

The 4th International Symposium for Media Art

# Open Media Culture: Collaborations, Networks, Exchange

第4回メディアアート国際シンポジウム

メディア文化のオープンネス——協働、ネットワーキング、文化交流に向けて 報告書 [PDF版]

ボブ・エドリアン (「Instrumenta」キュレーター、ライター)

キム・ソンヒ (舞台芸術キュレーター)

梅田宏明 (振付家、ダンサー、ビジュアルアーティスト)

廣田ふみ (国際交流基金アジアセンター)

藤原ちから (批評家、アーティスト / orangcosong)

メー / アーダードン・インカワニット (ウエストミンスター大学教授)

岩淵功一 (モナシュ大学教授)

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

## はじめに——報告書の発行にあたって

国際交流基金アジアセンターとNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] は、第4回メディアアート国際シンポジウム「メディア文化のオープンネス——協働、ネットワーキング、文化交流に向けて」を2020年2月に開催しました。\*

「メディアアート国際シンポジウム」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するシンポジウムであり、これまで3回にわたり開催してきました。第1回から第3回は国際交流基金アジアセンターとアーツカウンシル東京が共催し、メディアアートやデジタルクリエイティブの分野における歴史的変遷や国際的な動向、さらにはデジタルテクノロジーを駆使した新しい文化形成のプロセスなどを幅広く紹介してきました。第4回となる今回は、日本におけるアート&テクノロジーの表現活動の拠点であるNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] と国際交流基金アジアセンターが共催した展覧会「開かれた可能性——ノンリニアな未来の想像と創造」(2020年1月11日~2月28日)の関連イベントとして企画したものです。

本シンポジウムは、アジアにおける当該分野の新たな動向に注目するとともに、アート&テクノロジーを人々がオープンにつながるためのひとつの方法として捉え直し、次世代における芸術文化の開かれた可能性を広く議論することを目的に実施しました。当日は、国を越えて活動を展開する気鋭のキュレーターやアーティスト、活性化する「コラボレーション」「協働」といった言葉で表現される取り組みを実践する方々にご登壇いただき、芸術文化を通じた交流活動やグローバル化に伴い進化してゆくモビリティとネットワーキングについてご報告いただきました。さらに、各登壇者の経験に基づく示唆に富んだディスカッションが展開されたことにより、国際的なネットワークとプラットフォームの現在のあり方において、「オープンネス=開かれていること」が、アジアの文化にどのような影響を与えていくか、その可能性を追求する場となりました。また、シンポジウムの様子はストーリーミング配信により、国内外の幅広い視聴者と共有することができました。

最後になりましたが、本シンポジウムの開催にあたり、ご登壇いただいた皆様をはじめ、多くの方々からのお力添えを賜り、ライブ配信というかたちで無事に実施できましたことに深く感謝申し上げます。

\* 新型コロナウイルス感染症の流行拡大を受け、ICCのYouTubeチャンネルからのライブ配信により実施しました。

2021年1月

国際交流基金アジアセンター

NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] (東日本電信電話株式会社)

第4回メディアアート国際シンポジウム

## メディア文化のオープンネス

——協働、ネットワーキング、文化交流に向けて

The 4th International Symposium for Media Art

Open Media Culture: Collaborations, Networks, Exchange

### “アート&テクノロジー”がひらく、芸術文化の開かれた可能性

アジアにおける“アート&テクノロジー”の動向には、最新のテクノロジーと融合した表現を用いてグローバルな要請に技術的・芸術的に呼応していく方向性と、各国・各地域における歴史や文化にテクノロジーを取り入れることで新たな創造活動を導く方向性の、二つの方向性を見ることができます。近年、各国では、商業的な、あるいはさまざまな祝祭で求められるようなスペクタクルな表現が多く見られる一方で、オルタナティブなシーンや既存の美術制度に依らない新たなプラットフォームの整備も進んでいます。

本シンポジウムでは、テクノロジーを用いた表現活動や、国を越えて活性化しているコラボレーションや協働プロジェクトの最新の取り組みを紹介することを通じ、グローバル化とネットワーク社会における芸術文化のあり方と、現在抱えている課題、そしてこれからの可能性をあらためて考えました。本シンポジウムを通じ、“アート&テクノロジー”を人々がオープンにつながるためのひとつの方法として捉え直し、次世代における芸術文化の開かれた可能性を広く議論することを目指しました。

日 時 : 2020年2月22日(土) 12:30~17:30

会 場 : NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] YouTube チャンネル

日英同時通訳つき

主 催 : 国際交流基金アジアセンター

NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] (東日本電信電話株式会社)

---

目次

はじめに——報告書の発行にあたって ..... 01

[第1部]

**メディア／アートがひらく環境と表現**

インドネシアにおけるメディアアート・フェスティバルの盛衰 ..... 05

ポプ・エドリアン

テクノロジーを再考すること——批判的介入としてのアート ..... 11

キム・ソンヒ

ビジュアルアートとしてのダンス作品 ..... 16

梅田宏明

[第2部]

**協働とネットワークの先へ**

アジアのメディア文化を開く ..... 22

廣田ふみ

アジア間の連携が生んだパフォーマンスアーツ ..... 29

藤原ちから

[第3部]

**方法としてのトランスアジアとは**

小規模なコラボレーションとネットワークを通じたキュレーションの実験的实践 ..... 37

メー／アーダードン・インカワニット

トランスアジアとメディアアーツ——方法としてのコラボレーション ..... 44

岩淵功一

[最終部]

**テクノロジーと文化の関係を再考する**

モデレーターと発表者によるディスカッション ..... 51

シンポジウム主催者について ..... 56

肩書きは発表当時のものであり、プロフィールは刊行にあたって一部変更した。

[第1部]

# メディア／アートがひらく環境と表現

Environments and Expression Made Possible by Media/Art

メディアの展開、テクノロジーの進化を踏まえ、表現環境を整えるべく活動するキュレーターと、新しい実践を重ねてきたダンサーによる報告。

The 4th International Symposium for Media Art

Open Media

Culture:

モデレーター

畠中実 Minoru Hatanaka

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

発表者

ボブ・エドリアン Bob Edrian

「Instrumenta」キュレーター、ライター [インドネシア]

キム・ソンヒ Kim Seong-hee

舞台芸術キュレーター [韓国]

梅田宏明 Hiroaki Umeda

振付家、ダンサー、ビジュアルアーティスト [日本]

Collaborations, Networks, Exchange

# インドネシアにおける メディアアート・フェスティバルの盛衰

ボブ・エドリアン 「Instrumenta」キュレーター、ライター

ボブ・エドリアンは、2018年から19年にかけて、政府が出資する国際メディアアーツ・フェスティバル「Instrumenta」のキュレーターを務めた。この経験を踏まえて、インドネシアにおけるメディアアート・イベントの興隆と、見かけ上の衰退について語った。インドネシアの美術界がこれまでどのように発展してきたのか、そしてその当面の課題がInstrumentaの事例をもとに明かされた。



ボブ・エドリアン

## # 発展するメディアアーツ・フェスティバル

「Instrumenta」は、ジャカルタのインドネシア国立美術館が2018年から毎年開催している国際メディアアーツ・フェスティバルです〔図1, 2〕。インドネシア共和国教育文化省が企画・出資する芸術祭で、メディアアーティストの作品発表や作家同士の出会い、交流、情報交換の支援と促進を目的としています。そして、最新のメディアアートの動向をインドネシア国内外の人々に広く知ってもらうための鑑賞の機会を提供しています。

とりわけインドネシアの一般観衆に馴染み深いテーマの下、メディアアート作品を紹介することがこの展覧会の特徴です。「メディアアート」ではなく「メディアアーツ (media arts)」フェスティバルとするのは、歴史的に「アート (art)」という言葉につきまとうイメージ、いわゆる美術業界の閉鎖的なアプローチや人脈、見識の枠組みから距離を置くという意味もあります。芸術監督のアグン・フジャトニカジェノン は前回のキュレーターリアルテキストで、「Instrumentaは、メディアアートの実践、簡単にいうと『メディアテクノロジー』を用いたアートと、現代文化のダイナミクスとの関係性や重なる部分を毎回、マッピングしようという試みです」と述べました。

インドネシア共和国教育文化省には、芸術局を管轄する文



〔図1〕「Instrumenta 2018: サンドボックス」 Courtesy of the Ministry of Education and Culture, Republic of Indonesia



〔図2〕「Instrumenta 2: 機械／魔術」 Courtesy of the Ministry of Education and Culture, Republic of Indonesia

---

化総局があります。この芸術局の管轄下にあるのが、メディアアート事業部です。例えば「ペカン・セニ・メディア」(Pekan Seni Media /メディアアート・ウィーク)のような国内での展覧会や、Instrumentaをはじめとする国際的な展覧会といったメディアアートの芸術祭を推進するために設立されました。2018年と19年には、中央ジャカルタのインドネシア国立美術館がInstrumentaのメイン会場となりました。そういう意味で、この芸術祭は、教育文化省、メディアアート事業部、そして国立美術館という3つの組織関係の中に位置づけられています。

国立美術館でInstrumentaがどのように開催されたか、詳細を見ていきます。第1回となる2018年は、国立美術館のB棟、C棟、D棟の3棟で開催されました。昨年の第2回に使用された建物は2棟だけでしたが、国立美術館の本館が会場となりました。国立美術館の本館はほかの建物と比べて注目度の高い会場ですので、この芸術祭の意義と重要性が徐々に高まってきたことを示唆しています。第2回のInstrumentaには、1万2811人の来場者がありました。7987人を集客した2018年の第1回と比べると60パーセント以上、5000人近く増加しました。

### # メディアアーツ・フェスティバルのテーマ：オープンワールドから機械と魔術の世界へ

2018年に開催された第1回のInstrumentaのメインテーマは「サンドボックス」、そして19年のInstrumentaでは「機械／魔術」がテーマでした。こういったテーマが選ばれること自体が、この芸術祭の大きな魅力であり特徴でもあります。18年の「サンドボックス」と19年の「機械／魔術」、この二つのテーマを比較してみたいと思います。

Instrumenta 2018では、ゲーム産業の発展とメディアアートのインタラクティブな側面を融合させた遊び心を展覧しました。「サンドボックス」という例えの背後には、アーティストに「オープンワールド」の概念を探求してもらおうという意図があります。「サンドボックス」は、ゲーム業界でよく使われる用語なのです。それをさらに展開して、この世界全般について思索するような概念に広げました。2018年の展覧会には、インドネシアのアーティスト19名に加え、日本、香港、中国、アメリカ、ニュージーランド、フィリピンから招待した6名、合計25名のアーティストが参加し、「ゲーム」というフレームワークの中で作品を発表してもらいました。昨年のフェスティバル「Instrumenta 2: 機械／魔術」では一転して、機械、もしくは科学と現代技術が儀式や魔術と隣り合わせに存在するインドネシアを中心に、異なる文化のなかでテクノロジーがどのように受け止められているかをテーマにしました。日常の活動においてこの二つはまるで絡み合うように存在しており、科学と魔術の概念は不可分です。テクノロジーの機械的な側面は、時に魔法のように霊的な現象として捉えられます。

2018年の芸術祭におけるキュレーターのアプローチは、芸術、文化、人間の生活全般において重要な活動であり、遊びやゲームなど普遍的と見なされる概念を通して、メディアアートの実践を探求しようというものでした。芸術とは、人の創造的な過程から生まれるがゆえに、常にゲーム的な要素を核としています。体感的刺激や娯楽を伴う活動として、芸術とゲームは強く結びついています。

2019年の芸術祭では、芸術、科学、技術を考察するための概念と芸術的現象として、サイエンスフィクション(SF)を吟味しました。SFは、長編小説や短編小説、漫画、ゲーム、映画などの大衆文化における文学ジャンルであり、先見的ビジョンと科学的事実を織り交ぜた物語が特色です。生活のなかで科学やテクノロジーがもたらす想像力と同様に、SFはさまざまな時点

の社会における科学、テクノロジー、文化の習慣を別の視点から議論する手段です。SFにおいて科学と技術の発展は、往々にして幻想的で超自然的、さらには魔術的なものと混ぜ合わさっています。第2回 Instrumenta は、機械的なものと魔術的なもの間にあるさまざまな緊張関係に問いを投げかけるものでした。

### # 過去の作品に触発された新しい作品の委嘱

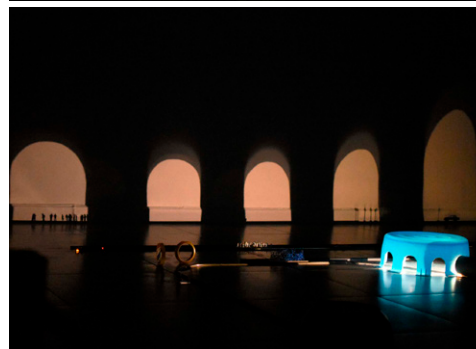
芸術祭では、作品展示のほかにアーティストによる公開レクチャーも開催しました。2018年には、主賓アーティストとしてクワクポリョウタを迎え、《10番目の感傷(点・線・面)》という作品を国立美術館B棟に展示しました[図3]。そして前回の Instrumenta では、メルボルンを拠点に活躍するオーストラリア人アーティストのステラークを迎えています[図4]。両者とも作品の発表だけでなく、作品の制作過程についてお話しただきました。

これらの特別展示やレクチャーのほかに、委嘱作品の展示も行っています。委嘱作品の数は回ごとに異なります。第1回では、5、6点の作品がありましたが、第2回では3、4点でした。

委嘱作品の一部の概要を紹介しましょう。

《Dekomposisi Danarto #1》は、ジャカルタを拠点とする DIVISI62 という若手コレクティブが、アル・イムラーン・カリム (Al Imran Karim)、そしてバンドンを拠点とする楽器製作者のエヴァンズ・ストーン (Evans Storn) とともに制作した音響空間インスタレーションです[図5]。Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia、つまりインドネシア新美術運動(主に1975~79年)のメンバーであった芸術家ダナルト (Danarto) の作品に触発されたものです。

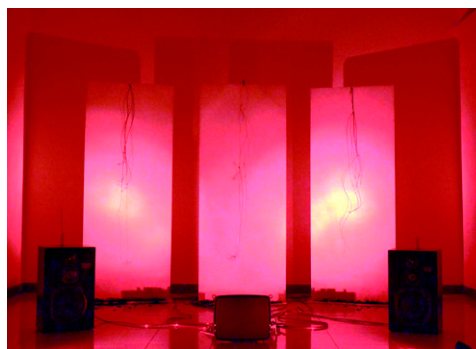
2019年には、スラバヤとジョグジャカルタを拠点とする若手アーティスト、ドゥイキー・KA (Dwiky KA) が、国立美術館本館前に《X-SPIDER PUNX》という巨大な蜘蛛のロボットを制作しました。早くも1960年代に執筆活動をしていたイ



[図3] クワクポリョウタ《10番目の感傷(点・線・面)》(2010年)。Instrumenta 2018(インドネシア国立美術館)の展示風景 Courtesy of Ardiles Klimarsen



[図4] Instrumenta 2 (2019年)におけるステラークのパフォーミング作品の展示風景  
Courtesy of Andang Iskandar, Humanika Artspace



[図5] DIVISI62、アル・イムラーン・カリム、エヴァンズ・ストーン《Dekomposisi Danarto #1》(2018年)。Instrumenta 2018(インドネシア国立美術館)の展示風景  
Courtesy of Ardiles Klimarsen



インドネシアのSFのパイオニア、ジョコレロノ (Djokolelono) に触発された作品です。この二つの作品は、それぞれの年のテーマに関連する歴史的作品や人物に対応するよう、アーティストへ依頼した委嘱作品の代表例です。

ほかにも2018年の委嘱作家には、バンドン出身のゲームリサーチャー、ザイニー・アリフ (Zaini Alif) がいます。2005年に彼が設立したホン・コミュニティ (Hong Community) と協働して、インドネシアの伝統的な遊びを継承していく活動を行っています。ザイニーが手掛けた委嘱作品は、《Toekoe Oemar Spel》(トゥク・ウマールのゲーム) [図6]、国立美術館のB棟、C棟、D棟に展示した《Social Game Bench》、《Sondah》(Sondahはインドネシアの伝統的な遊び) の3つです。《Toekoe Oemar Spel》は、インドネシアの植民地化時代、特にオランダ統治時代に関連しています。

ジャカルタとボゴール出身の若いアーティスト、クスノ・ドラジャット (Kusno Drajat) とリコ・プラスティヨ (Rico Prasetyo) にも、2018年の芸術祭への作品を委嘱しました。彼らが制作したのは《THē 'märkit SHō》というクレーンゲームのようなインタラクティブ作品で、来場者は彼らのアーティスト仲間が作ったアート作品をアイテムや景品として集めることができるというものでした。

2019年の芸術祭では、バンドンを拠点とするレガ・ラーマン (Rega Rahman) とシラキャップを拠点とするバンドゥ・ダルマワン (Bandu Darmawan) という、二人の若手アーティストの共同作品《Ciburial Project: Sudjana Kerton》を委嘱しました[図7]。1980年代のインドネシアのアーティストで、宇宙人に誘拐されたことがあると証言した(しかも2度も!) スジャナ・クルトン (Sudjana Kerton) に着想を得た作品です。彼らは、スジャナ・クルトンはどのようにして誘拐されたのかという考えに興味を持ち、消えたスジャナ・クルトンを探すレーダーのような作品を制作しました。

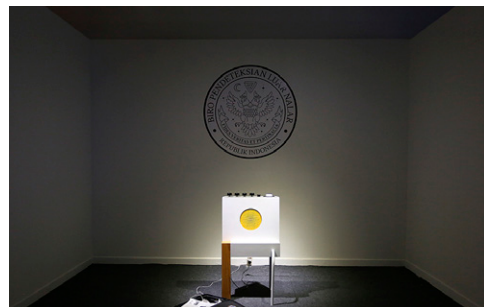
ほかにも、ジャカルタを拠点とするアーティストのリアンティ・ゴータマ (Rianti Gautama) に委嘱し、《Spacetime Architecture: Experiment #01》というタイトルの木製の橋を制作しました。なぜ、橋なのか。それは、現実世界と精神世界をつなぐ入り口としての意味が託されているからです。また、建築物のダイナミックかつ可動的な構造を問う作品でもあります。この作品は国立美術館の真正面に展示されました。

## # 運営体制の変化

芸術祭の内部組織はチーム単位で変わりました。2018年は私のほかにもう一人のキュレーターと芸術監督が加わり、2019年にはキュレーター3人のチーム体制となりました。このよう



[図6] ザイニー・アリフ、ホン・コミュニティ《Toekoe Oemar Spel》(2018年)。Instrumenta 2018 (インドネシア国立美術館)の展示風景 Courtesy of Ardiles Klimarsen



[図7] レガ・ラーマン、バンドゥ・ダルマワン《Ciburial Project Sudjana Kerton》(2019年)。Instrumenta 2(インドネシア国立美術館)の展示風景 Courtesy of Andang Iskandar, Humanika Artspace

に小規模体制でスタートしたのですが、芸術祭が発展するにつれ、大規模な展示を取り仕切るにあたっての問題が必然的に生じてきました。インドネシアということもあって、数多の行政機関と何回も話し合わなくてはならず、最終的には運営体制を大幅に見直すこととなりました。

また、行政構造の変化も芸術祭に影響を及ぼしました。特に2019年には、現職の大統領が再選したことで、各省庁、とりわけ教育文化省に大きな変化がありました。今年、2020年に展覧会が行われないのも、主にその影響です。実は現在の毎年行かうかたちから、2年に1度のビエンナーレに変更することが検討されており、次回のInstrumentaは2021年に開催される可能性が高いです。

## # インドネシアにおけるメディアアートの発展

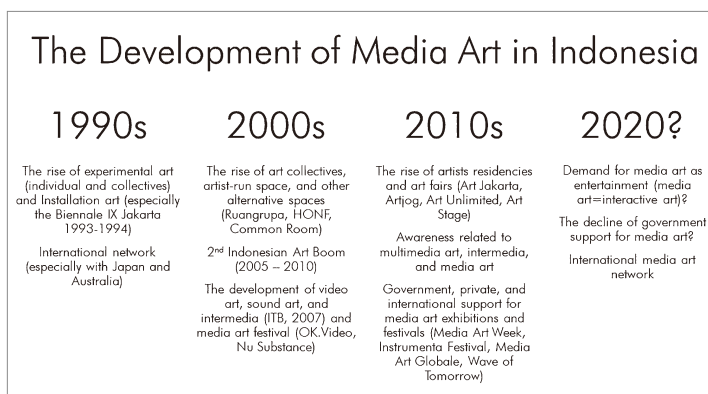
ここからは、Instrumentaのケースから、インドネシアでのメディアアートの発展という大きなテーマに話を広げたいと思います。少なくとも過去40年にわたっての動向を見ていきたいと思えます [図8]。

1990年代は個人や集団による実験美術が出現した時代です。インドネシアに

「インスタレーションアート」という言葉が入ってきたのも、この時期です。80年代には、インスタレーションは「実験彫刻」として広く知られていました。インディペンデントキュレーターの概念も、90年代にはまだ新しいものでした。1993年の第11回ジャカルタ・ビエンナーレで、キュレーターであり、インドネシア新美術運動のメンバーでもあったジム・スパンカットが「ポストモダン」、「コンテンポラリーアート」、「インスタレーションアート」、「インディペンデントキュレーター」という言葉を導入しました。以降、主にインドネシア美術界では国際主義の時代として知られる国際ネットワークが90年代にかけて出現し、とりわけ日本やオーストラリアとは良好な関係が築かれました。

2000年代に入ると、アートコレクティブやアーティスト・ラン・スペース、オルタナティブスペースが台頭し始めました。ジャカルタのルアンルパやジョグジャカルタのハウス・オブ・ナチュラル・ファイバー (House of Natural Fiber [HONF])、バンドンのCOMMON ROOMなどが新たに出現したアートコレクティブです。また、アーティストが自らアートスペースを立ち上げる動きも出てきました。彫刻の第一人者として有名なスナルヨ (Sunaryo) は、バンドンにスラサール・スナルヨ・アートスペース (Selasar Sunaryo Art Space) を設立しました。1970年代の彫刻家、ニョマン・ヌアルタ (Nyoman Nuarta) が設立したNuArt彫刻公園 (NuArt Sculpture Park) もあります。両者とも、近年の新しい芸術傾向を柔軟に取り入れ、積極的に芸術性を深めていることで知られています。

2000年代は商業ギャラリーが台頭した時期でもあり、これはインドネシアでの第2次アート



[図8] インドネシアにおけるメディアアートの発展 Courtesy of Bob Edrian

---

ブーム（特に2005年から10年ごろまで）と関連しています。第1次アートブームは1980年代後半に起きたもので、インドネシア絵画ブームと呼ばれています。第2次ブームでは、世界中から多くのコレクターがインドネシアに詰めかけ、インドネシア作家の作品を買いあさりしました。この時期は、メディアアート作品を収集する機会でもありました。

2010年からの10年間は、アーティスト・イン・レジデンスやアートフェアが増加しました。アートフェアは現在、アート・ジャカルタ、アートジョグ、アート・アンリミテッド、アート・ステージが、インドネシアの3都市、バンドン、ジャカルタ、ジョグジャカルタを中心に開催されています。これらのイベントが、鑑賞者の多様性を高めるきっかけになりました。インドネシアでインターネットが普及し、ネットワークが著しく広がったのもこの時期です。

Instrumentaに関連の深いところでは、美術学校でメディアアートやインターメディアアートの分野ができたことをきっかけに、ビデオアートやパフォーマンスアート、サウンドアート、インターメディアアートが盛り上がりました。例えばバンドン工科大学が、2007年に東南アジア初のインターメディア・スタジオという新たな専門施設を開設しています。一方で、ルアンルパの「OKビデオ・フェスティバル」(OK. Video Festival) や、コモルルームの「ニュー・サブスタンス・フェスティバル」(Nu Substance Festival) などのメディアアート・フェスティバルも登場しました。

2010年代になると、マルチメディアアート、インターメディアアート、メディアアートの概念への関心がさらに高まり、「マルチメディア」、「インターメディア」、「メディアアート」それぞれの違いが掘り下げられるようになりました。そして、政府や民間企業、国際機関がメディアアートの展覧会や芸術祭の支援に関わるようになります。

このような流れのなかでInstrumentaは、インドネシアのアートシーン、なかでもメディアアート界のさまざまな潮流の集大成ともいえる芸術祭です。私たちはこの芸術祭をより広く一般に広めようと努めています。最近では、エンターテインメントとしてのメディアアートにも需要があり、メディアアートはインタラクティブアートと似たような認識を持たれています。しかし、メディアアートが普及していく一方で、政府からの支援が減少しているという現状にInstrumentaは直面しています。2020年以降、国際的なメディアアートのネットワークを構築・洗練させていきながら、私たちの芸術祭が将来的にますます刺激的な場へと発展していくよう、取り組んでいきたいと考えています。

---

**ボブ・エドリアン** *Bob Edrian* | インドネシア、バンドンを拠点に、芸術とメディアアートにあるサウンドに焦点を当て、執筆活動や研究を行う。「Intomedia」展（2017年、スマルジャ・ギャラリー、バンドン）や国際メディアアーツ・フェスティバル「Instrumenta」（18年、19年、インドネシア国立美術館、ジャカルタ）をはじめ、これまで30以上の展覧会を手掛ける。サウンドと音楽のパフォーマンスとディスカッションのプラットフォーム「Salon」の共同設立者、サウンドアートと実験音楽を扱う「Audial Plane」におけるOrange Cliff Records部門ディレクターとしても活動。テルコム大学とバンドン工科大学ビジネス・経営学部で教鞭を執る。

# テクノロジーを再考すること ——批判的介入としてのアート

キム・ソンヒ 舞台芸術キュレーター

韓国出身のキュレーター、プロデューサーであるキム・ソンヒは、ヨーロッパとアジア双方のパフォーマンスとアートに関する事例を取り上げた。それらの作品は、特に現代社会との関わりという点において、テクノロジーに対するアーティストの鋭い観察と視座を示すものである。こうした先鋭的で魅力的な実践は、単純なスペクタクルに陥ることなく、アートというレンズを通してテクノロジーを受容する方法を示している。



キム・ソンヒ

## # 批判的思考へ向かうテクノロジー・ベースド・アート

私はキュレーターでありプロデューサーです。これまで「フェスティバル・ボム」(Festival Bo:m) や光州の国立アジア文化殿堂で芸術監督を、韓国国立現代美術館で舞台芸術部門プロジェクト・ディレクターを務めてきました。現在(2020年)は10月に開催予定のアートとテクノロジーのフェスティバルを準備しています。テクノロジー志向のアートプロジェクトに関わってきたプロデューサーとして、私が向き合っているいくつかの問いについてお話しします。

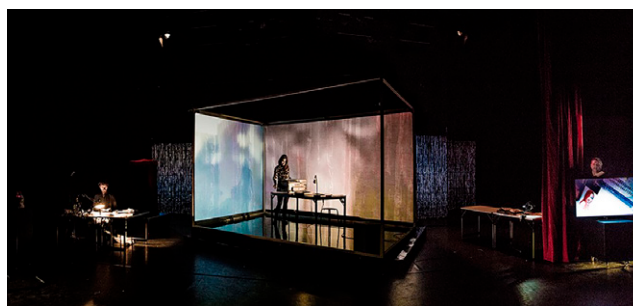
つい先日、韓国政府はバーチャルリアリティ (VR) や拡張現実を含む、第5世代のコミュニケーションテクノロジーを推進する方針を固めました。韓国文化体育観光部は、100億ウォン(約900万ドル、約9.5億円)の支出を発表し、韓国文化芸術委員会(アーツ・カウンシル・コリア)の中に、アートとテクノロジーのみに注力する部署を新たに創設しました。それに伴って、アートとテクノロジーに焦点を当てるプロジェクトも増えています。しかし、文化政策はしばしば、経済や産業といった視点からのみ、文化の枠組みを定めてしまいがちです。多くの具体的なプロジェクトがそうした政策のあり方を反映し、経済的な領域に焦点を定め、イノベーションをスペクタクルとして提示するための道具としてテクノロジーを用いています。公的資金がテクノロジー志向の実践に過度に集中することで、テクノロジーが過剰に物神化され、批判的思考が妨げられるのではないかと、個人的にはたいへん憂慮しています。

一方、国際的な現代芸術は、こうしたあり方とはまったく異なった態度や見方へ向かっていると実感しています。例えば昨年、2019年にドイツのワイマールで開催された文化シンポジウムも、ミュンヘンで行われた「アルゴリズムのポリティクス」についてのフェスティバルも、社会政治的な文脈におけるテクノロジーの意味を深く理解することの重要性を指摘し、また、そ

うした問題に応答しようと試みるものでした。これらのイベントを扱った新聞記事には、次のように書かれています。「どのセッションも、人工知能やロボット、その他の最先端のテクノロジーがどのように私たちの生活を作り変えるかという基本を問い、また、こうした問いに向き合うための政治的、社会学的、哲学的な枠組みを提供するものである。今後、テクノロジーについての哲学的言説を活発化させるためには、さらに多くの支援と予算が必要になるだろう」。こうした方向性は数多くの具体的なアートプロジェクトのなかにも見て取ることができます。ここでは例として、クリスティアーネ・キュールとクリス・コンデックが主宰し、ベルリンを拠点に活動するデジタルアートのグループであるダブルラッキー・プロダクションズ(doublelucky productions)の作品を取り上げたいと思います。

## # 劇場(あるいはステージ)を介したテクノロジーを問い質す

『YOU ARE OUT THERE』(2017年)という作品において、ダブルラッキー・プロダクションズは、商業目的でデジタルデータを集積する産業や諸機関の権力が拡大し続けるなかで、社会に偏在する私たちの自画像というコンセプトを検討しています[図1]。個人のアイデンティティに関わるようなデータ



[図1] ダブルラッキー・プロダクションズ『YOU ARE OUT THERE』(2017年)  
Courtesy of the artist

——出生証明書、運転免許証、保険証、パスポート、ビザ、就労許可証、生体認証データなどは、収集されてしまう存在です。『YOU ARE OUT THERE』は、さまざまな身分証明書を整理し直すことで、個人のアイデンティティがどのように想像され、管理され、操作されるのかを問う作品です。

『The Hairs Of Your Head Are Numbered』(2018年)もまた、同グループによる作品です[図2]。この作品では、演劇の文脈に合わせてプログラ



[図2] ダブルラッキー・プロダクションズ『The Hairs Of Your Head Are Numbered』(2018年)  
撮影: Kim Albrecht Courtesy of the artist

ムし直した複雑なテクノロジーを用いて、観客の生体データを使って実際に個人のデータが操作される過程を視覚化しています。ダブルラッキー・プロダクションズは、私たち自身も測定可能であり、定量化可能、さらには制御可能なデータとして存在していることを示したのです。

『True You (we know how you feel)』(2019年)は、「真実」を計測するテクノロジーの諸条件を問うレクチャーパフォーマンスです[図3]。中国で使われる米の品質検査機器や嘘発見器といった、真実らしさを計測する手法の歴史の変遷をたどるこの作品は、先端的なテクノロジーが真実という概念の意味自体をどのように変質させるかを問いかけています。

最後に、もう一つの例として、リミニ・プロトコルのシュテファン・ケーギによる『不気味の谷』(2018年)をご紹介します[図4]。ケーギは、同じ題名のベストセラー本の著者であるトーマ

ス・メレとともに、より厳密に言えば、メレの姿をしたロボットとともにこの作品を作り上げました。この人型ロボットは、著者本人に代わって観客に語りかけ、その語りを通して、何かが「オリジナル」であると考えられるのに必要なさまざまな条件を脱神秘化していきます。テクノロジーの変化により、私たちの表象やアイデンティティの理解がどのように変わるかを、舞台上でのテクノロジーの利用を通して疑問視しているのです。

### # テクノロジーを中心に形成される、 アートの言説空間

私が2020年10月に企画しているフェスティバル「バーチャル・ステーション」に、話題を展開したいと思います。会場は文化駅ソウル284、かつてソウル駅だった建造物の中にある美術館です。\*

バーチャル・ステーションで展示される作品はいずれも、ロボット技術、VR、人工知能やホログラムといったさまざまな先進的テクノロジーを用いる一方で、新しいテクノロジーの哲学的、政治的、社会学的視点の探求につながるような言説の下地を作ろうと試みるものです。また、取り上げる作品の多くはアジアの作家によるものであるということも、強調しておきたいと思います。

『蘭若寺の住人』は、台湾の映画監督で世界的にも著名なツイ・ミンリャン（蔡明亮）によるパフォーマンスとVRの混交プロジェクトです。第74回ヴェネチア国際映画祭で上映された同タイトル作品のVR映画、いわば続編にあたるものです〔図5〕。最初のVR映画において、ツイは孤立という感覚をつぶさに描き出すことで、我々の見知った映画の上映空間を想像し直しました。個人的には、テクノロジーと超自然的なものとの交差をおもしろく思っています。彼が今後のプロジェクトで、その点をさらに発展させてくれることを願っています。

目下進行中のホー・ツーニエンの『東南アジアの批判的辞典』は、「東南アジアとは何か？」を問う作品です〔図6〕。「オラキュラー・モンタージュ・マシン」（モンタージュ技法による神託生成機）というオンライン上のデータベースが、アルゴリズムを用いて選び出した音や画像を合体させ、ある種の「東南アジアABC索引」を作り出します。この索引データが360度のVR空間に変換され、鑑賞者は、バーチャルな図書館として目の前に立ち現れる各アルファベットの項目を「訪れる」ことができるのです。



〔図3〕 ダブルラッキー・プロダクションズ『True You (we know how you feel)』(2019年) Courtesy of the artist



〔図4〕 シュテファン・ケーギ『不気味の谷』(2018年)  
撮影：Gabriela Neeb



〔図5〕 ツイ・ミンリャン『蘭若寺の住人』(2017年)  
Courtesy of the artist

バーチャル・ステーションでは、韓国の作家も何人か取り上げています。キム・ジソン (Kim Ji-sun) の『Deep Present』は、現代社会の中核を成すような、人間の認知を根本的に変質させるコンセプトとして、アウトソーシングという考え方を探求しています[図7]。『Deep Present』では、4種類の人工知能 (AI) が、人間の代わりに外部委託された思考行為を実行します。最終的には、AI時代において分業がどのように変容しているかを問う作品です。

ソ・ヒョンスク (Seo Hyun-suk) の『Motion Sickness/In a Maze』は、サイトスペシフィックな参加型のパフォーマンスで、鑑賞者は位置表示システムを使って、スケール、距離や時間といった物理法則が歪んだ、実際の展示空間のシミュレーションの中を移動することができます[図8]。参加者は、この迷路のようなシミュレーション空間の中を進んでいく新たな方法を「会得」しなければなりません。VR空間における身体の動きと表象の一致を意図的に崩すことによって、空間、時間、そしてモビリティ (移動可能性) という概念の近代的な解釈を問い直し、揺さぶる作品です。

ジョン・グムヒョンはこれまでの実践を通して、肉体と彫塑、管理と覗き見行為、想像と現実といった概念の境界線を再配置してきました。バーチャル・ステーションにおいて、ジョンは人間の身体の最も親密な領域と機械仕掛けの道具との関係を探ります。ジョンは、過去にスイスのクストハレ・パーゼルで制作、展示した大型のDIYロボットを使い、振り付けに従って動く機械の身体と連動するセンサーのシステムを用いたパフォーマンスのなかで、テクノロジーとアニメズムの交接のなかに起こるエロティシズムをさらに探求します。

ロイス・ン (Royce Ng) は、新作『Sci-(no)-Fi』のなかで、ホログラムを組み込んだ機器を使い、中国が自らの未来像をどのようにテクノロジーを通して投影していくのか、そのプロセスを検討しています[図9]。中国が新たな国際的な超大国となるにつれて、未来のイメージが日常生活においてどのように実現されていくかについて省察することになるでしょう。ここでも、技術



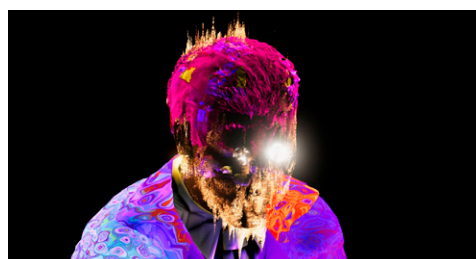
[図6] ホー・ツーニェン『東南アジアの批判的辞典』より  
《R for Resonance》(2019年) 撮影: Haupt & Binder



[図7] キム・ジソン『Deep Present』(2017年)  
撮影: Euseok Seong



[図8] ソ・ヒョンスク『Motion Sickness/In a Maze』  
Courtesy of the artist



[図9] ロイス・ン『Sci-(no)-Fi』(2020年)  
Courtesy of the artist

的な手段が再び芸術的に用いられることで、イデオロギー的、あるいは政治的な目的のために、テクノロジーがどのように利用されるのかを再検討しています。

このフェスティバルでは、日本人アーティストの作品も取り上げています。小泉明郎は、現実とフィクションを混ぜ合わせる実験的な映像／パフォーマンス作品を通して、国家、あるいは集団と個の関係、そして、身体と感情の関係を探求しています。2018年、私は、彼にとって初のVR作



【図10】 小泉明郎『縛られたプロメテウス』(2019年、あいちトリエンナーレ2019) 撮影：Shun Sato

品となる『サクリフェイス』の制作を委嘱しました。これは、他者という概念を扱う作品です。バーチャル・ステーションでは、彼の『縛られたプロメテウス』(2019年)の上演を予定しています【図10】。これは参加者が、完全な麻痺状態を体感することのできる作品です。小泉は、VRを通して身体感覚を拡張することで、共感や他者の身体性への想像力の限界を試そうとしています。小泉にとってVRは、他者性をめぐる倫理的な問いを展開する現場なのです。

#### # テクノロジーについて思索し、問う手段としての芸術

ここまで、芸術分野における最先端テクノロジーへの需要に対しての、私自身の視点をお伝えしようと試みました。当然、私の視点以外は間違っているのだと言いたいわけではありません。むしろ、テクノロジーの急速な発展は、さまざまな形式での批判的思考を要請するはずだと提案しているのです。感覚器官に刺激的に訴えかけるようなものやスペクタクルを創り出すことは、商業的な産業の役割でしょう。一方、芸術の役割は、さまざまなテクノロジーが我々の人生や社会関係をどのように作り変えるかを思索し、問いかける手段を提示することではないでしょうか。

しかし、芸術は、必ずしも答えまで提供する必要はありません。事物を理解し、解釈する責任は私たち一人ひとりにあるのです。現代芸術の役割は、マジックショーのような幻惑的なテクノロジーの表象を作り出すことではなく、私たちが変わりゆく現実と向き合うよう促し、批判的思考を引き起こすことです。ここで紹介した作品からおわかりいただけたように、多くのアーティストが、その作品を通して私たちのテクノロジーの理解の発展に寄与しています。いま必要とされているのは、このようなアーティストを受け入れ、支援するスペースです。

\*新型コロナウイルス感染症の影響により、バーチャル・ステーションは2021年2～3月に延期となりました。かつて石油備蓄基地であった複合文化スペース「文化備蓄基地」にて開催。開催期間の変更に伴い、プログラムも一部変更します。

**キム・ソンヒ** Kim Seong-hee | 韓国を拠点にインディペンデントの舞台芸術キュレーターとして活動。2001年から05年までソウル国際現代舞踊フェスティバル(MODAFE)のオーガナイザーおよびディレクターを、08年にはナムジュン・パイク・アートセンターの開館記念フェスティバル「Station 2」の芸術監督を務めた。07年に分野横断型の国際フェスティバルである「フェスティバル・ボム」を創設し芸術監督(～13年)に、13年には国立アジア文化殿堂内アジア芸術劇場の初代芸術監督に就任した(～16年)。韓国国立現代美術館(MMCA)舞台芸術部門プロジェクト・ディレクター(17～18年)を経て、現在は「オブ/シーン・フェスティバル」(Ob/Scene Festival)を創設、芸術監督として活躍する。



# ビジュアルアートとしてのダンス作品

梅田宏明 振付家、ダンサー、ビジュアルアーティスト

ダンサー、振付家としてキャリアをスタートさせた梅田宏明は、世界各地でダンス公演を行い、すでに160以上の都市で発表を重ねてきた。パソコンを使ってサウンドや映像、照明デザインまでも自ら行うため、公演にはパソコン一つを持って各地に赴く。近年はそのスキルを活かし、インスタレーション作品も制作。テクノロジーアートや音楽の分野でも上演、作品発表が相次いでいる。テクノロジーによって制作の効率が上がり、振り付けの概念が広がったという。



梅田宏明

## # パソコン一つを持って海外で展開

僕は、振り付けとダンスおよびビジュアルアートの分野で活動している者です。

もともと僕は、大学で写真を勉強していました。ただ、あまり好きになれなかったり、いい写真が撮れなかったりして、違うアートを探しているなかでダンスを見つけました。20歳からダンスを始めています。ダンスを始めたとき、僕はダンスはうまくなかったわけですが、同時にダンスの作品を作るにはけっこうコストがかかるということがわかりました。20年ぐらい前のことですが、コンピューターが僕らでも手が届くようになったので、人件費をかけるよりもコンピューターのスキルを上げようと考えました。コンピューターで、音の編集をはじめ、音楽や映像を作ったり照明をコントロールしたりできるようにするというのです。

僕は現在、海外で公演することが多くて、これまでに40カ国、160都市以上で公演してきました。僕のスタイルは、ソロのダンス作品です。僕自身が行って僕自身が踊るということなのですが、そのときにパソコンを持って一人で乗り込むことができるような仕組みにしています。これは、15年くらい前の当時はめずらしかったのだと思います。それによってだいぶ制作コストが下がるため、海外からも呼んでもらいやすかったという事情はあったと思います。コストがかからないということが流通するうえで重要だったのだと、いまは感じています。

僕はビジュアルアートにも興味があって、ダンス作品を作るときにビジュアルアートの要素を取り入れるようにしています。そのときに、ライトのデザインとか映像の質などがとても重要になるわけですが、その方面からも認められて、テクノロジーアートやデジタル音楽の分野でダンス公演をすることがとても多くなっています。

僕はソロのダンス作品のほかに、複数のダンサーに対して振り付けをする作品もあり、日本だけでなく海外のダンスカンパニーに振り付けをすることもあります。それと同時に、ダンス作品を延長したような作風があって、映像のインスタレーションなども制作しています。

僕のダンス作品は、人が中心になるダンス作品というよりは、ライトや映像、音楽を同じような価値として作品のなかに置いています。ダンスだと人の体がメインになりがちですが、こういった要素も同じ価値として扱っているのです。僕は自分の作品の音楽、映像のデザイン、照明のデザインというものも振り付けの一部だと思っています。

ダンスというのは、ビジュアルアートの要素が強いと僕は思っています。ライトのデザインまでしっかりしていないとダンスが見えないということが、あるときわかりまして、ダンスの振り付けをするということはライトのデザインをするということとかなりイコールなのだと思うことから、目の機能や視覚からくる心理学的なものに興味を持ちました。そうしたものを作品の要素に取り込むようにしています。

あとは、僕は自分のダンスメソッドのようなものを持っています。僕はダンスができなかったので、自分の身体でこういった動きができるのかを発見するという方法から、それを自分のメソッドとして積み上げてきました。

これまで海外に行くことが多かったのですが、僕が作品で気にしているのが、ダンスにはいろいろな要素が入っているということです。非常に原始的な要素から社会的な要素まで、ダンスはかなり幅広いことが作品の中に入ってきます。例えばジェンダーを扱えば社会性の強い作品になりますし、体の線や体の形を見せるのであればプリミティブな、原始的な要素が強調されるようになります。僕はちょうどその間くらいを意識するように作品を作っていて、できるだけ文化背景にとらわれずに鑑賞できるような作品をわざと目指しています。

## # テクノロジーを使用したダンス作品

僕の作品がテクノロジーアートやデジタル音楽のなかでパフォーマンスされる理由としては、音楽的な要素が強いということと、もちろんビジュアルの要素が強いわけですが、一つ一つ事例を紹介します。

《Holistic Strata》という作品を、2011年に山口情報芸術センター [YCAM] と共同制作しました [図1]。YCAMの方々はテクノロジーに関する知識と技術がある。僕のやりたいことをとても理解してくれて、自分のやり方を越えたような作品を作ることができたと思っています。このときにセンサーの技術などたくさんの方の事を教えてもらって、いろいろ試させてもらいました。ビジュアルデザインについてもプログラマーの方に助けてもらい、テクノロジーによってビジュアルとダンスをつなげるような作品が作れたかな、と思っています。

この作品は2011年に制作して以降、いまでもよく海外で公演しており、フランスのテクノロジーアートのフェスティバルをはじめ、スペインやカナダのモントリオールでも公演しました。



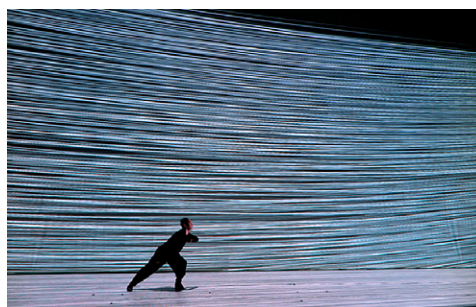
[図1] 《Holistic Strata》(2011年) 撮影：丸尾隆一(山口情報芸術センター [YCAM]) 提供：山口情報芸術センター [YCAM]

また、音楽フェスティバルで公演することが多い作品になりました。この作品によって、僕はダンスの分野から少し超えたところで活動できるようになったと思っています。

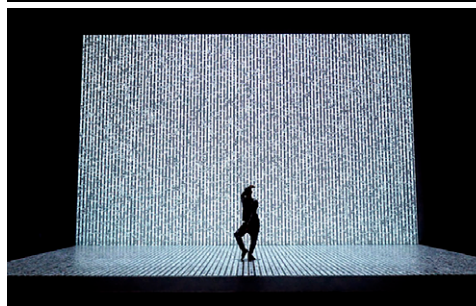
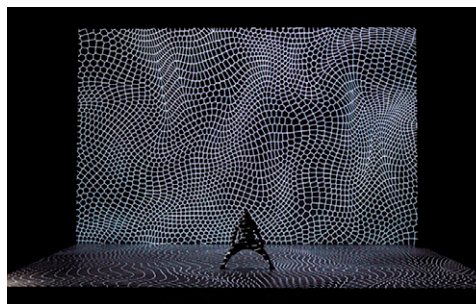
2015年には、《Intensional Particle》という作品をフランスで制作しました〔図2〕。《Holistic Strata》という作品を海外で公演することで、いろいろな方々に自分の作風を認知してもらえたと思います。どういう作品を作りたいのかが伝わりやすくなり、海外の劇場の方やフェスティバルの方に相談して共同制作してもらえるようになりました。《Intensional Particle》は、フランスのナントという町にある、テクノロジーに特化したイベントスペースのステレオリュクスとの共同制作と、フランスのちょっと田舎町のジュモンのテクノロジーアートのセンターとの共同制作によって出来上がった作品です。《Holistic Strata》という作品によって、どういう作品を作る作家なのかを認知してもらえて、そのあとの提案がしやすくなったわけです。

《Intensional Particle》は東京大学の中村仁彦研究室の方々の協力を得て、自分の筋肉の動きのデータを取らせてもらいました。素晴らしいセンサーとモーションキャプチャーのシステムがあったので、僕の踊りを映像に反映できるようにして、後ろに流れている映像と僕のダンスをなるべく同じようなものとして扱えるような作品にしました。この作品も、デジタルアートやテクノロジーアートのほうで受け入れられることが多くなっています。

続いては、2018年に制作した《Median》というダンス作品です〔図3〕。細胞をモチーフにした映像をプログラマーの方に制作してもらった作品です。僕には自然物だとか細胞だとかいったものを振り付けしたいという思いがあったので、プログラマーの方と共同し、どうやったら細胞を踊らせることができるのだろうかという野望を共有して、プログラムを書いてもらいました。人の身体と細胞的なビジュアルや動きを舞台上に乗せて、違ったスケールのをダンス作品に取り込みたいと思って作りました。これもフランスのステレオリュクスと共同制作した作品です。これもテクノロジーアートといえますし、昨年(2019年)の12月には日本のMUTEK.JPというデジタル音楽のフェスティバルでも上演しました。



〔図2〕 《Intensional Particle》(2015年) 撮影：S20



〔図3〕 《Median》(2018年) 撮影：S20

## # 振り付けという概念の拡張

僕がダンスに興味を持ったのは20年ほど前ですが、パソコンを持っていなかったら、おそらくダンス作品を作っていなかっただろうと思っています。先ほども言いましたが、振り付けというのは単純に人の身体を振り付けるだけではなく、もう少し拡張したものとして捉えたかったからです。ライトやサウンドといったものに振り付けとして関わることを考えるときに、コンピューターはそれを可能にしてくれたと思っています。

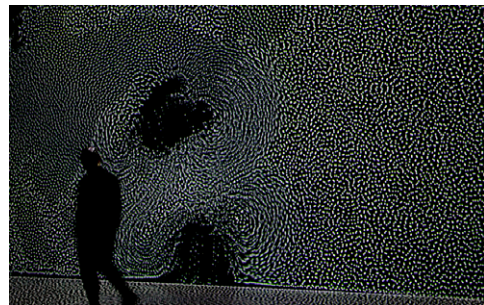
まず、振り付けという概念を制作のなかで拡張してくれたということは、非常にありがたいことでした。また、テクノロジーがあることによって、制作の効率がよくなっています。例えば、僕はダンス制作をするときに音楽ソフトウェアを使うのですが、これに振り付けのスコアや音楽のスコア、それとビデオのスコアを全部入力できるので、制作をするときの効率もいいし、パフォーマンスをするときの効率もいい。テクノロジーは、作品制作の効率を上げてくれたと思っています。

それと同時に、人の身体の動きをセンサーの動きに変換してほかのメディア、マテリアルで表現すること、例えば人の身体からそれを映像化するということが可能にしてくれたことによって、振り付けというものが人の身体を超えたところでできるということを実現してくれたと思っています。作品制作の効率を上げてくれたと同時に、振り付けという概念を拡張してくれたということです。

同じように、テクノロジーが進化したことによって、ダンス作品のフォーマットや概念が拡張されてきていて、それが僕のインスタレーション作品につながっています。フランスで映像作品を発表したり、ベルリンのタンツ・イム・アウグストというダンスフェスティバルでビジュアルインスタレーション作品をダンス作品の延長として発表したりしました。テクノロジーによって、ダンスの解釈に関する変換がますます盛んになってきているのではないかと感じています。

現在、ICC (NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]) で僕が展示しているインスタレーションも、ダンスのアイデアをベースに作っています[図4]。インタラクティブなシステムになっていて、ダンスでやっているような人の身体の重心と力の流れから、観客の動きのデータを映像に反映させる。それによって、自分の動きと環境の動きをごちゃ混ぜにするようなインスタレーションにしたいと思って作りました。

あらためて、基本的にダンスというものは身体がベースになるわけですが、身体から始まっているものをテクノロジーによって拡張するという活動をしてきたわけです。先ほど紹介したタンツ・イム・アウグストで発表したビジュアルインスタレーションもそうですし、最近ですとドーム型のスペースが増えていて、ダンスで作った映像をドームで鑑賞できるようなかたちに変換して発表しています[図5]。そうになると、こんどは人の身体がいなくなったので、映像だけが世界各国に行けるようになりました。そ



[図4] 《kinesis #3 - dissolving field》(2019年)。「オープン・スペース2019 別の見方で」(2019~20年、NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]) の展示風景 撮影：S20

それはそれでちょっとさびしいのですが、これからどんどんメディア化して例えばVRなども入ってくるのですが、人の身体自体がその場に存在しなくても成り立つダンス作品というのはますます増えてくると思っています。

実際、モントリオールにはSAT(Société des arts technologiques)という施設があります。ここはドーム型のプロジェクションに特化したアートセンターで、かつテクノロジーに力を入れているところです。

僕はここで、モントリオールのダンスフェスティバルも関わってくれるかたちで、ダンス作品を今年(2020年)の5月に発表する予定になっています。\* ダンスの受け取られ方やフォーマットが多様化し、僕もそのなかで公演や制作を行うことが増えてきています。

\* 2020年5月に企画されていたダンス公演は、新型コロナウイルス感染症の影響により、中止されました。



[図5] 《Intensional Particle Dome Installation》(2015年)  
撮影：S20

**梅田 宏明** *Hiroaki Umeda* | 2002年よりシャイヨー国立劇場(パリ)など世界各地に招へいされ、公演。これまでの公演先は40カ国、160都市以上に上る。振り付け、ダンスだけでなく、サウンド、映像、照明デザインも手掛け、テクノロジーアートや音楽の分野などでも多く上演されている。近年は身体的感覚にフォーカスしたインスタレーションも制作。映像作品が「AUDIO ARCHITECTURE: 音のアーキテクチャ展」(2018年、21\_21 DESIGN SIGHT、東京)で展示されたほか、ダンス作品を元に制作されたドーム型映像作品も各国のフェスティバルで上映されている。「オープン・スペース 2019 別の見方で」展(19~20年、NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]、東京)にも出展。

<http://hiroakiumed.com>

[第 2 部]

# 協働とネットワークの先へ

## The Future of Collaboration and Networks

アジアと日本との文化交流を基盤とし、アジア各地での滞在、調査、イベント開催などを行ってきた支援組織とアーティストによる、現場からの報告。

The 4th International Symposium for Media Art

Open Media

Culture:

モデレーター

岩淵功一 Koichi Iwabuchi

モナシュ大学教授 [日本/オーストラリア]

発表者

廣田ふみ Fumi Hirota

国際交流基金アジアセンター [日本]

藤原ちから Chikara Fujiwara

批評家、アーティスト/orangcosong [日本]

Collaborations, Networks, Exchange

# アジアのメディア文化を開く

廣田ふみ 国際交流基金アジアセンター

国際交流基金の特別ユニットとして設立されたアジアセンターで、廣田ふみは、メディアアート交流事業を担当してきた。アジアに特化したリサーチを続け、イベントなどを企画するなかで注目したのは、いわゆる西洋美術史の流れとは異なったアートの表現があり、とりわけ若手の表現者が台頭していることが東南アジアの特徴ではないか、ということだ。アジアセンターが開催したイベントを中心に、自らが関わったその実践について報告した。



廣田ふみ

## # アジアセンターによるメディアアートの交流事業

今日は、国際交流基金アジアセンターでここ5年間やってきたメディアアート交流事業を、総括するかたちでご紹介できればと思っております。

最初に、アジアセンターについて簡単にご説明します。国際交流基金アジアセンターは、国際交流基金内の特別ユニットとして2014年4月に新設されました。2020年の東京オリンピック・パラリンピック開催に向けて、音楽、演劇、映画やスポーツから日本語教育、学術まで、さまざまな分野で事業を実施しながら、アジアの人々の交流活動を促進することを目的としてきました。このなかで「メディアアート交流事業」は、いわゆるメディアアート作品を展示する展覧会の開催という目的にはしませんでした。今日は、複数のプロジェクトを立ち上げた実践を紹介するなかで、その活動の理由を説明したいと思います。

国際交流基金アジアセンターのミッションには、「交流」「共有」「協働」「創造」というコンセプトがあり、「4つのC」と言われています。Communicateして相互理解をする、知識や経験をConnect and Shareする、そして幅広い分野で連携してCollaborateする、さらに新しい文化をCreateしていくというものです。これらすべては、マルチメディア以降における情報環境やものづくりの方法として提唱されてきたことに当てはまると思います。

東南アジアにおける事業の実践として、まずは、2018年にインドネシアのジョグジャカルタで、「Indonesia Netaudio Festival」とアジアセンターが協働で作ったフェスティバルを紹介します[図1, 2]。ジョグジャカルタはライフパッチ (Lifepatch) などのコレクティブの拠点もあり、オルタナティブな活動がすごく盛んですが、ここでは、メディアやアートが、既存の美術制度や作品評価、美術批評には依らない、社会との関係をより実践的、そして批評的に結ぶための手

段として位置づけられています。

また、このフェスティバルは、ジャンルやカテゴリーがそもそも存在せず、横断、混交させて開催されています。ジャンルでいえば美術とか音楽とか教育、カテゴリーならメディアアートなのか、コンテンポラリーなのか近代なのか、ポップなのかエクスペリメンタルなのかといったことが、すべてミックスされているのが特徴です。ディレクターのウォック・ザ・ロック (Wok The Rock) も語っていますが、メディアテクノロジーによる「シェア」「コモン」といった価値観やスピリットが大前提にあることにより、こうした特徴が顕在化しているのだと思います。

東南アジアの状況を見ると、技術のみならず、こうしたスピリットを全面に押し出したメディアアート作品や、メディアテクノロジーを手法としたワークショップによって、コミュニティ形成や社会課題の解決を目指す事例が多くあります。

こういった現地での活動などを通して、東南アジアを中心としたこの事業では、文化交流のひとつの方法として「メディア」や「アート」といったことを考え、それにより先ほどの「4つのC」を実践していくことを目指しました。情報やツールを共有しながらものを作るとか、それによって豊かさをシェアするとか、パブリックな価値を追求するとか、共同体を形成するといったメディアテクノロジーを使ったものづくり、同時代の創作方法を生かすことができれば、新しい文化交流のあり方を提示できるのではないかと考えたのです。

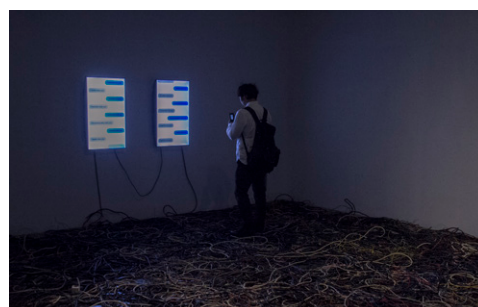
同時代のメディア文化の状況を表し、新しい表現動向に対応していくために、このプロジェクトは4つのプログラムで構成されました。メディアアートによる「Art Exhibition」(展覧会)、「Workshop」、そして「Sounds in Culture」と呼ぶ音楽プログラム、もうひとつが今日のようなシンポジウムの「Conference」です。こうした複数の展開を図ることによって、メディア文化をめぐる同時代の創造性を体系的に捉えることを目指しました。同時に、アジアにおけるメディア文化の「表象」ともいえる作品を見出すこと、さらに、表現を創造できるような環境、ネットワークを整えていくことも、このプロジェクトの大切な役割だと考えていました。

## # 東南アジア各国で若い世代と連携

アジア地域のどこでどれだけかのプログラムを実施してきたかをみていきます。プログラムの実現までには、はじめに日本で事前リサーチを行い、次に実際に現地へ赴き人に会い、各地の文化や表現、シーンにどのような動きがあるのかを見て回ります。具体的には、滞在時にアポイントのスケジュールを詰め込み、配車アプリのGrabを利用してとにかく移動しながら、たくさ



[図1] 「Indonesian Netaudio Festival 2018」音楽プログラム (2018年、ジョグジャ国立博物館) での Barakatak のステージ風景 撮影: Ciptadi Kusuma Courtesy of Indonesian Netaudio Festival



[図2] エキシオモ《I randomly love you / hate you》(2018年)。「Internet of (No)Thing」展 (2018年、ジョグジャ国立博物館) の展示風景 撮影: Swandi Ranadila Courtesy of Indonesian Netaudio Festival



んの人にインタビューを行い、どんな人に会ったのかを忘れないようにまとめていくといったシンプルな手法です。そのなかで、テクノロジーを扱った表現に向き合う若い世代が、新たな「場」を作ろうと挑戦していることがわかりました。そこで、彼らとその「場」を一緒に作っていきけるよう、パートナーシップを組むというかたちでプログラムの展開を考えました。

実際のプロジェクトについて、順を追ってご紹介します。

まず2016年に、ここICC (NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]) でライフパッチと小規模の展示企画「アジアのメディア・コンシャス」Lifepatch『ルマ(家)とハラマン(庭)』を行いました。それから、各地のコミュニティやフェスティバルなどと協働し、マニラ、東京、インドネシア、シンガポールで展示会を開催してきました。その流れが、いま開催中の「開かれた可能性——ノンリニアな未来の想像と創造」展としてICCで帰結しているという状況です。

例えばマニラでは、現地のフェスティバルWSK(ワサック)と国際交流基金がコラボレーションすることによって、日本の作品を単に持っていくのではなく、きちんとローカライズすることを目指しました。それにより、作家同士、プロダクションチーム間の交流と連携が生まれ、参加した人々のあいだに持続的なネットワークが築かれます。

日本からの出展作家ノガミカツキさんがマニラの路上で展開したプロジェクト《山田太郎プロジェクト》は、現地のフェスティバルとの協働がなければ実現できなかったといえます[図3]。WSKだけでなく、「マニラ・ビエンナーレ2018」の提携により実現し、現地からの多数の参加者にも恵まれました。治安なども心配していましたが、最終的には路上にいた警察官までもが同行して、安全に終わることができました。このように、現地のフェスティバルと協働することによって、いろいろなアートネットワークがサポートしてくれて、各地で数々の挑戦をしてこられたように感じます。

次に、ワークショップについて紹介します。単発のワークショップを展示会の関連イベントとして行ったり、1週間程度のキャンプ形式の集中的なワークショップを実施したりしてきました。キャンプ形式のものは、広く公募して参加者を選出し、2回開催しています。1回目は岐阜県にあるIAMAS(情報科学芸術大学院大学 [IAMAS])と、2回目は東京を拠点とするBioClubと一緒に企画しました。

2018年に開催した「BioCamp: Gardens as 'Biotechnik」では、BioClubから2名とインドネシアからライフパッチのメンバーの計3名のディレクターチームを編成しました[図4]。設定されたテーマは、二つの意図を含むたいへん興味深いものでした。一つは、「Biotechnik」(バイオテニク/生技術)、つまりバイオテクノロジーを新しい生きるための技法として捉えるという特徴



[図3] ノガミカツキ《山田太郎プロジェクト》(2014年～)。「INTERSTICES: Manifolds of the In-between」展(2017年、WSK Festival 2017)での様子



[図4] ワークショップ「BioCamp: Gardens as 'Biotechnik」(2018年、FabCafe MTRL)の様子 撮影: Aya Suzuki

的なものでした。もう一つは「庭」です。庭といっても、日本における「庭」と英語圏の「garden」、そしてインドネシアの「halaman」は、それぞれの社会・文化的背景の下で異なる特性や機能を持っています。この特性や機能に注目することによって、「庭」を社会や文化の相互理解を促すプラットフォームとして捉えていきました。

これらのワークショップは、私たちが呼ぶところの「双方向交流」ですが、それは決して特定の文化がある種の優位性を示すようなアウトバウンドで成り立つのではなく、参加者同士、作家の経験や活動力に根ざしたインバウンド自体を両立するものだったように思います。一緒に一定期間いることで、アーティスト同士の継続的なネットワークを生むという点でもかなり影響があったように思います。

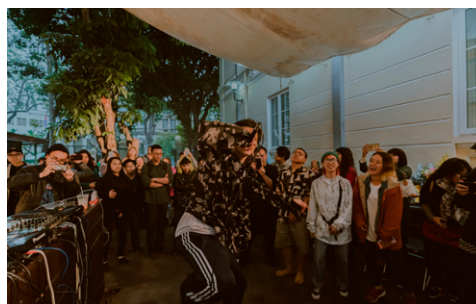
続いて音楽プログラムです。音楽といっても、文化事業にありがちなエクスペリメンタルミュージックの公演や国際的な巡回公演などではなく、ここではエレクトロニックミュージックに焦点を当てた協働制作を行いました。その理由としては、インターネットベースの環境が、創作だけでなくサービスとしても世界的に拡大している状況があるからです。

ベトナムのホーチミン市とハノイでやったライブイベントをご紹介します [図5, 6]。このイベントは「Bordering Practice」というプロジェクトの一イベントとして開催したものです。このプロジェクトは、東京、マニラ、ジャカルタ、ホーチミン市、そしてハノイで公演を実現し、計7カ国34組のアーティストが参加したうえ、最終的には、「Imaginary Line」というプロジェクトでアーティスト同士の協働によって映像作品を作る挑戦につながりました。プロジェクトタイトルの変遷も興味深く、始まりの「Bordering Practice」では、インターネットベースで作っているアーティストが参加し、互いのボーダーをあえて引く、境界を意図的に引くということがコンセプトになっています。ネットワーク上でつながっているからこそ、あえて自分の独自性はどこなのかを知るために、つながり、そして境界を引く、という次世代ならではの交流の意義が詰まっているように思います。それに対して、最終形となった「Imaginary Line」は、今後、私たちはどういうふうにつながっていけるのか想定線を引こうという、未来に向けた視点が付加されています。ディレクターのひとりであったMaltine Records主宰のtomad(トマド)さんが考えたこれらのコンセプトは、今日的な文化交流のあり方を体現するとともに、参加者の大きなモチベーションにもなったように思います。

この「Imaginary Line」プロジェクトでは、日本から美術家と音楽家の3名と、ベトナムとインドネシアの映像制作チーム、そしてフィリピンの音楽家が参加して、3つの映像作品を作りました。そのうちの1本、PARKGOLFの「Leap (feat. Mantra Vutura & similarobjects)」は、映像だけでなく、音楽自体もインドネシアのジャカルタで協働で制作されたものです。この音楽は、



【図5】「Cloud Room – Pop & Electronic Sounds in Asia」(2019年、Lighthouse、ホーチミン市)の様子  
撮影：Jun Yokoyama



【図6】「Call Back from Hanoi – Pop & Electronic Sounds in Asia」(2019年、国際交流基金ベトナム日本文化交流センター、ハノイ)の様子 撮影：Jun Yokoyama

ジャカルタで滞在制作をしているときに、ピアノ、フルート、サクソ、パーカッションといった現地の演奏者も参加して、作られました。ジャカルタのDouble Deerがディレクションを手掛けた映像には、女装した男性が踊る伝統舞踊のレンゲルが、男性用の衣装柄であるルリクをまとった女性の踊りとして描写されています[図7]。これは、近代化とともに変化するダンスやファッションのありよう、戦争に向かう人々のための織物にまつわる歴史、かつて踊ることを禁じられた女性、さらにはジェンダー、LGBTに関する今日的な課題までもが込められています。地域の異なる20代の若い世代が、一つの作品を作るために積極的に協働したところ、映画のような多義的で完成度の高い作品に仕上がったことには、本当にびっくりしました。



【図7】 PARKGOLF「Leap (feat. Mantra Vutura & similarobjects)」 監督：Reinhard Samuel Maychaelson  
Gunawan (Double Deer)

このプロジェクトは、音楽の定額制サービスが普及したいま、特に国内の次世代の音楽家たちがどうやってリスナーを獲得していくかという切実な課題の下、アジアに向けて精力的に活動する機会にもなりました。日本の次世代のアーティストが、いかにして国際性やコミュニケーション力を発揮しうるのか、ひとつのモデルを示したと言えます。

最後に、シンポジウムについてです。これまでに3回実施し、本日のシンポジウムが4回目になります。第1回は、日本を含めた各地域における「アート&テクノロジー」の歴史と現状を概観しました。第2回は、メディアアートを中心としたプロダクションと教育、アーカイブについて、日本を含むアジアやヨーロッパの状況を紹介しました。昨年(2019年)開催した第3回では、インターネット以降に表現の創作、発信方法がいかに変容しているか、そして次世代がどのように動いているのかを紹介するシンポジウムとなりました。最後となる今回は、メディア文化、文化交流が有する可能性としての創作、協働、ネットワークといったことを考える機会にしたいと思い、開催しています。

これらのシンポジウムは日本で開催していることもあり、国際的な状況を日本のオーディエンスに紹介することも目的としています。そして毎回、報告書を日本語と英語でまとめています。すべての登壇者のお話しされたことをまとめて、ウェブ上のPDFと印刷物で発行しています。PDFは国際交流基金のウェブサイトですら無料でダウンロードできますので、ぜひチェックしてください。

## # 芸術文化のサステナビリティ

かつて2006年に、「アジアにおけるメディアアート」をテーマとした展覧会が岐阜県大垣市でありました。「岐阜おおがきビエンナーレ2006」というタイトルです。その際に、共同ディレクターを務めたシンガポール出身のグナラン・ナダラヤン(Gunalan Nadarajan)さんが、アジアのメディアアートの文化的特異性について説明した文章があります。

---

グローバル化したメディアという言い方と、メディア・テクノロジーが実際に解釈され利用されてきた様々な実態との間には断絶があり、そこに目を向けられることは少ないのだが、この断絶はアジアにおけるメディアアートの発達をみるとき、いちばんはっきりと現れてくる。

アジアの多くの国においても新しいメディアアートの希求が存在するが、それは二つの要求およびそれに関わる趨勢の間に、引き裂かれているように思える。一方には、情報、コミュニケーション、経験、生体に関する新しいテクノロジーと関わり、それを取り入れるために、文化的な特性を考慮し、地域に合った方法を作り出してゆこうという要求がある。他方には、こうしたテクノロジーとそれに関連した芸術的発展のグローバルな要請に答えようとする要求がある。<sup>\*1</sup>

私がメディアアート交流事業を通じて感じたのは、まずこの「断絶」に目を向けるということ、そして、それを乗り越えるための方法をみんなで考えていくということでした。特に日本は、欧米にあるメディアアートの潮流が、教育としてもアートセンターの発達としても、90年代以降にアジアのなかではいち早く導入されたため、この「グローバル要請」に応えるかたちで成長してきたように思います。そのため、東南アジアに行くと「日本はテクノフィリア (technophilia) だよ」と言われたりもします。そのため、このプロジェクトの構成や展開を考えたときに、この二つの方向性のバランスをどのようにとるかということが迷いとなっていました。

ただ、このプロジェクトで一貫していたのは、インターネット以降の人々のつながりに注目したことです。また、次世代を担う人々とのチームを作ることを、最も大切にしました。それは結果として、多くのネットワークと協働を自発的に作ることに繋がったように思います。個人的には、このプロジェクトを通じて、文化自体を社会構造やヒエラルキー、文化政策の一分野としてではなく、極めて動的なものとして捉える方法を学んだように思います。

最後に、この説明に対する応答として、現在開催中の「開かれた可能性」展について紹介します。本展は、シンガポールから巡回し、いくつかの展示作品を変更、追加して、ここICCで開催しています。ICCの指吸保子さん、そしてインドネシアからリアル・リザルディさんが共同キュレーターを務めています。

この展覧会のテーマは、第3回のシンポジウムにリザルディさんを招へいた際に、彼がくれたアドバイスが元となっています。彼が、日本の登壇者の発表を聞いたり、日本で芸術文化に関わる人たちと話をしたりするなかで、「もういちど『開かれた可能性』を考えてみたら？」という発言があったわけです。というのも、日本国内では、2010年以降、震災復興への対応、そしてオリンピックなどの祭典といった異なったコンテキストで文化芸術に対する「地域性」や「文化的特異性」というものが、「要請」されている状況にあります。2017年の文化芸術基本法の改正において、「芸術文化」が社会構造や経済価値のなかで見直されていることを考えると、今後もその役割は多義的なものとなるでしょう。

私個人としては、芸術文化のステークホルダーは無限大だと思うので、こうした方向性は、芸術文化に関わる立場によっては、目標にも、宣伝にも、そして人によっては挑戦であり問題となると理解しています。また、公益性が前提になることにより、表現の自由が失われることへの不信感もあるかもしれません。さらに、社会課題の解決策の代替案だとか経済利潤だとかに

---

結びつけて芸術文化を一義的に捉えることによって、ある種の閉塞感が生まれているようにも感じています。リザルディさんが指吸さんと一緒に書いたテキストから抜粋します。

アジアの未来像が単一で均質である必要はない。オルタナティブな未来をいくつも考えることも可能である。メディア・テクノロジーの発展により生まれた共通のツールを利用することで、私たちはこれまでよりも互いを知り、違いを認めあうことができるだろうか？ また、こうした違いから、どのようなオルタナティブな未来像が提示されるだろうか？\*<sup>2</sup>

英語のタイトル「Open Possibilities」は可能性 (Possibility) が複数形になっています。この5年間のプロジェクトは、確かに「協働」や「ネットワーク」を育むものであったし、互いを知る、自己を批判的に見る眼差しを持つことができたという、文化交流としての一定の成果があったことは確かです。私が彼らから学んだのは、他者に対して開いているオープンネスの状態、アートを通じて社会を批判的に見ながらも、それをアートやメディアを通じてどのように実践していくかといった態度だったように思います。それが自発的に「開かれた可能性」を考え、実践し続けるアジアの次世代のアーティストやキュレーターの方法論だったように思えるのです。

メディアアート交流事業は5年間で69のイベントを実施し、参加したアーティストは268人にもなります。プロダクションに関わった海外のチームを含めると500人ほどの関係者がいます。さらに、この事業を通じ、制作会社や代理店、出版社の方、さまざまなアーティストから相談を受けることもあり、いまもリゾーム的にさまざまなコラボレーションが生まれている状況には、本質的なサステナビリティがあるようにも感じています。

\*1 グナラン・ナダラヤン「アジアのメディアアート——その文化的特異性」植田憲司、吉岡洋訳、『岐阜おおがきビエンナーレ 2006 [カタログ]』情報科学芸術大学院大学メディア文化センター、2007年、50頁

\*2 指吸保子、リアル・リザルディ『開かれた可能性——ノンリニアな未来の想像と創造』国際交流基金アジアセンター、NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]、2020年、6頁

---

**廣田ふみ** *Fumi Hirota* | 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 修了。IAMASメディア文化センター研究員を経て、2008年より山口情報芸術センター [YCAM] にてメディアアートをはじめとする作品のプロダクション、企画制作などに携わる。12年より文化庁文化庁芸術文化課の研究補佐員としてメディア芸術の振興施策に従事。文化庁メディア芸術祭の海外・地方展開を含む事業を担当した。同時期にメディアアート作品の修復・保存に関するプロジェクトを立ち上げる。15年から20年3月まで、国際交流基金アジアセンターにて、日本と東南アジアの文化交流事業の一環としてメディアアートの企画に取り組む。現職は、公益財団法人東京都歴史文化財団職員、二松学舎大学文学部都市文化デザイン学科非常勤講師、日本記号学会情報委員長。

# アジア間の連携が生んだパフォーマンスアート

藤原ちから 批評家、アーティスト/orangcosong

演劇表現をベースとし、批評家、アーティスト、ドラマツルグなどとして活動している藤原ちから。これまで遊歩型ツアープロジェクト『演劇クエスト』を横浜、城崎、マニラ、デュッセルドルフなどで創作・発表するなど、国際的な活動を続けてきた。その反映のひとつとして演劇的パフォーマンスの『IsLand Bar』を立ち上げ、同パフォーマンスも各国で再解釈されながら発表されている。さまざまな国のアーティストと共同で作品を制作することや、そこで築かれる関係性について語った。

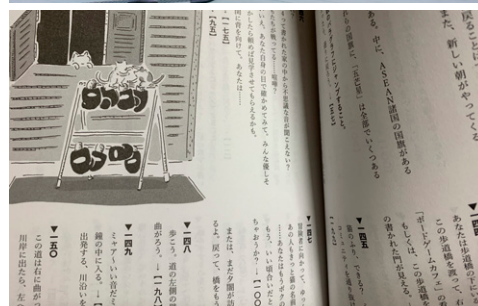


藤原ちから

## # 活動に対する助成を誰に還元するのか

私は舞台芸術、パフォーマンスアートの批評家およびアーティストとして、特に2015年以降の5年間はアジアを中心に活動してきました。今日はその経験をもとに、お話ししたいと思います。

アジアで活動するきっかけになったのは、2015年のTPAM（国際舞台芸術ミーティングin横浜）でした。当時のTPAMディレクターのひとりだった演劇プロデューサーの宮永琢生さんが私の『演劇クエスト』という作品を取り上げてくれて、そのご縁で国内外のいろいろなプロデューサーたちと知り合うことができました。『演劇クエスト』とは、「冒険の書」を持って参加者が自由に街の中を動き回るといったプロジェクトです。「冒険の書」にはインストラクションが書いてあり、例えば右に行きたければ何番、左に行きたければ何番というふうに好きなほうを選ぶとストーリーが続き、現実の都市空間とか妄想の世界に入っていく仕組みです〔図1〕。メディアアートというより超アナログな本ですけれども。



〔図1〕『演劇クエスト』と「冒険の書」

---

これまで、横浜、城崎、東京、マニラ、デュッセルドルフ、韓国の安山、香港、バンコクといった場所で作ってきました。現地に滞在し、リサーチから「冒険の書」の完成までだいたい2カ月かけて、その土地ならではの作品を作っていきます。ほかにも、あとで紹介する『IsLand Bar』という作品で台北や上海に行きましたし、orangcosong (オランコソン) というコレクティブと一緒に結成している住吉山実里すみよしやまみのりの「筆談会」というプロジェクトで、釜山、上海、ヤンゴン、ジョグジャカルタに滞在してきました。

こうした滞在制作においては、お金の問題がありますが、国際交流基金アジアセンターや国際交流基金の現地事務所のサポートや、セゾン文化財団の助成を受け、文化庁の東アジア文化交流使となるなど、資金面で大きなバックアップを得てきました。だからこそ、そこで得た経験を、誰にどのように還元していけばいいのかということ、常に考え続けてきました。また、しぶといネットワークを作っていくと考えてきました。

さて、その還元する先がいったい誰なのかという問題です。「日本人」でいいのだろうか。私は日本のパスポートを持っていますし、第一言語も日本語です。でもこの数年間、特にアジア各地でいろいろな人たちに会い、寝食をともにし、ときには一緒に泣いたり笑ったりを繰り返していくうちに、自分が「ナニジン」かがわからなくなってきました。少なくとも、親しい友人からは「日本人アーティスト」ではなく、ただの「Chikara」であると思われているように感じています。日本人が海外で「日本人全般」を代表するのはすごく危険なことですし、例えばアジアにおける過去の歴史についても、「日本人」を代表するかたちではコミュニケーションに限界があると感じてきました。私はひとりの人間として、歴史的な断絶と向き合い、対話していくことにチャレンジしたい。それは政治的な場では難しいことかもしれませんが、月並みな発想ですが、アートだからこそできることがあると思っています。

そうすると、アーティストとして活動していくうえでの還元先は、日本人に限る必要はまったくないように思えます。むしろ、そういった「ナショナル」な枠組みを越えていく発想が大事ではないでしょうか。トランスナショナルな生き方を探してみたいという欲求が、私にはあります。

## # 継続的な関係の重要性

私も、最初からそう考えていたわけではありません。2015年に初めてフィリピンに行く前は、むしろ典型的な日本人でした。2015年のTPAMで『演劇クエスト』を上演したとき、マニラを拠点にするJK・アニコチェと、彼の右腕的存在であるサラ・サラザールという二人のアーティストに会いました。彼らはマニラで開催する「カルナバル・フェスティバル」に招へいする日本人アーティストを探していたのです。そのサラと横浜の町を歩いていたとき、彼女に言われました。「私のおじいちゃんは日本のことを憎んでいる。戦争があったから。でも、私は大丈夫」と。私はそれを聞いて、答えに窮するしかありませんでした。

フィリピンとの間の格差や搾取の歴史があるなかで、日本人である私がこのことフィリピンに行って、どんな受け止め方をされるのか不安でした。初めてマニラに行くときは、おみやげに例えば高級チョコレートを持っていったら嫌味になるんじゃないとか、本気で悩みました。

とにかく私は2015年、マニラに行きました。高級ホテルに泊まるわけではないので、部屋に虫も出ますし、シャワーはお湯が出ないし、物乞いをする子供たちもいるし、渋滞や大気汚染

もひどい。インターネットもすごく遅い。タクシーでは、ほぼ確実にぼったかれる。トライシクルというバイクタクシーのような乗り物に一人で乗って、迷子になったこともあります。

しかし、ホストのJK・アニコチェとその仲間たちのおかげで、楽しいという気持ちのほうが勝っ

ていきました[図2]。ビールを飲みながら夜遅くまで話すなかで、フィリピンの文化や政治についても学び、英語の勉強にもなったと思います。また、大きかったのは交通手段について学んだことです。フィリピンにはジブニーというなにかとハードルの高いミニバスがあるんですけど、その乗り方、降り方を教えてもらったことで、自分の身体感覚がすごく身軽になったような気がしました。

ちなみに、JK・アニコチェから、あと二人の日本人のアーティストを呼びたいと言われ、武田力さんと石神夏希さんも一緒にマニラに行きました。武田さんはフィリピンに長期滞在してスラム街でタコ焼きを焼くという作品を作り始め、石神さんはスモーキーマウンテンという、かつてゴミの山で知られた地区に出入りして、地元のNPOと一緒に作品を作りました。現地ではリサーチや情報共有など協力しましたが、日本人だけでつるむことはあまりしませんでした。これは、今日のキーワードである「オープンネス」という点においても重要なことでしょう。現地の人たちと積極的に関わっていくことが滞在制作の醍醐味かな、と思っています。

もうひとつ非常に大きかったのは、カルナバル・フェスティバルに対してアジアセンターが3年間継続的にサポートすると内定していたことです。最初にJK・アニコチェから「3年やるから、そのつもりで付き合ってくれ」と言われたのは、ありがたかった。現地に行ってすぐに結果を出すということではなく、3年という時間軸のなかでどうやってフィリピンと向き合っていくか、じっくり考えることができました[図3]。

さて、カルナバル・フェスティバルは2015年から17年までの3年間でしたが、私とフィリピンとの関わりはその3年では終わりませんでした。JK・アニコチェに来日してもらったり、逆にマニラに呼んでも

らったりし、彼自身も何度もレジデンスアーティストとして来日するなど、日本での活動をじわじわと続けています。ほかにもアジア各地で活躍しており、今後のアジアの舞台芸術において、彼は重要なキーマンだと思います。JK・アニコチェはファニーで明るくてエネルギッシュな、太陽みたいな人物なんです。仲間をすごく大切にしている「ビッグファミリー」だと思っている。そこには私みたいな日本人も含まれているように感じましたし、彼の周辺に行くと毎日なにかが起きていて飽きませんでした。

私は最近、「モビリティ＝移動」に対する概念として「グラビティ＝重力」ということを考えて



[図2] 2015年、マニラ滞在時の様子



[図3] カルナバル・フェスティバルでの活動の様子



いるのですが、彼は強烈なグラビティを持っていて、いろいろな人が吸い寄せられていく感じがします。もうすでに5年間、彼やその仲間たちと密な関係を作ってきたわけですが、今後もそれをより深めていきたいと思っています。

## # 作品『IsLand Bar』の展開

次に私は、東アジアの存在に注目してきました。韓国、台湾、中国、香港、マカオ……、これらの場所にはどんな可能性があるのか。そして韓国ウォン、台湾ドル、中国元、香港ドルといった、その通貨の可能性も探りたい。日本人が「日本」というナショナルな枠を出て外に行くためには、日本語、それから日本円、この壁を越えないといけな思ってきたからです。

そこで、もうひとつお話ししたいのは、台北パフォーミングアーツセンターとの関係です。

2017年に、私はキュレーターのタン・フクエンに呼ばれて、台北パフォーミングアーツセンターが主催するADAM(Asia Discovers Asia Meeting for Contemporary Performance)のアーティストラボに参加しました。17、8人のアーティストがアジア各地から呼ばれて、2週間をともに過ごすプログラムでした。そこでいろいろなアーティストと知り合い、香港出身でベルリン在住のスカレット・ユー(余美華)と意気投合して一緒にリサーチするなどしました。もちろん彼女だけでなく多くのアーティストともやりとりし、そこで生まれたのが『IsLand Bar』という作品です[図4]。

『IsLand Bar』は、アーティストがそれぞれ一つのテーブルを持ち、オリジナルのカクテルを一人とか二人とかの観客に手渡すというパフォーマンスです。カクテルはアーティスト自身のバックボーンやなんらかの歴史的、政治的な文脈に関係していて、観客はそのカクテルを飲みながら、その背景にある世界を感じることになる。そういうテーブルが同じ空間に複数用意されているという作品です。

その発想の元には、ADAMに見本市のような、マーケット的な性格がありました。当時のADAMに私は、ギラギラした「アジアでいちばんのマーケットを作りたい!」という欲望を感じました。その最終日などに世界各地からプロデューサーたちが来て、当然、「さて、このアーティストたちは何をを見せてくれるんだろうか」という期待値があるわけです。この期待は、アーティストにとっては将来の可能性にもつながるわけですし、ADAMはそうしたチャンスを用意してくれている。けれども、値踏みされているような感覚もあったんですね。そこで、当時のADAMに10分間でお互い自己紹介する「スピードネットワーキング」というマッチングのプログラムがあったんですが、それを逆手に取って「ノン・スピードネットワーキング」の場を作ってやろうと考えました。「遠くからわざわざどうも、ダンスが見たいんですか、演劇が見たいんですか、まあまずは酒でも飲んでゆっくりどうぞ」というのが『IsLand Bar』だったんです。意外に評判がよくて、次の年の台北芸術祭でのオファーをタン・フクエンからもらいました。今日はくわしくお話をする時間ありませんが、ひとつのかたちを示せたかなという手応



【図4】 『IsLand Bar』のパフォーマンス(2018年)  
提供: 台北パフォーミングアーツセンター

えはありました。

ただ、『IsLand Bar』はいろいろなアーティストのアイデアによって生まれた作品です。それを私とスカーレットのものであると主張することはできません。そこで、このプロジェクトにとって何がいちばん幸せかを考えようということで、台北パフォーミングアーツセンターと協議をし、最終的に、誰も所有権を持たないオープンソースにしました。『IsLand Bar』というプログラムは2017年から取り組んでいる『ADAM』の一環で、2018年に余美華（香港／ドイツ）、藤原ちから（日本）、李銘宸（台湾）の構想で始まった、オープンソースのコンセプトを生かしたプロジェクトです」という但し書きをつけさえすれば、誰でも上演できるというかたちです。これもひとつの「オープンネス」だと思います。

それで、2019年には二つの『IsLand Bar』が上演されました。台北ではホワン・ディンユン（Huang Ding-Yun）とヘンリー・タンによるもの。一方、私は上海のロックバンド・アート・ミュージアム（上海外灘美術館）でまったく別バージョンの『IsLand Bar』を作り、毎晩3時間、全部で7晩やりました。最終日は終演の夜12時になっても誰も帰らなくて、1時くらいまで延長するという状況で、「美術館、それでOKなんだ」と思いました。それくらい楽しかったし、手応えがあったということです。もう次は3年後くらいでいいかなと思うほど、疲れましたが。

ところが、ADAMのキュレーターをしているアーティスト、リバー・リン（River Lin）が、「こんど一緒にTPAMで、ADAMの歴代メンバー、つまり『ADAM's Family』でやりましょう」と言うんです。『IsLand Bar』は共通言語のない人たちと作るトランスナショナルな作品なので、このペースで作るのはちょっときつい」と伝えたんですけど、住吉山が乗り気でリバーと意気投合しまして、押し切られてしまいました。それが、つい数日前に横浜で上演した『IsLand Bar（Yokohama）- Port Undersea』という作品です。

## # 作品制作における信頼関係

横浜での『IsLand Bar』は、結果的にはやってよかったなと思っています。年末にリバー・リンと関西で会って、お互いの価値観をすり合わせていたおかげもあります。本番2日前にメンバーが現地入りするというきびしいスケジュールでしたが、リバーがいれば大丈夫という安心感がありました。また、会場のThe CAVEは、先ほどマニラの話でも登場した石神夏希さんの運営するアートスペースで、彼女にもパフォーマーとして加わってもらうことで、その場所の力を味方につけることができたと感じています [図5]。

創作過程ではハードな議論もしました。当初、台北パフォーミングアーツセンターの人たちは『IsLand Bar』をいわゆるパフォーマンスとして成立させたい気持ちがあり、観客の動き方をコントロールしたいという感じがあった気がします。でも、私は、できるだけコントロールせずに観客の能動性に委ね、結果としてどう振る舞っていいかわからない観客がいたとしても、それも含めて『IsLand Bar』だということにしたかったんです。そういった齟齬は、メールでい



[図5] 『IsLand Bar (Yokohama)』のパフォーマンス (2020年) 提供：台北パフォーミングアーツセンター

---

くら議論しても埋まらないし、お互い母語ではない英語で議論するのも限界があります。だから、とりあえずゲネプロはお互い好きにやってみてとりあえずの土台ができたので、「さあ、そこからどうする？」という建設的な議論を具体的にしていきました。

例えば、1回の上演の予約客が25人と決まっていたのですが、私は何人か増えても大丈夫とゆるく見積もっていました。しかし、台北パフォーミングアーツセンターから、「25人と決めただから、それ以上は対応できない」ときつめに言われました。ところが、当日になって予約のない人がけっこう来てしまうと、追い返すのではなく、「Chikara、どうしよう……」と相談に来てくれたんです。それがかわいいというか、「意外にやさしいじゃん！」と思ったんですね。彼らにも人間的な、柔軟なところがあるとわかった。今後もこの人たちとやっていきたいと思えた瞬間でした。

全体の設計に対して、アーティストが最初から強く主張して押し通すというやり方もあるとは思いますが、でも、私は人間の可変的なところに興味があります。自分も変わるし、だからこそ相手も変わる。それは「妥協」に見えるかもしれないけど、作品の核になる部分さえ死守すればいいんじゃないかと思うんです。今回の『IsLand Bar』でいえば、オーガニックな循環を場に生み出すのが大事であって、そういう部分さえ保持できれば、あとは交渉の余地を残して、いろいろな人の意見を反映させながら作っていくほうが面白いと感じています。それもまた、一種の「オープンネス」かもしれません。

台北パフォーミングアーツセンターの人たちとは信頼関係ができたと思っているのですが、ではいったい、信頼とはなんなのでしょう？「ネットワーク」、「コラボレーション」という言葉がアートの世界でよく使われます。その言葉は確かに美しいのですが、実際に信頼関係を作っていくのは簡単ではありません。とくにいまは、分断の時代です。白か黒か、敵か味方かに、すぐに分けられてしまう。その間のグレーゾーンは、もはや存在することができなくなっています。味方が言うフェイクニュースは信じるけれども、敵が言う言葉には耳を傾けることができない。そこには見えない壁がそびえ立っていて、壁の向こう側を想像することは非常にむずかしい。私たちはわかり合えない。この壁の向こう側にツバを吐きかけても、その向こう側の世界を知ることにはできないのです。わからない相手と、対話と交渉を粘り強く繰り返していくしかない。そして、それはいつも失敗がつきものです。私たちはわかり合えない。壁の向こうにいる相手は、私やあなたとは異なる風景を見ているのかもしれない。その風景は想像の限界を超えていると思います。本当に私たちはわかり合えないのか。

さて、終わりの時間が近づいてまいりました。じつは横浜の『IsLand Bar』の最後に、お客さんにQRコードのついたカードを渡しまして、そこから秘密のメッセージに飛べるようにしていました。今日はここでそのメッセージを読み上げて、報告を終わりたいと思います。

まずは、観客のみなさん、そして参加アーティストが今夜、ここに集まったことを喜びたいと思います。ここにはいませんが、香港出身・ベルリン拠点のアーティスト、スカーレット・ユーも手紙を介して参加してくれました。彼女は手紙を5通送ってくれましたが、横浜に届いたのは4通だけです。あとの1通はどこに消えたのでしょうか……？海の中でしょうか？

『IsLand Bar』は、多様なバックグラウンドを持つアーティストが、観客であるあなたと出会うためのプラットフォームです。国境を越えるモビリティなしには成立しません。

---

しかし、私たちのモビリティは脆弱でもあります。例えばコロナウイルス。政府によって人の移動はいつも簡単に制限されます。安倍首相が7年前にフクシマについて語ったセリフのように「状況はコントロール下にある (the situation is under control)」のです。

それでもなお、私たちは移動を続けます。ときにはグラビティに逆らいながら。ときにはグラビティに身を委ねるようにして。あなたもそうですよね？ この世界には、経済的な問題で移動が困難な人々もいます。難民や被災者のように、望まない移動を強いられた人々もいます。しかし、アーティストやプロデューサーは特権的なモビリティを持っています。少なくともあなたは今夜、この横浜の「フェイク・バー」に来ることができました。そして世界各地から集まった人たちと乾杯しました。その特権的なカクテルには、人々の希望が託されているのかもしれない。

最後に流れた曲は、「別れのワルツ」または「蛍の光」と呼ばれます。日本では、デパートやパチンコ屋などの閉店ソングとしてもものすごくポピュラーな曲です。原曲はスコットランドの「オールド・ラング・サイン」。友情の杯を交わす歌です。つい数日前にBrexitが成立した欧州議会でも歌われました。

ちなみに日本では1881年から歌われていますが、4番の歌詞には「千島の奥も、沖縄も」と領土を表す歌詞があります。20世紀の初めには、台湾や樺太に置き換えられました。

音楽に歴史があるように、あなたがこの場所で触れたさまざまな道具やアルコールにも、やはり歴史があります。それらはこの地球上で誰かの手から誰かの手へと渡り、ついに今夜、2020年、あなたの目の前に現れました。いまごろは、あなたの胃袋の中かもしれないですね。

『IsLand Bar (Yokohama) – Port Undersea』はこれで終わります。けれども、私たちの人生はこれからも続いていきます。Brexitが終わりであり、始まりであるように……。私たちはいつも失敗する弱い生き物です。完璧ではありません。私たちは失敗から何かを学べるのでしょうか？ この分断されてしまった世界において、互いへの想像力と信頼を回復していくことができるのでしょうか？ まだどこかでお会いできますように。

---

**藤原ちから** Chikara Fujiwara | 横浜を拠点に、批評家、アーティスト、さらにはキュレーター、メンター、ドラマトゥルクとして活動。「見えない壁」によって分断された世界をつなごうと、遊歩型ツアープロジェクト『演劇クエスト』を横浜、城崎、マニラ、デュッセルドルフ、安山、香港、東京、バンコクで創作・発表。「人の移動」に興味を持ち、パフォーマンスとして『港の女』(2017年)や『HONEYMOON』(18年)を上演するほか、ADAM 2017 (台北) および台北芸術祭2018において『IsLand Bar』の立ち上げに関わる。セゾン文化財団シニア・フェロー、文化庁東アジア文化交流使 (17年)。2019年、住吉山実里とアートコレクティブ orangcosong を結成。

<https://orangcosong.com>

[第 3 部]

# 方法としてのトランスアジアとは

## Trans-Asian Approaches and Practices

アジアをどのように捉えるか。日本とアジア各国にはどのような文化的な相違があるのか。  
これからの国際交流を考えるうえでの、新たな提言。

The 4th International Symposium for Media Art

Open Media

Culture:

モデレーター

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

発表者

メー／アーダードン・インカワニット *May Adadol Ingawanij*  
ウエストミンスター大学教授 [タイ/イギリス]

岩渕功一 *Koichi Iwabuchi*  
モナシュ大学教授 [日本/オーストラリア]

Collaborations, Networks, Exchange

# 小規模な協働とネットワークを通じた キュレーションの実験的実践

メー／アーダードン・インカワニット ウェストミンスター大学教授

研究者でキュレーターでもあるメー／アーダードン・インカワニットは、東南アジアからヨーロッパまで、その土地のアイデンティティに合わせて小規模に運用される協働的かつ国際的な実践という、自身のビジョンの概要について語った。これらの実践は、人と技術との関係、および人間ならざるものやアニミズム的存在に重きを置くアプローチに根差している。



メー／アーダードン・インカワニット

## # インターミュージアム対トランスローカル

本日は、私が立ち上げた研究・キュレーションのプロジェクト「アニミスティック・アパラタス」を中心にお話しさせていただきます。NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] で開催されている展覧会「開かれた可能性——ノンリニアな未来の想像と創造」の一環として、このプロジェクトの映像プログラムが上映されています [図1]。本日の私の報告が、「ネットワークを生み出すものとは何か」という問いをめぐる、これまでのパネルディスカッションで取り上げられたテーマに沿ったものになることを願っています。

人と人とのネットワークと関係について語る時、ひとつの側面として対人関係があります。私の「アニミスティック・アパラタス」プロジェクトは、それとは別の、宇宙論的かつ生態学的な観点から関係の問題にアプローチするものであり、より広い宇宙における人間の位置づけ——つまり、人間と人間ならざるものとの関係について問いかけるものです。このことは、儀式的諸



[図1] 上映プログラム「アニミスティック・アパラタス (精霊信仰装置)——Cosmos」(2020年、「開かれた可能性——ノンリニアな未来の想像と創造」展、NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]) 撮影：木奥恵三 提供：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

---

形態とテクノロジーとの関係、および儀式的・宗教的なかたちで実践される昔ながらのテクノロジーと、新しいテクノロジーとの関係というテーマを結びつけています。

まずは、協働と交流の可能性とモデルというこの問題について、簡単にお話することにしましょう。私の家と職場はイギリスにあり、タイをはじめとする東南アジアとイギリスの両方で実践と研究を行っています。つまり、私の実践の領域は、主に東南アジアとイギリスということになります。協働のモデルと可能性について語る場合に重要なのは、私がそのときどこにいて、どのようにして観察を行っているかということと合わせて、自分の意見を前面に出すことです。

このことは、協働のモデルと可能性について語る際に、協働と交流に関する大規模な可能性と小規模な可能性を区別するのに役立ちます。この小規模な可能性を、これからはトランスローカルな規模の協働と交流と呼ぶことにします。

イギリスを新しいトランスアジアなネットワークの一部として統合する可能性には、2種類あります。一つ目は、インターミュージアムな協働という大規模なものです。最近の例としては、ロンドンのテート・モダンで行われたナムジュン・パイクの回顧展があります。これは、世界中の複数の有名な美術館同士の協働により実現したものです。

私がおはるかに強い関心を持ち、力を注いでいるもう一つのモデルが、小規模な協働ネットワークのモデルです。これらのトランスローカルな協働ネットワークは、アーティスト主導のグループと、マイクロフェスティバル、およびさまざまな文化と世界の狭間で活動する実践者によって構成されます。これは、イギリスにおけるアートおよびアーティストが作る映画において、10年ほど前から多く見られるようになってきているものです。このような人、知識、情報の交流のネットワークは、イギリス各地の市や町で開かれる、東南アジア各地のさまざまな都市や町とつながりを持つ小規模な映画祭や芸術祭で構成されます。このようなつながり——つまり、非公式に形成された生態系は、東南アジアのアーティストたちにより制作される映画、インディペンデント映画、映像作品がイギリス国内においてある程度の認知度を得るための場を生み出しています。

## # 東南アジアとイギリスをつなぐマイクロフェスティバル

このマイクロフェスティバル・モデルの一例として、「アパーチャー：アジア太平洋映画祭」(Aperture: Asia & Pacific Film Festival)があります。これは、マイクロフィルム配給レーベル「Day For Night」の創業者が、私が共同ディレクターを務めるウエストミンスター大学研究センターCREAMの支援の下でスタートさせたものです。この映画祭の目的のひとつに、東南アジアのインディペンデント映画を太平洋諸島や中央アジアの映画と並べて比較する興味深い方法を探り、イギリスでこれらの映画の一部を上映するためにマイクロフェスティバルの場を利用するということがあります。

もうひとつの例として、「オープン・シティ・ドキュメンタリー・フェスティバル」があります。この小規模な映画祭は、ユニバーシティ・カレッジ・ロンドンから資金提供を受け、先ごろ製作開発プログラムをスタートさせました。このようにして、同映画祭は、単に良質なキュレーションがなされた小規模なドキュメンタリー映画の祭典であるだけでなく、世界中のドキュメンタリー映像作家をサポートするための資金調達の場にもなりつつあります。同映画祭の製作

---

準備／製作開発プログラムには、誰でも参加を申し込むことができます。アパーチャー：アジア太平洋映画祭とともに、オープン・シティ・ドキュメンタリー・フェスティバルもまた、イギリスにおける文化・芸術のための資金調達モデルの興味深い一例です。最近、このようなモデルには、大学との協働をうまく活用する傾向が見られます。その背景には、大学が公共に開かれ、市民と関わることを求められていることがあります。文化の非植民地化というイギリスにおける手つかずの問題に取り組み、帝国主義と植民地化の持つ意味を認めるという、歴史的責任にまつわる意味合いもそこには含まれています。

このようなトランスローカルなマイクロフェスティバル・ネットワークを形成している小規模な映画祭の例としては、ほかにも、イギリスで大きな成功を収めている韓国映画の祭典「ロンドン韓国映画祭」があります。こちらは多くの理由から興味深いものとなっています。第1に、この映画祭はきわめて小規模なものであること。第2に、韓国の文化機関により十分な資金が提供されていること。そして第3に、この映画祭を特別なものとしているのが、映画祭の評判がプログラム編成のクオリティに由来しているという事実です。クオリティの高さは、専門家やキュレーターから高評価を得ています。この映画祭のディレクターは長年ロンドンに暮らし、世界の映画・映像作品での新進のキュレーターのひとりで見なされています。さらには、イギリスと北米における実践にとどまらない、幅広い知識の持ち主でもあります。これらことから、この映画祭が韓国のソフトパワーという範疇に収まらないものであることがわかります。

最後に取り上げるのは、国境沿いの町で開催される「ベリック・フィルム&メディアアーツ・フェスティバル」(Berwick Film & Media Arts Festival)です。ベリック・アボン・ツイードは、イングランドとスコットランドの国境近くにある町です。歴史的に見て、ベリックは常に両国の国境地帯に位置しており、このような国境の町としての特徴は、映画祭自体のアイデンティティと冒険心を如実に表しています。この映画祭については、あとでくわしくお話しします。

#### # アニミスティック・アパラタス(精霊信仰装置)：研究とキュレーション手法の融合

「アニミスティック・アパラタス」は、キュレーション的側面を強く打ち出した学術研究プロジェクトです。このキュレトリアルプロジェクトは、実践者間の協働、交流、関係からなるトランスローカルなネットワークに依存することで、二つの活動を行うというものです。そのうちの一つはタイ北東部のウドンターニー県で、そしてもう一つはイギリスのベリックで、ベリック・フィルム&メディアアーツ・フェスティバルの一環として実施されました[図2]。

私は、東南アジアの現代アーティストの映像とアート映画の実践を、異なる角度から見ることを試みたいと考えました。東南アジアのアニミズムの実践との概念上の関係のなかに作品を置くことで、作品の形態とその重要性について考える方法を見出したかったのです。その結果、キュレーションとメディア考古学の視点から現代アーティストの映像作品を見る、という方法を試すプロジェクトにたどり着きました。つまり、現代アーティストたちの実践と、古くからの東南アジアのアニミズムの実践との親和性や共鳴について考えようとしたわけです。ここでのアニミズムの実践とは、精霊と交流するための儀式、道具、装置、形態と定義します。

このプロセスの一環として、タイ北東部のウドンターニー県への旅を共同企画しました。展覧会としての思考法やキュレーションから離れるために、私たちはこの旅をさまざまに呼称



していました。あるときはフィールドワークやアーティストティック・フィールドラーニング・ラボと、またあるときにはソーシャブル・フィールド・ラーニング・ラボと表現したものです。

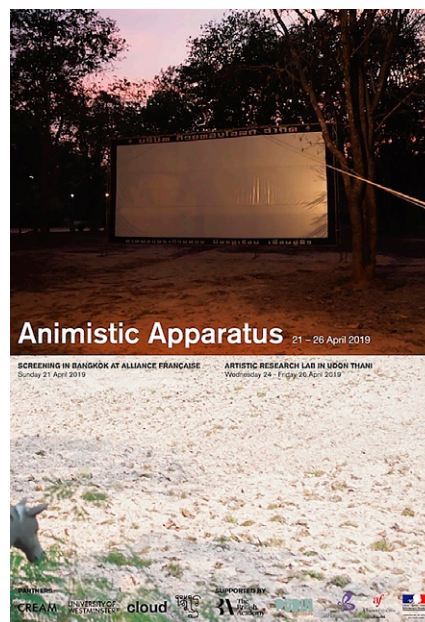
プロジェクトでは、技術的装置のアイデアと、その技術的装置が世界を旅し、さまざまな文化的・儀式的な文脈に置かれた場合に取りうる形態を探ります。そこから独自の必要性が生まれます。タイ北東部の映画装置の歴史という場合において、本プロジェクトが問いかける問題は次のようなものでした。この装置、具体的には屋外上映の装置が、力強い現地の精霊と関わり合い、交流するアニミズムの儀式的実践と結びついた場合、いったいどうなるのだろうか。

プロジェクトには、総勢約40人のアーティスト、キュレーター、作家、文化プロデューサーが参加しました。その多くが、ウドンターニーにおける屋外上

映の歴史を学び、アニミズムの儀式的の場に出会い、メディアアーツおよびアーティストの映像制作の一環として、儀式や商業目的で使用される屋外上映という装置を用いた実験を行うために、東南アジア全域から同県に集まりました。ウドンターニーでは、私たちは技術者で映写技師でもあるハーセム・カムナック (Khasem Khamnak) 氏が率いるプロジェクトチームとともに過ごしました。彼らは、屋外に巨大なスクリーンを設置し、デジタルプロジェクターとアナログの道具を併用して映写することを専門とするスペシャリストたちです。ウドンターニーへの現地調査は、ソーシャブル・フィールド・ラーニング・トリップやアーティストティック・リサーチ・ラボと呼んでいました。これを実行した背景には、屋外上映を専門とするこの映写技師たちに、集団で学びに行くという意図がありました。精霊にあてた儀式的な映写の依頼を受けた場合、彼らはどのようなことを考慮するのでしょうか？ 私たちは足場と音響システムが組み立てられていく様子を目にしました。そこでは使用するトラックまでもが、単に機材を運搬するための車両ではなく、屋外上映の装置の一部となっています。プロジェクターがトラックの上に設置され、そこから音響システムをコントロールします。

ウドンターニーで約1週間にわたってこのチームから学ぶなかで、儀式的な映像のプロジェクションという道具を用いて、自分たちのアート、キュレーション、テキストの実践にこれらを融合させるという実験を行いました。3夜にわたって、この装置を試し、パフォーマンスとプロジェクションを即興で実践してみました。また、プロジェクションチームが屋外での投影で日常的に用いる音響映像機器を思い思いに試し、これらを使ってどのような創作が行えるのかを、私たちは考えました。

ある夜、ウドンターニーのバーンチエン村にある屋外空間の使用許可を得て、さまざまな活動を有機的に展開しました。参加者のなかに、シェリル・チャン (Sheryl Cheung) とシア・リン (Xia Lin) という二人のアーティストからなる lololol という台湾のコレクティブがいました。彼女らの実践は、ポストインターネットおよびポストヒューマニスト的な技術と、身体エネルギーの交信という古くからの実践形態との関係を中心に展開します。そこから、儀式的な映像



【図2】「アニミスティック・アパラタス」メインビジュアル

---

の投影という装置からインスピレーションを得て、大型プロジェクションスクリーンの前で太極拳の師範でもあるシア・リンが太極拳の動きを実践し、ほかの参加者に教えるというセッションへとつながっていきました。

### # 東京へとつながるネットワークが生まれる結果に

こうして、私たちの呼びかけに応じて集まった参加者同士をつなぐだけでなく、独自のやり方で移動を続けている映写技師たちと私たちとをつなぐ一種のネットワークが生まれる結果となりました。映写技師たちは巡回しながら移動上映を行っており、タイの北東部を旅して回り、ときにはさらに遠くまで赴くこともあります。

このようなグループから、「開かれた可能性」展とのつながりを探ることができます。このフィールド・ラーニング・ラボの参加者のひとりに、「開かれた可能性」展で共同キュレーターを務めるリアル・リザルディがいました。同展覧会では、日本人アーティストの葉山嶺の作品が展示されていますが、彼女もまたアニミスティック・アパラタス・ラボに参加していました。同じくシンガポールのサウンドアーティスト、ザイ・タンも、アニミスティック・アパラタス・ラボに参加したひとりです。この展覧会には、タイ人アーティストのタナチャイ・バンダーサックのラオス高地の立石群の映像からなるインスタレーション作品《セントラル・リージョン》も展示されています。この作品はウドンターニーのアニミスティック・アパラタス・ラボでの体験をもとに作られたものです。このプロジェクトの関心と懸念に直接的に応える作品であり、精霊とやりとりする古くからのアニミズムの儀式的形態とのつながりや関係、および現代の映像アートの可能性を問いかけるものとなっています。

### # 東南アジアの精霊信仰とイギリスとのつながり

ウドンターニーへの旅を終えたあと、東南アジアのアニミズムの実践と直接関係のない、イギリスのどこかで展覧会を企画してみようと、私は思いつきました。そこでは、次のような疑問が湧いてきました。東南アジアの作品をイギリスで、しかも通常とは違ったやり方で展示したらどうなるのだろうか？ やりたかったのは、東南アジアのアーティストの作品をイギリスで紹介するという展示でもなければ、一つの地域としての東南アジアについて何かを伝えるという展示でもありません。より思弁的な内容の展示にしたいとの思いがありました。展示はかならずしも人間に向けたものでなくてもよいのではないかと。この問いに応えるかたちで展覧会を企画し、プログラムを構成できないだろうかと考えました。私が自らに投げかけた問いは、このような思弁的傾向の強いキュレーションの展示をイギリスで開催し、全体として地域性をうたうことなく、また東南アジアのアーティストをイギリスで紹介するという名目でもないかたちで、東南アジアのアーティストの手による作品を取り上げるにはどうすればいいか、というものでした。

ここで、ベリック・フィルム&メディアアーツ・フェスティバルに話は戻ります。私がこの映画祭に惹かれたのは、小規模ながら、冒険心に満ちたものだったからです。ディレクターのピーター・テイラー (Peter Taylor) は、世界的視野を持つイギリスのキュレーター、アーティスト、映画プログラマーからなるトランスローカルなネットワークの一員です。しかしそれだけでなく、

長い紛争の歴史を持ち、興味深い史跡や遺跡の点在する国境の町、ベリックという場所そのものの魅力もあります。私はキュレーションのアイデアを、ギャラリースペース以外での一連のインスタレーションへとつなげることができました。一連のオンサイトインスタレーションによって、アーティストの作品と、遺跡のある場所、あるいはベリックの荒々しい気候にさらされる場所との出会いを演出することにしました。

私たちは、タイ北東部における反共産主義者の弾圧の歴史を受けて制作されたインスタレーション作品であるアピチャップン・ウィーラセタクンの《花火(アーカイブス)》を、ベリックの洞窟のような場所に設置しました。会場へはトンネルのような石の通路を通って行きます。そこを抜けると、ツイード川にかかる橋のアーチの下の開かれた石積みの空間に出ます。ここは18世紀、ベリックとアメリカなどを結ぶ鮭貿易を支えるために、氷の塊を貯蔵する場所として使用されていました。ベリックは海に面し、また河口にも位置していることから、貿易・交易の町として栄えた町です。第二次世界大戦時には、この場所は<sup>えんべいごう</sup>掩蔽壕となりました。

先述したタナチャイ・バンダーサックの《セントラル・リージョン》は、丘の上の小さな塔に設置しました[図3]。この塔は、スコットランドとイングランドが紛争を繰り返していた時代に、見張り台として使用されていたものです。バンダーサックの作品を、塔が立っている実際の場所と響き合うインスタレーションとしてそこに置いたことで、予想外の美しさを生み出す出会いとなりました。

また私は、フィリピン人映画監督ラヴ・ディアスの『痛ましき謎への子守唄』の屋外上映のキュレーションも手掛けました[図4]。ディアスは超長編映画を作る監督として知られていますが、『痛ましき謎への子守唄』も例外ではなく、実に8時間を超える大作となっています。私たちは、このプロジェクションを映画上映としてではなく、ベリックという土地の精霊に向けたプロジェクション兼供物として発表してもらうよう依頼しました。果たしてこのような振る舞いが映画祭になじむのか、また人々がどのような反応を示すのかを知りたいと考えたからです。海を見渡す16世紀の城壁のそばに、スクリーンを設営することにしました。つまり、街灯も、ビルや家屋の灯りもほとんどなく、日没と同時にあたりは真っ暗闇となります。上映時間を計算して、日没後のある時点でディアスの映画の投射を開始し、翌日の日の出とともに終わるようにしました。私たちはこれを「プロジェクション儀式」と呼びました。このような場所で、いったい誰がこの映画を鑑賞したのでしょうか？ 9月の満月、星々、コウモリの群れ、その他の生き物、そしてごくごくわずかな人間たちです。



[図3] タナチャイ・バンダーサック《セントラル・リージョン》(2019年、Coxon's Tower、「アニミスティック・アパラタス」委嘱作品)、第15回ベリック・フィルム&メディアアーツ・フェスティバル内「アニミスティック・アパラタス」での展示風景



[図4] ラヴ・ディアス『痛ましき謎への子守唄』(2016年、Rose Garden & Park)、第15回ベリック・フィルム&メディアアーツ・フェスティバル内「アニミスティック・アパラタス」での展示風景

---

こういったことを手掛けてきたことで、実演、つまりその場における実験的実践の可能性があることがわかってきました。「アニミスティック・アパラタス」を企画してきたこれまでの私の経験からすると、この可能性は、小規模に活動している実践者たちを巻き込んだ協働や交流のネットワークのなかにおいて、より見出すことができるように思います。

---

**メー／アーダードン・インカワニット** *May Adadol Ingawanij* | ライター、キュレーター、教員として活動。映画や映像、メディア技術や機器の系譜、そして同時代の芸術表現やキュレトリアルな実践にある発展性に注目。また、東南アジア域内を含むさまざまな地域の映像作品、美術、インディペンデント映画から、そこにある美学および循環を研究している。芸術・メディア研究教育センターの共同ディレクターを務める。イギリス学士院のミッドキャリアフェローシップ(2018~19年)を獲得し、キュレーションと出版のプロジェクト「アニミスティック・アパラタス」を2018年より実施。近年の主要論文に「Comedy of Entanglement: The Karrabing Film Collective」(『Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry』、19年)や、「Making Line and Medium」(『Southeast of Now: Directions in Contemporary and Modern Art in Asia』第3巻、19年)がある。

<http://mayadadol.info>

# トランスアジアとメディアアーツ ——方法としてのコラボレーション

岩淵功一 モナシュ大学教授

岩淵功一は、アジア圏の文化の流動、多様性、多文化社会などについて、「方法としてのトランスアジア」という考えを基軸として研究を続けている。なかでも、デジタル化の時代における、アジアの国際的な交流や越境的なコラボレーションを促す、メディアアーツやアクティビズムに注目してきた。自ら主宰する、東アジアの社会における文化多様性の表現を促進するプロジェクト、TEAM (Trans-East-Asia Multiculturalism) プロジェクトの活動も紹介しながら、「国際交流」や「越境的つながり」について語った。



岩淵功一

## # 似て非なるアジアの経験との対話

これまで「方法としてのトランスアジア」というプロジェクトに長い間関わってきましたので、今日はその観点から私の考え、あるいは最近の動向に触れながらお話をできればと思います。最初にタイトルについてちょっと説明をしますが、「メディアアーツ」と複数形にしたのは、映像だったり音楽だったりビジュアルアーツであったり、かなり多様な文化表現を含んでいるためです。また、自分の専門のカルチュラルスタディーズでは、インターアジア・カルチュラルスタディーズという国際学会を基盤とした知的運動が2000年くらいから盛んになっていますが、私は「インターアジア」ではなく「トランスアジア」という言葉を使っています。

「トランスアジア」を使う根本的な理由のひとつは、ここ30年くらいの間の歴史的・社会的文脈における、国境を越える人、物、金、メディアの移動の高まりという現象への関心です。これがアジア地域でも盛んになってきたことで、いろいろな問題が国境を越えて共有され、国の中だけではどうにも解決できなくても、一緒にやったほうがよい視点が得られたり新たな解決方法が見つかったりするということがどんどん増えています。もちろん対話的、友好的なつながり方もあれば、分断されたり、あるいは軋轢を生んだりするようなかたちもあります。いろいろなつながりがアジア地域の中に芽生えてきました。

こうした状況のなかで、アジア、あるいは国という枠組みを超えるような動き、あるいは発想が出てきて、国や地域を固定化する地政学的な括りや認識の仕方に疑義が唱えられるようになっていきます。アジアの中でのさまざまな対話は、例えば80年代はいまほど盛んではなかった。学者だけではなく、アジアの人々、草の根、アーティスト、あるいはメディア、プロデュー

---

サーの間のつながり、対話というものが非常に盛んになるという状況は、この30年くらいで顕著になってきました。インターではなくトランスであるのは、こうした越境的、境界横断的な流動と連携が高まっている文脈を、そしてそのなかで起きているさまざまな現象を考察するためです。

したがって、私にとって「方法としてのトランスアジア」というプロジェクトが何を意味するのかというと、まずはグローバル化が進むなかで、地域化、あるいはアジア間のメディア文化を通じた出会い、交流や対話、あるいは競争や敵対がどのように高まっているのかを考察し分析することです。そのうえで、「方法としてのトランスアジア」はそのなかで脱西洋化された知識、広い意味での知ですね、知の生産が活発となることがもたらす新たな可能性に目を向けます。アジア域内の経験から引き出される新たな知、想像力、未来に対するビジョン、過去の歴史を振り返り、西洋中心の見方を超えるような対話などが起きているのかどうか、あるいはどのようにそれを助長できるのか。インターアジア・カルチュラルスタディーズもこの点に強い関心を持っています。

日本では竹内好が60年代に「方法としてのアジア」という考えを論じています。<sup>\*1</sup> 可能性としての「方法としてのアジア」を示しただけだったのですが、この20年から30年でいろいろな学者が、「方法としてのアジア」にあらためて目を向けるようになった。その大きい理由のひとつは、西洋の近代化、帝国主義化、植民地化の歴史から逃れることはできないので、その爪痕への視座は共有しつつも、これまでのように西洋と向き合うことだけではなく、ほかのアジアの経験をお互いに参照しながら対話を育んでいくことで、新しい知のあり方を模索することの必要性が共有されたことです。インターアジア・カルチュラルスタディーズを率先したチェングァンシン陳光興という台湾の学者は、『脱帝国——方法としてのアジア』という本で、アジアの間での対話こそが、脱帝国主義に向けた新しい世界観、あるいはビジョンを生む可能性があるとして論じています。<sup>\*2</sup> 単に西洋、欧米の経験と対話するだけではなく、アジアの多様な経験と越境的かつ横断的な対話を育むことで、近代あるいは未来のビジョンや歴史観が新たに生まれてくることへの強い期待であり意思表示でもあります。

私はシンガポールのチュア・ベンファットと同じく、「Inter-Asian Referencing」という言葉を使いますが、私にとって重要なのは、アジア域内の相互参照が知識人の間だけではなく草の根で日常的に起きていることです。最近では韓国のドラマやK-Popがその中心となっていますが、アジア各地のメディア文化のトランスナショナルな越境流動とその相互消費が日常的になるなかで、多くの人々が方法としてのアジアを日常のものとして経験しているのです。それは私も含めて、いろいろな研究者が実証的に示しているところです。ジェンダーの問題、セクシャリティの問題、仕事の問題、家族間の問題などを、例えば日本人やタイ人が韓国のドラマや映画を見て、強い共感を覚えたり、「ああ、こういうこともありうるんだ」という似て非なるあり方に気づいたり、自分たちの日常や社会を見直したりする契機とする事例は多くあります。似ている〈similarity〉と差異〈difference〉、近さと遠さへの微妙な肌感覚が交錯することで、面と向かって会って対話することはないかもしれないけれども、メディアエーション（メディアによる媒介作用）を通じて新たなクリティカルシンキング、自分の生活、社会、自分と他者、歴史的な関係を見直すきっかけとなっている。メディア文化のトランスアジアな流動と消費のダイナミクスが越境対話を育んでいること。これが自分にとっての「方法としてのトランスアジア」の重要なポイントです。

---

## # トランスアジアが促す多文化共生の取り組み

接頭辞である「トランス」という言葉は、横断する、横切る、何かの間になど、いろいろな意味がありますが、重要なのは新しい状況に移行するという意味があることです。トランスレーションもそうですが、新しい状況に行くための方法、ツールであるという意味で、トランスが「as method／方法としての何々」と結びつくと思っています。「方法としてのメディアアーツ」と考えた場合に何が見えてくるのかについて、次にお話ししたいと思います。

先日、坂本龍一さんのインタビュー記事をたまたま見たのですが、彼は「音楽の力」が「一番嫌いな言葉」と言っていました。<sup>\*3</sup> 彼はアーティストとして、自分たちが作った音楽が社会や世界を変えるとはおこがましくて言えない、いやな言葉だと言っていて、「なるほど」と思いました。芸術や表現活動が社会を変えるためだけにある必要はないわけで、音楽家が政治的なアクティビスト的に使われる必要はない。ただ、坂本さんも認めているように、結果として受け取る側が何かを感じたり考えたりして、それがきっかけで何かが変わっていくことはもちろん大いにありえるわけです。

そうしたメディアアーツが持つ力に目が向けられて、社会的な目的のために多様な表現活動の実践を利用すること、ツールとして使うことへの関心が高まっています。例えばわかりやすいのは、地方の活性化。日本はいま、多くの地方が、アートや美術館と提携してローカルの経済やコミュニティを活性化しようとしています。また、企業がビジネスのイノベーションのために、アクティビスト的な市民のメディアアート実践を取り込んだり促したりするような動きも起きています。しかし、私にとって関心があるのは、既存の社会の関係性やあり方を見直していくような批判的な見方や、対話を育むことにメディアアーツがどう資するのかということです。

2018年に出版された『The Routledge Companion to Media and Activism』というハンドブックでもアートについての章がいくつかあるのですが、それはデジタル化の時代においてアクティビズムにおけるアート、広義の表現活動の役割が大きくなっていることを示しています。<sup>\*4</sup> そこでステファン・ダンコムとスティーブ・ランバートが論じているのは、アートの力とは理屈や理性を超えた、カントの言う「the supersensible」(超感性的なもの)として理解されてきたが、現在におけるアートの力は「affective effect」であるということです。affectiveはアート、表現活動が持つ情動的な力。effectはアクティビズムや広い意味での社会実践が目指そうとする社会における効果や結果。それらが合わさっての「affective effect」であることを、「æffect」という造語を紹介しながら論じています。メディアアーツは、なかなか言葉になりにくい批判的な想像力や感情にある形を与えてくれます。音であれ、視覚文化であれ、いろいろな表現方法があると思いますが、形を与えることで、なんらかの社会的な実践へと人々を駆り立てていく、そうした力があるという意味での「æffect」です。

また、デジタル化の時代のなかで、社会運動はコレクティブ (collective) アクションからコネクティブ (connective) アクションに変わった、とよく言われています。アラブの春などの大きな社会運動の高まりがそのことを示しているわけですが、ソーシャルメディア、インターネット、デジタルメディアの情動を促す力、それによって人々の連帯を動員する力は計り知れない。それがポジティブに働く場合もあればすくなくネガティブに働く場合もありますが、

いずれにしてもそういったなかでアフェクティブとコネクティブを合わせることで既存の体制や考え方を変えていく力、新しい関係性を作っていく可能性に目が向けられているのです。

イギリスのロジャー・シルバーストーンという社会学者がかつて言ったことですが、デジタル化、ネットの時代ですべての物事や認識、考え方、ビジョンは共有可能になっているわけです。でも、共有可能ということは、必ずしも何かを共有して一緒にやろうとか、よそで起こっていることに対して我が事としてシンパシーを感じる

とかいうことではありません。いかにして sharable から shared に結びつけられるのか。そのためのメディアアーツの力が見直されているのだと思います。

日本でもいろいろな実践が創発しています。電通が主導するような眉唾な、ビジネスにアートを取り入れて云々というつまらない話もありますけど、そうではなくて、例えば水戸芸術館現代美術センターの人たちによる多様性、インクルーシビティ（包含性）にアートをどう使うのかという議論や市民のクリティカルシンキングを高めるような取り組みも、日本のいろいろな美術館やキュレーターたちの間で始まっています。ここICC(NTTインターコミュニケーション・センター [ICC])での展示も含めて、トランスアジアとメディアアーツを合体させたいろいろなプロジェクト、展覧会が行われています。内容をくわしく説明する時間はありませんが、それらはメディアアーツを通して批判的な市民向けのペダゴジー (critical public pedagogy) を発展させようとする、とても刺激的な取り組みだと言えます。

私のいまのいちばんの関心は、短期間滞在も含めた広義の移民や移民二世以降のディアスポラと関連した、多様性の包含と共生です。多文化共生、多文化主義、多様性の包含の進展をどう促すのか、あるいはレイシズムやヘイトスピーチをどう超えていくのかに関心があります。アジアに限らなくてもいいんですけども、トランスアジアをキーワードにして、多様性の包含と共生と表現活動を組み合わせたプロジェクトをいくつか主宰してきました。

ひとつは、主に東アジアなのですが、「TEAM (Trans-East-Asia Multiculturalism)」というプロジェクトをトヨタ財団の助成で行いました。私を含めた日本、韓国、台湾、香港の学者が仲介者となって、映像や音楽の表現者やそういった人たちと活動しているNPO、NGO、市民グループの方々、移民やマイノリティの人たち、あるいは地方自治体の方など、多様な当事者が一堂に会して対話する場を設けて、越境横断的に多様性の包含を発展させようとするプロジェクトです。そうしたイベントを2015年から17年まで毎年1回くらいやってきました[図1]。東南アジアは別の状況なので東アジアに限定したのですが、人の移動、移民の問題、あるいは差別、排他主義の問題は共有されており、そのなかでちょっと違うさまざまな経験をお互いに紹介して話し合うことで、新たな多文化共生、多文化主義の視点が見えてきました。そして、多様な主体の間の越境的なコラボレーションを促進したり、文化の多様性奨励に関するノウハウや困難さをみんなで共有したりすることができました。

もうひとつのプロジェクトは、「Migrant Diplomacy (移民外交)」というものです。現在、私はメルボルンに住んでいるのですが、メルボルンにはかなり大きなイミグレーションミュージア



【図1】「TEAM (Trans-East-Asia Multiculturalism)」プロジェクトでの活動の様子



ムがあります。オーストラリアの豪日交流基金から助成を受けて、イミグレーションミュージアムとそこでコラボしているアーティストたちと、日本で同じような問題意識を持って活動している関係者との間の交流事業にも従事しました。日本でもイミグレーションミュージアムに影響されて同じような問題意識を持って活動している人たちがいましたし、オーストラリアも実際にはトランスアジアな人の移動の一部になっているので、両国の関係者の交流は意義深いものになると考えたのです。交流事業の柱となるのは、ミュージアムやメディアアーツが移民の経験やそれにまつわる文化多様性の認識を高めたり、あるいは包含性を高めたりということに対して果たしている役割を認識して、そうした実践を協働して発展させることです。それを目指して、豪日間の相互訪問やイベント共同開催を行いました[図2]。日本では昨年(2019年)、浜松と名古屋に行きました。浜松と名古屋は日本のなかでも移民が多い町で、長い間、地方自治体ががんばって多文化共生を進めようとしている。イミグレーションミュージアムのプログラマーとアーティストに、浜松と名古屋の地元の市民や多様な文化背景を持つ若者に自己を表現するとはどういうことかということをお話してもらい、また自分の物語を書くというワークショップを開催しました[図3]。アンケートによると参加者は、アートを使った多文化共生実践について新たな視点やいろいろな刺激を受けていました。浜松と名古屋の関係者も、アートを通して市民の多様性や共生意識を育むことに大きな関心を持っていましたが、どのようにやっていいのかわからなかったのもとても参考になったということでした。今後ますます、日本の各地でこうしたアーツを通した多様性と共生の奨励を目指すイベントが多くなるのではないかと思いますし、自分も引き続きそれに関わりたいと思っています。

## # 国際交流の意義、そして移動すること

最後にお話ししたいのは、国際交流をどう超えるかについてです。国際交流を超えてしまうというと、国際交流基金が成り立たなくなりますけど、この言葉をなくすとかそうした事業をやめるとかいうことではありません。「国際交流」という言葉は、国際的な比較を示唆する場合



[図2] オーストラリアのイミグレーションミュージアムと日本とで「移民外交」という交流事業を行った



[図3] 浜松と名古屋で行ったイベントのフライヤー

---

もありますが、今日お話ししたように、私は比較というよりは、むしろ互いを参照し合って対話し共有する実践をどう育むか、越境的なコラボレーション、協働をどう奨励するのが大事だと思っています。「エクステンジは楽しいね」で終わらず、そこから始まってもう一歩行きたい。どうやったら人々の多様性との共生など多くの社会が共通して抱える諸問題に対して、一緒に取り組もうという気にさせるかということです。これが国際交流という言葉を使ってプロジェクトを進めるときに意識すべき、重要な今後の課題だと私は思います。

もうひとつは、国際交流の、既存の国の枠組みを土台にした交流を目的とすることへの限界です。そうではなくて、脱ナショナル化したようなアプローチ、ネットワーク、あるいはエンゲージメント、コミットメントをどう作れるか。これはポスト・ナショナルとは異なります。ポスト・ナショナルという言葉は、2000年くらいにかなり楽観的なかたちで、グローバル化はネーションを超えるという意味で使われていました。ネーションはいらない、と。しかし、実際にはネーションは存在しているし、ますます力が強くなっている。ネーションをただ否定しても意味がありません。そのなかで、既存のナショナルを超えるような枠組みとはどういうものなのか、それはどうやって作っていくのか、共通の問題に取り組むような協働と対話を、どうしたら促進できるのか。こうした問題に真剣に向き合う必要があると思っています。

国際の「際」には「きわ」という読み方もありますが、「きわ」というのはエッジ、ボーダーラインを意味します。それは、既存の国の枠組みを土台にした「国・際」ではなく、周縁や境界から関係性を捉え直していく「国際」のあり方を示唆しています。また、「トランス」の「もうひとつの状態に行く」ということと重なるのですが、「きわ」という言葉は「～が、いままさに起ころうとしている状態」をも意味します。ですから、国際を「国の際<sup>きわ</sup>」として理解することで、いままで見られてこなかった国の周縁にあるような存在や価値観、人々、集団に目を向けつつ、その人たちを中心にネーションのあり方を考え直して新たな状態に持っていく、ということにもなるのではないかと考えています。先ほど言及した「移民外交」はその一例です。これまで国際交流、文化外交、移民外交の主役にはなりえなかったような人たち、あるいは経験、イシューを中心にして、国際交流だとか外交といったものを考え直すことを目指したプロジェクトでもあったのです。

ナショナルな枠組みをより対話的で連帯を促すものへと再構築することは喫緊の課題ですが、それに向けた文化表現、メディアアーツの可能性を探求して実践することが求められていると思います。政府はどんどん市場と結託して、ソフトパワー、ネーションブランディングの方向に文化やメディアアーツを使おうとしています。もちろんメディアアーツを奨励することは重要ですけど、それが狭義の国益と結びつけられてしまっていることは問題です。クールジャパンやソフトパワーの政策化はとても速いのに対して、移民の問題や多文化の問題にはなかなかコミットしません。日本でも排他的なナショナリズムが高まっていますが、社会の多様性との共生の問題は置き去りにされてしまっている。国益増進という名の下で、文化政策に明らかな分極化が起きているのです。

メディアアーツは、この問題自体を社会で批判的に考えることにも大きな役割を果たせると思います。最近知ったのですが、オーストリアでは、「アルスエレクトロニカ」というメディアアーツのフェスティバルを毎年やっています。日比野紗希さんという方が、『AXIS』というウェブマガジンにその今年の総合芸術監督ゲルフリート・ストッカーの言葉を引用していました。その一部をご紹介します。

---

テクノロジーの進化はいつのまにか企業や国家のパワーと強く結びつき、私たちは、それらによって囲い込まれたBoxの中で暮らすことが当たり前になっています。Box(既成概念)を本質的に批評し、そこから抜け出す手段である「セカンドオピニオン」として、アートは大きな役割を果たします。<sup>\*5</sup>

デジタル化の可能性が国家と企業に囲い込まれて、ある特定の方向にしか発展されていない。そこからどう抜け出すかということをおアートの力で考えることが、フェスティバルの目的です。国家と企業の共謀による統治に疑問を呈して新たな社会連帯の発想を生み出すことを目的とした、このようなメディアアーツの取り組みはこれからとても重要であろうと思いますし、このシンポジウムのように、越境協働によってそれをより効果的に推進することができるのではないかと考えています。

本日の発表者はみんな移動しながら考え、連帯し、活動しています。私もそういう経験を続けていますが、移動によって3つの視点が獲得できるのだと思います。まず、鳥の目です。それは俯瞰して自分の経験を相対化し、「当たり前」の権力作用に気づくとともに、違う社会的文脈での「異なる共通体験」に向き合うことを促します。次に、魚の目は、トランスナショナルな潮流を複数の場から身体で理解するとともに、越境的つながりと協働を促すネットワークを作る重要性への視座をもたらします。そして、虫の目は、超然とした上からのコスモポリタニズムで終わらせないために、特定のローカルにコミットすることをトランスローカルな連帯の土台とすることの重要性に気づかせてくれます。

今後、コロナ禍が長引けば物理的な越境移動はかなり制限されるかもしれませんが、それでも想像的な越境移動は制限されることはありません。重要なのは「いま、ここ」に根差しつつ、より対話的で開かれたつながり、想像力、連帯を育む意思を持ち続けることです。その意味でも、急遽オンラインで行われたこのシンポジウムは、これを見てくださっている方々にとって示唆のある場であったと思いますし、報告者のひとりとしてそれに関わったことをとても幸せに思います。

\*1 竹内好『方法としてのアジア わが戦前・戦中・戦後1935-1976』創樹社、1978年

\*2 丸川哲史訳、以文社、2011年

\*3 「『音楽の力』が一番嫌いな言葉 坂本龍一が抱くトラウマ」、朝日新聞デジタル、2020年1月30日、<https://www.asahi.com/articles/ASN1Y4WTYN1WUCVL005.html>

\*4 Graham Meikle (ed.), *The Routledge Companion to Media and Activism*, Routledge, 2018

\*5 日比野紗希「常識破りへと導くアートの力。アルス・エレクトロニカ・フェスティバル2019(前編)」、AXIS Web Magazine、2020年1月10日、<https://www.axismag.jp/posts/2020/01/161123.html>

---

**岩淵功一** Koichi Iwabuchi | トランスアジアな文化の流動、つながり、越境対話、多様性、多文化社会、文化シティズンシップを主に研究。社会における文化多様性の促進に向けて、メルボルンのイミグレーションミュージアムと協働するとともに、東アジアの多文化表現実践プロジェクト「TEAM (Trans-East-Asia Multiculturalism)」も主宰。主要な著書に『トランスナショナル・ジャパン——ポピュラー文化がアジアをひらく』(岩波書店、2001/16年)、『多文化社会の“文化”を問う—共生/コミュニティ/メディア』(青弓社、10年)、『Resilient Borders and Cultural Diversity: Internationalism, Brand Nationalism and Multiculturalism in Japan』(Lexington Books、15年)がある。2020年4月から関西学院大学社会学部教授。

[最終部]

# テクノロジーと文化の関係を再考する

Rethinking the Relationship Between Technology and Culture

## モデレーターと発表者によるディスカッション

モデレーター



畠中実 Minoru Hatanaka

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

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NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] に携わり、「サウンド・アート——音というメディア」(2000年)、「サイレント・ダイアログ——見えないコミュニケーション」(07年)、「[[インターネットアートこれから]——ポスト・インターネットのリアリティ」(12年)など、多数の企画展を担当。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も手掛ける。  
<https://www.ntticc.or.jp>

## 気候変動とインターネット

**畠中実 (以下、畠中)** 岩淵功一さんの話をお聞きしながら思ったのは、音楽には力があるということ。プロテストソングのようなものも存在しますし、僕自身は音楽は力を持ちうと思います。ただ、それをどう使うかということが、「方法として」という意味なのかなと思いました。

その意味で、今回の「メディア文化のオープンネス」というテーマは、メディアアート境界だけの話ではないと思います。例えば美術でもソーシャリー・エンゲージド・アートという動向が出てくるのは、そういった文脈でしょう。それこそベンヤミンが言ったように、かつて美術作品とはどこかに行かないと見られないものだった。あるいは、すごいお金をかけてやってきて、たくさん行列ができるようなものでした。ところが、そこに行かなくても見ることができるようになった。また、梅田宏明さんのように、パソコン1台持ってどこにでも行けるような移動可能性(モビリティ)がテクノロジーに内在しているということも現状としてあります。

どれだけボーダーが引かれてようと、ある文化には別の文化が入っている。例えば楽器ひとつとっても、西洋楽器がすべて西洋で生まれたわけではなく、アジアからシルクロードを通して西洋にたどり着くわけです。その意味で、「移動する」という言葉がはらむ歴史観やパースペクティブを、例えば藤原ちからさんのアプローチは顕在化させていると思いました。

僕が所感を言ってしまうましたが、参加者の方でお互いに質問などのやりとりをしていただければと思います。いかがでしょうか。

**メー/アーダードン・インカワニット (以下、インカワニット)** いまの「移動可能性」という話ですが、もちろん、今世紀においてさまざまな交流が存在していますが、気候変動問題の台頭が重要です。それに対してコラボレーションや交流を変革していくモデルが必要なわけですが、ほかの発表者の方々は文化的な組織で仕事をするなかで、どういったディスカッションを行っているのでしょうか。モビリティという話が先ほどありましたが、いろいろな機関がいまモビリティを提唱していますし、気候変動から逃れることでもあるわけです。さまざまな文化的コンテキストの枠組みのなかで、気候緊急事態に対して組織はどのように対応するのでしょうか。

**藤原ちから (以下、藤原)** 先ほど控え室で、モビリティは気候変動に悪影響ではないかという話になりました。いま、アジアはLCCもあってモビリティは活発になっていますが、ヨーロッパ

---

などでは飛行機を使った移動を拒否するアーティストが現れてきています。これをどう受け止めるかは、僕自身はまだ明確な答えを持っていません。ヨーロッパに比べると、アジアはどうしても海を越えなければいけないという問題があって、飛行機に頼らざるを得ない。だけど、それがよいことかどうかは、常に考え続けなければならないと思っています。

例えばフィリピンのJK・アニコチェとよく一緒に活動しているオーストラリア出身のデイヴィッド・フィニガン (David Finnigan) というアーティストがいるのですが、彼は気候変動をテーマとして作品を制作し、それを問うことをやっているようです。

**畠中** 藤原さんのプレゼンのなかで、モビリティとグラビティは対になっていたけれど、それらが対立しない方法もありうるのではないかとありました。それこそネットワーク技術が実現するだろうという気もしているのですが、どうですか。

**藤原** 今日のシンポジウムも、無観客でインターネットを使うというのは、ひとつの実験だったと思います。テクノロジーの問題はいくつかあったものの、こうしてパフォーマンスなことをすることは、これからどんどん出てくると思うんです。だから、必ずしも移動して、その場所に行って、ということだけではないかたちでのミーティングやプロジェクトはありうると思います。

ただ、同時に、僕自身はアーティストとして現地に行かないとわからないというか、現場が好きで人間なので、体力が続くうちは移動を続けたいとも思っています。でも、それは移動することの特権を持っていることかもしれないと、常に痛みがつきまとう。自分の行動が何かを汚していく可能性とともに、活動せざるを得ないということなのかな、と思います。

**廣田ふみ** 実は、組織としてそういった課題について話し合われている現場に、私はいたことがありません。たぶん、日本の美術館や博物館はあまり意識してこなかったと思います。でも、現代アートを海外にどうやって流通させるかというときに、環境問題を含めて考えていかなければならないということ、森美術館の片岡真実館長が就任以降のメッセージとして盛んに打ち出していることは、状況の変化として感じています。

## アニメズムの継続、再発見

**畠中** 僕は全体を聞いていて、もうひとつキーになりそうだったのは、ボブ・エドリアンさんのプレゼンテーションのなかの「マジック」、「アニメズム」という話です。テクノロジーというのは、ある種、再魔術化するということがあるわけです。それは近代化の行きついたところでもある。また、アニメズムというのは逆のベクトルを向いていて、再魔術化が進んでいくと、別なアニメズムが生まれるのではないかと感じています。

**ボブ・エドリアン** インドネシアに関しては、いろいろな儀式、いろいろな慣例がありまして、各島でマジックやメタフィジックスに関する考え方が違います。そして、その考え方がインドネシアでどのように活用されているのが問題なのです。インドネシアは、多くの人々がテクノロジーを使っていますが、テクノロジーを作る作り手ではありません。インドネシアにおけるテクノロジーの使い方は、なんらかの方法でマジックが起こること、目に見えない世界の中でマジックが起こることと、どういうわけか関わっているように思います。

例えばテレビが壊れたとして、「テレビに霊や悪魔がいたずらをしたからだ」と考えるインドネシア人はいまだにいます。テクノロジーと魔術的なものを、あるとき、結びつけるのです。日常生活においてしばしば、この魔術的な考え方が信仰とどのように関わっているのかという問題でもあります。そして、インドネシアには5つの公的な宗教とともに、おそらく多くの先祖代々受け継がれてきた非公的な宗教があります。別の例でいえば、インドネシアの気候問題や自然災害の話をするとき、「神がなにかしらの理由があって災害を起こした」とか「神が激怒しているから起こった」と考える人がいなくはないのです。

インドネシア人は、物事を神の意志に結びつけることがしばしばあります。何が起きても、神の意志だとほとんどのインドネシア人は言います。このように、私たちは、近代的なテクノロジーも魔術的なことに結びつけているという状況にいるのです。

**キム・ソンヒ (以下、キム)** アジアのキュレーターやアーティストがアニミズム、あるいは超自然のような話をしたとき、私は、物事を神秘化するようなアプローチをとっているのだと思います。でも、これはそれほどおもしろくないと思います。

例えばドイツ人キュレーターのアンセルム・フランケはアニミズムの問題を扱っていますが、彼の観点では、近代の時代に西欧人は古い分断を使ったということです。西欧が真ん中において、周辺の他者は科学的でない、合理的でない、論理的ではないという二項対立です。ですので、超自然的な考え方がアジアにあります。西欧の近代化によって、はじき出されて周辺に行ってしまった。しかし、その時代は終わりました。20世紀の考え方はもはや持続性がないので、21世紀にふさわしい考え方が必要だと思うのです。

いま、自然と人間との関係性を新たに作り直さないといけないと思います。ですので、アニミズムが戻ってくる可能性はあります。アニミズムが戻ることによって、なんらかのインスピレーションが与えられ、人間と自然との関係が再構築されるのに貢献するのではないのでしょうか。そのなかで、気候の問題も関わってくるのではないかと思います。

**畠中** そのとおりだと思います。実際、テクノロジーは、気候変動の問題などがある種、忘れさせてしまう。例えばなにか災害があったとき、僕はテクノロジー以前の時代のようなものを思い出します。それをどうやって人々が伝えてきたのかも思い出すわけです。テクノロジーによって便利になりすぎて、災害から遠ざけられた、あるいは安全が保障されたように錯覚させられた世界で僕たちが忘れてしまったものが、それこそアニミズムなどのなかに含まれている。だからこそ、その関係性を回復しなければならない。20世紀の僕らはテクノロジーからアニミズムを切り離してきたけれど、21世紀に入ってそれが再接続されている状況はあると思います。

エドリアンさんから、インドネシアではずっと自然とテクノロジーが切り離されてはいないという話がありましたけれども、それはまさに文化的な、歴史的な教養かもしれない。テクノロジーによって、それが持続していくんだということ。確立されたテクノロジー神話によって忘れられつつあった、そういった歴史的なつながり、経験的なつながりといったものが、もういちど接続されてサステナブルに変化していくかもしれない。現在、そんな契機になっているような気がしました。

**藤原** テクノロジーとアニミズムということで考えたのは、僕が最近、年をとったなと思うのは、自分はデジタルネイティブ、インターネットネイティブではないということです。でも、いまの若い世代はインターネットネイティブになってきています。最近の岸田国土戯曲賞候補に

---

なった演劇作品に、「贅沢貧乏」という劇団の山田由梨さんが書いた『ミクスチュア』という作品がありました。ヨガの先生の声が登場するのですが、機械の声なんです。人ではなく、機械がヨガを指導している。もしかしたら若い世代のアーティストたちとしては、そういうことがデフォルトな環境に生きているのではないかと思いました。そうなると、もはや過去の自然に戻るといふことなく、機械と共存している環境こそが彼らにとってのネーチャーだという状況が生まれているかもしれない。そこから何が生まれてくるのかというのは興味深いとも言えるし、ちょっと恐怖でもありますね。

**畠中** そうした状況は、先ほどキムさんがロボットの演劇を紹介していましたが、アジア圏に特徴的な感覚なんでしょうか。

**インカワニット** 私たちは、テクノロジーを近代主義に結びつけ、自然と対立するものとして定義する古い習慣を捨てるのが大事かもしれません。最近の執筆活動やキュレーターとしての実践のなかで、私は生態学的な意味で、人間と人間ならざるものの関係というアニミズム的な考えやコミュニケーション、そして自然とテクノロジーが絡み合う概念と関連する、あるいは共鳴する実践とコンセプトとして、どのように映画や映像にアプローチできるのかを探究しようとしてきました。

## テクノロジーを使っているのは誰か

**キム** 私の考えでは、テクノロジー自体が問題ではないわけです。しかし、誰がそのテクノロジーを使うのかが大きな問題で、誰がそれをコントロールするのかがもっと大きな問題です。テクノロジーを使って、誰が力を得ているのかが問題なのです。その点に注目すべきだし、理解するべきです。だからこそ、アートはテクノロジーを使うなかで、実際に視覚化して、この装置を使ってどうするのかということ。それが私たちの作品、取り組みとして必要なのかもしれません。

**岩淵功一** そのとおりだと思いますが、いまの若いデジタルネイティブな人たちを見ていると、進歩とテクノロジーが結びつくという発想はもはやないかもしれないという気がします。いまの生活の便利さには満足しているけど、将来に悲観的な人がとても多いです。また、社会感覚や歴史感覚がかなり欠落しているように思えます。過去の記憶とかには本当にびっくりするぐらい興味がないですし、これは日本だけではないです。歴史や時間といったコンテキストがなく、彼らは10年前のことすら知りません。デジタルテクノロジーのますますの発展が、歴史感覚の喪失あるいは再生とどう結びつくのかは、とても重要な問題だと思います。

**畠中** デジタル環境のなかでは、歴史が順番に並んでいるようになりニアなものでなくなってしまった。物事は知った順番に並んでいるので、どのように変化してきたかという意識が希薄です。みなさんが言っているのは、自分たちの文化をもういちど考え直すような歴史感覚ということだと思うのですが。

**藤原** 若者と歴史の関係でいうと、僕はフィリピンにいて、若い人たちがすごく歴史を知っていると感じました。例えば、親の世代がピープルパワー革命でマルコス政権を倒しているということがあって、少なくとも一般的な日本人よりも過去に対する時間感覚は持ちやすいんだろ

---

うと感じます。ですので、若い世代でも文化交流や移動が進めば、歴史認識が変わっていくかもしれない。

また、誰がテクノロジーを使うかは大事だと思うのですが、テクノロジー自体がオープンソースとして使われたり、Googleとかいったシステムに情報がたまっていったりすることで、誰がテクノロジーを利用しコントロールしているかが不明瞭になっているかもしれません。僕自身は、「誰が」という権力主体に対する意識はたぶん強くあるほうだとは思っていますが、主体性や作家性のようなものが果たしてどこまで通用するのか、それが消えたところで何が生まれていくのかということも、メディア文化のオープンネスを考えるうえでは重要かもしれません。

**キム** テクノロジーを誰がわかっているのかというと、企業かな、と思います。ある特定の国ではなくて、国境を越えた企業だと思います。例えば、Google、Amazon.com、Facebook、Appleなどです。こういった企業が世界中の情報すべてを集めていますが、各国はそうした情報について整合性をもって組織立てできていないのではないかと、とも思います。もはや企業によるネットワークが、国よりももっと人々を統制するのに大きく貢献しているのではないのでしょうか。

**畠中** もっと深めていきたいところですが、終了の時間がきてしまいました。今回は「メディア文化のオープンネス」というテーマでしたが、それぞれの異なる文化のなかで、異なる開かれ方があるという気がしています。いま話されたGAFAのようなものに対して、どのように違った方法でテクノロジーが乗り越えていけるかということを考えていくことが、それぞれのオープンネスにつながっていくのではないかと思います。

長時間のシンポジウムでしたが、みなさん、今日はありがとうございました。



## 〈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。

<https://jfac.jp>



### NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]（東日本電信電話株式会社）

NTT インターコミュニケーション・センター（略称：ICC）は、日本の電話事業100周年（1990年）の記念事業として設立された、NTT 東日本が運営する文化施設です。「コミュニケーション」というテーマを軸に科学技術と芸術文化の対話を促進し、アーティストやサイエンティストを世界的に結びつけるネットワークや、情報交流の拠点（センター）となることも目指しています。長期展示「オープン・スペース」、ICCキッズ・プログラム、企画展という展覧会の開催に加え、さまざまなイベントやオンライン活動を行っています。

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



第4回メディアアート国際シンポジウム

## メディア文化のオープンネス——協働、ネットワーキング、文化交流に向けて

報告書 [PDF版]

2021年1月26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1-6-4 四谷クルーセ3階

Email: acinfo@jpf.go.jp

NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] (東日本電信電話株式会社)

東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー4階

Email: query@ntticc.or.jp

編集担当

鹿島萌子 (国際交流基金アジアセンター)

編集・執筆

阿部謙一

翻訳

ペンギン翻訳 (加藤久美子、佐長優子) (05~10頁)

山田カイル (アート・トランスレーション・コレクティブ) (11~15頁)

トライベクトル株式会社 (37~43頁)

デザイン

松川祐子

© 2021 The Japan Foundation Asia Center / NTT InterCommunication Center [ICC] (Nippon Telegraph and Telephone East Corporation)

無断転載・複製禁止

The 4th International Symposium for Media Art  
Open Media Culture: Collaborations, Networks, Exchange

本書は、下記の展覧会の関連イベント「第4回メディアアート国際シンポジウム『メディア文化のオープンネス——協働、ネットワーク、文化交流に向けて』」の報告書として刊行されました。

## Open Possibilities: There is not only one neat way to imagine our futures / 開かれた可能性——ノンリニアな未来の想像と創造

キュレーション：

指吸保子 (NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 学芸員)

リアル・リザルディ (アーティスト、研究者)

2019年12月6日～21日

会場：ジャパン・クリエイティブ・センター (JCC)

主催：国際交流基金アジアセンター

NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] (東日本電信電話株式会社)

在シンガポール日本国大使館ジャパン・クリエイティブ・センター

2020年1月11日～3月1日 (新型コロナウイルス感染症拡大予防の観点から、2月29日、3月1日は臨時休館)

会場：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

主催：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] (東日本電信電話株式会社)

国際交流基金アジアセンター



【左】

東京展示室のエントランス (2020年、NTTインターコミュニケーション・センター [ICC])

撮影：木奥恵三 提供：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

【下段左】

市原えつこ《デジタルシャーマン・プロジェクト》(2015年～)。

2019年、ジャパン・クリエイティブ・センター (JCC) での展示風景

【下段中央】

タナチャイ・バンダーサク《セントラル・リージョン》(2019年)。

2020年、NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] での展示風景

撮影：木奥恵三 提供：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

【下段右】

ヘリ・ドノ《ガムラン・オブ・飲むニケーション》(1997/2020年)。

2020年、NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] での展示風景

撮影：木奥恵三 提供：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

