

20

東京都現代美術館研究紀要

16

西川美穂子

はじめに

2014年4月、東京都現代美術館では、フルクサス(Fluxus)の初期(1960年代初頭)からグループに参加してきた中心的な作家たちを招聘し、「フルクサス・イン・ジャパン2014(Fluxus in Japan 2014)」と題した6日間にわたるコンサートを実施した。

フルクサス(Fluxus)の活動は、音楽、詩、美術、映像、パフォーマンス等、さまざまなジャンルを横断し、ヨーロッパ、アメリカ、日本と世界各地で展開した。文字による「インストラクション(指示書, instruction)」をもとにパフォーマンスをおこなう「イベント(event)」の方法や、日常をアートに転換するその考え方は、その後のアートシーンに大きな影響を与えている。東京都現代美術館ではこれまで、饗嘯やオノ・ヨーコの個展を開催していることに加え、塩見允枝子、ナム・ジュン・パイクら、フルクサスに参加した作家の作品および資料を収集してきている。それらを通し、フルクサスにかかわる作家たちの個別の制作について、折りに触れ紹介してきたものの、フルクサスのグループとしての活動の中心にあったパフォーマンス的な要素については、展示と収集を中心とする美術館という性質上、これまで充分には取り上げてこれなかった。フルクサスの作家たちが個々の制作と並行して、集団的にパフォーマンス的な行為を自発的に必要としていた時期は1960年代から70年代にかけてのことだったが、1990年代になると、フルクサスが美術史上の評価を得始め、世界各国の美術館でフルクサスについての展覧会が開催され、作家たちを招いてのコンサートがおこなわれた。しかし、日本においては、これまで、グループの中核にいたメンバーが複数集まり、自身のあるいはフルクサスの仲間の作家の作品を上演する本格的なライブのコンサートが実現する機会はほとんどなかった^{註1}。そこで、2014年、東京都現代美術館の20周年を記念する事業を開催するにあたり、展覧会とは異なる形式の美術館活動の一つとして、フルクサスの作家を招いたコンサート形式の連続公演をおこなうことになった。

1960年代前半、「フルックス・ホール」と名付けられたニューヨークのロフトでは、作家たちが夜な夜な持ち寄ったインストラクションを上演し合っていた。同時に、ヨーロッパや日本でも、同様にインストラクションのやりとりがされ、上演がおこなわれていた。フルクサスを主導したジョージ・マチューナスは、作家たちの作品のエッセンスを文字で簡潔に伝えることを意図し、インストラクションを記したカードや新聞、ボックスをマル

チプルとして製作することに情熱を燃やしていた^{註2}。言葉による伝達は、海外を含む遠方の、その場にいない人との間でアイデアをやりとりするためにも機能し、メールアートの発展にもつながっていた。マチューナスによる独断的な作品選定や、独自の解釈による大胆な作品要素の省略について、作家たちが必ずしも賛成していたわけではないことを考慮しても、それらのマルチプルがフルクサスの名のもとに彼らの作品をのちに世界中に広める機能を果たしたと行って良いだろう。その根底には、音楽、詩、美術といったそれぞれ異なる背景を持つ作家たちが集まり、インストラクションを持ち寄って互いにパフォーマンスをおこなった事実がある。その背景として、ジョン・ケージの系譜やコンクレート・ポエム、ハプニングなど、様々な影響関係を引き合いに出すことができるだろうが、いずれも、日常の具体的な行為を素材とし、その延長から五感を刺激し、想像力の飛躍をもたらす点が、彼らのパフォーマンスに共通するものではないかと筆者は考える。フルクサスは国や地域を超え、同時多発的に起こった現象で、人の出入りも、フルクサスの語源(flux)どおり流動的であった。その流動性こそが重要な要素でもあり、決して「これがフルクサスである」と言い切ることはできない。フルクサスのパフォーマンスは、インストラクションや資料によって新たなリアリゼーションが可能であり、またその考え方はすでに若い世代の作家たちに別のかたちで引き継がれているとも言えるため、作家自身による再現が、必ずしも現在におけるフルクサス紹介の絶対条件であるとは言いがたい。フルクサスのパフォーマンスについての解釈や議論も、様々な場所ですでにされている。しかし、60年代初頭から多くのフルクサスのパフォーマンスに参加してきた中心的な作家たちが集まり、実演してもらえ、おそらく最後の機会になることを考えると、2014年の東京において、作家自身が構成するプログラムでコンサートを開催することは、フルクサスのパフォーマンス的な側面についての理解を深める貴重な機会になると思われた。パフォーマンスが本来、実践され、体験されるべきものであるとすれば、現在の私たちも、一度それを体験してみることで、新しい気づきを得られることもあるだろう。そのような意図で実施したコンサートでは、文字で書かれたインストラクションや文献、写真だけでは十分に把握することのできない、具体的な行為や出来事を実際に目の当たりにすることができた。コンサートの実施にあたり、作家たちが上演に必要な諸条件をどのように設定するのかという点を知ることができたことも、大きな収穫であっ

た。本稿は、「フルクサス・イン・ジャパン2014」の開催にあたり、企画・運営を担当した筆者が、作家たちとの間のやりとりを通して得た、各演目についての具体的な内容や条件、作品の背景についての報告であり、実際におこなわれたことの記録である。同時に、コンサートを目撃した観客の一人として、その場で体験し感じたことを記すこととする。

作家の選定を含む、コンサート全体の構成に関しては、2012年に個展を開催し、当館と関係が深い鬚嘔の協力を得た。鬚嘔は、1960～70年代のニューヨークにおけるほとんどのフルクサス周辺のパフォーマンスに参加し、また1990年代以降の各国でのフルクサス・コンサートの多くにも出演している。東京でのコンサート実施にあたり、鬚嘔からはまず、日本人と海外の作家との組み合わせで、5人以上が参加すること、そして、一人の作家に一日ずつを与え、自由にプログラムを構成させることが提案された。一日ずつのワンマンショーを開催することにより、丁寧に各作家を紹介する機会をつくるという意図である。加えて、全員が参加してフルクサスの様々な作家の作品を上演する回も設けることになった。「フルクサス・イン・ジャパン2014」は鬚嘔の命名である。

作家は、鬚嘔を含む日本人と、アメリカとヨーロッパから招聘するべく準備された。まず、日本からは、鬚嘔のほか、小杉武久と塩見允枝子に参加してもらうことになった。そして、アメリカのアリソン・ノールズ(Alison Knowles)、フランスのベン・ヴォーティエ(Ben Vautier)、デンマークのエリック・アンダーセン(Eric Andersen)に打診した。しかし、残念ながら、ノールズとヴォーティエは、いずれも来日を強く希望しながらも、長時間、飛行機に乗って移動することは健康上不可能ということで、参加がかなわなかった。そこで、ニューヨークのラーリー・ミラー(Larry Miller)に声をかけたものの、同じく健康上の理由で来日できなかった。フルクサスの大事な拠点の一つであったアメリカからの招聘がかなわなかったのは大変残念だったが、ドイツ在住でアメリカ出身のベン・パターソン(Ben Patterson)が参加してくれることになった。また、来日経験がない作家として、また、フルクサスのもう一つの重要な場所である東ヨーロッパからということで、チェコのミラン・ニザック(Milan Knížák)を招聘することになった。ほかにも来日してもらいたい作家は複数いたが、健康が思わしくない方も多く、断念した。以上、エリック・アンダーセン、鬚嘔、小杉武久、ミラン・ニザック、ベン・パターソン、塩見允枝子の6人で一晩ずつを担当し、連続するコンサートを開催することになった。しかし、準備の途中で、コンサート全体の監修を務めるはずの鬚嘔自身の健康が思わしくなくなり、鬚嘔は全員で行なうプログラムの一部にのみ出演することになった。

各プログラムの準備は、筆者と各作家との間でのメールのやりとりと、アトリエでの打ち合わせに基いて進めた。また、コンサートの実施にあたっては、フルクサスの作家や作品に理解があり、これまでも作家たちと交流がある菅谷幸(Gallery360°)と村井啓哲に、パフォーマーや素材集めなどの協力を依頼した。

以下、本稿では、6日間のコンサートのうちの前半、「#1小杉武久」、「#2ミラン・ニザック」、「#3ベン・パターソン」について、プログラムと各演目の様子を報告する。後半の「#4エリック・アンダーセン」、「#5塩見允枝子」、「#6Viva!フルクサス」(パターソン、アンダーセン、塩見、鬚嘔ほか出演)については、次稿で記す予定である。

「#1小杉武久」

2014年4月13日(日)午後3時より

東京都現代美術館 講堂にて開催

小杉武久(1938年東京生まれ)は、テクノロジーをしなやかに使いこなし独自の表現で、現在もコンサート、展覧会と世界各地で活動を展開している。東京芸術大学の楽理科の頃、音を記譜によって固定化する作曲、その固定された音を再現する演奏というヨーロッパ音楽のあり方に疑問を持っていた小杉と水野修孝は、学内で即興演奏を始めた。その演奏に塩見允枝子、戸島三喜夫らが、学外から刀根康尚が加わるようになり「グループ・音楽」を結成した。彼らは、譜面では表すことができない音、現実の時間や状況に応じて変化しうる音楽のあり方を模索し、集団即興演奏は有効な手段であると考えた。彼らの演奏は、楽器のみならず、様々な日常のモノなどを用いることで、アクションも介在させ、瞬間、瞬間の各自の自立的判断によって、刻々と変化する不定形で複合的な音響をつくりだした。また、個々のメンバーがテープ・レコーダーを使って、ミュージック・コンクリートの手法を用いたテープ音楽の制作もおこなっていた。1961年の草月会館での「グループ・音楽」のコンサートを見た一柳慧が、彼らの演奏の中にフルクサス的な要素を見出し、作品をジョージ・マチューナスに送るよう提案する³³。翌1962年、小杉は2つのイベント作品の指示書(インストラクション)を英語で簡潔に文章化し、マチューナスに送った。マチューナスは世界各地の作家から集めたインストラクションを彼のデザインでカード形式にし、アーティストごとに複数のインストラクション・カードを箱や封筒に入れてマルチプル作品として販売していた。いわばその規格に合わせたことが、小杉たちにとって、彼らがおこなっていたことを「インストラクション」として文字で残すきっかけになったようである³⁴。実際に、フルクサスの作品としてインストラクションが広まったことで、1960年代の小杉の作品は、世界中で演奏されている。フルクサスとのかかわりは、やがて小杉が渡米するきっかけの一つにもなった。

当館での公演にあたって作家は、フルクサスについてのコンサートであることを考慮し、1960年代のインストラクションによるイベント作品のみ演奏することに決め、プログラムとして、小杉自身の作品および、刀根康尚、ジョージ・ブレクトの作品が選ばれた。共演する演奏者については、小杉のインストラクションを理解し、現代性をもって表現できる方という視点で作家が選び、若い世代として、近年、小杉との共演も多いマルチアーティストの和泉希洋志と浜崎健、音楽評論家の湯浅学、そして、小杉と同世代で盟友の作曲家・ピアニストである高橋悠治が参加することになった³⁵。

以下は、公演のためのプログラム・ノートとして執筆された岡本隆子(HEAR sound art library)と川崎弘二による作品解説を参照し、一部転載しながら、作品ごとに公演の様子を記録したものである。

①

小杉武久 *Micro1* (1961年)

演奏：浜崎健

1962年初め、*Anima1* (1961年)と共に最初にフルクサスに送られたインストラクション作品。本作は当時ヨーロッパですぐに広まり、以後、フルクサスのメンバーが好んで演奏している。このたびは、コンサートの最初の演目としてエントリーされた。開演と同時に舞台中央のスタンドマイクに照明があたる。そこに真っ赤なスーツに身を包んだ浜崎が、大きな白い紙を手に登場する。そして、おもむろにその紙でマイクをしっかりと包み込み、立ち去る。誰もいなくなったステージに紙に包まれたマイクだけが残る。すると、わずかに、くしゃくしゃになった紙が少しずつ広がったり、ずれたりする時の音をマイクが拾う。マイクは最大音量に増幅されているため、包むという行為によって発生する爆音と、その後に自然に起こる紙の偶発的な動きによってつくり出される微細(マイクロ)な音とを対比的に聴かせる作品である。観客は、演奏者が去った後も、何かが起きることを期待して紙で包まれたマイクを見つめるが、その後も劇的なことは起きない。圧縮された紙がかすかに動く音に耳をすませることにより、周囲の環境への意識が覚醒される。



図1
小杉武久(*Micro1*)1961年、演奏：浜崎健、写真提供：HEAR sound art library

②

刀根康尚 *Smooth Event 1* (1963年)

演奏：湯浅学

「音響を発する物体(楽器、ラジオ、テレビなど)を用意し、テーブルの上に置く。この物体を布製品(ワイシャツ、シーツなど)で覆い、その上からアイロンをかけ、しわを伸ばす。その際に、テーブル、音響を発する物体、布製品が接触した時に発生する微細な音を増幅し、会場に流す。」という刀根康尚の作品。このたびは、湯浅がアンプを通したエレキ・ギターの上で白いワイシャツにアイロンをかけた。襟、袖、袖口、身ごろと生地の高さや形状が異なるワイシャツの各部分に応じて、アイロンの角度を変えたり、押さえる力を変えて、音を変化させる。アイロンをかけていく行為と連動して音が発生し増幅する様はユーモラスで、日常のあたりまえの行為と音楽的な要素とが結び合わされていた。



図2
刀根康尚(*Smooth Event 1*)1963年、演奏：湯浅学
写真提供：HEAR sound art library

③

小杉武久 *South e.v. #2* (1962 / 2014年)

演奏：和泉希洋志、小杉武久

South (1962年)は、「『SOUTH』という英単語の発音が音素材として用いられるヴォーカル作品。『SOUTH』という単語全体を1つの音素材として演奏されてもよいし、[s], [a], [u], [θ]という4つの音素に分解し、それぞれ単独に、または、様々に組み合わせたり、反復させたりして演奏されてもよい。発音／発声は様々な速度、間合い、イントネーションで行われる。」という作品である。あるアメリカ人と麻雀をしている時に、「南」を「SOUTH」と発音した際に、とくに「th」[θ]の発音を注意されたことが発想のきっかけになっている。タイトル内の「e.v.」は、electronic versionの略で、電子的な変調をおこなうことを意味している。1999年の演奏家がマイクに向かって発音・発声した声をエフェクターで電子的に変調する最初のバージョンに加え、今回はオープンリールのテープ・レコーダーが変調のためのデバイスとして用いられた。小杉と和泉がそれぞれマイクに向けて発声する「SOUTH」の音素と単語が、エフェクターを通して様々に変調される。事前に作家自身が様々なタイミング、発声法で「SOUTH」を発声した声とサイレンス部分を入れて録音したテープがループして壁にかけられている。途中、小杉が立ち上がってこのテープを取り、テープ・レコーダーのヘッド部分に通し、テープを引っ張りながら、その速度や方向を変えたり、往復させたりする。テープを引っ張る速度や方向を変えることで、音の高低の変化、反復パターン、ひずみなどが生まれる。手のアクションと対応して音が様々に変化し、空間を満たしていった。



図34
小杉武久(*South e.v. #2*)1962/2014年、演奏：和泉希洋志、小杉武久
写真提供：HEAR sound art library

④

小杉武久 *Organic Music*(1962年)

演奏: 小杉武久

「事前に演奏時間を決定し、その時間内で任意の回数呼吸する。または、させる。1呼吸は(吸う-止める-吐く)で構成され、呼吸の長さは任意である。ものや楽器を使って呼吸を模した演奏を行なってもよい」というインストラクションによる作品。ヨガの呼吸法と自宅にあったオルガンからヒントを得て作曲されたという。

アコーディオンを持った小杉が椅子に座り、呼吸するものとして自身の身体で息を吸ったり、止めたり、吐いたりを繰り返す。さらに、呼吸を模した楽器として、アコーディオンが用いられる。この場合、キーボードが触れていれば楽器の音が鳴るし、触れていなければ空気が送られる音がする。小杉の身体が楽器となり、楽器が身体化する。息をするという日常の行為が音の素材となっている様子が視覚的にも見て取れた。



図5
小杉武久《Organic Music》1962年、演奏：小杉武久
写真提供：HEAR sound art library

⑤

小杉武久 *Catch-Wave*(1967/69年)

演奏: 和泉希洋志、小杉武久、浜崎健

1960年代後半、小杉のニューヨーク滞在期間に生まれ、以来様々なバージョンで演奏されている小杉の代表的な作品。電波発振器とラジオ受信器との間に生じる電波の干渉作用(ビート)を用い、両者間の距離を変化させることで音が生じる。

糸の先に発振器を付けた釣り竿を持った和泉と小杉が、それを受信機に近づけたり遠ざけたりすると、距離によってビート音が発生したり、消えたりする。しばらくすると、浜崎が自転車に乗って登場する。自転車の前カゴにはバッテリー駆動のモバイル・アンプ、後輪の上の荷台には、前カゴのアンプにつなげたラジオ(受信機)、後輪のスポーク部分には距離を離して1個ずつ計2個の発振器が取り付けられている。音を発しながら走行する自転車のスピードに準じて後輪が回転し、発振器と受信機の距離が変化することで、音のパターンをつくり出す。その間、和泉と小杉は近くにラジオを置いたターンテーブルに発振器を乗せて回している。自転車を降りた浜崎は、舞台上で発振器をつけた手袋をはめ、受信機に手を近づける。物理的な発振器と受信機の距離の違いや空間との関係性により、偶然的にノイズが変化する、音のイベントが繰り返された。



図6.7
小杉武久《Catch-Wave》1967/69年、演奏：和泉希洋志、小杉武久、浜崎健
写真提供：HEAR sound art library

⑥

小杉武久 *Anima 2 / Chamber Music* (1962年)

演奏：高橋悠治

小杉の60年代の代表作である*Anima 2*は、「パフォーマーは様々な長さのジッパー(窓やドア)がついた大きな布袋(室内=chamber)に入り、身体の色々な部分をジッパーから外部に出す」という作品である。楽器など音が出る素材を袋の中に持ち込んで演奏することも可能で、その場合は、*Chamber Music*(室内楽)と題される。本作は、1963年の最後の読売アンデパンダン展、つまり美術の公募展に出品された^{註6}。展示会場で、ジッパーのついた袋は、人が入って演奏する時以外は壁にかけられ、展示されていた。本作は、動き回る作品として物議をかもしたが、その年、読売アンデパンダンの会場は、同様の不定形で即興的な要素の作品で満ちていた。

このたびは、高橋が*Chamber Music*の演奏をおこなった。1963年10月に邦千谷舞踊研究所にて開催された「小杉武久作品発表会」で高橋が演奏して以来、約50年ぶりの再演であった。

ジッパーが付いた濃紺の袋を持った高橋が登場する。舞台上で服を着るように袋をかぶり、体を折り曲げ、寝転び、もぞもぞと中で動き回る。その動きに従い、袋のかたちがアメーバのように変化する。動きと共に、シンバルを叩くような音も聞こえ、やがて力尽きたように頭を出して倒れ、動きが止まる。服を脱ぐように袋から出て退場。布で仕切られた内と外の境界が、内側からの見えない動きで有機的に変化し、そこから音が発せられている様子はユーモアにあふれていた。



図8.9
小杉武久(*Anima 2 / Chamber Music*)1962年、演奏：高橋悠治
写真提供：HEAR sound art library

⑦

ジョージ・ブレクト *Incidental Music* (1961年)

演奏：高橋悠治

「5つのピアノ曲」と明示されている作品で、演奏者は5つの指示を自由に選択し、好きな順序で演奏することができる。ただし、それらの指示は、本来のピアノの演奏技術を発揮することができないものばかりである。1962年、草月会館ホールにおける「ジョン・ケージとデイヴィッド・テュードアのイヴェント」において、来日したテュードアのこの作品の演奏を小杉は強烈に記憶している^{註7}。このたびは高橋が、音をほとんど出さないこのピアノ曲を演奏した。

ピアノの前に移動した高橋は、まず鍵盤の蓋を開け、メンディングテープを切ってピアノの側面や手前に貼っていく。そして、豆を取り出し、それを鍵盤の上に置き、先ほどのテープを使ってとめていく。その動作にともない、偶発的に鍵盤が押され、ピアノが鳴る。鍵盤に貼られた豆の様子を、ポラロイドカメラで撮影する。フラッシュがたかれ、カメラが写真を吐き出す音がする。次に、椅子をピアノの側面に立てかけ撮影。さらに別の場所に椅子の足を引っ掛けて、また撮影する。今度は、袋から積み木を取り出し、蓋の開いたピアノの中に置く。様々な大きさの積み木を一つずつ積み重ねるが、最後はそれが崩壊し、弦にあたって音が鳴る。その様子も撮影。椅子を鍵盤の前に通常の状態に戻し、おもむろに座り、鍵盤に指を置く。演奏を始めるのかと思いきや、すぐに席を立ち終演。名ピアニストが演奏技術を発揮することなく、ピアノの周りで行為だけをおこなって立ち去ってしまう。演奏するためのピアノが、この作品では視覚的なオブジェクトとして、行為に付随する装置として機能していた。



図10.11
ジョージ・ブレクト(*Incidental Music*)1961年、演奏：高橋悠治
写真提供：HEAR sound art library

⑧

小杉武久 *Film & Film #4* (1965年)

演奏：小杉武久

最後は、小杉自身の16mm映写機をフィルム上映のためでなく、投光器として使用する作品である。真っ白な紙のスクリーンに向けて、映写機を使ってスクリーンと同じサイズに光を投射する。映写機のモーター音が聞こえる中、スクリーンの中央に小さな黒点があられ、そのまわりに線が描かれるように切り込みが入り、四角い黒点が次第に大きくなっていく。すると、その黒い四角の中に小杉の姿が見え始め、彼がハサミを手にスクリーンを切り取っていることがわかるようになる。四角は次第に大きくなり、小杉はスクリーンの前後を行ったり来たりしながら、空洞を広げていく。広がった空洞から映写機からの光が通過し、後方にもう一つの光の空間が出現する。カットされた部分が大きくなるに従い、後方の光が大きくなっていく。最後にはスクリーンがなくなり、枠だけが残される。紙をカットする行為により、手前と後方の反転する光と影の空間が拡張していく様子は、視覚的であると同時に音楽的な時間体験をもたらしてくれた。

小杉の公演は、現在でも常に若い世代を含む多くのファンの期待を集めるが、フルクサスに焦点をあてたこのコンサートにおいても、多くの観客が押し寄せ、生きたライブが実現した。空間の中で、音のうねりや不定形な音の塊を感じることができるもので、音の連なりだけが音楽なのではなく、音がある状況、環境や出来事、空間、そこで体験されることが音楽であると実感された。身近にある音の潜在性に気づかされ、それらに満ちた環境の持つ可能性を感じ取れるものであったと思う。

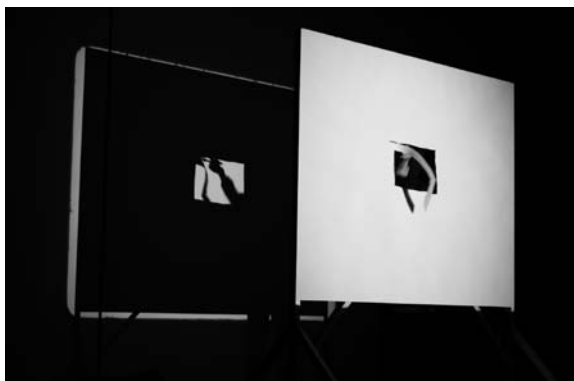


図12.13

小杉武久 *Film & Film #4* (1965年、演奏：小杉武久、写真提供：HEAR sound art library)

「#2 ミラン・ニザック」

2014年4月15日(火)18時30分より

東京都現代美術館 講堂にて開催

ミラン・ニザック(Milan Knížák 1940年ブルゼニ、チェコ生まれ)は、東ヨーロッパにおけるフルクサスを牽引した一人である。1960年代初頭、ニザックは前衛グループ「Aktual」^{註8}を結成し、プラハの街中を中心に、通りの人混みの中で寝転がったり、服を着替えたり、本のページを破って焼いたりといった行為をゲリラ的におこなうような活動をしていた。のちに彼を有名にした、数種類のレコードを裁断して貼り合わせて演奏する「ブロークン・ミュージック(Broken Music)」が生まれたのもその頃である。やがてフルクサスに出会い、ジョージ・マチューナスは彼を「フルックス・イースト」(フルクサスの東支部)のチェアマンに任命した。1966年プラハでは、ニザックが組織したフルクサスのコンサートが開催されている。1968年にニューヨークにわたり、そこでフルクサスの活動に参加した後、1970年にチェコスロバキアに戻った。彼自身の創作活動は幅広く、絵画や彫刻のほか、建築や家具の製作まで手がけており、著作物も多い^{註9}。また、1999年から2011年まで、プラハ国立美術館の館長を務めている。前衛的なパフォーマンスを牽引した一方で、必ずしも権威から遠ざかるばかりではなく、その懐に飛び込むかのような、作家として両義的なあり方を示してきた点も興味深い作家である^{註10}。

日本でのフルクサス・コンサートにあたっては、「ブロークン・ミュージック」の演奏と、即興的に服をつくっていくファッション・ショー、そして観客と一緒にこなう簡単なパフォーマンスをおこなうことを提案された。しかし、来日の3日前に残念な連絡が入る。呼吸器に問題が発生して寝込んでおり、参加できなくなったというものである。作家も初来日となる東京でのコンサートを楽しみにしていたのだが、致し方のない事態であった。すでにコンサート開催の告知がされていたため、中止にすることはせず、日本側でできることをおこなうこととした。ただし、ニザックの東京初の生演奏を期待していた観客のために、別の生演奏のパートをもうける必要があると考えた。そこで、急遽、プリペアド・レコードのつながりで、ヤン富田を招き、演奏してもらうことになった^{註11}。

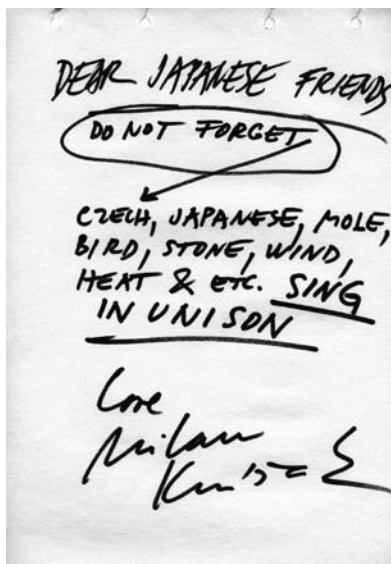
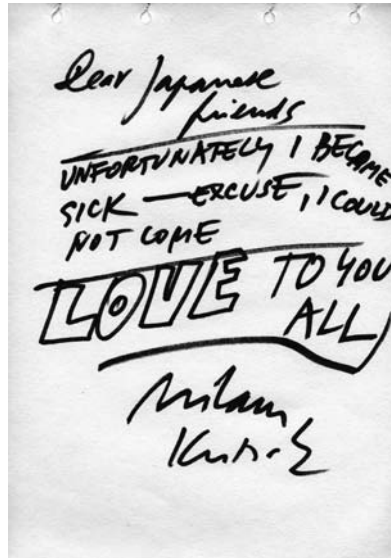


図14.15.16 急病のため来日できなくなったミラン・ニザックから、日本の観客宛に送られてきたメッセージ

第1部 ミラン・ニザック

①ミラン・ニザック ブロークン・ミュージック(Broken Music)

1992年録音(Ballhaus Berlin)

1963年、ニザックはレコードプレイヤーを手に入れるが、レコードをたくさん買うお金がなかった彼は、レコード盤を切断してつなぎ合わせることを考えつく。すると、異なる組み合わせが生まれ、つなぎ目で針が飛び、さらに速度を変えると、まったく新しい音楽が生まれた。レコードを切断し貼り合わせることで、ポップスとクラシックを組み合わせることもでき、音楽のコラージュがつけられるのである。レコードを4等分してテープで貼り合わせ、さらに表面を引っ掻いたり、絵の具を塗ったりすることで、エフェクトが加わっていく。それは新しい音楽の創造であると同時に、そのような新しい言語を象徴するようなオブジェとしても機能するものだった。実際、1970年代は、オブジェとして展示される機会が多かったのだが、1979年にミラノで「デストロイド・ミュージック(Destroyed Music)」として、その演奏がレコード出版された。さらに、1983年にケルンでカセットテープ版で「ブロークン・ミュージック(Broken Music)」がリリースされている^{註12}。

公演に必要な機材として、作家からは以下のものが指定された。キーボード(ピアノと同じ88の鍵盤を持つもの。テープでとめたり、本など重いもので鍵盤を押さえた時に、鍵盤が下がっている間、音が鳴り続けるもの。100の音とリズムを内蔵している一般的なもの)、ミキサー、DJ用ターンテーブル(パフォーマンスの最中に壊れても、すぐに替えられるように替えの針を用意すること)、CDプレイヤー、レコードプレイヤー、カセットプレイヤー、スタンドマイク。それらをステージ上にセッティングしておくようにという指示であった。素材となるレコードはすべて、ニザックが手持ちでプラハから運んでくるということになっていた。実際の演奏を目のあたりにすることができなかったのは実に残念だが、これらの指示から想像されるのは、プリペARED・レコードを使いながら、即興的に音楽をコラージュするライブ感あふれる演奏になったであろうということである。自分が演奏できなくとも、「ブロークン・ミュージック」はもっとも重要なパフォーマンスであるため、録音された演奏を日本の観客に聴かせて欲しいとのことで、当日は、作家から送られてきた1992年録音の音源を流した。

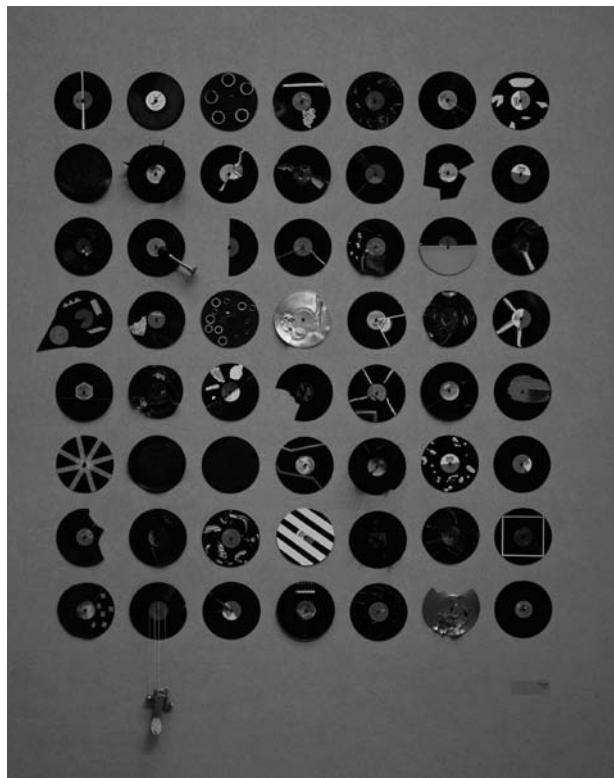


図17
ミラン・ニザック《ブロークン・ミュージック》1964-1989年
© Milan Knížák



図18
「ブロークン・ミュージック」を演奏するミラン・ニザック (Exposition of New Music, ブルノ、チェコ、2014年)、© Milan Knížák

②ミラン・ニザック インスタント・ファッション(*Instant Fashion*)
パフォーマー：阿部遥、足柄翔太、内田礼子、梅原龍一郎、大山匠、小野寺奈津、加藤亜季子、鎌田幹子、菊谷真洋 工藤万馬、黒田未来、高須修、田中晴久、中村勇貴、松浦真都理、松田昌子、冷泉淳、若林美保

もう一つの演目として準備していたのが、ニザックによる即興的なファッション・ショー「インスタント・ファッション」^{註13}である。ニザックは服や家具のデザインもおこなっているが、それは、1960年代に街の中で日常の行為を先鋭化していったのと同様、生活の中の身の回りの物にも覚醒的な刺激をもたらす創造を続けた結果と言えるだろう。彼の服や家具は、鮮やかな色合いと形が大胆に組み合わせられるのが特徴である。

準備すべきものとして、大量の古着と絵の具、刷毛、色画用紙、はさみ、テープ、安全ピン、そして男女のモデルとアシスタントがあげられた。ニザックがアシスタントと共に古着や色画用紙を適当な形に切り取り、テープやピンを使ってつなぎ合わせ、裸のモデルたちに着せ、絵の具でペイントし、コラージュしていくという趣向である。「ブロークン・ミュージック」でレコードを裁断し、つなぎ合わせるのと同じで、切れ端であり、破壊された状態の素材が、アクションをともなう接合によって、新しい造形を生んでいく。

本来、作家自身によってデザインが手がけられなければならないものであるが、東京では作家が過去におこなったパフォーマンスの写真をもとに、そこからインスピレーションを得て、自由につくってよいという指示を受け、日本のパフォーマーのみでモデル役とデザイナー役とに分かれておこなった^{註14}。



図19.20.21
東京都現代美術館における《インスタント・ファッション》のパフォーマンス
撮影：前澤秀登

③ミラン・ニザック グローブ(Glove)

アナウンス：ヴァレリンダ

観客参加

ニザックからは観客参加のパフォーマンスをおこなうので、赤い手袋を観客全員に配布するよう言われていた。結果として、本人は来られなくなってしまったが、以下のように、東京の観客に向けたインストラクションが送られてきた。

「観客全員で手袋をはめた手を1分間上げ続ける。手を下ろし、プラハにいるニザックに向けて1分間大声で叫び続ける。」

当日は、このインストラクションを紹介し、観客全員で2分間のパフォーマンスをおこなった。最初の1分間、立ち上がった観客が無言で赤い手袋をはめた手を掲げる様子は圧巻であった。続く1分間は、思い思いの言葉や叫び声が発せられ、その音は、プラハの作家にまで届きそうな大音量になった。



図22
《グローブ》をおこなう観客
撮影：前澤秀登

第2部 ヤン富田

ヤン富田 サウンド・システムに組み込んだオート禅(音禅)の装置による演奏から「必然性のある偶然のためのプリペアド・レコード」への展開

ヤン富田は、最先端の前衛音楽から誰もが口ずさめるポップ・ソングまでを包括する音楽家で、音楽による意識の拡大をテーマとする研究機関、オーディオ・サイエンス・ラボ(A.S.L.)を主宰している。富田には、直感によって選ばれた3枚のレコード盤を三等分し、別々に組み合わせた作品『必然性のある偶然の音楽』のためのプリペアド・レコード^{註15}があり、ニザックの「ブローケン・ミュージック」との類似から、特別にライブ演奏をしていただくことになった。両者とも、従来の演奏法を拡張させたレコードのオブジェによる音楽であるという点で共通しているが、レコードをオブジェとしてもちいる動機や方法、そして、そこから生まれる音楽はそれぞれ異なっている。ニザックが、アクチュアルな行動としての破壊と融合によって覚醒を促す一方、富田が志向するのは「必然性のある偶然」である。フルクサスの多くの作家は、チャンス・オペレーションの手法を用いたり、あえてコレクティブに制作をおこなったり、偶然性をその制作の中に取り入れることで、無限の可能性を掴み取ろうとした。富田のプリペアド・レコードは、既存のものの破壊や再構築といったアヴァンギャルド的な行為とは異なり、「必然性のある偶然」を自ら呼び込む構造を持っている。それは、「ただの偶然」が起き、それを聞かせているのではなく、作家の音楽に対するアプローチの中に、「必然性のある偶然」を生む本質が含まれているということである。

このたびの公演では、ランダムに音を再生する「オート禅」と名付けた楽器と、プリペアド・レコードとが用いられた。富田のライブは、ニザックとはまた異なる音楽性に気づかせ、それぞれの本質を浮き彫りにさせるものであった。観客は、次にどんな音楽がやってくるのか、耳をすませ、出会ったことのない偶然に出会う喜びを体験した。



図23
東京都現代美術館でのライブにおけるヤン富田
撮影：前澤秀登

「#3 ベン・パターソン」

ベン・パターソン(本名ベンジャミン・パターソン Benjamin Patterson, 1934年ピッツバーグ、アメリカ生まれ)は、アメリカで音楽を学び、カナダでコントラバス奏者として活躍していたが、1960年にドイツのケルンに移り、前衛的な現代音楽の活動にかかわるようになる。1962年、ヴィースバーデンでおこなわれた最初のフルクサスのコンサートにも参加し、ヨーロッパでの初期のフルクサスの活動を牽引する。その後ニューヨークに移り、1960年代前半のフルクサスのもっとも盛んな活動時期に、言葉や日常の行為をもちいて想像力を促すインストラクション作品を制作し、多くのパフォーマンスにも参加した。しかし、1965年に「アートをやめる」ことを決め、「普通の生活」を送ることを宣言する。1970年代はオーケストラのマネージャーやニューヨーク市の文化担当などを務めた^{註16}。その後、1980年代にアーティストとしての活動を再開し、ドイツのヴィースバーデンを拠点に、再び世界各国のフルクサスのコンサートにも参加するようになる。音楽はただ座って聴くものではなく、能動的に体感すべきものであるという信念のもと、ユーモアを交えて言葉やゲームの要素を取り入れたパフォーマンスをおこなった。日本でも数回のパフォーマンスをおこなっている^{註17}。2014年の東京でのフルクサスのコンサートでは、自身の作品を日本人のパフォーマーと一緒に演じ、また過去の来日時の思い出に基づいたパフォーマンスをおこなった。登山が趣味で健脚が自慢のパターソンだったが、残念ながら、2016年6月にヴィースバーデンの自宅で亡くなった。この2014年の公演が、日本での最後のパフォーマンスとなった。

第1部

2014年4月15日(火)12時～

東京都現代美術館 エントランス・ホールにて開催

ベン・パターソン 富士山と私の「本当の恋の物語」(Fuji-san and me “A True Love-story”)

かつて、ジョージ・マチューナスは、ヨーロッパからシベリア鉄道で東に向かい日本まで辿り着くという計画をたてていた。それは実現しなかったのだが、パターソンは、「My Grand 70th Birthday Tour」と題し、自身の70歳の誕生日を記念して、マチューナスが計画した旅を代わりに実践することを決める。ドイツからロシア、中国を経て、途中、様々な都市でパフォーマンスをおこないながら、2004年5月、フェリーで日本に到着した。大阪、名古屋、東京でもパフォーマンスをおこない、5月29日、自身の70歳の誕生日には、富士山に登った。この日、彼が富士山の山頂を目指している間、フルクサスの親しい仲間である鬚嘔が、「バス観光ハプニング」を企画し、バスに乗った観客たちと共に東京からフルクサスの作品を上演しながら富士山の五合目に向かっていった。頂上から戻ってきたパターソンを五合目で鬚

嘔と参加者として出迎え、誕生日を祝おうという趣向だった。しかし、予定よりも登頂に時間がかかっていたパターソンは、鬚嘔との約束の時間に間に合わせるため、頂上まであと200メートルというところで引き返すことを選ぶ。この時、彼は富士山に向かって必ずまた戻ってくると誓ったという。

それからちょうど10年後の2014年、奇しくも80歳の誕生日を目前にした再来日に際し、2004年に果たせなかった富士山登頂の夢を果たすべく、残りの200メートル分の登山をおこないたいというのが、パターソンのたつての願いだった。実際の富士山登頂は難しいが、美術館内に富士山の模型をつくって登りたいという。そこで、美術館のエントランス・ホールに、真っ白な富士山の山頂200メートルの70分の1の模型を作成した。片方にはしごがかけられており、反対側には、登山を助ける介添人がハーネスを持って構えている^{註18}。登山服姿のパターソンが登場し、富士山の思い出と本作の趣旨を観客に説明する^{註19}。次に、富士山に向かい、10年間、思い続けてきたこと、最後の200メートルの登山を「芸術の特権」で美術館での縮小版でおこなうことを許して欲しいと語りかける。そして、2004年から2014年までに、彼がおこなったパフォーマンスの記録を1年ごとに1段ずつ読み上げながら、はしごを登る。頂上では、日本酒をグラスに注いで乾杯し、クラッカーを鳴らした。最後に、この富士山の山頂を日本における公式な「『潜在意識のための美術館』の入口(Entrance to the museum for the sub-conscious)」とすることを宣言し、その証明書^{註20}を山頂に置いて下山し、パフォーマンスを終えた。パターソンは、1996年以降、ナミビア、エルサレム、アルゼンチン、ヒューストン、ヴィースバーデンと世界中に「『潜在意識のための美術館』の入口」をつくっている。彼は、非物質的なものを集めた美術館というアイデアを持っていたが、そのアイデアを人々と共有するためには物理的な「入口」が必要であると考え、潜在的な非物質性へたどりつくための手段として、特定の場所を「入口」として設定したものである。一日限り美術館にあらわれた富士山の模型はすでに形を持たないが、日本における「『潜在意識のための美術館』の入口」は、富士山の山頂にあるということになる。



図24
富士山の模型に登るパターソン、撮影：前澤秀登



図25
山頂でのパフォーマンス、撮影：前澤秀登

On Today, April 15, 2014, I
Benjamin Patterson designate
This summit of Mt. Fuji as
an official Entrance to the
Museum of The Sub-Conscious.

Benjamin Patterson

witness: Ricard Doli

図26
「『潜在意識のための美術館』の入口」の証明書

第2部

2014年4月16日(水)18時30分～

東京都現代美術館 講堂にて開催

講堂でのベン・パターソンの公演は、1960年代から2000年代までの彼自身の作品を、作家本人とパフォーマー、観客とによって上演した。

①ベン・パターソン カルメン(Carmen)(1990年)

共演：大山匠、加藤亜季子、金子登美江、高橋貴子、田中晴久、谷水亮介、中井澤、ハチスノイト、矢部優子、ヤリタミサコ、冷泉淳、若林美保

パターソンは、90年代にプッチーニ、ビゼー、ワーグナーのオペラをモチーフに、参加型のパフォーマンスを制作している。有名なオペラのクライマックスを短く、劇的だがおかしみのある身振りに変更してしまうシリーズである。オペラの総合芸術としての側面が、フルクサスで彼らがおこなったジャンル横断的インターメディアと重なっている。伝統的な音楽のあり方に対するパターソン流のユーモアを交えた抵抗ととることでもできよう。東京都現代美術館での公演でも、オペラのシリーズを中心に、プログラムを構成することになった^{註21}。

パターソンが舞台上のテーブルにつくと、ビゼーのオペラ「カルメン」の「前奏曲」が流れる。観客席側から12人の仮面をかぶった男女が一人ずつ行進してきて、口にくわえた赤いバラをパターソンの前のミキサーに投入していく^{註22}。パターソンがミキサーを攪拌すると、少しずつ透明な液体(ウォッカ)の赤味が増していく。音楽は、「前奏曲」から「ハバネラ」に移る中、美しいバラ色に染まった液体をグラスに注ぎ、眺める。彼の服装も鮮やかなバラ色の光沢あるシャツにベストである。「ハバネラ」の曲の終了と共に、パターソンがグラスのバラジュースを一気に飲み干した。



Fluxus in Japan 2014
April 16 2014 Ben Patterson

図27
ベン・パターソン(カルメン)1990年、© ANZAI

②ベン・パターソン 池(Pond)(1962年)

共演：大山匠、加藤亜季子、高橋貴子、田中晴久、谷水亮介、中井澤、ハチスノイト、冷泉淳

舞台上の床に描かれたグリットを8人のパフォーマーが囲む。パターソンが一人ひとりにおもちゃのカエルを手渡す。彼の指示で、一人ずつ、カエルを床に放す。カエルがいるマスを見ながら、パフォーマーは音を発する。マス目によって音節の数(1, 2, 3)と音の大きさ(大、中、小)が決まっていて、パフォーマーはその法則に従って任意の言葉を発声する。チャンス・オペレーションによる言葉の合唱が展開する。フルクサスのコンサートでもよくおこなわれていた作品である。カエルの原始的な動きが、遊び心あふれるパターソンの作品の特質をよく表している。



*Fluxus in Japan 2014
April 16 2014, MOT
Ben Patterson*

図28
ベン・パターソン《池》1962年、©ANZAI

け、誰もが自分自身でそれを発することができる。この話に触発されてつくられたのが本作である。フォネティック・コード(通信用話表)を使い、観客のそれぞれの名前前のイニシャルを固有の音として発声させ、それを録音し、電子エフェクトをかけ、輪唱のように個々の音を重ね合わせるというものである。フォネティック・コードは、アルファベットの文字を正確に伝達するために国際的に統一されたコードで、海軍の通信などで使われるシステムである。ベン・パターソンのイニシャル「B.P」なら、「B」が「ブラボー(bravo)」で「P」が「パパ(papa)」なので、この場合、彼に与えられる音は、「ブラボー・パパ」になる。パターソンがマイクに向かって「ブラボー・パパ」と発声すると、観客にも一人ずつ来て、彼の前のマイクに向かうことを促す。観客は列をつくって作家の前に並び、順に自分の名前前のイニシャルにあたるコードを発声していった。そのたびに、パターソンがその声を録音し、リピートさせる。新しい音がどんどん重ねられていくので、最初の方こそ言葉として聞こえていたものが、次第に重なり合っ音の嵐と化していく。作家と対面しながらのコミュニケーションの積み重ねがその音のうねりを生んでいることが感じられ、全員が一体となって音楽をつくっている感覚が体験された。



*Fluxus in Japan 2014
April 16 2014, MOT Ben Patterson*

図29
ベン・パターソン《私の音、あなたの音、彼の音、彼女の音》2006年、©ANZAI

③ベン・パターソン 私の音、あなたの音、彼の音、彼女の音
(My Tone, Your Tone, His Tone, Her Tone)(2006年)

ナレーション：ヤリタミサコ

観客参加

1960年代後半、東西冷戦期、アメリカは第三世界との文化的交流のため、ジュリアード弦楽四重奏団を西アフリカに派遣したことがある。各地で成功をおさめたものの、森の奥に住むピグミー族のある村では、散々な目にあつたという。ベートーヴェンを演奏しても、拍手が起きないどころかとても悲しい顔をされてしまう。村長にその理由を聞いてみると、「あなたたちは、自分の音を見つけていないから、かわいそうだ。」と言つたという。彼らは、それぞれ自分の音というのを持っており、ある特定のメロディーの中の個別の音程は、それぞれその音を持っている人が歌うのである。その音は、親から子へと代々受け継がれることになっている。だから、どんな歌でも、その中に自分の音を見つ

④ベン・パターソン 方法と過程(Methods & Processes)(1961年)
通訳:ヤリタミサコ

初期の「アクション・ポエム」として編まれたインストラクションをともなう詩集『方法と過程』^{註23}から本公演では2つが選ばれ、おこなわれた。

〈ナンバー 6(Number 6)〉

以下の7つの指示からなる詩で、パターソンが読み上げ、観客がその指示に従ってアクションをおこなった。

「数字の6について考えよ

犬のように吠えろ

数字の6について、二度考えよ

立って(数字の6のことは考えないで)

座って

数字の6について考えよ

犬のように吠えろ」

〈茶色(Color Brown)〉

以下のように、様々な物の色と香りと感触をあげ、それについて考えることを促す詩である。言葉によって、物の情景や匂い、触覚を思い起こさせる。情景の客観的な描写ではなく、詩ならではの並列による偶然に満ちた愛すべき世界の情景とその手触りを思い出させる。

「茶色について考えよ

(空色)

炒ったコーヒー豆の香りのことを考えよ

茶色のスウェード皮の感触のことを考えよ

・・・」



図30
ベン・パターソン《方法と過程》1961年、© ANZAI

⑤ベン・パターソン トリスタンとイゾルデ(Tristan & Isolde)(1993年)
共演:若林美保

「カルメン」同様、オペラから引用したシリーズで、ワーグナーの「トリスタンとイゾルデ」をモチーフにしている。暗転した舞台に「序曲」が流れる。パターソンが、美しい女性をともなって舞台にあがる。ガウンを脱がせ、水着姿になった女性を寝台に横たわらせる。そして、時間をかけて女性の体にホイップクリームをかけていく。女性の体の曲線が白く覆われると、その上に真っ赤なチェリーを乗せる。そして、パフォーマーの男女に箸を手渡すと、彼らは女性を取り囲み、チェリーとクリームをすくって食べていく。彼らが口にクリームを運ぶたびに、再び女性の素肌があらわになる官能的なパフォーマンスである。

本作は、《リック・ピース(Lick Piece, 舐める)》のちにオペラシリーズにしたものである。1964年にニューヨークのフルクス・ホールで、ヌードのレティ・アイゼンハワー(Letty Eisenhauer)の体に生クリームを塗って、皆でクリームを舐めたのが最初で、当時のフルクサスのパフォーマンスとして代表的なものである。「スタイルの良い女性をホイップクリームで包め。そして、舐めよ。トッピングとしてナッツやチェリーを足しても良い。」というインストラクションは、詩集『方法と過程』にも収録されている。《リック・ピース》は、着衣とヌード、男性と女性、黒と白といった複数の対立する要素を並列あるいは転倒しており、黒人の音楽家として、伝統や格式の世界の外側から、そこにも芸術の可能性を示そうとしたパターソンの代表作とも言える。オペラシリーズに転換された《トリスタンとイゾルデ》では、クリームで女性を包み、そのクリームを食べる行為が、音楽に合わせ、儀式のように厳かに、ゆっくりとおこなわれる。パターソンの音楽への愛や女性への尊敬と慈しみが感じられ、《リック・ピース》の持っていた過激さは、影を潜めている。しかし、生身の身体を持つ存在感は強く、荘厳さとおかしみ、過激さと慈愛といった対立要素が拮抗する緊張感に満ち、ライブのパフォーマンスの真髄を見ることができた^{註24}。



図31
ベン・パターソン《トリスタンとイゾルデ》1993年、© ANZAI

以上が、「フルクサス・イン・ジャパン2014」の開催経緯と、前半3公演についての筆者なりの記録である。後半の3公演の記録とまとめについては、次稿に記す予定である。

註

1. これまでに日本でこなわれたフルクサスにかかわるイベントとしては、主に「フルクサス週間」(画廊クリスタル、1965年)、「バス観光ハプニング」(1966年)、「フルクサス裁判」(国立国際美術館、2001年)、「フルクサス展」関連イベント(うらわ美術館、2006年)等がある。
2. *Fluxus 1* (1964), *Fluxkit* (1964), *Flux Year Box2* (1966)等がある。
3. 山本淳夫「小杉武久氏へのインタビュー」『小杉武久 音の世界 新しい夏』(展覧会カタログ)、芦屋市立美術館、1996年、10頁(2-27頁)。
4. 同書、10頁。
5. 小杉の回の実施にあたっては、HEAR sound art libraryに多大なご協力をいただいた。ここに謝意を表す。
6. 出品作品リストでは、《Cheironomy / Instrument》《Micro 4 / Instrument》と記載されている。(瀬木慎一監修、総合美術研究所編『日本アンデパンダン展 全記録 1949-1963』総美社、1993年より)
7. 前掲書「インタビュー」、11頁。
8. 1962年から63年頃、Jan Mach、Vit Mach、Sonia Švecová、Jan Trtílekと共に「Aktual Art(Actual Art)」として活動を始め、1965年にグループ名を「Aktual」に変更した。
9. プラハには、ニザックの家具や著作を含めた作品を扱うギャラリー「Galerie Milan Knížák」がある。
10. 共産党体制下では、その前衛的な活動に目をつけられ、1966年以降、何度か逮捕されたとされている。
11. 急な依頼にもかかわらず、快諾していただいたヤン富田氏に深く感謝申し上げる。
12. ニザックのプリペアド・レコードの音楽は、「デストロイド・ミュージック」と呼ばれることも多いが、ニザック自身は1960年代当時、「ブローケン・ミュージック」と呼んでおり、東京でのコンサートの演目も「ブローケン・ミュージック」としている。
13. 「ON/OVER: Selected Action in the Art of 1960-1987」(ワルシャワ国立美術館、1988年)関連企画でおこなわれたパフォーマンス。
14. パフォーマーは、ファッションやパフォーマンスに興味のある学生などに参加してもらった。
15. 富田のプリペアド・レコードについては下記を参照のこと。ヤン富田「素晴らしい偶然を求めて／プリペアド・レコード」『フォーエバー・ヤン・ミュージック・ミーム (1)』、アスペクト、2006年、160-165頁(初出1993年)。
16. ピアニストの高橋悠治のニューヨーク滞在時期には、バターソンが高橋のマネージャーを務めていた。本コンサートでは小杉武久の回に出演した高橋は、バターソンの公演にも観客として駆けつけた。
17. 2004年5月「My Grand 70th Birthday Tour」として初来日し、ジーベックスタジオ(神戸)、カフェ・カノーヴァン(名古屋)、富士山、Gallery 360°(東京)にてパフォーマンスをおこなった。ほかに、「フルクサス展」(うらわ美術館、2004年11月)の関連イベント、および「虹のかなたに：鬚嘔AY-O回顧1950-2006」(福井県立美術館)の関連イベントとして「福井フルクサス」(福井県立美術館・誓念寺、大野市ほか、2006年3月)に参加している。
18. 介添人は、本事業副担当の吉崎和彦(東京都現代美術館)が務めた。
19. 通訳は、土肥理香とヤリタミサコが務めた。
20. バターソン本人と、証人の土肥理香の署名がされている。図26参照。
21. 2004年のGallery 360°でのパフォーマンスでも、《カルメン》、《蝶々夫人》、《トリスタンとイゾルデ》を上演している。その様子については以下に詳しい。塩見允枝子「フルクサスとは何か」フィルムアート社、2005年。
22. インストラクションでは、音楽が「ハバネラ」に変わってからバラを投入することになっているが、本公演ではバターソンの合図が早まり、前奏曲の時点で投入された。

23. この詩集は、2004年にGallery 360°から日本語訳が出版されている。

24. バターソンには、オノ・ヨーコの《Sky Piece for Jesus Christ》をおもちゃの人形を使って演じる様子をビデオカメラ越しに見せるなど、「ナノ・フルクサス(Nano Fluxus)」と名付けたミニチュア版パフォーマンスのシリーズがある。本公演に際し、作家からは、もしヌードになってくれるモデルがみつからなければ、おもちゃを使う「ナノ・フルクサス」版でやっても良いと言われていたが、結果として、若林美保という素晴らしいパフォーマーの協力を得ることができ、《リック・ピース》が持っていた官能性をも十分に体験できるライブ・パフォーマンスになった。

森山朋絵

はじめに

保存と展示と研究を担う「文化施設」において、展示手法は非常に重要であり、近年では、バーチャルリアリティ(人工現実感、以下VRという)やオーグメンテッドリアリティ(複合現実感、以下ARという)の技術等をはじめとする、テクノロジーを用いた展示支援システムが大きな役割を果たすようになってきている。本稿では、企業や研究機関による技術的な開発の成果発表とはまた別に、公立文化施設(科学系・歴史系・芸術系)において、一般に向けた展示・アーカイブのための手法としてVR技術等を応用する試みの例を紹介し、その現状と課題、今後への展望と提案を述べる。日本におけるアートミュージアムと展示支援的要素を含むVR・ARテクノロジーとの関係は、少なくとも70年代にその源流が見てとれる。本稿では、近年開催された複数のメディア芸術領域企画展から「サイバーアーツジャパン—アルスエレクトロニカの30年」展(2010年2月2日—3月22日・東京都現代美術館)をはじめとする数本の企画展を中心に、筆者が関わったいくつかのアートミュージアムにおける展示支援システムの適用事例を挙げ、今後の当該領域における継続的実践の提案を行うことを目的とする。^{■1}

なお、本稿にいう「展示支援」とは、狭義の「学習支援ツールとしてのハンドヘルドデバイス」(PDAなど)^{■2}やアプリケーションに限定せず、東京大学・立命館大学が主軸となり、研究開発グループ(NHK、情報通信研究機構ほか)とミュージアムグループ(東京都現代美術館、江戸東京博物館、東京国立博物館、鉄道博物館ほか)が連携した文部科学省の科学技術試験研究委託事業「複合現実型デジタル・ミュージアム」^{■3}で実践された「展示設計支援」「鑑賞支援」に、展示終了後の「評価」の可視化・外在化を加えた一連の手法やシステムを指すものとする。

1 源流と早期の試み

日本における最も早期の映像メディアの総合文化施設として、「東京都映像文化施設(現・東京都写真美術館)」がある。1950年代の前衛グループ実験工房の創立メンバーであるアーティスト山口勝弘の提唱した「イマジナリウム」を設立理念の一部を含む映像メディアの文化施設として、同館の中に「映像工夫館(映像展示室)」というスキーム・展示シリーズを設けることが1988年から準備された。筆者は1989年から学芸員として同

館の設立に携わり、1990年の第一次開館、1995年の総合開館を経て、開館10周年以降まで50本を超える映像展・ワークショップを企画実施した。また同館は、国内外の映像メディアに関する情報を集積するという基本理念を持っていたが、開館当時インターネットはまだ普及しておらず、後述するように個々にVRやARに関わる作品の展示は先駆的に行いつつも、ネットワークやユビキタスに根ざした活動はあまり数多く展開されていなかった。

一方、前出の山口勝弘は造形作家フレデリック・キースラーに影響を受け、1975年から『「イマジナリウム」』という文化空間を構想し、1977年に「イマジナリウムの実験」、1981年に「イマジナリウム」を執筆している。^{■4}これは今日的に言えばVRテクノロジーを援用した文化施設・情報の集積であり、さらに遡ると1970年の大阪万博で彼がプロデュースした三井グループ館「スペース・レビュー」も観客を巻き込む「イマジナリウム」のひとつの実現として考えることができる。^{■5}

また、山口とも交流のあった小説家の小松左京が1979年に彼の小説の中で描写した「体験美術館」は、主人公たちの対話の記述のとおり、今日サイバースペース上に展開されているバーチャルリアリティ空間の発想の先鞭ともいえる。以下に、その関連を示す一部分を引用する。

『体験美術館?』彼は愕然として足をとめた。『ええーそういうものが、私の住んでいる世界にはあるの。ふつうの絵をならべた美術館じゃなくて、そこに展示されている、ある時代のある場所の中に、観覧者がはいりこんで行って、その時代の生活を実際に“体験”できる美術館が……』^{■6}

このように、日本におけるアートミュージアムと展示支援的要素を含むVR・ARテクノロジーとの関係は、少なくとも70年代にその発想の端緒の一つを見てとることができる。

早期の試みの一例として、東京都写真美術館では、前述の「イマジナリウム」を下敷きにして1990年から第1次開館事業が始まり、1995年に総合開館施設(恵比寿ガーデンプレイス内)がオープンした際にも、紀元前からの映像文化史全体を対象に、当時の先端領域としてのVRまでを視野に入れた常設展示が、地下1階映像展示室で展開された。同館では、VR技術を使ったインタラクティブ・インスタレーション作品として、クリスタ・ソムラー&ロラン・ミニョノー《Trans Plant》(1995年、東京都写真美術館蔵)を展示収蔵したが、1990年代半ば当時、VRによる芸術作品の常設展示を行った公立美術館は他に例がなく、美術雑誌

の特集や表紙、テレビ番組にもその点が取り上げられ、注目を集めた。^{図1}

同館では以降も同様に、文化庁メディア芸術祭の誘致や協賛事業・企画連携による多数の企画展において、VR・サイバースペースに関わる作品展示を行っている。同館において展示支援＝展示の評価手法が実践された早期の適用事例として、「ポスト・デジグラフィ」展(2006年)がある。同展では、渡邊英徳による展示支援システム《感想マッピング》^{図2 図3}を試行した。これは、携帯メールから、作品の人気投票アンケートと作品画像をGoogle Earthの上に張りつけてビジュアライズするシステムで、同展への定性的評価を可視化によって試みようとしたものである。

来館者は、展示の中から気に入った作品1点を選び、自らの携帯電話の画面から展覧会の感想をコメントとして直接投稿できる。コメントは来館者が市町村名まで入力した住所をもとに、Google Earthの画面上に貼り付けられる。展示室では、同システムに関する解説パネルを入り口に配置し、あらかじめQRコードによって感想の投稿画面へ手軽に到達できるようにした。来館者は、インタラクティブアート作品のように同システムを楽しむかわら、率直な感想を、現在のSNSに投稿するような感覚で投稿することができる。運営する美術館側では、Google Earthの画面上を見ると、どのような意見を持つ来館者が地球上のどの地域から来館しているか、可視化されたデータとして確認することができ、興味を持つ層の広がりや傾向を知り、分析に近い考察を試みることも可能になった。

このようなアーカイブ機能も持つ展示支援の事例として、同様に、渡邊英徳によるSIGGRAPH Asia2008での《SIGGRAPH Archive in second life》(2008年)がある。これは、サイバースペース上のアバターシステム「second life」を応用し、過去の全米電算機学会シーグラフ(アートギャラリー部門/エマージングテクノロジー部門)において入賞した作品群を、年代別に閲覧できるシステムであった。同作は後年、同シリーズの《ナガサキ・アーカイブ》、《ヒロシマ・アーカイブ》に発展し、「感じる文学ー動く・触る・薫るー」展(2011年、佐世保市博物館島瀬文化センター)ほかで展示され、次章以降に後述する東京都現代美術館での企画展にも応用された。同様に後年のシリーズ《東日本大震災アーカイブ》は、2013年グッドデザイン賞、第40回NHK日本賞優秀賞を受賞し、「ビッグデータの可視化」の波に乗ったこのようなアプローチは、関連書籍も刊行されるムーブメントに成長した。^{註7}

これらに加え、2000年代前半から半ばまで、東京都写真美術館での企画展にあわせ、ワイヤレスペンを使って感想を書き込むと自動集計されるアンケートや、タッチパネル式の画面に指で感想やイラストを描きこんで共有できるアンケートなどのシステムを使って多様な実験が繰り返された。前者は、「映像体験ミュージアム イマジネーションの未来へ」展(2002年3月1日

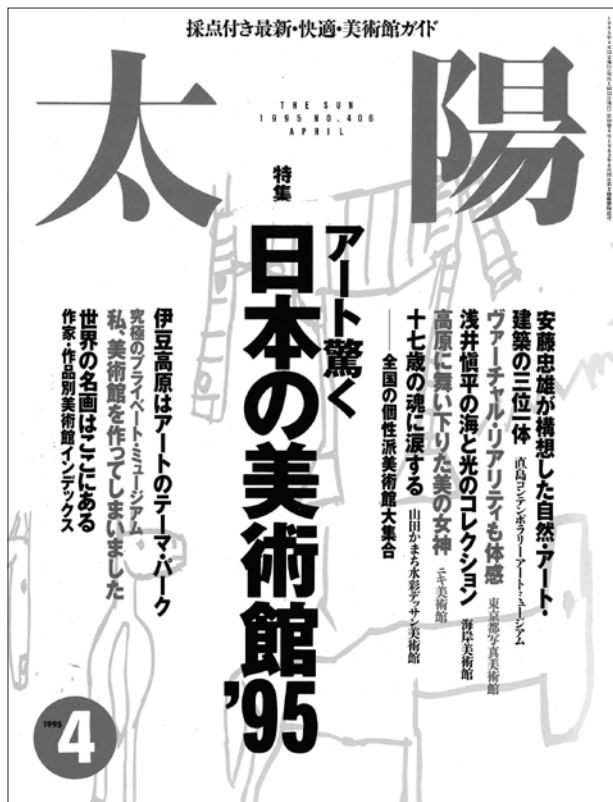


図1 「太陽」1995年4月号表紙、特集「アート驚く日本の美術館'95」、平凡社、1995年「ヴァーチャル・リアリティも体感 東京都写真美術館」というタイトルが見える

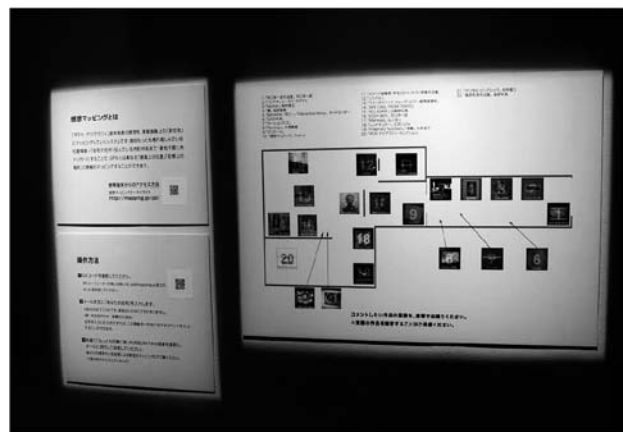


図2 渡邊英徳《感想マッピング》



図3 渡邊英徳《感想マッピング》、Google Earth画面

5月19日)において、NTTコムウェア株式会社の技術協力により実施された実験で、これは、通常使用している美術館の紙アンケートと同じ書式を特殊な専用ペーパーに印刷し、ワイヤレスペンで記入された位置を検出してデータ化するものであった。記入するとすぐに、そばのPCディスプレイ画面にアンケートそのものがそのまま表示される。チェックボックスに入れたレ印はそのまま迅速に自動集計され、自由意見欄に記入したコメントは、肉筆と同じ筆跡でそのまま表示されるというユニークなシステムであった。一般の来館者にとって、通常のアンケートよりも記入する際の達成感が高く感じられたためか、展示室入り口カウンターにシンプルに配置されていたにもかかわらず回収率が高く、フィードバックの役に立つものとなった。

2 「デジタル・ミュージアム・プロジェクト」への流れ

前項に述べたような文化施設群の設立から約20年が経ち、展示支援の多様な試みが展開された時期を経て現在に至るが、2000年前後になって、東京大学の廣瀬通孝教授らによる総務省「SVR(スケーラブルVR)プロジェクト」に、筆者自身が研究フェローとして芸術領域から参画する機会を得た。同プロジェクトでは、東京大学と企業とが連携してシステム開発を行い、主に「マヤ文明展」(2003年、東京国立科学博物館)などにおいてVRシアターの展示実践を行った。筆者もその仕様作成や評価にコミットし、歴史系博物館を中心とするミュージアムとの対話を基に置いた、テクノロジードリブンでない技術開発を間近に体感することができた。その後、同プロジェクトでの試みを基盤とした、文部科学省 平成 22-24年度科学技術試験研究委託事業「デジタル・ミュージアムの展開に向けた実証実験システムの研究開発」複合現実型デジタル・ミュージアム(2009年、以下「デジタル・ミュージアム・プロジェクト」という)が発足し、引き続き筆者も東京大学大学院情報学環の教員かつ公立美術館学芸員としてプロジェクトに参画した(2010年)。^{註8}

2010年までに、メディアテクノロジー領域にかかわる公立文化施設の数も次第に増えてきた。前項でとりあげた東京都写真美術館は、1980年代後半の開館に若干先んじて設立された横浜美術館の映像部門や川崎市市民ミュージアムの写真部門/映像部門に続く形で、映像メディアの延長線上にVR領域をとらえていた。一方で、1990年代後半に入ると、ネットワークとサイバースペースへの展開を主眼の一つに据えた文化施設NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]が1997年に本格開館し、その後、2001年にメディアアーカイブを具現化したせんだいメディアテークが開館、さらにシアタープレイなどを含めメディア芸術も対象とする複合文化施設、山口芸術情報センター(YCAM)も2003年に設立された。世紀の変わり目に前述のSVRプロジェクトをはさみ、新世紀に入ると、いよいよアートを取り扱う公立文化施設において、博物館さながらのVRテクノロジーが展示・収集・普及要素に自然に盛り込まれる時期が到来

したのである。

今日では、工学系の研究・実験を実践し成果発表する研究者にとっても「展覧会によっては、数千から数万の来場者があり、研究のアウトリーチ活動の重要な一つの形態である」という認識がなされている。^{註9}また、2004-2005年に実践された文部科学省科学技術調整費による大規模調査の報告書「先端科学技術研究をメディア芸術へと文化的価値を高めるための施政の在り方」^{註10}によれば、日本本科学未来館、東京都現代美術館、東京都写真美術館など、全国複数の文化施設が同様の工学系アウトリーチに関わる企画展を意欲的に開催してきていることから、展示を企画発信する主催者側も、同様にその重要性を認識していると考えられる。^{図4}

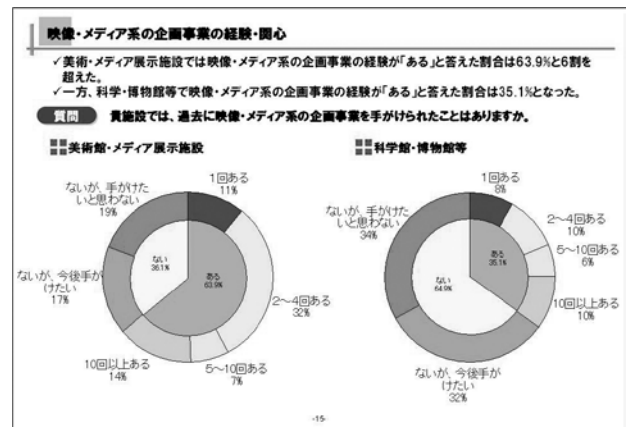


図4 映像メディア系の企画事業への経験・関心
 文部科学省 平成16年度科学振興調整費「先端科学技術研究をメディア芸術へと文化的価値を高めるための施政の在り方」、(財)画像情報教育振興協会 メディア芸術調査委員会、p340、2005年より

したがって、文化施設というプラットフォームにおいて、物理世界に展開されるメディア芸術・メディアアート作品に限らず、サイバースペース(「ネットワーク上の電子的な情報空間/VRにおける三次元映像空間」または「いまコンピュータやインターネットを核とする諸技術によって可能となっている一つの空間」と仮に定義する)内に展開される作品・支援システムについて、要請は従来以上に高まっていると考えられる。同時に、試行の機会増加によって、さらに充実した成果発表が可能となり、前述の「デジタル・ミュージアム・プロジェクト」に代表されるような美術館/博物館における広義の「展示支援」とっては、現在、社会への発信とともに文化としての新領域を創出し、分析や研究が促進される時期に来たとも言える。

文部科学省「デジタル・ミュージアム・プロジェクト」では、複数の文化施設と教育機関・企業の産官学共同研究の形で、デジタル技術、特にVRを中心とする技術群によって、新しい時代のミュージアム(未来の世代への情報伝達装置)を作り上げることが目的とされた。^{註11}また、「1)貴重な文化資産を五感で対話的に体験する統合システムの構築、2)コンテンツ主導型研究や

システム構築を通じた最先端要素技術研究の促進、先端科学技術研究、3)ミュージアムへの導入と人材養成」などが目標に挙げられている。同プロジェクトにおいて特筆すべき点は、まず前提として、コンテンツ(博物館・美術館系/産業史系/地域文化系)のアウトプットを、インタラクションや触力覚などの展示技術を用いた装置群(デジタル展示ケース/屋外ギャラリー/五感VR体験ブース/デジタルジオラマ)として作り上げ、実際にミュージアムで実証実験を行なったことである。これは非常にハードルが高い試みで、高い精度の技術で実装しなければ、展示に耐えるものが実現できない。第二に、定量的な成果を残せたことである。実証実験システムの構築とミュージアムにおける実証実験により、社会的にも大きな注目を集めた(主要テレビ・新聞メディア報道42件)。主要ミュージアムでの企画展やイベントを18件実施し、のべ30000人以上の来館者の評価を得た(平成22年約1300人、23年約10000人、24年約20000人)。同プロジェクトが各文化施設で連携した主要な企画展、期間と動員数は下記のとおりである。

- 1) 東京国立博物館140周年特集陳列「天かける龍」
2012年1月2日-1/29日、1000人以上
- 2) 京都文化博物館「祇園祭-船鉦の名宝-」
2012年1月13日-3月25日、13282人
- 3) 鉄道博物館「デジタルレールウェイミュージアム」
2011年11月9日-2012年1月9日
来館者数19000人のうちデジタルジオラマ3500人、展示ケース3000人、ナビログ100人などのべ7000人
- 4) 東京ステーションギャラリー「始発電車を待ちながら」
2012年10月1日-2013年2月24日、10000人以上
- 5) JR神田万世橋ビル「万世橋思い出のぞき窓」
2013年1月17日、数十名
- 6) 京都市無形文化遺産展示室(常設)
2011年10月24-3月末まで18638人
- 7) 東京都現代美術館「名和晃平-シンセシス」
2011年6月11日-8月28日 来館者数58000人
- 8) 明日香村「屋外ギャラリー」
2012年11月2日-4日/2011年11月3日-5日
いずれも約150人
- 9) 明日香村「バーチャル飛鳥京」
2010年10月31日-11月02日 約150人
- 10) 平城遷都1300年記念事業
「最先端映像技術でよみがえる平城宮」
2010年9月29日-10月6日、1300人
そして何より同様の他プロジェクトに比して先駆的だった成果は、東京大学に教育プログラム「メディアコンテンツ」「デジタルヒューマニティーズ」を設置、立命館大学にてワークショップ「デジタルキュレータ人材養成」「デジタルミュージアム」を開催し、2大学3コースによる当該領域の人材養成を促進した点である。この実験以降に当該領域をより拡大・普遍化し社会

に定着させていくためには、技術の開発と同様に、それを受け容れるミュージアムの自律的企画力の養成がより大きな課題となるからである。実際に、東京大学学部横断型教育プログラム「メディアコンテンツ」(対象:学部学生)については、「メディアコンテンツ特別講義II」に2010年度121名/2011年度158名/2012年度200名が参加、同「デジタル・ヒューマニティーズ」(対象:大学院生、文系・理系)については、文化継承論を講義し、2012年度50名が履修した。また「デジタルキュレータ」についてはその定義を注意深く確認しなくてはならないが、立命館大学での「デジタルキュレータ人材育成ワークショップ」(対象:学芸員、アシスタント学芸員、美術分野研究者)には、第1回(2011年2月7-11日)11名(海外6名/国内4名/学内1名)、第2回(2011年12月5-7日)9名(海外5名/国内3名/学内1名)が参加した。また同「デジタルミュージアムワークショップ」として2013年に「凸版印刷×ARC」(2月1日)、「デジタル風俗画研究の可能性」(3月15日)が開催された。同プロジェクト終了後も、ミュージアムとの密接な連携スキームは継続的に構築され、上記の教育プログラムによる人材が、以降のいくつかの連携事業において活躍した。その近年の成果の一つとして、最終章に述べる東京都現代美術館で開催された企画展「きかんしゃトーマスとなかまたち」(2015年7月18日-10月12日)が挙げられる。

次項においては、本項に挙げたようなメディア系専門施設ではなく、インフラとしてのインターネットやサイバースペースを設立当时には備えず、基本計画にも特段VRやネットワーキングを強調していない公立美術館としての東京都現代美術館を例にとり、VR等による「展示支援」にシステム・作品として取り組んだもう一つの事例について取り上げる。

3 「サイバーアーツジャパン」展の事例

オーストリアで毎年開催される、メディアアートの国際的祭典「Ars Electronica アルスエレクトロニカ」の30周年を記念し、200名を超える日本からの歴代受賞者特集の企画展として、東京都現代美術館で平成21年度企画展「サイバーアーツジャパン-アルスエレクトロニカの30年」を開催した。⁵同展において展開されたVRやサイバースペースに関わる作品・展示支援システムとしては、24作品+歴史展示のうち4作品と、2つの展示支援を挙げることができる。すなわち、エキソニモ、八谷和彦、h.o+DENTSU、渡邊英徳による4作品と、前項に述べた「デジタル・ミュージアム・プロジェクト」に携わる現・元東京大学のメンバーを主とする《呼吸する美術館》プロジェクトと、慶應義塾大学SFC覚研究室《Post-Visit Board》の2つである。

4作品のうち、エキソニモの一連の作品群《ゴットは、存在する》は、同時期にNTTインターコミュニケーション・センター[ICC]で開催された《メタバース・プロジェクト》との企画連携で制作された。ツイッター上の「神」という言葉を集め、すべて「GOD」ではなく「ゴット」という言葉に変換して表示する



図5
「サイバーアーツジャパン—アルスエレクトロニカの30年」展ポスター
(デザイン：永原康史)

《噂》、祈る両手のように向かい合わせになった二つのマウスがお互いに干渉しあい、画面上のカーソルの動きを膠着させる《折り》、アルスエレクトロニカ・グランプリ受賞者に贈られる「Golden Nica(黄金のニケ像)」のトロフィーを重石にしてPCキーボードのスペースキーを押さえ続け、ツイッター内にある「神」という言葉を延々と検索し続ける《女ゴットの嘆き》など、すべてリアルタイムウェブ上に展開されるコンセプチュアルな複数の作品群で構成されている。また、1990年代にスタートした八谷和彦の作品《PostPet》は、ピンクのクマmomoがメールを届ける人気のソフトウェアであり、本物のこたつに入っている等身大のmomoと、新作としてツイッター版《Post Pet Now》が特別公開された。これらの作品に比して、以下に紹介する作品群は、単に表現としての作品というありかたに限定されず、むしろ展示支援システム寄りの構造を持つ試みである。

展示室入り口に導入展示として設置されたh.o+DENTSUによる《SLOGAN GENERATOR》では、インターネット検索によって、リンツ市にある美術館アルスエレクトロニカ・センターと、東京都現代美術館とのウェブサイト到達するために使われた検索ワードが、上位50単語まで、テキストとして作品に使われる。観客が二つの美術館のホームページを見るための検索ワードとなった単語が、その場でランダムに「Museum of ○○(○○には任意の検索ワードが入る)」というプロジェクションの「○○」の部分にうまく挿入され、「○○な美術館」という意味の英語のスローガンがアニメーションになって壁面に映し出される。スローガンは円の中に綺麗にレイアウトされ、最後は丸い缶バッジに仕上げられ、来館者は好きな一つを選んで持ち帰ることができる。一方《Buzz Bubbles》では、過去のアルスエレクトロニカの企画展カタログについての検索ワードをリアルタイムでネットから拾い集め、それがクチコミ・つぶやきの「Bubbles(ふきだし)」となってマンガのフキダシのような可憐な形にデザインされ、壁面に陳列された各年のカタログの上に、アニメーションとして投影表示される。どちらも、情報のありかたをメディアアート表現のスタイルで可視化した、展示支援的な機能を持つ作品である。図6



図6
「サイバーアーツジャパン」会場より
(上) h.o+DENTSU(Buzz Bubbles)展示風景と特製バッジ
(下) 歴代受賞者ダイアグラムとトロフィー「Golden Nica」、鈴木康広+DPA(まばたきの木)

また、前述した渡邊英徳による《Ars Electronica Archive in Second Life》では、過去のアルスエレクトロニカの歴史的な展示風景や受賞作家のアーカイブが、サイバースペースとしてのセカンドライフ上に展開される。この作品は同時期開催の「第13回文化庁メディア芸術祭」受賞作品展会場である国立新美術館とリアルタイムにつながっており、Webカメラを通して六本木の国立新美術館にいる人の顔を、展示室のディスプレイを通して見る事ができた。図7

その他に、鈴木康広+DPAによる《まばたきの木》を含むインスタレーション群や、慶應義塾大学SFC・覚研究室+東京大学・苗村研究室によるプロジェクト《呼吸する美術館》が展示された。DPA=デジタルパブリックアートプロジェクトとは、独立行政法人科学技術振興機構[JST]の戦略的創造研究推進事業[CREST]の研究プロジェクトの一つ「デジタルパブリックアートを創出する技術」プロジェクトチームの研究成果である。図8また、《呼吸する美術館》は、美術館の混み具合を事前にモニターできる来館者案内システムである。会場の数カ所に小型モニターとCO²センサーが設置され、センサーは人間の吐く息に反応している。各部屋で検出されるCO²の濃度から、会場の混みぐあいが可視化され、インターネットを通して、会場の盛り上がりリアルタイムでビジュアル化される。このシステムを使えば、近年散見されるメガ規模の美術展などで、来館者があらかじめ会場の混み具合をモニターでき、各展示の部屋ごとにどこが人気で混んでいる展示室なのかをモニターするなど、マネジメント上で重要な役割を果たす応用が考えられる。

また同チームが開発した特製の付箋に、去りぎわの来館者が展示の感想を書いてスキャンしてから壁に貼ると、その内容がWeb上に投稿され共有できる《Post-Visit Board》も併せて展示室出口に設置され、いずれも賑わいを見せた。これらはすべて、

4 今後の展望と課題

過去の企画展において、前項までに述べてきたような展示支援システムを筆者が試行した背景には、公立美術館の展覧会事業の評価システムについての疑問があった。従来の評価システムにおいては、①その展覧会事業にいくら予算をかけたか、②入場者は何人であったか、③入場料収入はいくらか、という評価軸しか存在していなかった。これに、参考として、アンケートによる意見聴取や、新聞・雑誌・インターネットなどのメディアにどれくらい取り上げられたかというデータが加わる程度である。つまり、前世紀末の美術館・博物館オープンラッシュの時期から現在まで、依然として「定性的評価＝質の評価が難しい」という課題と、それを解決しなくてはならないという命題は引き続き存在している。

前項までに紹介してきた「デジタル・ミュージアム・プロジェクト」の流れを汲む近年の展開例として、前述の「きかんしゃトーマスとなかまたち」展がある。愛され続けるトーマスたちの作品世界と鉄道の魅力を探る各パート「みる」「しる」「たのしむ」のうち、体験型の「たのしむ」パートにおいて、2つの展示支援システム／体験型作品が大きな効果を生んだ。東京大学廣瀬・谷川研究室×東京都交通局《シェアログ・トーマス》、同廣瀬・谷川研究室《鉄道思い出のぞき窓「きかんしゃトーマス」》である。^{註12}

《シェアログ・トーマス》では、ふだん使っている交通系ICカードを作品にかざすと、壁面の大きな3D地図投影の上に直近20回分の路線図が星座のように描かれ、都営地下鉄線の各駅に当てはめられたキャラクターとして、トーマスたちが飛び出してくる。《鉄道思い出のぞき窓「きかんしゃトーマス」》では、そこに展示してあるトーマスのプラレールにタブレット画面の静止画を重ねると、画面の中の大井川鉄道トーマス号が走り出し、タブレットを両手で持って左右に移動させると、時間を遡る逆回り映像や、音や振動がリアルに手に伝わる驚きを体験することができた。鑑賞のためのリテラシーが難しい作品や展示システムと違って、本作は、両手タブレットの操作やセンサーの仕組みを知らない子供たちにもたやすく体験できる作品となっていた。^{註10}



図10
「きかんしゃトーマスとなかまたち」展会場風景
(左)《シェアログ・トーマス》、(右)《鉄道思い出のぞき窓「きかんしゃトーマス」》

ここまで述べてきたデジタルテクノロジーによる事例と対比させる意味で、展示支援システムを高く意識しながら、あえて逆にシンプルな従来の紙メディアを活用した手法をとった例も、併せて最後に紹介する。

2011年に東京都現代美術館で開催された「名和晃平ーシンセシス」展は、創作活動開始から約10年目の作家個展として、《BEADS》、《PRISM》、《LIQUID》、《GLUE》、《SCUM》、《DRAWING》など12の多面的な作品シリーズの呈示と空間体験とが好評を得た展示であった。同展では、エンドレスな円環構造になった展示室を来館者がぐるぐると巡ることができる形式になっていた。どのように来館者を誘導するかという課題に対し、作家本人の意図と問題意識もあって、あえていまデジタルな手法に頼らず、展示解説マップとしての大判ポスターという印刷物による展示支援システムをとることになったのである。

個展の最初の一巡は、入り口から出口まで何の情報掲出もない。来館者はその部屋ごとに名和作品・空間そのものに心から没頭できる仕組みになっており、二巡目になって初めて、出口に置いてあるタブロイド版4種のポスター兼解説マップを手になることになる。そして再度、作品のタイトルや解説を読みながら、作家の胎内巡りの作品空間に没入しながら回遊が始まる。^{註11}



図11
「名和晃平ーシンセシス」展会場風景、解説マップ

このシステムは、パブリックコミュニケーションのデザインとして評価され、「美術展の広報には紙媒体が有効なのは、実物を実際に見たいと思う願望と紙を手にとる触覚性が相似しているからであろうか。本作も紙媒体の使い方が非常に効果的である。(以下略)」という評価の審査コメントとともに、2011年度グッドデザイン賞を受賞した。^{註13}

本稿で紹介してきた文化施設における筆者の実践の経験をふまえ、「ミュージアム」の中でも特にアートミュージアムにおける展示支援の課題と今後の展望について、下記に分析を試みる。

(1) アートミュージアム固有の課題

- 1) 展示の「居抜き感」を損なわない実施が必須
- 2) 実施の定性的評価手法が確立していない
- 3) 収蔵品対象でも導入に許諾が伴う場合が多い

(2)メディアアート／メディア芸術領域固有の問題

- 1) 従来の文化施設での実施自体がまだ課題を残す
- 2) 作品と展示支援との境界が曖昧になりやすい
- 3) システムの機能／デザインの質向上が必要

アートミュージアムにおいては、周囲の空間も作品として呈示するインスタレーション(パブリックアートを含む)も作品スタイルとして数多く展開されており、上記課題の筆頭にいう、鑑賞というより作品の存在意義そのものの妨げにならない表示技術・手法が不可欠である。組織として常設的な導入以前に、学芸員が自らの企画実施する企画展(特別展)に限り、メディアテクノロジーを用いた展示支援の導入が試行できているという場合も多い中、今後の展望としては、低コストで自然かつ任意に往来できる現実空間と重畳表示空間の並立が技術的に実現すれば、革新的な解決策となり得るであろう。VRやネットワーキング、サイバースペースが文化施設にとってありふれたものになり、デジタルネイティブ世代による発信と観賞がデフォルトになっていく現在、人工知能の援用¹⁴など、企画展示の手法も移りかわっていく。本論で述べてきたとおり、サイバースペース関連作品・展示支援の導入によって、展示全体に一定の成果と評価を得られる可能性も明らかになった。これから設立される新たな文化施設のみならず、1990年代以降に多く設立された既存の文化施設の中にも、サイバースペース関連作品の展示、アーカイブ、展示支援システムを真の意味で定着させるために、与条件の整備継続が次段階への課題である。

註

1. 本稿は、筆者による下記の学会誌論考を下敷きに、新規事例について加筆更新したものである。森山朋絵、デジタルミュージアムプロジェクト(4) アートミュージアムにおける展示支援の現状と課題、「特集 文化施設におけるVR～望まれるもの、課題と展望」、日本バーチャルリアリティ学会学会誌第17巻第3号、pp.17-20、日本バーチャルリアリティ学会、2012年
2. 2000年代前半の下記の発表に例示されるような、モバイルツール等による一連の研究を指す。矢谷浩司¹、石川葵²、石山琢子²、山口尚子²、西村拓一³、杉本雅則¹、楠房子²(*1 東京大学、*2 多摩美術大学、*3 産業技術総合研究所)、Pi_book: 博物館における展示支援ツール、インタラクティブ2003、情報処理学会、2003年
3. 文部科学省 平成 22-24年度科学技術試験研究委託事業「デジタル・ミュージアムの展開に向けた実証実験システムの研究開発」複合現実型デジタル・ミュージアム、2009年
4. 山口勝弘、イマジナリウムの実験(初出1977年)、〈イマジナリウム〉、山口勝弘360°、六耀社、1981年
5. 山口勝弘、〈イマジナリウム〉の系譜、メディア時代の天神祭、pp10-16、美術出版社、1992年
6. 小松左京、曇り空の下で、華やかな兵器、pp.211-240、文春文庫、1983年(初出：文藝春秋、1979年9月)
7. 渡邊英徳、講談社現代新書 データを紡いで社会につなぐ～デジタルアーカイブのつくり方～、講談社、2013年
8. 註3に同じ、「デジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発の推進最終成果報告」報告書 http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu2/006/shiryo/_icsFiles/afifile/2013/05/27/1335363_06.pdf

9. 安藤英由樹、渡邊淳司、自己感覚の再認識をテーマとした体験型展覧会“感覚回路採集図鑑”の展示設計に関する考察、日本バーチャルリアリティ学会論文誌第15巻第3号、pp.471-474、日本バーチャルリアリティ学会、2010年
10. (財)画像情報教育振興協会 メディア芸術調査委員会、16年度科学振興調整費「先端科学技術研究をメディア芸術へと文化的価値を高めるための施政の在り方」、p340、2005年
11. 註3、8に同じ。「デジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発の推進最終成果報告」の報告会(主催：文部科学省)は、平成25年5月17日(金)、文部科学省東館16F特別会議室で開催された。
12. 東京大学 廣瀬・谷川研究室 × 東京都交通局、《シェアログ・トーマス》、インタラクティブ・インスタレーション、2015年
作品詳細については、本年報・紀要の「きかんしゃトーマスとなかまたち」掲載箇所を参照。下記の各駅に、各キャラクターがあてはめられ、交通系ICカードをかざすと、壁面の3D地図投影の中の、それぞれの駅の場所から楽しげに飛び出してきて回転する。
(新橋駅[浅草線]…ヒロ/大門駅[浅草線・大江戸線]…ハロルド/神保町駅[三田線・新宿線]…ダンカン/菊川駅[新宿線]…ジェームス/新宿三丁目駅[新宿線]…ヘンリー/都庁前駅[大江戸線]…ゴードン/青山一丁目駅[大江戸線]…エドワード/六本木駅[大江戸線]…パーシー/清澄白河駅[大江戸線]…トーマス/両国駅[大江戸線]…トビー)
作者・スタッフ=東京大学 廣瀬・谷川研究室 廣瀬通孝 勝村富貴 田中遼平/大澤壮平/矢部博之/田崎亮平/榎原佑太/岩崎 翔 協力=鈴木康広
同じく、東京大学 廣瀬・谷川研究室、鉄道思い出のぞき窓《きかんしゃトーマス》、インタラクティブ・インスタレーション、2015年
13. 東京都現代美術館企画展「名和晃平ーシンセシス」、2011年度グッドデザイン賞、パブリックコミュニケーション部門 URL <http://www.g-mark.org/award/describe/38108>
審査委員評全文(担当審査委員：永井一史、左合ひとみ、タナカリユキ、松下計)「美術展の広報には紙媒体が有効なのは、実物を実際に見たいと思う願望と紙を手にとる触覚性が相似しているからであろうか。本作も紙媒体の使い方が非常に効果的である。取り扱っている現代美術作品のエッジ感や疾走感と同調し、個々の制作物の作業レベルの高さもさることながら、展覧会に訪れる人の行動と心理を理解した全体の構成力に力を発揮している。」
14. 亀ヶ森理史¹、川嶋稔夫¹、木村健一¹、中小路久美代²、山本恭裕³(*1 公立はこだて未来大学、*2 京都大学/SRA *3 東京大学)、ミュージアムにおける展示物への自発的注目を促すための鑑賞補助ツール、第28回人工知能学会全国大会、2014年

Fluxus in Japan 2014: Report 1

Mihoko Nishikawa

In April 2014, Museum of Contemporary Art Tokyo hosted “Fluxus in Japan 2014” for six days. The event marked the first real presentation, in Tokyo, of concerts by key Fluxus members active in the movement since its early days. KOSUGI Takehisa, Milan KNÍŽÁK, Ben PATTERSON, SHIOMI Mieko, and Eric ANDERSEN each constructed one program per night and performed their own works and Fluxus works. On the final day, Ay-O and four of the above (excluding Kosugi) performed several Fluxus works together. In this bulletin, I report on the first three of the six days of performances.

The first evening, Kosugi along with performers of different generations— IZUMI Kiyoshi, TAKAHASHI Yuji, HAMAZAKI Ken, and YUASA Manabu— performed 1960s event works with new portions. The pieces were KOSUGI’s own *Micro 1* (1960), *South e.v. #2* (1962/2004), *Organic Music* (1962), *Catch-Wave* (1967/69), *Chamber Music* (1962), and *Film & Film #4* (1965) as well as TONE Yasunao’s *Smooth Event* (1963)

and George BRECHT’s *Incidental Music* (1961).

The second evening, Knížák, who led Fluxus in eastern Europe, was to perform but his visit to Japan was cancelled on the account of sudden illness. As a result, a recording of sound art from his representative work, *Broken Music*, was played, and following Knížák’s instructions, Japanese performers instead undertook his *Instant Fashion* and the entire audience participated in performing his *Glove*.

On the third day, Patterson held a daytime performance of *Fuji-san and me “A True Love-Story”* in the entrance hall. The work is based on his memories of climbing Mt. Fuji ten years earlier. For the evening presentation, he performed operas and recitations with rich distinctive humor, along with Japanese performers. They included *Carmen* (1990), *Pond* (1962), *My Tone, Your Tone, His Tone, Her Tone* (2006), *Color Brown* (1961), *Number 6* (1961), and *Tristan & Isolde* (1993).

Exhibition Support System Use in Art Museums: Update and Issues 2017

MORIYAMA Tomoe

Methods of exhibiting are extremely important at cultural facilities entrusted with preserving, exhibiting, and research. In recent years, exhibition support systems using Virtual Reality (VR) and other technologies are playing an increasingly large role. In this text, I look at examples of how VR technologies are being applied at public cultural facilities (scientific, historical, and artistic) in public exhibits and archives, as a development parallel to technological developments by firms and research institutions. I also discuss the current state of, and issues facing, exhibition support system use in the arts, as well as prospects and proposals for the future. We can look back at least to the 1970s for the image source of

the current relationship between art museums in Japan and Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) technologies having exhibition support system elements. In this text, I select a number of special exhibitions from among the art exhibitions held in recent years, such as the “Cyber Arts Japan: Ars Electronica—30 Years for Art and Media Technology” (2010 February 2 – March 22, Museum of Contemporary Art Tokyo) and examine specific examples of exhibition support system applications at art museums I had involvement with, and make proposals for continuous practical applications in the said field hereafter.

平成28年度 東京都現代美術館年報
研究紀要 第19号

平成29年3月31日発行

編集・発行

公益財団法人 東京都歴史文化財団

東京都現代美術館

〒135-0016 東京都江東区東陽7-3-5

東京都現代美術館リニューアル準備室

電話03-5633-5860

製作

株式会社大伸社