト、写真家、キュレーターであり、アーティストコレクティブ「ruangrupa」(ルアンルパ)に所属する。プレゼンテーションでは、ruangrupaが運営しているインドネシアのメディアアート・フェスティバル「OK. Video」と、そこでの食の調査、メディア、政治、知識の共有方法が紹介された。

新しい種類のスペースの必要性から誕生

本日は、私たちがインドネシアで2003年から運営しているメディアアート・フェスティバル、OK. Videoにおける考察を、みなさんと共有したいと思います。

OK. Videoについてお話する際、ruangrupaについてもお話ししなければなりません。なぜなら、OK. Videoはruangrupaの考えを体現するように創設されたものだからです。ruangrupaは、若手アーティストたちのためのスペースの必要性から、2000年にジャカルタのアーティストグループによって設立されました。それ以前、私たちは家屋を使ってスペースを運営し、必要に応じて利用していました。スペースはオフィス、議論の場、教室、ギャラリー、音楽の演奏場所などとして、常に機能を変えて使うことが可能です [図1]。

その当時、インドネシアのアートシーンは絵画と彫刻を展示する民間のギャラリーがほとんどでしたが、そうしたギャラリーは、ビデオなどの新しいメディアに関するさまざまなディスコース(言説)には対応していませんでした。これにはアートシーンにある単純な課題だけではなく、スハルトの「新秩序」体制の



[図1] 音楽イベントや展覧会、レクチャーなど、ruangrupaによる活動の様子

抑圧的雰囲気も大いに関係していました。

1998年の改革後、状況に対応する必要がありました。かくしてruangrupaは、2年に1度のメディアアート・フェスティバルとして、2003年からOK. Videoを立ち上げました。スタート以来、フェスティバルはメディアテクノロジーの発展を観察し、記録し、研究することを目指してきました。そこには、私たちを取り巻くさまざまな出来事に対する人々のものの見方と行動の移り変わりをみることができます。

2年に1度のメディアアート・フェスティバルを企画運営しながら、OK. Videoは、ワークショップ、研究プロジェクト、ドキュメンテーション、インドネシアにおけるメディアアート作品の制作・流通などを含むプログラムも運営しています。また、このフェスティバルを通じて、展覧会のみならず、「ビデオ」を媒介にすることで成立するさまざまなアプローチやプレゼンテーション手法を試してきました。例えば2007年には、インドネシア各地の10のコミュニティとの協働によるワークショップに挑戦しました。さらに、大衆文化を対象としたオープンプラットフォームとして「MuviParty」も立ち上げました。これはミュージックビデオのフェスティバルですので、よりいっそう大衆文化に焦点を当てたアプローチと言えます。私たちは、メディアアートにある芸術的な実践とそのプロセスを示す方法として、オープンラボ（公開実験室）も立ち上げました。2003年のフェスティバル開始以来、市民と関わり、市民に関わりを持たれるという発想を旨とすることで、私たちは常に変化と適応の方法を追求するように促されています。

政治化した食に焦点を当てフェスティバルを発展

2015年、OK. Videoは、副題を「ジャカルタ国際ビデオフェスティバル」から「インドネシア・メディアアート・フェスティバル」へと変更しました。社会におけるメディアテクノロジーの発展に促されるかたちで、私たちは、使用される芸術媒体の範囲をビデオに限らず、メディアアート自体に関する議論の領域をも超えるまで拡張し、拡大したのです。芸術媒体としてのビデオへの考察を達成したことに伴い、次に、多様な美的アプローチと制作物の形態のみならず、メディアの多様な形態を探求しようと考えました。そのための現代の開かれたディスコースとして、直ちにイベントを展開する必要がありました。

2015年のフェスティバルのテーマ「New Order」（新秩序）は、1966年に始まり32年間続いたスハルトの「新秩序」軍事政権から着想したものです。新秩序体制は、インドネシアの初代大統領スカルノが主導した「旧秩序」体制と差別化したものです。また、この第7回のOK. Videoは、1965年の権力闘争によるクーデターで行われた大虐殺から50年目に当たりました。

フェスティバルは、このテーマから出発し、歴史と政治に関するメディアアーカイブの問題を論じようとしていました。それらのメディアアーカイブは、アナログ時代には政府によって統制されていましたが、現代のデジタル時代においては状況がまったく異なることを、私たちは知っています。現在では、すべてを統制するのは企業であり、このことは、社会の発展になんらかのかたちで影響を与えています。とくにインドネシアや、過去に独裁体制にあったほかの国々などでは影響が顕著でした。

この問題に関する経験と議論をよりうまく共有するために、フェスティバルは、展覧会、上映会、マルチメディアによるパフォーマンス、シンポジウム、討論会、ワークショップなど、多くのプログラムで構成されました。

直近の第8回フェスティバルは、「Pangan」(食)をメインテーマにして2017年に開催されました。このテーマは、依然として、2015年に議論した「新秩序」というレガシーへの探求とつながるものでした。32年にわたり、新秩序体制は、食をはじめとする人間の基本的欲求に関する多くの政策に影響を与えました。新秩序体制の下で、食は発展を支え、産業国家としてのインドネシアを実現するための基本的な焦点のひとつとなりました。

食は、東南アジアに限らず世界的に見ても、地理と政治が結びついた歴史を持っているという点では政治的なものといえます。新秩序体制にあった「緑の革命」という農業政策は、食料の供給、利用、充足に関連する多くの物事を変化させました。加えて、使用する技術、社会的影響、広い意味での経済、文化、政治構造も変化させました。緑の革命は、土壌から食卓に至るまで、食という観点における圧倒的なパラダイムシフトでした。その政策は、新秩序体制による知識と権力の統制に関するマイルストーンでもあったのです。新秩序体制では、人々に対して、これが「本物の」システム・技術であり、これ以外はすべて「間違っている」か失敗に終わる、とすることが可能でした。緑の革命は、食の管理政策を通じて真実を断定するものだったのです。伝統的な農業システムのなかで知識として考えられていたものは、突如として非効率と見なされました。というのも、伝統的なシステムでは余剰農産物を生まないため、食の需要の拡大に対して解決策を提示することが「不可能」だとされたのです。

体制側は次に、彼らがグローバルな情勢に当てはめたシステムを正当化するため、「食の危機」という段階を生み出しました。インドネシアにおける緑の革命は、人々の生活のリズム、とくに国家の「納屋」となって革命を成功させる責任を担わされた、村落で暮らす人々に影響を及ぼしました。そしてこのような状況は、当然のことながら深刻な結末をもたらしました。社会生態的な条件が破壊され、土地が接収され、上流から下流まで食の産業化が行われました。

そのような観点から、食をフェスティバルの主な構想手段かつ焦点と位置づけることは、新秩序または新世界秩序の考え方が、どのようにして地上で暮らす人々の生活様式に影響を与え、現在も与え続けているのかを分析するという点で、重要でした。食の問題がどのようにしてメディアとテクノロジーと関連を持つようになったのかをあらためて見てみることで、私たちは、新秩序体制によって生み出された物語を振り返り、その代替と持続可能な物語の新しい可能性について議論を促そうとしたのです。私たちは、32年間の支配体制によって支えられた食に関する多様な技術が、メディアを利用してどのように伝えられたのかということ考察しました。

同時に私たちは、農家で長い間に培われた伝統的な知識について再考察を行うことにも強い関心がありました。これら旧式の科学が記録されることは滅多になく、また多くの場合、正当に評価されていませんが、実際にはそうした知恵が現代の技術の基礎を築いているはずです。私たちは、メディアテクノロジーの今日的なコンテキストにある可能性と、伝統的な知識を再び奨励する役割を持った作品や、その普及のあらゆる可能性を検証したいと考えました。

農家と政府は「食の主権」に対し、異なる考え方を持っています。農家にとっての食の主権は、農家が彼ら自身で栽培方法と土壌の開墾方法を選ぶ自由を持ち、より自由に食の流通を制御することを意味しています。一方、政府にとっての食の主権は、国家が国民の食の需要を満たすことを意味します。国内の適切な食の供給——そして、それゆえに食品を輸入する必要がないということ——が、政府における食の主権の成功指標でしたが、政府は、その政策が環境と農家の両方に対して負の影響を与えることに対して無頓着なままでした。その結果、食の安

全に関する問題が「製造、流通、消費」の連鎖を維持する範囲を超えて浮き彫りになります。というのも、そこには切っても切れない強い政治的側面があるからです。

食の問題への歴史的アプローチ

2017年のフェスティバルは7~8月に開催されました。マニラ出身のレナン・ラル=アン (Renan Laru-an) と私が共同キュレーターとして参加し、展覧会、パフォーマンス、特定の場所での制作活動、アートプロジェクト、ジャカルタにある私たちの自主運営コミュニティスペース「グダン・サリナ・エコシステム」(Gudang Sarinah Ekosistem) を中心に行われた研究など、バラエティに富んだ活動の特徴とするフェスティバルとなりました[図2]。私たちは、このスペースに引っ越したばかりで、その前は小さな家で活動していました。この新しいスペースを運営するために、私たちはほかのコレクティブと共同しており、それはスペースの運営とリソースの共有を行う「コレクティブたちのコレクティブ」となっています。

食に関するフェスティバルのキュレーター・アーク(軌跡)、とくにインドネシア固有の状況を出発点にしている私たちが研究対象にしたのは、食に焦点を当てた活動を行い、アイデアを広め、論じる際の戦略および言語としてメディアアートとテクノロジーを使用するアーティストでした。メインの展覧会には、インドネシア内外から36人のアーティストと13の組織やコミュニティが参加しました[図3]。

私たちはフェスティバルを通じて、メディアム(媒体)、テクノロジー、コンテクストとして、食についてあらためて紹介したいと考えています。研究期間中、ある疑問に答える年表が作られました。その疑問とは、インドネシアのアートの歴史のなかで、食と環境という題材はどの程度登場し、論点となってきたのかというものです。この調査は、社会の歴史とアートの歴史の相互関係を説明する試みでもあります。これはアイデアを発展させ、歴史を見る新しい方法となります。

私たちはこのプロセスのなかで、「インドネシアの食」というトピックを探求するアーティストに対して歴史的アプローチを使って共同研究を行うべく、ある研究者グループを招聘しました。彼らはその研究結果として年表を作り、そこに各アーティストの関心事と、それが当時の政権とどのように関係するのかを反映させました。また、このトピックに関する関心事を探求するにあたり、それがメディアテクノロジーの発展やアーティストによるメディアの選択にどのように関係するののかということも反映させました。

こうした食のトピックを議論することは、食の政策課題に関心のある個々のアーティストや



[図2] ruangrupaの当時の拠点であり、2017年のOK. Videoの会場となったグダン・サリナ・エコシステム



[図3] 2017年のOK. Videoの展覧会風景

学際的な実践者だけに限られたものではありません。しかしながら、最大の挑戦は、大きく異なる分野の実践者と組織や機関をどのように集結させ、アーティストや個人、またはアートに関わるイニシアティブが共同して議論を発展させることができるかということです [図4]。

学際的なオープンラボでのレジデンシー

私たちはまた、フェスティバルに伴い、オープンラボ・レジデンシー（滞在制作）プログラムを構成しました。これは、さまざまなバックグラウンドを持つアーティスト、科学者、実践者の指揮によって芸術的な実践を行う、協働のための実験室で、そこでは作品の制作と知識向上の観点から、さまざまなかたちの思索を共同で行います。これまでのところ、合計10回のレジデンシーを実施してきました [図5]。

サイファル・ガリバルディ (Syaiful Garibaldi) が行ったレジデンシーは、生物学的存在としての身体を取り扱うものでした。生物学的な文脈を使うことで、生物としての身体を理解だけでなく、生命が終わったあと、身体がどのようなプロセスをたどり、どう変化するのかという点にも目を向けます。私たちは、食べることと食べられることの互いの視点から、この循環を理解したいと考えます。常に人間を主題に位置づける

のではなく、死後の人体を食べる分解生物の活動に着目しました。人間として生きている間、私たちはさまざまな消費行動を行います。しかし死後の人体は、生物によって消費される側にもなるのです。ガリバルディは、オープンラボで研究者や法医学の専門医と協働し、このプロセスを明らかにしました。

Bakudapan (バクダパン) は、ジョグジャカルタで生まれた食研究のコレクティブです。Bakudapan は、研究者、デザイナー、イラストレーターと協力し、1965年の政治的監禁を生き延びた女性たちからレシピを集め、彼女たちがどのように生き延び、生活を営むことができたのかについての物語を提示しました。台所と食料は、当時から、より大きな政治問題を研究するためのフィルターとなっています。また、このプロジェクトは、歴史、政治、女性解放運動、女性の連帯を取り扱い、新たな学習手段として、若者たちに彼女たちの物語を共有させることも目的としていました。オープンラボのプロセスの締めくくりとして、生き残った方々から教わった数々のレシピを使ってご馳走を作りました。さまざまなバックグラウンドを持つライターが出席し、今度はそのライターたちが、彼女たちの物語をさらにほかのメディアで紹介す



【図4】 2017年のOK. Videoではワークショップなどの各種イベントが行われた。写真(下)はトークイベントでの高嶺格



【図5】 マーク・サンチェス&ミネルヴァ Co-Lab (Mark Sanchez & Minerva Co-Lab) 《Sanity Mapping (mapping of the mental state)》は、オープンラボ・レジデンシープログラムの成果展示のひとつ

る役目を果たしました [図6]。

加えて、私たちのラボでは、自分たちのスペースに生えている多くの野草を分類し、さまざまな料理に調理する方法も継続的に学んでいます [図7]。さまざまな野生植物の専門家を招いて、見逃されている野生植物の効用と栄養に関する知識を紹介してもらっています。このような野生植物に関する知識は未開発で、まだ主たるディスコースとして受け入れられていません。Luinambi Vesiano というアーティストの作品のおかげで、私たちは、自分の周りに存在する野生植物の効用を知ることができ、いくつかのレシピを作る可能性も切り開くことができました。彼の実践は、野生植物にスポットライトを当て、私たちの文化のなかでそのような植物に表現の場を与えているのです。

「マメ科植物研究プロジェクト」は、レストラン「Warung Ramah and Lintang Panglipuran」によって運営されています。このレストランは、ジョグジャカルタのスレマンを拠点とし、とくに豆類やマメ科植物の研究を中心に、植物の多様化と保護に取り組むコミュニティ組織でもあります。このプロジェクトでは、伝統農法を行う農家が、米の収穫後、土壌の肥沃度を改善す

るためにマメ科植物の苗を育てることによって、土壌の肥沃度をどのように管理しているのかという情報を収集しました。このプロジェクトは、緑の革命の間に農家に対して大量の化学物質を使うことを推奨したとして、新秩序体制への批判も示しています。

オープンラボプログラムの期間には、参加者の誰もがここで生まれるプロセスをたどることができるように共有ガーデンスペースを作りました。参加者は、実験のための集いの場兼実験室として小さな売店も開き、数回のワークショップも行いました。そのうちのひとつは、オルタナティブな材料から蒸留を行い、独自の発酵飲料を作るというものでした。参加者にはレシピ本が渡され、自分の飲み物を作る方法を教わりました。参加者はこの経験を通して、食の安全、政策、システムといった食に関わるディスコースに、より目を向けるようになりました。

このオープンラボの設立によって、私たちは、より幅広いコミュニティとの交流を育み、彼らが実施中の実験プロセスに参加できるようにすることも目指していました。そういう理由から、オープンラボと名づけたのです。新たな介入、相互作用、交流、リソースの利用に対してオープンであることをシンプルに表明しています。



[図6] Bakudapanがオープンラボ・レジデンスプログラムを締めくくりにして催した食事会の様子



[図7] 共有ガーデンスペースで行われた野生植物に関するプロジェクトの様子

シンポジウムプログラムもまた、フェスティバルのテーマに関する考え方を議論し、共有するための開かれた場所として運営されました。シンポジウムのセッションは、より相互作用が起こる、形式的にならない構成に特化して、複数の場所で行われました。常に私たちは、従来の方法を超越するシンポジウムの構成がほかにはないかと探求することに関心を持っています。

また私たちは、実際の史跡を訪れ、都会の農家と交流し、知識を共有するために食に関連するイニシアティブにさまざまな市民を招待しています。

協働のためのオンラインベースのラボの立ち上げ

私たちはまた、フェスティバルのプログラムのひとつとしてヴァーチャル・オープンラボ・レジデンシーを立ち上げましたが、それを実行に移すことはできませんでした。言うまでもなく、物質的制限とインフラ状況が、依然としてこの種のプロジェクトを実現するにあたっては、常に懸念事項です。しかしながら、ここでは、このプログラムの背後にある考えについて少し紹介したいと思います。

OK. Videoは、ジャカルタを中心とした地域で開催されるその種のフェスティバルでは最も長い歴史を持っているため、観客と参加者は、このプロジェクトの組織と管理を、出資を受けた機関と構造上、同じようなものとして捉えがちです。しかし実際には、アーティストが立ち上げ、アーティストが運営しているフェスティバルです。すなわち当然のことながら、フェスティバルを維持して私たちの計画を実行するため、私たちはキュレーターとして、より複雑な立場にあり、より複雑な選択を迫られます。

オープンラボの次のビジョンは、アーティストとさまざまなグループの短期間および長期間のコラボレーションを可能にすることです。この新しいレジデンシーの特徴は、離れた場所でオンラインだけで行われる予定だということです。インドネシアのアートシーンはすでに、ダイナミックで協力的なコミュニティに恵まれています。ヴァーチャルレジデンシーを通して、直接会ってのやり取りやコラボレーションのきっかけとなる通常の機会がなくても、それが可能であるのかを試したいと考えています。このプロジェクトはプロダクション形式の実験として、そして知識を伝える手段として、指導する側とのオンラインでの会話を参加者の人々に提供します。また、議論を促すため、そして、よく知られていない情報を伝えるため、OK. Videoは、Indonesian Visual Art Archive (IVAA) やPad.maなどの外部機関と提携しています。後者は、ムンバイ、バンガロール、ベルリンの多様なグループ、ならびにアーティストや研究者が立ち上げた、誰もがアクセス可能なデジタルメディア・アーカイブです。

私たちは、スペースとしてのフェスティバル、そして後押ししてくれるものとしてスペースがあるという考え方に興味を持っていて、そのことから、このフェスティバルを、研究ベースの実験室に発展させました。そこはさまざまな知識、経験、スキルを持つ人々が交流、協力するために使うことができます。ほかのスペースでは明瞭に表現することができない多くの取り組みとプログラムでも、ここでは実験のためのスペース、実験室を得ることができるでしょう。

異なるスキルと知識を持つ多くの人々が、食に関する同様の関心を共有しています。しかし、彼らは一人で活動し、互いに結びついていません。私たちのフェスティバルでは、彼らにスペースを提供する役目を果たし、それによって、彼らの知識と熟練——すなわち、集合知——を引き合わせることができればと願っています。

The 2nd International Symposium for Media Art

[第2部]

修復・保存・アーカイブの現在

Restoration, Preservation, and Archiving Today

Art & Technology: Creativity, Education

発表者プロフィール



アリア・ディーン *Aria Dean*

ニュー・ミュージアム附置組織 Rhizome アシスタントキュレーター [アメリカ]

ロサンゼルスを拠点とし、アーティスト、ライター、キュレーターとして活動。また、ニュー・ミュージアム（ニューヨーク）とインターネットをベースとしてデジタルアートの作品保存やオンラインアーカイブ、展覧会を行う Rhizome で、ネットアートとデジタルカルチャーを専門としたアシスタントキュレーターを務める。「Artforum」誌や「Art in America」誌などへ寄稿するほか、UCLA（ロサンゼルス）、Reed College（ポートランド）、The New School（ニューヨーク）、カナダ建築センター（モントリオール）などの美術館や大学で講演も行う。

<http://rhizome.org>



赤岩やえ *Yae Akaiwa*

アーティスト/エキソニモ [アメリカ/日本]

1996年より千房けん輔とアートユニット「エキソニモ」として活動。デジタルとアナログ、ネットワークと実空間を柔軟に横断しながら、テクノロジーとユーザーの関係性を露わにし、ユーモアのある切り口と新しい視点を持った実験的なプロジェクトを数多く手掛ける。2006年、アルス・エレクトロニカでゴールド・ニカ賞受賞。15年、ニュー・ミュージアム（ニューヨーク）による文化インキュベーター「NEW INC」にメンバーとして参加。17年、文化庁新進芸術家海外研修員。また、オープンプラットフォームで立ち上げたイベント「インターネットヤミ市」は、これまでに世界約20都市で開催されている。

<http://exonemo.com>

インターネットアートの課題

アリア・ディーン ニュー・ミュージアム附置組織Rhizomeアシスタントキュレーター

アリア・ディーンは、ニューヨーク市のニュー・ミュージアム内にあるRhizome（ライゾーム）において、ネットアートおよびデジタルカルチャー分野のアシスタントキュレーターを務める。プレゼンテーションでは、Rhizomeでの取り組みとネットアートのアーカイブにおけるジレンマについて語られた。

オンライン上の実践のためのオンライン上の組織

Rhizomeはニュー・ミュージアム内に居を構えていますが、技術面の連携はありません。実際にはインターネットを拠点とする芸術団体です。1996年に、当時はネットアートと呼ばれていたものに関心を持つアーティストグループによって設立されました。現在では活動の定義を拡大し、いわゆる「ネットワークに影響を与える、またはネットワークの影響を受けるアート」まで含んでいます。基本的には、インターネットに関するアート、またはインターネット上のアートを指します。Rhizomeでは、ブラウザベースの



アート作品から、現在ではTwitter上の詩やYouTube上のパフォーマンス作品など、ソーシャルメディアをベースにしたものまで幅広い実践をカバーしています。

設立当初はそうした実践に関心を持つアーティストが集う場所という役目を果たしており、よりコミュニティに根差した組織でしたが、組織が成長して成熟するにつれて、公開プログラムを開催し、オフィスを構えるニュー・ミュージアムを拠点とするようになりました。私たちのプログラムの主要領域は、出版プラットフォーム、オンラインでの展覧会、委託事業、一般公開プログラム、ソフトウェアです。

私たちはウェブサイトにおいて、長文と短文両方の文章を発表しています。Rhizomeのホームページ (<http://rhizome.org>) は、インタビュー記事やネットアートに関する長文の評論、デジタルカルチャー全般に関する長めの文章や、世界各国から寄稿される、さまざまな国で開催されるシンポジウムをレポートする短いブログなどを掲載しています。

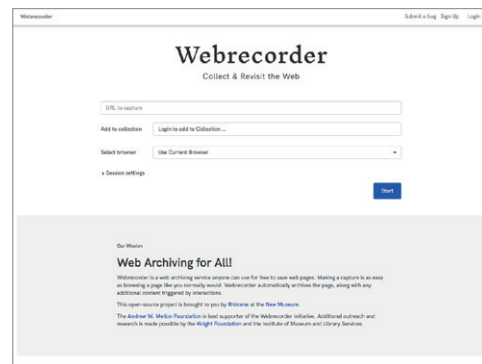
一般公開プログラムは、主にニュー・ミュージアムで開催され、アート作品の上映とそのあとの座談会や、アーティストが集まり最新の研究内容にまつわるアート作品について議論を交わすイベントを開催しています。毎年実施している主要プログラムである「Seven on Seven」で

は、7人のアーティストと7人のテクノロジストを集め、彼らに好きなものを作ってもらいます。二人一組にして24時間与え、彼らはアート作品、アプリ、パフォーマンスなどを自由に創作し、それらをニュー・ミュージアムで展示します。例年、春に実施する、年に1度の「一大」プロジェクトのようなもので、多くの人が見に来てくれます。

私たちのソフトウェアプログラムは、主にデジタル保存とデジタルアーカイブに関するプログラムです。まずは、この二つの言葉の重要な違いから説明したいと思います。私たちにとって「アーカイブ」とは、後々のためにとりあえず保存しておくことではなく、デジタルデータに対してより積極的に関与する態度を意味します。保存プログラムは修復や修理であり、あるいは過去にさかのぼり、当時そこにアーカイブされるべきだったけれどもされなかったものを補完することです。

私たちが保有するソフトウェアツールは、Oldweb.today (<http://oldweb.today>) と呼ばれています。これを使うと、レガシーブラウザでウェブページを閲覧することができます。例えば、facebook.comと入力した場合、現時点のFacebookの見え方を表示するのではなく、特定の日時におけるそのページを見ることが可能です。これは、現在アクセス可能なウェブサイトならほとんどのサイトで行うことができます。ウェブページを保管しているサイト、インターネットアーカイブ (<http://archive.org>) 上のものも、Oldweb.todayを利用すれば見ることが可能です。楽しいツールで、完全に一般の人々が入手可能なツールでもあります。

私たちが行っている最大のソフトウェアプロジェクトは、Webrecorder (<http://webrecorder.io>) です [図1]。Webrecorderでは、誰でも特定のウェブページをアーカイブすることができます。ページのスクリーンショットの作成だけが、そのページのアクティブコピーではありません。Webrecorderを使えば、そのページに戻って引き続き閲覧することができます。「record」(記録) ボタンをクリックすると即座にそのページのコピーが作成され、そのサイトの完全にインタラクティブなコピーとして、いつでも戻ってそのページを再訪することができます。



[図1] Webrecorder (<http://webrecorder.io>) のトップページ

オンラインでの委託事業と展覧会プログラムに関しては、私たちは年間を通じて、アーティストに対し新たなアート作品の委嘱を行っています。ほとんどのアーティストはニューヨーク在住ですが、世界中のアーティストに委嘱しています。私たちがアーティストに対して提示する金額は、必要性和プロジェクトによってさまざまですが、プログラムの一部では、とくにデジタルアーティストの新作に対して資金提供を行っています。作品の委嘱制作は展覧会開催へと発展し、そこでは既存の作品を含めることも多々あります。こうした展覧会はテーマに沿ったグループ展、または個展のかたちをとることが多く、すべてオンラインで行います。

過去のネットアートをアーカイブする

今日は、私たちが昨年（2017年）取り組んだ展覧会「Net Art Anthology」(<http://anthology.rhizome.org>)についてお話ししたいと思います[図2]。このオンラインでの展覧会は、ソフトウェアプログラムとアートプログラムの交点の位置づけにあり、デジタルアーカイブとデジタル保存に関する非常に興味深い一連のケーススタディを提供しています。

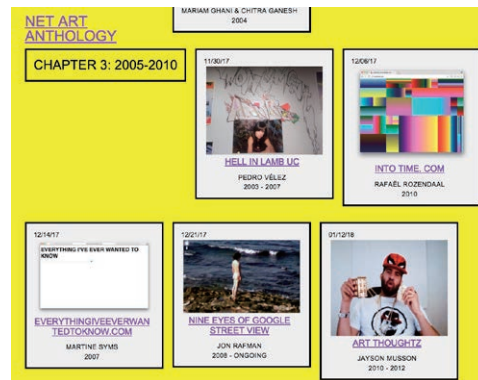
2年間にわたり、週替わりで過去のネットアート100作品を展示するというのが「Net Art Anthology」の主旨です。ホームページ上で、毎週新しい作品を公開しています。1985年の作品からスタートし、現在の作品まで年代を追って公開していて、四つの章とエピソードに分かれています。

第1章は1985年から98年の作品です。ですからテーマとしては、初期のウェブ、インターネットの先駆けです。第2章は1998年から2005年で、Flashを使ったアート作品やブログが主な特徴です。第3章は2006年から11年で、Surf Clubのようなものや初期のソーシャルメディアなどの時代です。それらは「ポストインターネット」という概念を生み出すヒントとなりました。第4章は2011年から現在までで、モバイルアプリやソーシャルメディアが特徴ですが、現在の私たちがインターネットと認識しているものを形成するすべてのものが出展対象となります。

最終章は、オンラインで説明しきれなかった部分を埋める、ギャラリースペースでの物理的な展覧会となります。ダイナミックに変化するプロジェクトにするべく、作品をその時々で選定しています。私たちは、ネットアートの基準を作ることには関心がありません。それよりむしろ、規律そのもののダイナミズムに関心があります。よって、最終章では過去にさかのぼって私たちがたどってきた道のりを振り返り、私たちが見落としてしまったもの、私たちが歩みを進めるにつれて起こったと思われることを提示していきます。

展示作品を選ぶ方法として、私たちは一定の基準を持っています。作品は以下の点を満たしていなければなりません。新しい主観性の表明がインターネットを使って行われていること、新たな形態の集会的文化・実践のモデルとなること、アーティストたちの一定のネットワークの中で並外れた反響を及ぼしてきた美的、主観的、政治的、または概念的な立場の例となるものであること、そして最後に、再演、再構築、再公開することに意義があること。

本日お話ししたいのは、この最後の「再演、再構築、再公開することに意義がある」という選定基準についてです。キュレーターである私たちとアーティストにとって、本当に意義があることはなんなのでしょう。どうすればオンラインのアート作品の保存、再演、または再公開を効果的に行うことができるのかという疑問についてお話ししてみたいと思います。



[図2] 「Net Art Anthology」のホームページより

保存に関する課題

保存と保護は、あらゆる芸術作品にあるメディアにおいても、各機関や施設にとっても大きな論点です。しかしながら、デジタルアートにとっては、多くの点でこれまでにない非常に特別な一連の問題を提起します。

例えば、そもそも何がアーカイブや保存の対象なのでしょう。デジタル作品という対象は信じがたいほど不安定です。しばしば容易に失われます。誰かが作品の存在するドメインを失うだけで、消却されてしまう可能性があります。私たちの初期の「作品集」の一つであるエドゥアルド・カック (Eduardo Kac) の《Reabracadabra》(1985年) は、ブラジルの初期の情報通信サービスである Minitel を使ったものですが、その作品はもう存在していません[図3]。ハードウェアが見つけれず、ソフトウェアが機能しないのです。作品が存在していた最初の対象物にアクセスすることさえできない場合、そうした作品をどう展示したらいいのでしょうか。

デジタル作品が加工されやすいことも問題です。誰かが作品をコピーして上書きすることができます。そして、正確には何が対象となる作品なのかという疑問も生じます。ウェブサイトのコードでしょうか。ウェブサイトがブラウザ上に現れる方法でしょうか。または、ダウンロードされたウェブページやデスクトップ上のファイルでしょうか。何をもち、保存する必要がある事実上の作品として分類するのでしょうか。けっきょくのところ、コードを保存することと、ブラウザ上の見え方を保存することは完全に別問題です。

こうした議論はすべて、対象の真正さをどのようにして維持・制作するのかという点に基づいていますが、実際の作品とは何かという、ほかの哲学的論点にもつながっています。さらに、アーティストの意志の尊重に関する議論、それをキュレーターが主導するべきかどうかという議論もあります。作品を本来の見え方にできるだけ近づけることが、目指すべき目標なのでしょうか。

また、アート作品を修復するのに、新しい材料を使うことができるかどうか論点になります。修復の際にオリジナルの作品が持つ効果をシミュレーションするために、スクリーンの代わりにiPadが使われました。コンサバターのなかには、それを適さないという人もいますでしょう。作品が作られた当時のテクノロジーをテーマにした作品が、新しいテクノロジーを使うことでアップデートされてしまうからです。



[図3] エドゥアルド・カック《Reabracadabra》(1985年)

オンライン展覧会「Net Art Anthology」

この展覧会の中から作品をいくつかご紹介し、作品の保存の観点から提起される問題についてお話ししたいと思います。

一つ目はシュー・リー・チェン (Shu Lea Cheang) の作品《ブランドン》(Brandon、1998年)です。Flashを使った作品で、現実の出来事についてのインタラクティブでナラティブな作品です。これは、トランスジェンダーで10代のアメリカ人であったブランドンが殺害された事件を題材にした作品です。チェンは、拡張性のあるマルチニアの物語を構成する環境を作り出しましたが、Flashを使っていたため、現在のブラウザでは実際にそれを見ることができません。

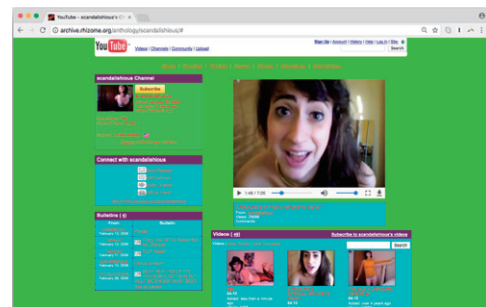
オリア・リアリナ (Olia Lialina) の作品《My Boyfriend Came Back from the War》(1996年)もまた、インタラクティブでマルチニアの物語を有する作品です[図4]。マルチフレームで表現された、ほぼ日記のような詩的なテキストと画像で構成されています。この種の作品はユーザーに対して問いを投げかけます。つまり、この作品のインタラクティブ性は作品の意味の中核をなすものであり、もしそのインタラクティブ機能に不具合が出た場合、動作をシミュレーションせずに、どのようにしてその作品を再現できるでしょうか。これでは作品の実際のコンセプトが奪われてしまいます。誰かがナビゲートする映像を上映することは可能ですが、それでは作品体験をまったく違うものに変えてしまいます。

近年の作品に見かけることが多くなったもうひとつの作品のかたちは、完全に分散されてネットワーク、またはコミュニティの中に入り込んでいる作品です。1997年に活動を始めた Electronic Disturbance Theaterによる「FloodNet」は、アクティビズムとしてのアートおよびアートとしてのアクティビズムの一例です。Electronic Disturbance Theaterは、標的とするウェブサイトのリロードをそのサイトが壊れるまで自動的に繰り返すJavaアプリケーションを作り、メキシコのサパティスタ運動を支援する抗議行動を展開し、団結行為としてメキシコ政府の公式ウェブサイトを破壊しました。アート作品そのものはJavaアプリケーションですが、それと同時に集団パフォーマンスでもあり、数百、数千の人々はそのアプリケーションを入手して、「FloodNet」のページを何度も何度も繰り返しリロードしました。嚴重なインターネットセキュリティを考慮すると、これを再上演してこの展覧会のためにメキシコ政府の公式サイトを破壊することは不可能でした。私たちは、この作品の機能に近い効果を得る方法を考え出さなければなりません。

同様の作品として、アン・ハーシュ (Ann Hirsch) の《Scandalishious》(2008~10年)という作品があります[図5]。この作品は、YouTubeを使ったパフォーマンスで18カ月続きました。ハーシュは



[図4] オリア・リアリナ《My Boyfriend Came Back from the War》(1996年)



[図5] アン・ハーシュ《Scandalishious》(2008~10年)

カロリーヌという名のキャラクターで、自身のYouTubeチャンネル上に、自分が踊ったり映像日記を作ったりしている姿や、コメントをくれた人に対して答える姿など、100を超える映像をアップロードしました。そのYouTubeチャンネルは口コミで評判を呼びました。彼女には多くのフォロワーがつき、人々は彼女に対して公開や非公開で返信映像を送りました。先ほどの例と同様に、境界線という問題をはらんでいます。なぜなら、各映像は一つの芸術作品としての価値を持っているからです。しかし同時に、ハーシュは、コメント、返信映像、すべてのインタラクションを作品の一部と捉えています。これを再演するとなると、すべてが分散してしまっているだけでなく、失われてしまった要素もあります。コメントや私的映像を公開するかどうかを誰が決めるのかという、倫理のおよび法的問題も浮上します。

アプローチとソリューション

グッゲンハイム美術館が採用しているアプローチは、コードに手を入れて書き換え、作品をアップデートすることです。そうすれば、作品は最新のブラウザで視聴可能になります。それに関して私たちが問題視していることは、10年後にはブラウザは別物になり、そのとき、このアート作品は再び旧式で視聴できないものになっているという点です。

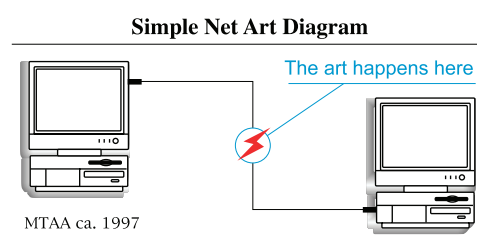
ネットアートの修復・保存・再演という点において、私たちの哲学はすべて、エミュレーション(模倣)というアイデアに根差しています。個々の対象を保護する代わりに、それらの対象と実践が最初に出現した環境を保護したいと考えています。例えばOldweb.todayでは、1997年であるかのように見えるフレームを作り、2018年のブラウザではなく、その当時の視点で作品を視聴することができます。

このように、私たちがよく行う手法は、現行のブラウザの中で当時のブラウザを再現することにより、作品を現代の文脈から切り離し、歴史の中に位置づけることです。「なぜ?」という大きな疑問を感じることでしょう。多くの人はこの手法を採用しません。私たちは基本的な哲学として、デジタル文化は一連の実践であって、単一の所産からなるわけではないと考えています。

私たちにとってデジタルアートは、本来、パフォーマンス要素を備えたものです。デジタルアートは、ここにある1,2個のパソコン上で起こるのではなく、その間、つまりネットワーク上で起こるのであり、そして作り手と観客との間で起こります[図6]。ここでいう作品とはインターネットの美学・技巧(アート)上で何かを作り出す関係性のことをいいます。従って、私たちにとって作品をその当時のまま真正に維持すること

とは、作品が意図されたとおりに経験できる状態を再現しなければならないことを意味します。これは、作品ごとになにかしら異なるものが求められ、一施設や一機関にとっては大きな労力を要することになります。しかし、私たちは、デジタルアートはマスメディアであるとも考えており、拡大の余地が大きいソリューションであるといえます。

私たちはできるだけ多くの作品を、できるだけ多くの人々がアクセスできるものにしたいと



[図6] MTAA《Simple Net Art Diagram》(1997年) CC BY 2.5

考えています。ひとつの作品がひとつの展覧会に展示されるということではなく、遠くない未来に、ギャラリーの外で、あらゆる国のあらゆるモニターから作品を視聴することができるという解決策を作ろうとしています。そして、ネットアートを作り出す核となるもの、すなわち、インターネット自体が持つアクセスのしやすさと浸透しやすさを維持していきます。

「Net Art Anthology」で展示した作品群によって、私たちはあらゆる点でこうした問題に直面しました。私たちは、アン・ハーシュとともに手作業で再構築を行わなければならない、彼女に代わって、当時のYouTubeが機能した方法に近いかたちでページを作り直しましたが、本物の再構築とはなりませんでした。

いくつかの作品では、ウェブコンテナを有するブラウザのアプローチがうまくいかない可能性がありました。なぜなら、すでに、ウェブサイト上から消えてしまっているページがあるからです。そのような場合、ページに少しずつ貼りつけたりつなぎ合わせたりする処理をしなければなりません。「FloodNet」の場合のように、シミュレーションで済ませなければならないこともあります。

Rhizomeには、幸運なことに、こうした作業を仕事とし、時間をかけることを厭わないプログラマーとキュレーターのチームがいます。しかしそれと同時に、この分野は非常に分散されていて、各機関によって非常にさまざまな考え方があるため、いま何をすべきなのかという大きな疑問が生じています。それに加え、失われたままにしておくことがよいという考えもあります。アーティストがウェブサイトやあるページがどこに行ったのかを知らないこともあるし、ネットアーティストの多くは、作品制作中に施設や機関から支援を受けているわけでもありません。完全な再構築を阻むさまざまな外的要因が存在しているのです。

私たちが進む方向と今後に関していうと、これらアーカイブ作業における大きな問題は、持続可能性と、何が拡張可能なのかということです。なぜなら、施設や機関が永遠に清掃係を務めることは不可能だからです。Webrecorderは予防手段であり、私たちはそれを、アーティストとアートコミュニティが無料でより利用しやすいツールにしようとしています。アーティストが自身の全作品をオンラインでアーカイブしたい場合には、Webrecorderに作品のアーカイブを作ることです。これにより、自動的に十分な保管が可能であれば、あとから保存作業をする必要性をいくらか取り除くことができます。

私たちは、根本的にはコミュニティに根差した機関ですので、コミュニティに対してアーカイブを作るよう推奨します。これに加え、倫理的側面やウェブをアーカイブすることに関する問題点を話し合う会議やカンファレンスを行っています。単に実践的な側面からスタートするのではなく、ニューヨーク在住のアーキビスト、図書館司書、弁護士、技術者、アーティストに対し、アーカイブする際の倫理、プライバシーの問題、アーカイブするネットワークの寿命、ソーシャルメディアのプラットフォームなどについて話し合うことを促しています。オンラインのアート作品に関して、究極的に必要なことは、保存からアーカイブへと移行するための文化的シフトなのです。

保存におけるクリエイション ——再解釈とアップデートのプロセス

赤岩やえ アーティスト/エキソニモ

1996年からエキソニモ (exonemo) という二人組のユニットで活動する赤岩やえは、90年代はネットアートと呼ばれるインターネット上で体験できる作品を発表、2000年以降は現実空間にも活動の場を広げて、インスタレーション作品の発表やイベントのオーガナイズなども行っている。

オリジナルではなくスピリットを伝える保存のあり方

今回のシンポジウムは「創造・教育・アーカイブのために」というテーマですので、作品を残すということ、そこからつながる創造についてお話ししていこうと思います。

私たちが主にインターネット上で作品を発表していた90年代は、コンピューターのOSやブラウザのバージョンアップ、ウェブサービスの仕様の変更などで、作品が

動かなくなってしまうということがよくありました。ですから、当時のエキソニモの作品は、ちょっと時間の長いパフォーマンスみたいなものだとも考えていました。一方で、活動をスタートしてから昨年で20年経って、実際に私たちの作品を含め、過去のインターネット上の作品の多くが見られなくなってきていることもわかってきました。そのため、すでにあった作品と似たような新しい作品に出合ったときに、過去の作品を参照できないという現象も起こってきています。だとすると、このような状態では、インターネット上のクリエイションは同じようなことを繰り返すばかりで、進化のスパイラルを描くことができないのではないかと考えるようになりました。

そんなことをぼんやり考え始めていたときに、伊勢神宮の式年遷宮のことを知りました。ごく簡単に説明すると、神社の社殿を定期的に建て替えて、神様を新しい社殿にお引越しさせるというものです。遷宮を行う神社はほかにもありますが、伊勢神宮の式年遷宮は最も歴史が古く、1300年以上も続いているそうです。

実際に何が行われているのかというと、隣り合った同じ広さの「^{みやどころ}宮地」といわれる敷地に、まったく同じ形の社殿を20年ごとに建て替えています[図1]。新しい社殿ができたなら古いものは壊して、そしてまた、古くなったら新しいものを建てるということを20年ごとに繰り返しているのです。調度品などもすべて新しく作り替えられて、同時にたくさんのお祭りや行事なども



催されます。神様をリフレッシュして若返らせることが大きな目的であり、それによって神と人の永遠というものを目指しているそうです。私は、「もの」そのものを残すのではなく、あえてすべて新しくアップデートすることでスピリットを残すというアイデアがとてもおもしろいと思いました。それまで持っていた保存についてのイメージが大きく変わり、何かを残すうえでオリジナルにこだわる保存ではなく、スピリットを伝えるということの可能性について、いろいろと考えをめぐらせるきっかけになりました。



【図1】 1953（昭和28）年、第59回伊勢神宮式年遷宮（上が新殿舎、下が旧殿舎） 出典：アサヒカメラ編『朝日新聞報道写真傑作集1954』（朝日新聞社、1954年）

新しい創造性を生む再解釈

私は、残すことの本質は保存ではなくて、変化し続けるアップデートにあるのではないかと考えています。なぜなら、ある時点のある作品をそのまま取っておくという意味での保存は、そもそも不可能だからです。物質が常に少しずつ変わり続けている環境の下では、何物も、じつは1分1秒たりとも同じ状態であることはできない。つまり、ある時点のある作品をそのままの状態を取っておくためには、究極的には自然環境や社会環境ごとフリーズさせなければいけない。それは不可能です。小さな変化では気づかなくても、時間が経てば経つほど、その違いが大きくなればなるほど、最初に生み出された状態とはかけ離れていってしまうものだと考えています。

例えば、美術館で見るルネサンス絵画は、宮廷に飾られていた当時のものと、修復を重ねて、展示環境も社会環境も大きく変わった現在に見るものでは、まったく違うものだともいえるのではないかな。美術館などでは、できるだけ作品をオリジナルに近い状態に保つ作品の保護を行いつつ、作品本体、またその背景にあるコンテキストを提示することで、歴史や文脈を作って、文化を深めていくという役目を果たしています。その意義はとても大きく、大事なことだと思います。ですが、私は、こういったかたちの保存ではなくて、環境に合わせて変化していくアップデートのプロセスから生まれる新しい創造や多様性が、作品や作家のスピリットを生き生きと伝えて、そして、文化を進化させるのではないかと考えているのです。

さて、メディアアートの作品の構成要素を概観してみると、その特徴は、物質だけでなくデータが加わってくるところにあります。それは、たとえ物質を作品の一部としていないようなボーナデジタルな作品であっても、人間はなんらかのインターフェース、すなわち物質を介してしかデータにアクセスできないので、いずれにせよ物質との関係を断ち切ることはできません。

そして、重要な要素が環境です。自然環境、社会環境、展示環境、コンピューター環境など、さまざまな環境のバランスの上で作品が成立しています。ソフトウェア、ハードウェアといった、コンピューター環境の変化のスピードの速さは、自然環境に例えて言うと、頻繁に大規模な地殻変動や火山の爆発などが起こっているようなものです。そのため、そうした環境の変化に適応して保存を考えるのはとても難しいことです。そこが、例えば絵画とネットアートやメディアアートの違いです。

そこで、美術館などの文化施設は、あっという間に姿を消してしまうメディアアート作品の保存の仕方を模索しています。ちなみに、美術館などでのデジタルアートの保存や修復の手段には、主に四つの方法があるそうです。

簡単に説明すると、まずストレージ、保管です。作品を、物質なら倉庫、データならハードディスクや磁気テープなどの記憶媒体にと、丸ごと保管します。

次に、エミュレーション（模倣）。新しいバージョンの環境の上に仮想の古いバージョンの環境を作って、その上でオリジナルのデータを走らせることです。例えばゲームだと、ゲームファンたちが作ったエミュレーターを使えば、新しいマシンで古いゲームがプレーできたりします。

その次に、マイグレーション（移行）です。オリジナルのデータを変換したり、書き換えたりして、新しい環境に移行することです。ですので、オリジナルのデータは新しいものに置き換わります。新しい環境に移行するという意味で、式年遷宮はマイグレーションに当たるのではないかと思います。

最後はリインタープリテーション、再解釈です。再解釈の捉え方は難しいのですが、私は、他者による再演や再現、アーティスト自身のアップデートなども含まれるのではないかと思います。実際、私たちが作品を復活させるときにいちばん多く行うのは、環境や場所、時代に合わせてチューニングし直すといった再解釈、そして、アップデートを行うことが多いからです。

美術館は主にこういった方法で作品の保存や修復を行っていますが、4番目の再解釈に関しては、作家の意図やコンセプト、見た目までを大きく変えてしまう危険性があるということで、作品の保護を目的とする現場では、ほかに打つ手がない場合の最終手段と考えられているそうです。

しかし、私が作品の作り手として作品を生かすために、そしてアップデートするとき取る方法は、むしろその再解釈です。再解釈は、最もエキサイティングな手段で、アイデアやスピリットを残して伝えていく、ひとつの挑戦的な方法だとも思います。そして、これこそ、アーティストや、作品の受け手側が、気兼ねなく自由にできるクリエイティブな保存といえるのではないのでしょうか。

エキソニモの作品で、アイデアの再解釈を行ってみた例を紹介します。

「#ArtUpdate」というシリーズの作品で、過去の名作を現代のフィルターを通して、いまの時代のメディア環境にアップデートしてみる実験です。オリジナルの作品が持つ意味やアイデアと現代のテクノロジーとのギャップや、その組み合わせの不格好さのようなものを浮き彫りにしようとしています。

まず、アルブレヒト・デューラーによる《自画像》(Self-Portrait)を「セルフィー」にアップデートした作品《Selfie-Portrait》です[図2]。オリジナルの自画像は1500年に描かれたものですが、偶然にも、胸の前にある右手がまさにスマートフォンを持つためかのような形をしているので、スマートフォンを加えてみました。スマホ時代を生きる私たちにとっては、むしろ何も持っていないほうに違和感を覚えてしまうのではないのでしょうか。



[図2] [左] アルブレヒト・デューラー《自画像》(1500年)
[右] エキソニモ《Selfie-Portrait》(「#ArtUpdate」シリーズ)
(2016年)

次に、ロバート・インディアナの有名な彫刻作品《LOVE》では、「LOVE」という文字を、人間とロボットを判別するためのキャプチャ技術のようにゆがませてみました[図3]。近年、街には監視カメラがたくさん設置され、自動監視されるようになってきました。でも、人間にとって大切なメッセージ、LOVEだけはロボットに読まれない、人間だけに伝わるメッセージとして再提示しています。

最後に、ナムジュン・パイクの作品《TV Buddha》をアップデートした《VR Buddha》です[図4]。オリジナルは、自分自身を見つめ直すという禅の思想を1970年代、80年代の新しいテクノロジーと融合させています。そこで、現在のVRというテクノロジーを融合させました。その結果、仏像の目の前にあったカメラやテレビが姿を消し、仏像が空を見ているような状態からVRのむなしさがにじみ出てきました。

じつは、《TV Buddha》は、展示の場所や状況に合わせて作り替える傾向があって、かなりのバージョン違いを作っています。それぞれに違う仏像や機材を使い、テレビが土に埋まっていたり、仏像が土に埋まっていたり、テレビに直接加工をしていたりと、だいたい形を変えています。しかし、そこから共通点が見えてきます。同じ作品のバージョン違いを見ていくことで、その作品の肝となる部分は何か、また作家が大切にしているところはどこかということが浮かび上がってくると思います。

エキソニモでも、過去の発表作品を再び展示するとき、環境に合わせて作り替えることをよくします。その場合、少しの手直しでバージョンアップすることもあれば、別のプログラムで新しく作り直すこともあります。これは、自分自身で昔の作品を解釈し直して、絶対に変えられないという部分を引き継ぎながら、別の環境に合わせてチューニングし直す作業といえます。

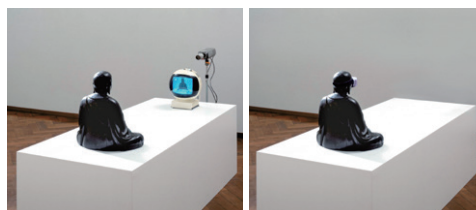
作品の再制作においても、実際の作品が目前にない場合もあるので、過去の資料や記憶から作り直しをすることもあります。つまり、再解釈、再制作において重要になってくるのは、道しるべとなる資料、またその背景にあるコンテキストなのだと思います。美術館などの作品保存では、作品と同様にドキュメンテーションも不可欠とされますが、再解釈においてもとても重要なのです。

オープンプラットフォーム化したイベントの多様性

「インターネットアーカイブ」という有名なネット上のアーカイブサービスのアーキビスト、ジェイソン・スコットさんが、ゲームの保存についておもしろいことを言っていました。かいつまんで言うと、「ゲームの保存には、単にデータや物理メディアを保存するだけでなく、プレーした体験、ゲームをめぐるさまざまな知恵や出来事が必要だ。それは例えば、作品をめぐる記



[図3] [左] ロバート・インディアナ《LOVE》(1970年)
[右] エキソニモ《CAPTCHA-ed LOVE》(「#ArtUpdate」シリーズ) (2016年)



[図4] [左] ナムジュン・パイク《TV Buddha》(1974年)
[右] エキソニモ《VR Buddha》(「#ArtUpdate」シリーズ) (2016年)

憶や状況であって、ゲームの歴史を記録するにあたっては、これこそが肝心なのだ。テーブルに二つのサイコロがあったとして、そのサイコロをめぐって、かつていくつもの信じられない出来事があったかもしれない。だが、残しておいたものが二つのサイコロだけなら、そのような素晴らしい物語の数々も永久に失われたことになる」と。

つまり、作品体験というのは資料によってしか残せず、そこから読み解くコンテキストによって作品のアイデアや物語が立ち上がってくるということだと思います。

続いて紹介するエキソニモの《Natural Process》は、ある「もの」にまつわる状況やストーリー、また、その変化のプロセスそのものを作品としています[図5]。もしも将来、この作品の「もの」だけが残ってしまった場合には、先ほどの話のサイコロのように、読み解けない作品になってしまう類いのものです。

まず、その中心となる「もの」はグーグルのトップページです。作品制作を始めたのが2003年で、森美術館で最初に発表した2004年はグーグルが株式上場した年でした。グーグルの検索エンジンは自分たちのインターネットライフには欠かせないサービスであり、もはやそのページは見慣れた風景のようなものでした。それは、ブラウザというウィンドーからいつも見ているインターネットの風景のようなものです。

そこでまず、そのグーグルのトップページを、いまの時代の「風景画」として絵画に起こし、その絵画を展覧会場でウェブ中継し、デジタルに再変換してインターネットに返すということを行いました。すると、例えば森美術館のときは、会場で自分も中継されていると知った鑑賞者が携帯電話を使ってインターネット経由で自撮りをしてみたり、その構造自体をハックして、壊れた画像のアイコンを持ち込んでカメラの前でパフォーマンスを始めたというようなことが起こりました。

また、ウェブ中継を見たグーグルのアメリカ本社から展示中に正式な展示許可を得て、展覧会后、絵画はグーグル社に買い取られました。2012年に、ICC (NTT インターコミュニケーション・センター) で絵画の展示をしようとグーグル社に絵画の貸し出しを依頼したところ、描かれているブラウザがグーグル開発のChromeではないという理由で断られてしまい、その結果、「403 Forbidden」というエラー作品として展示するような展開にもなりました。それで、その翌年の展覧会では、絵画のレプリカを制作して展示することになりました。ほかにも、2006年に、グーグルのペインティングは自分もやっていたというフランス人アーティストから訴えられかけたうえ、そのアーティストが宣言したウェブペインティングの歴史というものに取り込まれてしまったとか、テレビ、雑誌などに取り上げられたとかいう展開もありました。

このように、たった一つのウェブページを起点に、さまざまな状況やストーリーを生み出したのが《Natural Process》という作品であり、これに限らず、作品が生み出すストーリーというのは、アイデアやコンテキストを読み解いて、次の創造を生むための大切な資料になるのではないかと思います[図6]。

最後にもう一つ、インターネットから現実空間へ環境を移したことで、新しい解釈や創造が



[図5] エキソニモ《Natural Process》(2004年～)。「六本木クロッシング:日本美術の新しい展望2004」展(2004年、森美術館)の展示風景 撮影:木奥恵三

生まれた例を紹介したいと思います。2012年に新しく作った、IDPW（アイパス）というグループで始めた「インターネットヤミ市」というイベントです。

このイベントは、インターネット的な何かを現実空間で売り買いうるというフリーマーケット形式で、インターネットとは何かということ、インターネットから

フィジカルな空間に引き戻して考えてみようという試みです。誰でも参加できるため、いろいろな立場から、それぞれに解釈を行って、それを現実空間に展開しています。

いくつか例を紹介します。例えば、実際にネット上で行われている行為を現実空間でやってみたタイプでは、本物のスパムを郵送で送りつけるサービス「スパムメール」、ウェブブラウザにフィジカルなコンテンツを載せるためにブラウザのフレームがプリントされた「ブラウザ皿」。また、ネット上のサービスを現実空間でやってみた「Free Safari Tours!」、YouTubeを模した「YouCube」というパフォーマンスもありました【図7,8】。あとは、自分自身がインターネットのサービスやインターネットそのものになってパフォーマンスしているような「Amazon Boy」や「インターネットおじさん」など、じつにさまざまです。

これまでに「インターネットヤミ市」は、最初の日本の2回を含めて世界の17都市で開催されています。その過程で、アイデアのさまざまな解釈によって多様性が生まれるとともに、イベントそのものも多様化しています。それを可能にしたポイントは、イベント自体をオープンプラットフォーム化することで文化圏をまたいだということが挙げられると思います。「自分の街でもやりたい」という声がちらほらあったので、誰でも自由にオーガナイズできるようにイベントをオープンプラットフォーム化したところ、いろいろな都市で、さまざまな解釈による「インターネットヤミ市」が生まれてきています。この場合、アイデアの自由な解釈を許容して、文化をまたいで広がっていくことで、スピリットが伝わって、豊かさを増してきたのではないかと感じています。

さて、今日は、自分自身の活動を中心に、作品を「残す」ことについて考えてみたわけですが、



【図6】 エクソニモ《Natural Process》が展開したプロセス



【図7】 アムステルダムでのDe Brakke Grondで開催されたインターネットヤミ市より「Free Safari Tours!」の様子 Photo: Sebastiaan ter Burg / CC BY 2.0



【図8】 アムステルダムでのDe Brakke Grondで開催されたインターネットヤミ市より「YouCube」の様子 Photo: Sebastiaan ter Burg / CC BY 2.0

やっぱり私にとって大切なのはスピリットを伝えるということであって、そのために重要なのは、何かをそのままフィックスするという考え方ではなくて、環境に合わせて、形を変えながらフローさせていくことだと思っています。

そもそも作品は固定することも保存することもできない。だったら、自由に解釈して、次に伝えていくこと、そうやってつないでいくことが残すことであって、そのアップデートのプロセスこそ、創造といえるのではないのでしょうか。



質疑応答

——ここからは、登壇者全員の出席で質疑応答を始めます。

質問者1 私は、ポーランドのアートセンターで活動している者です。コレクションやアーカイブに関わっているのですが、メディアアートは、ほかの芸術分野と異なり、メディアを用いることによっていろいろな要素を組み合わせる潜在力を持っています。そのため、アーカイブに関しても、それを作品化したり、アーティストの実践へと結びつけ、多層的に使いこなしたりする可能性があると考えています。タイムベースト・メディアの特性を踏まえれば、「もの」そのものを保存するだけではなく、時間とともに変遷する表現や、経過していく時間をもたらすコンテキストなども提示できるように思います。一方で、メディアアートのコンテキストをそのまま保持すること、そのコンセプトを次世代に移行させることについて難しさを感じています。アーカイブを保持するための環境と、継承していくための教育について、私たちは、どのように行動できるのでしょうか。

赤岩やえ アーカイビングによってコンテキストや周辺のストーリーなどを残していくのはすごく大事なことで、それが次の創造を生むと思うんです。先ほど説明した「インターネットヤミ市」が大きく広がったのは、プラットフォームをオープン化したからです。保持していくのも大事だと思うのですが、どのようにオープン化するかが重要だと思います。国ごとの法律とも絡んでくる問題でしょうけれども。

ちなみに、アメリカはすごくオープンになっていて、例えばメトロポリタン美術館が最近、デジタルアーカイブをパブリックドメインで大量に公開しました。今後は、そこからの二次使用の可能性を探っていくことも大事なのかなと、私個人としては思っています。

アリア・ディーン Rhizomeではリサーチやキュレーションをしています。Webrecorderのプラットフォームを使っています。そこで、例えば作品における一次的、二次的なドキュメント

も公開しています。これは、物理的な作品そのものだけでなく、批評なども合わせてコンテクスト化することに関して大きく寄与していると思います。

質問者2 赤岩さんに質問です。保存の方法としての再解釈ということで、アイデア、スピリットを残して、表現を変えて伝えていくということを言いましたが、再解釈というのは人によっていろいろあるので、拡散していってしまうと保存にならないのではないかという気がしたのですが、いかがでしょうか。

もうひとつ、デューラーの自画像を扱った作品は、パロディとは違うのでしょうか。

赤岩 私にとっては、人によって変わっていく多様性がおもしろさなんです。保護する重要性もちろんありますが、ものを残していくということはスピリットが少しずつ欠けていくような気がしていて、多様化していようが、作った人のスピリットが伝わっていくという意味では、再解釈もそのまま保存するのと同じくらいに大事なことではないかと考えています。

「#ArtUpdate」シリーズは、「この時代のこれが、いまあったら？」という思考実験なので、パロディでもあります。保存ではないですけども、その時代と現代をつなげてみて、作品をリフレッシュさせるという実験です。

質問者3 ある作品のドキュメントやコンテクストが残っていなかった場合、逆に歴史的な創造力がかき立てられたり、さまざまな解釈がされたりということが起こる気もします。資料やコンテクストを残していくことは、本当に必要あるのでしょうか。

赤岩 そういったことは、私も思います。例えば、石像彫刻のモアイについて、誰もよくわからない。そのおもしろさはあると思います。でも、コンテクストがあればアイデアが読み解きやすい。すると、再解釈して次につなげやすいというおもしろさがあります。アイデアをつないでいったりスピリットをつないでいったりする、そういうおもしろさです。

モアイにロマンがあるとは思いますが、アイデアやスピリットを残していくには、やっぱりコンテクスト、資料が重要だと思います。

質問者4 アートや教育に関わる活動をしていて、国ごとに違った難しさや特徴があれば教えてください。

ジュリア・サリセティアッティ インドネシアでは、アートがあまり重要視されておらず、ただの趣味とかレジャーに属するものだと思われているのが現実です。人々に生きることとアートは強い関係性があると認識してもらうことに、難しさを感じています。

菅沼聖 日本も、アートがレジャーとしてしか需要がないような状況があります。でも、欧米の美術館のなかには、都市政策のなかに戦略的に美術館を位置づけている事例もあります。例えば、格差の問題とか移民の問題のような社会的な諸問題に対して、美術館が社会包摂機能を担うといったものです。

私はそれを課題解決型文化施設と呼んでいます。YCAMの場合、その課題解決型とは少し違うラボ駆動型といいますか、すでにある課題を解決するのではなく、新しい価値の提案や課題の発見ができるような、新たな文化施設像の可能性を模索しています。

ジョス・オゼンデ フランスにおいて、美術館やアートセンターは、学術的な研究を基礎とした美術の紹介がメインではありますが、子供たちの創造力を、五感を通じて育むような場所という認識があります。というのも、社会的に深刻な問題に対して直接的に子供たちを対峙させることには抵抗もあります。アートは、創造性を育み、新しい環境への理解を促すための原動力になる。子供たちとアートというのは、特別に重要な関係だと考えられています。

Tengal フィリピンもインドネシアの状況と似ていて、いわゆるファインアートはエリートの娯楽として存在はしているけれども、そこには大衆との分断があるというのが問題なんです。そして、アートとサイエンスの間で、お互いに価値を認識できないという分断もあります。ですから、その二つを考え合わせて何ができるかという機運を作っていきたいと思っています。若い人たち、子供たちに対して、メディアアートといったアプローチしやすい手段を通じて科学や数学に興味を持ってもらおうとしています。簡単ではないです。

——それでは、登壇者同士でお聞きしたいことはございますか。

菅沼 前半の登壇者のみなさんはなにかしらのコミュニティを持っていますが、それぞれのコミュニティの大きさによるメリット、目指していることについて知りたいです。

YCAMは、もともと図書館の利用者がすごく多い施設です。その人たちにアートや教育プログラムを提供することで、スモールサークル化を避けているというか、コミュニティの固定化を防げていると思っています。

サリセティアッティ 私たちのコミュニティスペースは、運営を始めて今年で18年目になりました。ジャカルタでは、普通の商業的なスペースばかりが増えていて、例えば、何かを考えたい人たちのための場が少なくなってきた。だから、一緒に集まって、コラボレーションをしたり、意見交換をしたりできる場が必要だったのです。それがコミュニティにつながっています。人々が集まって知識を共有し、その知識が蓄積されていくことも重要です。また、同じ場を必要とする人がアクセスできるためには、拠点となるスペースを続けることが大切なのではないかと思います。

Tengal 小さなコミュニティはコントロールしやすい一方で、成長しにくいというリスクがあります。しかし、より大きなコミュニティを運営するというのは、それなりにプレッシャーがかかります。そのような問題は、常に消えません。

私たちの場合、コミュニティあるいはコレクティブを作ったのは、厳しい環境のなかでも生き抜くことを心に決めたアーティストたちがいることを知っていたからです。フィリピンには、作品を実際に売買するギャラリーはもちろん、作品を展示する場所さえなかったし、アーティ

ストという存在に目を向ける人もいませんでした。そのため、私たちは同じような関心を持つ人々を探すことを始めました。メーリングリストからスタートし、一緒に協力していくことを尋ねていったのです。

スペースを作るプレッシャーはなかったけれども、私たちにとって最も重要だったのは、既存の社会制度のなかで生き抜く方法として、活動を起こすための場所を借り、それを最大限に活用することでした。だから、私たちは、WSKの活動を始めたのです。つまり、いまの私たちには作り手のためのスペースでもありラボでもあるような場がいくつかありますが、それは物理的な空間である必要はないかもしれない。借用することは、大きな責任を負うことにもなるでしょう。それでも、最近、5年前に閉じたレジデンス用のスペース、Terminal Gardenを新たに再開することを検討しています。

一方で、物理的な空間を維持するのがいいか、運用しやすいインターネット上の場がいいかといったことをいまだに考えています。しかし、それが明らかになる唯一の方法は、もういちど始めてみるかなんかだと思います。

オゼンデ 私自身はコミュニティを持っていないので回答がしづらいのですが、私たちの組織はかなり大きな組織で、コミュニティプロジェクトとは違うと思います。ただ、組織的には、運営者のほうでリスクをとって、私たちに場を与えてくれました。また、その資金的なリスクも引き受けてくれているので、将来の大人、つまり子供たちにさまざまなプログラムを提供できました。

もちろんLa Gaité Lyriqueを中心としたオープンソース・コミュニティもあって、アーティストや私たちは、小さな集まりとして、国際的にも子供向けのプログラムをいろいろなやり方で考えています。ただ、私たちは、その施設と市民を取り持つようなコミュニティまでは運営していません。

サリセティアッティ 自分たちの場を持つことのよさについて、少し補足します。自分たちで意思決定ができて、何を作りたいかを自分たちで決められます。そして、自分たちのオーディエンスは誰かということが自分たちで決められ、それをコミュニティで共有できるからこそ、本流の物語とはなにか違う物語を届けることができるのです。つまり、個別的なメッセージを、個別のコミュニティに届けることができるという強みがあると思います。ただし、それを維持するためには、常に自律的でなければなりません。それは決して簡単なことではないのです。

——今日のシンポジウムは以上です。みなさま、ありがとうございました。

[レポート]

関連プログラム

第2回メディアアート国際シンポジウム「“アート&テクノロジー”—創造・教育・アーカイブのために—」の内容を実践的に体験し、各分野における同時代の動向を広く紹介する機会として、教育普及ワークショップとトークシリーズを開催した。

教育普及ワークショップでは、日本のメディアアートを牽引する山口情報芸術センター [YCAM] のほか、フィリピンのフェスティバル「WSK: Festival of the Recently Possible」、さらに第1回メディアアート国際シンポジウムで紹介したインドネシア、ジョグジャカルタを拠点とする「Lifepatch – citizen initiative in art, science and technology」(ライフパッチ アート、科学、テクノロジーの領域で活動する市民団体) による、計四つのプログラムを実施。「社会」「身体」「メディアテクノロジー」をテーマに、メディア社会における創造性を学ぶワークショップでは、それぞれのセンターやコレクティブの専門性と地域性を踏まえ、テクノロジーを応用・理解するための方法が紹介された。

また、「音楽」「メディアアート」「サイエンス」をキーワードにしたトークシリーズ「“アート&テクノロジー”の射程～アジアにおける音楽文化からメディアアート、宇宙観まで～」では、多彩なゲストを招聘し、同時代の文化動向を幅広いトピックから紹介することで、世代や分野を超えて大きな関心が寄せられた。

教育普及ワークショップ

会場：渋谷区文化総合センター大和田

ワークショップ#1

「Eye2Eye」

2018年2月10日(土) 10:30～12:30、14:00～16:00

メディアテクノロジーを用いた新しい表現を探求する、山口情報芸術センター [YCAM] が開発したオリジナルワークショップ「Eye2Eye」。これは、視線によってデバイス进行操作する視線入力技術を応用した開発環境、EyeWriterを用い、「視線」や「見ること」が持つ情報やコミュニケーションとしての可能性を体験的に学ぶものである。日常生活であまり意識することのない自分自身の視線。ワークショップでは、EyeWriterを操作して視線を画面上に可視化したうえで、視線と人間心理との相関関係や、機械の制御の難しさを考えるいくつかのゲームを行いながら、視線やものの見方がどのように機能しているのか、隣の人がいま何を見ているのかを共有していく。「視線」にはどのような情報が含まれているのか、目を動かし、視線だけで自分の意思は伝わるのか、といった実験を通して、私たちの日常における「視線」や「見ること」そのものを再認識する機会となった。

講師：菅沼聖（山口情報芸術センター [YCAM] エducator）[日本]、山岡大地（山口情報芸術センター [YCAM] エducator）[日本]



ワークショップ#2

「コトバ身体」

2018年2月12日（月・振休）10:30～12:30、14:00～16:00

「Eye2Eye」と同じく山口情報芸術センター [YCAM] で開発された「コトバ身体」^{しんたい}は、日常生活であまり意識しない「言葉」と「身体」の関係について発見するワークショップである。参加者はまず言葉を使って、目に見えているものを付箋に書き出し、書き出された言葉同士を組み合わせることで新しい言葉を作る。その言葉を元に体を動かし、また体の動きから言葉を考えていくプロセスを繰り返し、それらを保存、データベースへと登録する。次に、モーションキャプチャによってデータ化された体の動きと言葉を登録したデータベースを参照し、言葉の組み合わせから新たな動きを創作。最後には、言葉とデータを介して生まれた“新たな身体”をグループで練習し、実演発表した。新しい振付・ダンスを作り出す楽しさだけでなく、言葉と体の動きを連関させることで生まれる、解釈のずれや共通点、奇妙さやおもしろさ、体の動きの背景に隠れた意味などを発見した。

講師：菅沼聖（山口情報芸術センター [YCAM] エducator）[日本]、山岡大地（山口情報芸術センター [YCAM] エducator）[日本]



ワークショップ#3

「“元気グループ”——身近なものからレコードプレイヤーを作ろう！」

2018年2月17日（土）10:30～12:30、14:00～16:00

シンポジウムでも紹介されたフィリピン初となるデジタルクリエイティブを紹介する国際フェスティバル「WSK: Festival of the Recently Possible」から講師を招き、身近なものを用いてレコードを再生することで、「音」の原理と録音・再生の仕組みを学ぶワークショップを実施した。トーマス・エジソンによる蓄音機の完成から今日まで、音を記録し再生するさまざまなテクノロジーが誕生し、現在ではスマートフォンをはじめとしたデジタル機器で音楽を楽しむ機会も増えている。ワークショップでは、音に関わる原理とテクノロジーについてのレクチャーのあと、厚紙、箸、竹串、針、紙コップなどの身近なものを使って、グ

ループでレコードの再生を試みた。参加者は、レコードを人力で再生する体験を通じ、音の仕組みと性質、再生技術の原理とともに、デジタル化に伴い不可視になりつつある現在のテクノロジーの状況への理解を深めていった。

講師：フランチェスカ・カサウェイ (Fanchesca Casauay | 「WSK: Festival of the Recently Possible」共同ディレクター) [フィリピン]



ワークショップ#4

「“グリッチテープ”——音と映像を作り出すシンセサイザーを作ろう！」

2018年2月18日(日) 13:00~16:00

アート、科学、テクノロジーの領域で活動するコレクティブ、Lifepatchのメンバーが講師となり、モニターとオリジナルのデバイスを用いて、音と映像が連動するシンセサイザーを作るワークショップを実施した。モニターを一つの楽器へと生まれ変わらせる開発環境と小型デバイスは、オープンソースとして公開されており、誰もが制作・改変可能なものである。こうしたDIYに基づく製作を実際に体験するため、参加者は、はんだ付け、小型コンピューターの組み立て、プログラミングを含む電子工作の基本から応用までを実践。制作した装置をモニターにつなげ、音楽の信号が「光の三原色」である赤・緑・青に可視化される様子と、音楽に合わせて装置を操作し、さまざまな色を生み出すことに挑戦した。DIYによるものづくりの楽しさやハードウェアハッキングの手法を知ることに加え、テクノロジーの可能性やメディアアートの創造性を考える機会となった。

講師：アンドレアス・シアギャン (Andreas Siagian | アーティスト、エンジニア/Lifepatch) [インドネシア]、ヌル・アクバル・アロファトゥラ (Nur Akbar Arofatullah | 研究者/Lifepatch) [インドネシア/日本]



トークシリーズ

「“アート&テクノロジー”の射程 ～アジアにおける音楽文化からメディアアート、宇宙観まで～」

会場：Red Bull Studios Tokyo

トークイベント #1

「The Real of Liquid Asia ～いま、アジアの音楽シーンはどこにあるのか～」

2018年2月11日（日）17:00～19:00

インターネットの普及によって広がりを見せる、アジアにおける同時代の表現動向を考察するトークイベント。デジタル化に伴う制作環境に加え、デバイスの多様化やストリーミング配信サービスの拡大によって音楽の視聴環境が変容する現在、国や地域を越境した文化の相互的な影響が生まれつつある。トークイベントでは、インターネットによる作品の創作、流通の変化を急速に反映している音楽分野に焦点を当て、アジア域内で生まれつつある表現動向と、世界的に広がるネットワークの状況を一望した。画一化するテクノロジーと、拡大するインターネット上の共有プラットフォームのなかで、アーティストや楽曲における多様な独自性はどこから見出されるのか、そして創作活動を通じて地域性をどのように創出するのか。イベントでは、ネットワークがインフラとなった現在だからこそ必要となる、個性や地域性、それぞれのコミュニティへの視点が共有された。それぞれ東京、ジャカルタ、マニラ、台湾を拠点にしながら、異なるバックグラウンドや手法でグローバルな活動をみせるミュージシャンやレーベル主宰者をゲストに、インターネット時代における個人の所在とネットワークによる協働の可能性が議論された。

ゲスト：tomad（オーガナイザー、DJ/Maltine Records主宰）[日本]、KimoKal（ミュージシャン）[インドネシア]、similarobjects（サウンドアーティスト、DJ/Buwan Buwan Collective主宰）[フィリピン]、Meuko! Meuko!（音楽プロデューサー、歌手、DJ）[台湾]

モデレーター：Jun Yokoyama（フォトグラファー、エディター）[日本]



トークイベント #2

「日本と欧州から見るメディアアートシーン」

2018年2月14日（水）19:00～21:00

メディアアートをはじめとしたデジタル技術を用いた多様な表現が、美術、パフォーマンスアート、エンターテインメントなど、あらゆる領域に浸透している欧州の文化状況を多角的に紹介するため、ポーラン

ドの二つの文化施設のプレゼンテーションを実施した。日本のアーティストの作品展示や新作の制作プロジェクトなども積極的に行うWRO Art Centerのキュレーターからは、オルタナティブな組織を始まりとし、ヴロツワフの公立文化施設へと成長した変遷が語られた。このほか、世界各地のフェスティバルとの関わりをネットワークとして、欧州からアジアまでの幅広い作品やアーティストを調査する状況が紹介された。また、同センターでも作品を発表しているパフォーマンスグループ、GRINDER-MANのタグチヒトシ氏からは、欧州を出発点に日本へと活動の場が広がっていく実状が語られた。「アート&テクノロジー」の表現動向にある美術や技術産業の市場やその価値は欧米を中心に発展したもののだが、メディアアートが地域文化のひとつとして存在感を示しつつあるポーランド、ヴロツワフの状況からは、テクノロジーを活用した表現がさまざまな都市において独自の文化を形成していく可能性が示された。

ゲスト：オルガ・ドライガス (Olga Drygas | NOWY TEATR国際プロジェクトプロデューサー) [ポーランド]、アグニシュカ・クビツカ = ジェドシエツカ (Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka | WRO Art Centerキュレーター、プロジェクトマネージャー) [ポーランド]、タグチヒトシ (GRINDER-MAN主宰) [日本]

トークイベント #3

「新たな宇宙観をめぐって～マルチバース宇宙論と作品《datum》から～」

2018年2月17日 (土) 19:00～21:00

「アート&テクノロジー」の表現が、「アート&サイエンス」へと広がりを見せる現在の動向を紹介するため、「宇宙観」をテーマにアーティスト、研究者、キュレーターをゲストに迎えたトークを開催した。色と空間と時間を等価に扱った新たな「映像表現」といえるインスタレーション作品《datum》(2017年)のアーティスト、平川紀道氏からは、映像データのピクセルを6次元ユークリッド空間上の点として捉える制作プロセスが語られた。絵画や彫刻作品にある平面や立体といった4次元の表現から離れ、高次元空間における「美」を探求する本作は、一般相対性理論を超えた、より複雑な時空を想起させる。一般的には捉えがたい高次元空間を科学的に理解し、読み解くために、本イベントでは理論物理学を専門とする野村泰紀氏によるマルチバース理論の説明も行われた。さらに、「宇宙と芸術展」(2016～17年、森美術館)のキュレーションを担当した椿玲子氏を交え、古来より人間が表現し、物語として描いてきた宇宙に対し、現在のテクノロジーを用いてアプローチする表現の可能性と、そこから生まれる新たな宇宙観のありようが議論された。

ゲスト：平川紀道 (アーティスト) [日本]、野村泰紀 (カリフォルニア大学バークレー校教授 / Kavli IPMU 主任研究者) [アメリカ/日本]、椿玲子 (森美術館キュレーター) [日本]



〈シンポジウム主催者について〉

国際交流基金アジアセンター

独立行政法人国際交流基金（ジャパンファウンデーション）は、全世界を対象に総合的に国際文化交流事業を実施する日本で唯一の専門機関です。アジアセンターは2014年4月に設置され、ASEAN諸国を中心としたアジアの人々との双方向の交流事業を実施・支援しています。日本語教育、芸術・文化、スポーツ、市民交流、知的交流など、さまざまな分野での交流や協働を通して、アジアにともに生きる隣人としての共感や共生の意識を育むことを目指しています。

<http://jfac.jp>



アーツカウンシル東京

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

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



第2回メディアアート国際シンポジウム
“アート&テクノロジー”
—創造・教育・アーカイブのために—
報告書 [PDF版]

2018年12月17日 発行

発行

独立行政法人国際交流基金アジアセンター
東京都新宿区四谷4-16-3
Email: acinfo@jpf.go.jp

アーツカウンシル東京 (公益財団法人東京都歴史文化財団)
東京都千代田区九段北4-1-28 九段ファーストプレイス8階
Email: info@artscouncil-tokyo.jp

編集担当

廣田ふみ (国際交流基金アジアセンター)
千葉薫 (アーツカウンシル東京)

編集・執筆協力

阿部謙一

翻訳

株式会社リンクトランス・サイマル (05~11、18~29、31~37頁)

翻訳協力

泉水万紀 (05~11頁)

撮影

富田了平

デザイン

松川祐子

表紙イメージ

林琢磨 (Hayashi Takuma Design Office)