

思い出横丁  
情報科学芸術  
アカデミー

# 第一回 「思い出横丁情報科学芸術アカデミーへようこそ！」

二〇一〇年三月公開

たにぐち・わたなべの思い出横丁情報科学芸術アカデミー

## 一 あいさつ

読者のみなさんはじめまして、こんにちは。このたびCBONET様で連載をさせていただくことになった、たにぐち・わたなべです。

我々は、日中、職場こそ異なるものの、ともに高周波を発しながら明滅するスクリーンを前にマウスをクリックする作業を生業としており、その傍ら、夜ごと思い出横丁★一に集まってはメディアアートについての思索と実践を行っているいわば場末のメディアアーティスト★二です。

先日、我々の活動で半ば恒例となっている「流しのメディアアート」を思い出横丁で行っていたところをCBONET様に拾っていただき、ミルクと寝床と新しい名前を与えられ、このようなかたちで連載させていただけることとなりました。まずはこの場を借りてCBONET様には感謝申し上げます。

さて、今回は記念すべき第一回ということで、この連載の概要や意図、そして今後の展望などを記していきたいと思えます。

## 一 思い出横丁情報科学芸術アカデミー

さまざまな店がひしめき合い、さまざまなバックグラウンドを持った人々がノマディックに出入りする思い出横丁。

歓声と罵声が、ビールやおつまみとともに飛び交うこの思い出横丁★三の片隅で、いつものようにメディアアートについての議論を繰り広げていたある夜のこと、我々はふと何かの存在に気づきました。しばらくは、この「何か」とは何なのか、うまく掴めないでいましたが、議論を重ねていくうちに、我々が感じていたものは一種の「場」のようなものらしいことが徐々にわかってきました。

それは、議論を行うたびに静かに立ち現われ、明け方にはその記憶もろとも儂く崩れ去ってしまう不安定な場。そこでの議論の対象とする領域が無限に発散していきながら、明確に先鋭化していくような不定形な場。そこに立ち会う誰しもが「生徒」であり、それと同時に「先生」であるようなフラットな場。

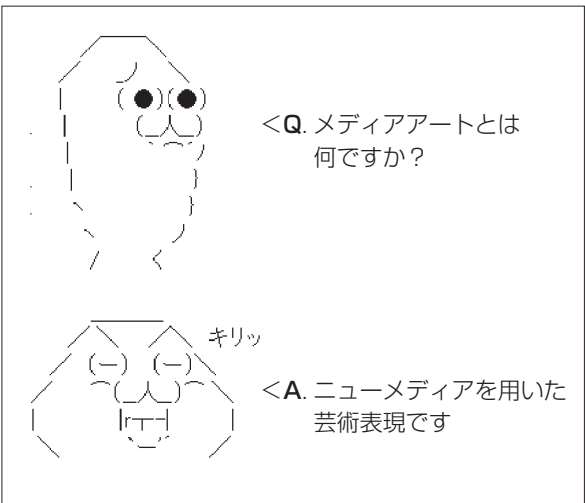
我々はいつしかこの場、あるいはこの場で起こるさまざまな現象のことを親しみと畏敬を込めて「アカデミー」―「思い出横丁情報科学芸術アカデミー」と呼ぶようになりました。

この連載では、そんな想念の学校である「思い出

横丁情報科学芸術アカデミー」を誌面上に展開していきます。

## 一 アカデミーの目的

メディアアートとは何か  
これまで、再三に渡り「メディアアート」ということばを連呼し続けてきましたが、このアカデミーが目指すところ、およびアカデミーで行われる思索や実践の意図を説明するにあたって、シンプルに「メディアアート」を定義しておきます。



<Q. メディアアートとは何ですか？>

<A. ニューメディアを用いた芸術表現です

基本的にあらゆる芸術表現は、作者の思考や、想像、在り様などと、鑑賞者を立ちまわすという純粋に「媒体」という意味でメディアを用いて成立しています。

よく引き合いに出される例えではありますが、絵画におけるキャンバスといったものもメディアの一種であり、メディアを用いている成立しているという点ではメディアアートと言えなくもありません。

それでは、なぜいわゆるメディアアートだけが、「メディアアート」と称されているのでしょうか。

それは、メディアアートにおける「メディア」が、有史以来受け継がれてきた伝統的なメディアのことでなく、技術革新が起るたびにまたらされる新しい技術の上に存立するメディア（＝ニューメディア）のことを指しているためです。

ここで留意しておきたいのは、この「ニューメディア」ということばが指し示す対象は、時代とともに変遷や拡張を繰り返しているという点です。

## ★一 思い出横丁

新宿駅西口から徒歩三分ほどの場所にある「新宿西口商店街」の一部にて、「小便横丁」とも言う、夜ともなれば多くの人々がここに集い、美術やデザインに関する熱い議論を交している。そういう意味では新宿に出現したオプラインのCBONETとも言えるだろう。メディアアート関係の話題だと、二〇〇九年の夏に、今となってはまぼろしの国立メディア芸術総合センター（仮称）についての議論が白熱したのは記憶に新しい。



思い出横丁の入口（撮影：澄毅）

## ★二 場末のメディアアーティスト

思い出横丁の店舗全般に言えることではあるが、店舗二階部は適度なパーソナルスペースを確保できるうえ、思い出横丁の喧騒がビクノイズのように心地よく脳に染み渡り、思索と実践の場としてこれ以上ない。左の写真が撮影された、ひなどりに関して言うと、従業員の方など詳しい日本語が、絶妙な異国情緒を醸し出し、我々の生活に重くのしかかる日本社会の悪弊をつかの間ではあるが忘れさせてくれる。なお、あんなミュージアムやこんなフェスティバルからお声が掛からないから、こんなところで愚痴をこぼしているとか、そういった低次元の話では全く無いので注意していただきたい。



思い出横丁のひなどり1号店でメディアアートについて語るたにぐち・わたなべの様子

★三 歓声と罵声が、ビールやおつまみとともに飛び交うこの思い出横丁の様子  
この動画で飛び交っているのはワインやウオッカであるが、このようにしてビールやおつまみが議論の輪に投入された結果、議論はいつしかパンパルバルな形態へと移行し、時としてそのコミュニケーション速度は音速を超える。



思い出横丁の様子

例えば現在、ニューメディアの代表的な例として、コンピュータやインターネットなどを中心とするデジタルメディアが挙げられると思いますが、コンピュータやインターネットが人々の前に登場する以前には、映像メディアが主たるニューメディアとして扱われていましたし、おそらく十年後には生命科学技術の発展によって、生命そのものがニューメディアとしてメディアアートの中で頻繁に扱われていくことになるでしょう。

このような絶え間ない変遷や拡張によって、メディアアートはさまざまな形態をとるようになり、それと同時に、つくるための技術も多様なものとなってきました。そんなメディアアートの現状は、さまざまな店がひしめき合い、さまざまなバックグラウンドを持つ人々が入り出す、我々の第二の故郷・思い出横丁かと思まごうばかりです。

しかし、「場末のメディアアーティスト」の立場から冷静に考えてみると、メディアアートが持つこうした多様性や多態性というものは、その創作のプロセスにおいて、ある種の困難を生み出してしまっているように思えてなりません。というのも、実際にメディアアートの現状を見渡してみると、この困難に直面した結果として生まれたであろう、つまらない作品、美しくない作品をよく目にしてしまうからです。

では、どのようにすれば、メディアアートが潜在的に孕んでいる困難に直面せずに美しい、または面白いメディアアートをつくることができるのでしょうか。この問いに対する答えを見つけ出すことがこのアカデミーの大きな目的のひとつであり、そのための作業が連載のコンテンツとなります。

ひとまずここは、今日のデジタルメディアを例に、そもそもこの困難とは一体どのようなものなのか、ということも含めて、その答えがあるであろう方向を示してみることになります。

### ニューメディア的身体／ニューメディア的精神

二十世紀末から、高度情報化の波が猛烈な勢いで我々の生活に押し寄せてきました。その結果、今日ではインターネットやコンピュータといった情報コミュニケーション技術や、その産物が、生活と切り離せないレベルにまで浸透しました。それは、我々を取り巻く「環境」であり、個人レベルの意思や知性ではどうすることもできない、超越的なものとなっているという点ではもはや「自然」だと言っても過言ではないでしょう。このような状況が我々の身体、知覚にもたらす影響について考えるために、ちよつとした例え話をしてみます。

実はつい今しがた、原稿執筆に疲れた指先を癒すために、平日の日中にも関わらず近所の商店街を歩いていました。どのようにこれから先の原稿を書いていけばいいのか、悶々としながらしばらく歩いていると、どこからともなく良い匂いがしてき

たのです。クリーミーかつフルーティーなこの匂いはなんだろうと思い、タネ本のひとつとして書店で購入した『Beyond Interaction』メディアアートのためのOpenFrameworksプログラミング入門★四を片手に匂いの元を辿って歩いていくと、その先には一本の梅の木が咲き誇っていたのです。

商店街の外れに一本の梅が花を咲かせている。事実を客観的に記述してしまえば、大したことのない出来事ですが、こうしたことに「美しさ」や「面白さ」を感じてしまうのが人間です。さきほど我々の内部に芽生えたこの「美しい」、「面白い」といった感情、あるいは経験というものは、どこからやってきたのでしょうか。

それはまぎれもなく梅の木との出会いによってたらされたものです。人間の感情や経験は決して自ら意図的に立ち上げられるものではありません。必ず自分の外部にあるものからその契機を与えられ、そこで初めて自身の中に感情や経験が立ち上がり、身体化するのです。

つまり、この場合の「私」の感情と経験は、梅の木との出会いとともに生じたのであり、その「美しさや面白さを感じた私」は梅の木へと拡張された「私」なのです。

そして、自然環境の一部と化しつつある情報コミュニケーション技術や、その産物もまた同様です。それらもさきほどの一本の梅の木のように、契機としての出会いによって、私を、私の感情や経験とともに、それ自体へと拡張させる可能性があるのです。

ニコニコ動画で時間の感覚が狂ったり、「Stream」で空間の感覚が狂ったり、「Twitter」で自意識のかたちが変わったりすることはありませんか？ こうしたことはもしかすると、我々の身体や精神が、拡張していたことを示す証左なのかもしれません。

### つくり始めることをつくり始める

しかし、美しいメディアアート、「面白いメディアアート」をつくるためには、日常生活の中であるとき突然訪れる情報コミュニケーション技術や、その産物との出会いを、単に身体や精神をニューメディアの側へと拡張するための契機として捉えるだけでは、まだ物足りません。

というのも、メディアアートの創作行為において、そのように身体や精神を拡張していくということは、言ってみれば、スポーツをするための基礎体力や反射神経を鍛えていくのと同じようなことだからです。基礎体力や反射神経だけで、野球において多くのホームランを打つことができないのは、長嶋一茂★五を見ても明らかです。

たとえば落合博満★六のように、右へ左へとホームランを積み重ねていくには、優れた基礎体力や、反射神経のうえに築き上げられた巧みなバットコントロールをもって、向かってくるボールをうまくすくい上げる必要があります。これと同様のことがメディアアートにも言えるのです。

★四 Beyond Interaction ーメディアアートのための openFrameworks プログラミング入門  
定価 三五七〇円

著者 田所淳、比嘉了、久保田晃弘  
このように、この連載では広告を掲載することも可能ですので、出版社様やメーカー様などは広告の出稿をご検討いただけますと幸いです。



★五 長嶋一茂  
後述の落合博満の家に招かれた際、だざれたメロンにフランデーをぶつけて豪快に食した。



長嶋一茂の様子

★六 落合博満  
先述の長嶋一茂のメロンの食べっぷりを見て、子どもは豪快に育てなければいけないと、夫人の信子氏もども決意した。その子どもが現在の落合博満氏である。



落合博満の様子

つまり、美しいメディアアート、面白いメディアアートをつくるためには、情報コミュニケーション技術や、その産物との邂逅の先、そこでもたらされる「美しい」とか「面白い」といった感情や経験にきちんと目を向け、それを作品へとすくい上げることに、そのための技術がさらに重要なのです。

しかし、今日のメディアアートの世界には、自分の内部に芽生えた感情や経験を適切にすくい上げるための技術のことを「感性」や「センス」などと言うことは抽象化し、ブランクボックスの中へと追いやってしまうような、心ない不感症の人たちが少なくありません。

そのような不感症の人たちはおおにして、自分の内部に芽生えていたであろう「美しい」とか「面白い」といった感情や経験に気づかないまま、ニューメディアをうまく、きれいに扱うための技術のみが先行していつてしまうので、結局は美しさや面白さに乏しい、「よくできた」ような作品をつくってしまいがちです。こうしたことが、我々の考える「困難」です。ニューメディアをうまく、きれいに扱うための技術などというものは、本来二の次、三の次で良いのです。

そして、そういう人たちに限って、さも適切であるかのような、論理的かつ道徳的な整合性を持ったコンセプトメイキングなどを重視するような有様です。確かに、そのようなコンセプトメイキングの結果として生まれる「コンセプト」と称されるものは、先ほどの「感性」や「センス」と比べると一見客観的で、誰もが容易に共有できる「コード」の上に展開できることにはなるのかもしれませんが、しかし、それは事後的に作品で生起している現を読解したり、指し示すことばであつて、作品内で起きる現象に対して、決して先行することはないのです。

もちろん、作家が他者と共有可能な客観的な視点を全く持たずに制作を行っているということではありません。むしろ、自らの制作行為に対して、常にそういった客観的な視点で確認しつづけています。ただ、作品をつくり始める際の決定的な最初の一撃、言い換えれば作品の核となる部分を最初に見いだす地点においては、客観性などよりも「面白い」かどうか、というような萌芽を見いだし、すくいあげる主観的な判断の技術が重要なのです。

## 一 連載の構成について

この連載では面白いメディアアート、美しいメディアアートをつくるための技術を獲得するにはどのようにすればいいのか、といったことを考察していきます。このことはさまざまな角度から考察可能だと思われるので、全六回を予定されている連載では、毎回、創作のプロセスで重要ななんらかのトピックを設定して、そこから切り込んでいきたいと思つています。

先ほども述べましたが、この連載における「技術」とは、Xcode と openFrameworks を使つて Kinect をハックするとか、ネットワーク上の膨大なデータをウィジュアライズするといった類の技術のことではありません。副次的なレベルでは、そうしたことをやっていく可能性はあると思いますが、あくまで我々が言う「技術」とは、作品の萌芽となるものを見いだし、すくい上げるという審美的な技術のことです。

この技術は、技術であるがゆえに決してことばで記述できたり、論理的に読解できるものにはなりません。実践的な理解、言うなれば「会得」をする必要があります。そのため、連載ではリサーチと、それに基づく実制作、その両面から考察を重ねていく予定です。

まず、リサーチでは、創作のプロセスでそのトピックがどのように扱われているか、などのようにトピックを取り巻く状況を整理し、客観的に把握するために、いわゆる「フィールドワーク」を中心に行っていきます。トピックに関連する人物に対してインタビューを行うほか、関連する書籍やAV資料などを調査し、紹介していくことになるでしょう。

次に、実制作では、リサーチを通じて得られた知見をより実践的な理解へと高めるために、トピックに応じた作品を実際に我々が自ら制作します。ここでは、制作の背景にある思考プロセスを読者のみなさんと共有しやすくするために、我々自身がトピックに応じた演習課題を設計し、それに対して自ら制作をもつて応答していくという構成を取ることになりました。ここでは、あくまで、トピックに関する実践的な理解と、表現としての審美的な判断とのバランスの取りやすさを重視していきたいと考えているので、シンプルな演習と即興的な作品群という組み合わせで提示されることになるでしょう。

今後の連載の中では、上記に挙げたアプローチから逸脱する場面もあるかもしれませんが、基本的にはこのような方向性で進めていきたいと思ひます。

## Profile

谷口暁彦：TANIGUCHI Akihiko

1983年生まれ。自作のデバイスやソフトウェアを用い、パフォーマンス、インスタレーション、映像作品などを制作する。主な展覧会に「emergencies! 004」(2007年 NTT インターコミュニケーション・センター)、「Space of Imperception」(2008年 radiator-festival イギリス)、「redundant web」(2010年 インターネット上)などがある。<http://twitter.com/hikohiko>

渡邊朋也：WATANABE Tomoya

1984年生まれ。コンピュータやテレビジョンといったメディア技術をベースに、自作のソフトウェアを用い、パフォーマンス、インスタレーション、映像作品などを制作する。主な展覧会に「Central East Tokyo」(2007年～2009年 東京馬喰横山周辺)、「scopic measure #07」(2008年 山口情報芸術センター)、「redundant web」(2010年 インターネット上)などがある



# 「たにぐち・わたなべのスーパーマイルドセブン」

二〇一〇年六月公開

## はじめに

あいさつ

読者のみなさんこんにちは。メディアアート界のビューティペア★二ことたにぐち・わたなべです。早いもので前回から三カ月近くの月日が経ってしまいました。みなさんお変わりなくお過ごしでしょうか。

ありがたいことに前回は公開した後、各方面からさまざまなお便りをいただきました。「指先の疲れが取れた」、「倒れた銀杏から若芽がでてきた」、「EJが治った」といったご報告や、「アカデミーの廃止は間違っている」といった激励など、これら読者のみなさんの声なき声が、シャバからは完全に隔絶され、場末を流離う我々にとって、大きな心の支えになったことは間違いありません。どうもありがとうございました。

さて、今回からはいよいよメディアアートについての思索と実践に突入していきます。前回の内容から引き継ぐかたちで話を進めていきますので、まずは前回のあらいです★二。

## 前回のおさらい

前回は主にこの連載では今後どのようなことを行っていくか、といったことを中心にプレゼンテーションしましたが、その中でメディアアートの創作に関し、断片的ながらもいくつかの主張を行いました。おさらいを兼ねてその主張を以下に要約します。

① 梅の木に出会って美しい／面白いと感じたこの感覚は「感情」である。これは何もないところから自発的によつて立ち上がったものではないから、環境から与えられたものだと考える方が自然である。

② つまり、「私の感情」といったものは、私の周囲の環境に外在化しており、この場合、「契機」としての梅の木に出会いによつて、美しい／面白いという感情が発生したとき、梅の木へと拡張した「私」が発見された、と言える。

③ 美しい／面白いメディアアートをつくるためには、そのような拡張していた「私」へまなざしを向け、発見していくことが重要であるが、それは前提のようなものであって、それが全てではない。

▼美しい／面白いメディアアートをつくるうえで、周囲の環境へと身体／精神を拡張させることは、パッチティングにおいては基礎体力、

反射神経を鍛えることに近い。

▼たとえば、落合博満がスタンドの右へ左へと多くの華麗なアーチをかけ、三冠王を三度も獲得し、四十五歳まで現役を続けることができたのは、落合自身が類まれな基礎体力、反射神経の持ち主であるということ以外にもさまざまな理由がある。

▼落合は基礎体力、反射神経以外にもバットコントロールや相手バッテリーの配球を分析する技術なども卓越しており、こうした技術が彼の長きに渡る活躍を支えてきた。

▼美しい／面白いメディアアートをつくるために本当に重要な技術は、パッチティングにおけるバットコントロールや相手バッテリーの配球を分析する技術のようなものではないのか。

④ 美しい／面白いメディアアートをつくるためには、「契機」を『作品』へと適切にすくい上げる技術が必要である。これは主観的な判断の技術のことであり、一般的には「美学」と「審美」などと言われているものである。

この連載では、上記の要約の最後に出てきた「すくい上げる技術」についてさまざまな観点から思索し、それに基づいた実践を行うことで、最終的にはその技術を体得することを目標にしています。今回は最初の思索と実践となりますから、根源的な部分から始めていきたいと思ひます。

今回の思索と実践のテーマは「どのようにすれば、(美術)作品は立ち上がるか」あるいは「どのような作用をもった存在が(美術)作品と言えるのか」です。もしかしたらこの連載で扱うにはいささか壮大すぎるテーマなのかもしれませんが、いま、このテーマについて思索と実践を行っておくことで、今後の連載の方向性がある程度絞られるのではないかと考え、このようなテーマを設定しました。はじめに美術作品がつけられるプロセスを振り返るところから、考えていきましょう。

★ビューティペア

一九七〇年代後半に存在した女子プロレスラーのタッグチーム。当時、全日本女子プロレス(全女)に所属していたシャッキリ佐藤とマキ上田によつて結成。必殺技は「ビューティスベシヤル」。女子プロレスラーでありながら、レコードデビューを果たし、デビュー曲「かけぬける青春」が大ヒットした。その後、「敗者は引退」というルールのもと、ビューティペア同士による対決が行われ、上田が敗北し、引退。ビューティペアは解散した。



ビューティペアの様子。

★「まずは前回のあらいです」人間の細胞は毎日二〇〇〇億から三〇〇〇億個程度入れ替わっているので、三カ月が経つと、人間の全細胞数の三から四割超に相当する十八兆から二十七兆個もの細胞が入れ替わったことになる。そう考えると、三カ月前に我々が書いた原稿などというものは、当事者の我々からしてみても、もはや他人の原稿であると言ってしまってもよい。そういう観点からおさらいは重要である。

## 「美術作品でどんなもの？」

### つくるプロセス

いわゆる「作品」と呼ばれるものは全て、文字通りつくるプロセスを経て、生み出されます。しかし、つくるプロセスを経たものの全てが「作品」になるわけではありません。

たとえば、ここ思い出横丁の焼き鳥屋の二階で、となりの席に座っているおじさんたちが吸っているあのマイルドセブン。

たばこ事業法に基づいて「1」と契約した農家で栽培、収穫、そして乾燥させたたばこの葉を「1」の工場できり付けをし、刻み、紙で巻き、フィルターを付け、二十本で一箱にまとめられ、その後自民党の族議員とゼネコンたちが日本国内に張り巡らせた交通網を経由して、首都圏の自販機に届けられ、そして「1」チップが埋め込まれたカードを用いて、確認する必要のない年齢を確認し、時節柄そう多くはないであろう給与の一部でそれを購入し、一本取り出してフィル

ターを装着し、ライターで火をつけて、終りなき日常から逃れるかのように目を細めながら煙を吸い込み、溜息とともに吐き出す…という極めて壮大かつ繊細なつくるプロセスを経ているにも関わらず、みなさんはあのマイルドセブンを「作品」とは認識しないはず★三。

やはり単につくるプロセスを経るだけでは「作品」は発生しないのです。ある創作物を作品とするためには、つくるという作業以外にも、何らかの操作が必要のようです★四。その操作とはどのようなものなのか、ここでは絵画を例に進めていきます。



自称・つくる人 (ジョン・バルデッサリ 『I Am Making Art』 1971年)

★二「作品」とは認識しないはずですが、箱に大きく書かれた「妊娠中の喫煙は、胎児の発育障害や早産の原因の一つとなります。」などという拙々しい警告は認識してもらえたろう。

★四「ある創作物を作品とするためには、つくるという作業以外にも、何らかの操作が必要のようです」

このおじさんの言っていることが正しいのだとすると、彼の身体のムーブメントに、我々が探し求める「何らかの操作」のヒントが隠されているのではないか。



マイルドセブン (撮影: 高尾俊介)

日本たばこ産業 (JT) が製造・販売するタバコの銘柄の一つで、JTの最主力銘柄。通称は「マイセン」など。1977年の発売と同時に、爆発的な大ヒットを果たし、以降ブランド拡大を行うことで、ファミリーシェア No.1 を保持している。



## 絵画の中のマイルドセブン

友だちに頼んで、おじさんが持っていたマイルドセブンをありのままに描いてもらいました。

この絵画を見ると、何かがおかしいような気がしてなりません。というのも、これがつくられたプロセスを振り返ってみると、基本的にはキャンバスに絵具を塗っていっただけですから、どう考えてもここにはキャンバスとそこに塗られた絵具しか存在してはいないはず。それなのに、ありもしないはずのマイルドセブンがここにあります。

これは一体なぜなのでしょう★五。

それは、この絵画を見て「マイルドセブンが見えた」という鑑賞者に、マイルドセブンにはなりえないはずのキャンバスと絵具を通じて、「マイルドセブンをみる能力」が備わっていたからです。この能力とは、鑑賞者が「マイルドセブン」の箱の色や形といった物体としての特徴を見たり、触れたり、あるいはなんらかの手段で知識として得ていた、という経験のことです。

こうした能力によって、キャンバスとそこに塗られた絵具でしかなかったはずの「絵画」と呼ばれるこの存在を、「マイルドセブン」として見る事ができるので。

このようにいくら言葉を尽くして分析し、納得してみただころで、そもそも我々は喫煙者ではないですから、この絵はおじさんたちにあげた方が良いでしょう。そう思った我々はこの絵画をおじさんに渡そうとしました。するとおじさんは絵画の中のマイルドセブンを取り出そうとしたのか、頭から勢い良くキャンバスに突っ込みました★六。その結果、当然キャンバスは突き破られ、おじさんはその拍子で窓から通りへと転落してしまいました。やがて動かなくなり、徐々に冷たくなっていくおじさん。その手のひらには、マイルドセブンはおろか、何も握られてはいませんでした。我々はこの過ちを二度と繰り返すまいと、一点のペン画を制作しました。



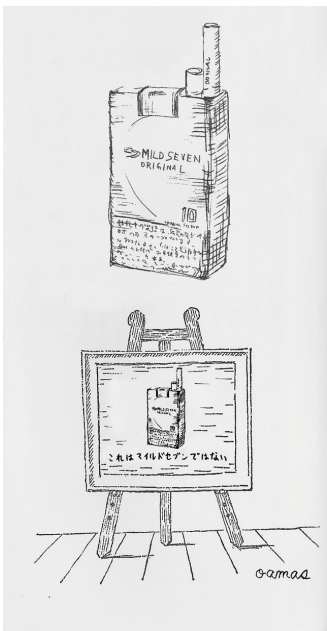
松尾暢也「これはマイルドセブン」2010年

★五これは一体なぜなのでしょう。マイルドセブンの外箱の表示を見れば分かるのだが、マイルドセブンの原材はキャンバスと絵具だったという話はない。ましてや「たばこは苦手なので、大麻を吸ったよ」といった話でもなく、もし誘者のみなさんの中で、何も絵具が塗られていないキャンバスにマイルドセブンが見えたという人がいれば眼科を、そもそもキャンバスも何も無いにも関わらずマイルドセブンが見えたという人がいれば精神科を受診してみることをお勧めする。

★六「頭から勢い良くキャンバスに突っ込みました」たばこを吸うという行為が作品にならなかつたおじさんが、自分なりに考えた末に決行した創作行為だったのかもしれない。



キャンバスに突っ込むおじさんの例  
(村上三郎「通過」1956年)



思い出横丁情報科学芸術アカデミー  
「これはマイルドセブンではない」2010年

生きるこの現実中存在する（＝実在の）マイルドセブンの中から、キャンバスという平面に落としこむことが可能な視覚的な要素のみを取り出し、描き写す（変換、翻訳する）ことで、絵画の中に現象が構築され、「絵画」として成立立しています。その一方で、この絵画に描かれたマイルドセブンからは「実在のマイルドセブン」を構成する視覚的な要素以外の要素、たとえば匂いや重さなどの要素は抜け落ちてしまっていますから、我々の生きる現実の原理原則に従って考えれば、絵画の中のマイルドセブンはやはり「確かなマイルドセブンそのもの」ではなく、「不完全なマイルドセブン」ということになります。

それにしても、何かがおかしいような気がしてなりません。というのも、先ほどの『これはマイルドセブン』を見たときの体験を振り返ってみると、この絵画は鑑賞者自身の能力によって、「マイルドセブン」として見えるようになったわけですから、当然それを掴み、一本取り出して、火を付け、吸うことができてもおかしくないはずですが。それなのに、おじさんはマイルドセブンを吸うことはおろか箱を掴むことすらままならず、帰らぬ人になってしまいました★七。これは「一体なぜなのでしょうか。それは、この絵画が獲得したものが、「確かなマイルドセブンそのもの」ではなく、「鑑賞者の内部に立ち上がる、マイルドセブンとしての確からしさ（リアリティ）」を持ったイメージ」だからです。

#### マイルドセブンの確からしさ

キャンバスの表面に展開される絵画と、我々が生きるこの現実とは、ともになにか現象が発生しうる場であるという点においてある種の「世界」だと言えます。しかし、その世界を規定する原理原則は大きく異なっています。

たとえば、我々が生きるこの世界は三次元であるのに対して、絵画は二次元ですし、我々が普段「匂い」や「重さ」と呼んでいる概念は、絵画においては存在していないか、仮に存在していたとしても、独自の原理原則に則っているため我々がそれと感じられる形態では存在していないはずですが。それぞれの世界にはこうした固有の原理原則が厳然と存在しており、これに従うことで初めてその世界で現象が構築されるのです。我々が生きるこの世界の原理原則は「物理」などと呼ばれ、学問になっていきますから、みなさんもそれがこの世界にどのように影響を及ぼすかはよくご存知でしょう。ですから、我々がキャンバスに絵具を塗って、「絵画」をつくりだすためには、絵画を規定する原理原則に則って、なんらかの現象を構築する必要があるのです。こうしたことは絵画に限らず、他のメディアにおいても同様です。この原理原則が一体何なのかというと、そのメディアを支えるテクノロジーの特性や制約そのものです。絵画が二次元なのは、キャンバスがそうであるからですし、匂いが無いのは絵具がそうだからです。

先ほどおじさんに渡そうとしたマイルドセブンの絵画も、そうした原理原則に則っています。我々の

生きたこの現実が存在する（＝実在の）マイルドセブンの中から、キャンバスという平面に落としこむことが可能な視覚的な要素のみを取り出し、描き写す（変換、翻訳する）ことで、絵画の中に現象が構築され、「絵画」として成立立しています。その一方で、この絵画に描かれたマイルドセブンからは「実在のマイルドセブン」を構成する視覚的な要素以外の要素、たとえば匂いや重さなどの要素は抜け落ちてしまっていますから、我々の生きる現実の原理原則に従って考えれば、絵画の中のマイルドセブンはやはり「確かなマイルドセブンそのもの」ではなく、「不完全なマイルドセブン」ということになります。しかし、鑑賞者がこの「不完全なマイルドセブン」を見ると、先ほど説明した通り、鑑賞者のマイルドセブンにまつわる知識や経験と結びついて、「完全なマイルドセブン」が見えてくるわけです。ここで言う「見えてくる」ということが、鑑賞者の内部にいわゆる「イメージ」が立ち上がったという状態を指しています。これは視覚的な要素がそのままに描き写されているから、そうなたったわけではありません。鑑賞者の中には、「匂い」や「重さ」などの要素が抜け落ちてしまったこの「不完全なマイルドセブン」を目の当たりにして、たとえばマイルドセブンの「匂い」を感じたという人もいないでしょうか。これは恐らく、マイルドセブンの絵を鑑賞したときに結びつく知識や経験が、単に視覚的要素に関わる部分だけでなく、その全体が参照されているために、あるはずのない「匂い」までも感じたのだろうと考えられます。こうして、鑑賞者の内部に立ち上がったイメージには、さまざまな側面からマイルドセブンとしての確からしさが補完されていくのです。

#### 差異のかたち

ここまで、以下の三種類のマイルドセブンが登場してきました★八。

- 完全なマイルドセブン（実在のマイルドセブン）
- 不完全なマイルドセブン（絵画の中のマイルドセブン）
- 想像の中のマイルドセブン（絵を見たことで立ち上がったイメージ）

これらは相互に関係性を持つっていると同時に、互いの間には断絶に近いほど大きな差異もあります。こうした差異にこそ、作品を成立させるための重大なヒントが隠されているのではないかとというのが我々の考えです。

今朝、新宿西口の京王モールのトイレの個室で目を覚ますと、ポケットの中に、先日の思い出横丁での打ち合わせの際に書いたと思われる概念モデルの残骸が入っていたので、このモデルを参照しながら、相互の間に横たわる差異について説明していきます。



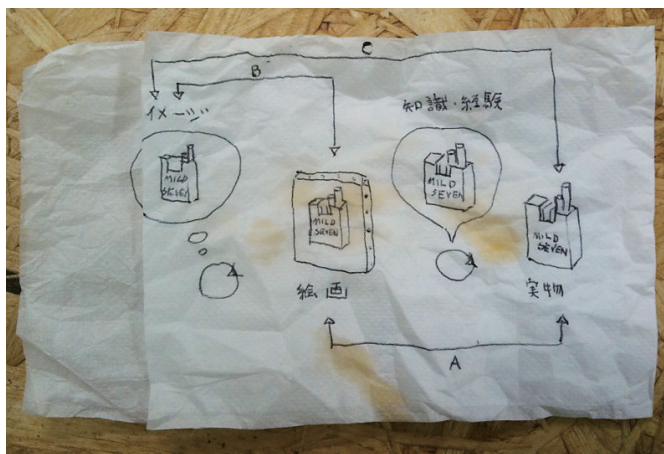
復活したおじさんの様子（中央）。おじさんの左がたにくち、右がわたなべ。周りには他の客。

★七 帰らぬ人になってしまいました。どういふわけか三日後に復活したので安心して欲しい。このことについては、宗教などといったテーマで話す機会があれば触れたいと考えている。

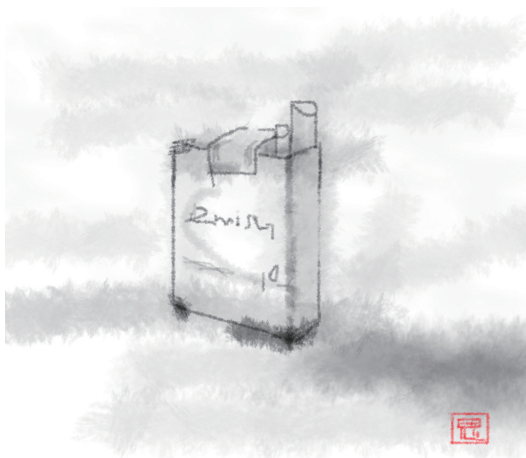
★八 三種類のマイルドセブンが登場してきました

なお、実在のマイルドセブンのファミリアー製品は二十八種類ある。





発見された概念モデル



思い出横丁情報科学芸術アカデミー『麻衣泉図（まいせんず）』2010年



アメリカ合衆国ボストンにあるWGBHという放送局のトイレのピクトグラム

★九―それを作品とみなすことができないので、  
こういった境地にまで達すれば、差異C  
が発生するかもしれない。

まず差異A―これは「完全なマイルドセブン（実在のマイルドセブン）」と「不完全なマイルドセブン（絵画の中のマイルドセブン）」との間にある差異です。これは、客観的に匂いを数値化するセンサーを用いても、絵画からは「実在のマイルドセブン」と同じ匂いを検出できないとか、絵画の表面をよく見ると、「実在のマイルドセブン」の表面とは質感が微妙に異なっているとか、そもそもマイルドセブンを絵画から取り出すことができない、などといったふたつの世界に横たわる原理原則の違いによってもたらされる差異です。あのおじさんはお酒を飲みすぎたせいか、こうした差異をきちんと認識できず、結果として命を落としましたが、多くの方にとってこれらは自明のことだと思えます。つぎに差異B―これは「不完全なマイルドセブン（絵画の中のマイルドセブン）」と、「想像の中のマイルドセブン（絵画を見たことで立ち上がったイメージ）」との間にある差異です。これは前章の最後に説明しましたが、「不完全なマイルドセブン」を鑑賞したことによって立ち上がったイメージに、あるはずのない匂いが付与されるようになるなど、マイルドセブンとしての確からしさが補完されていくことで生み出される差異です。ここまでいわゆる「具象絵画」を例に話を進めているので、この差異Bについてあまり実感が湧かないかもしれませんが、これが仮に、対象をありのままに描かない技法で描かれた絵画であれば、わかりやすいのではないかと思えます。いま、墨汁と毛筆でマイルドセブンを描いた水墨画のような絵『麻衣泉図』を描きました。

この『麻衣泉図』のマイルドセブンは、実在のマイルドセブンが持つ視覚的な要素を描ききってはいませんが、おそらく鑑賞者にはマイルドセブンとしてきちんと見えたのではないのでしょうか。それは、『麻衣泉図』ではマイルドセブンの視覚的な要素がある程度切り捨てられている代わりに、マイルドセブンが放つ煙の流れなどが絵画の原理原則に沿うように描かれている（変換、翻訳されている）ので、鑑賞者の内部に、マイルドセブンとしての確からしさがある程度備えたイメージが立ち上がったのだろうと思われまます。このような絵画の表面に描かれたものと鑑賞者の内部に立ち上がったイメージとの間に発生した飛躍が、差異Bに相当します。そして差異C―これは「完全なマイルドセブン（実在のマイルドセブン）」と「想像の中のマイルドセブン（絵画を見たことで立ち上がったイメージ）」との間にある差異です。先ほどの「これはマイルドセブン」を鑑賞したときに立ち上がるイメージにマイルドセブンとしての確からしさが付与されていく、つまり前述の差異Bが発生して行く過程で、場合によってはこのイメージの方が、実在のマイルドセブンよりもマイルドセブンらしくなってしまう瞬間があります。こうした瞬間に発生する超越が、差異Cに相当します。たとえばこの絵画には、圧倒的な緻密さでもってマイルドセブンのディテールが描かれています。ここに描かれているのは我々の日常生活で目にするマイルドセブンには無い―より厳密に言えば「見落としてしまっていた」視覚的要素です。そういう意味では、ここで「想像の中のマイルドセブン（絵画を見たことで立ち上がったイメージ）」が比較対象としているのは、「実在のマイルドセブン」というよりも、むしろ鑑賞者の内部にあるマイルドセブンにまつわる知識や経験というのが正しいかもしれません。

いま挙げた三種類の差異はいずれも重要ですが、最後に紹介した差異Cをどのように設計するかが、作品を成立させる上でとりわけ重要な操作だと考えています。ですから我々の考えでは、思い出横丁のトイレに記されたピクトグラムは、女性や男性の外見的特徴を簡素な図形をもって平面に落とし込み（＝差異A）、そこから女性や男性を想起させている（＝差異B）にも関わらず、そこに差異Cが存在しないために、それを作品とみなすことができないのです★九。

## メディアアートを例に

メディアアートも美術である以上、それに属する作品においても前述のような差異の枠組みは維持されます。ここではこれまでのおさらいと応用も兼ねて、ドイツを代表する美術家ヨーゼフ・ボイス★+によって制作された『カプリ・バッテリー』という作品を例に、メディアアートの場合について考えてみたいと思います。



ヨーゼフ・ボイス『カプリ・バッテリー』1985年  
ボイスの晩年にあたる1985年の作品。イタリアのカプリで採れたもぎたてレモンと、黄色に塗られた電球がソケットを介して直接接続されている。一見、接続されただけで、何も起きていないように見えるが……。

この作品を見る鑑賞者の多くは、レモンにまつわる知識として、レモン果汁は電解質を含んでいること、また、電気にまつわる知識として、レモンの果汁のような電解質を含む液体に、電極を差し込むことにより、電流が発生することを知っていると思います。そして、電球に電流を流すことによつて明かりがつくことも、至極当たり前な日常の経験として理解しているでしょう。

ですから、鑑賞者がこの作品を見たとき、この作品で発生しているそれぞれの現象について理解することは容易のほうです。しかし、容易に理解できるからこそ、この電球は決して点灯しないということも理解します。

しかし、鑑賞者には何か光を感じたという人もいないのではないのでしょうか。

それは、鑑賞者がこの作品を鑑賞したときに、鑑賞者の内部に「レモンによつて微弱ながらも電球に電流が流れているはず」という推定と、「電流が流れている以上、電球には光が灯されているのではないか」という推量が発生し、これらが脱臼した歯車のように組み合わせられることによつて、ありもしない光が発生しているように感じるので。さらに、電球がレモンと同等の大きさであることや、レモンと同じ黄色で塗られていることによつて、この実在しない「想像上の光」はより確かなものとして鑑賞者の内に立ち上がります。

先ほどの絵画の例を踏まえて言えば、この作品を通じて、鑑賞者の内部に立ち上がったイメージに、光としての確からしさが与えられた、ということ。そして、この実在しない「想像上の光」は、実在の光よりも脆く、儂いせいもあつてか、実在の光よりも美しく輝いているように感じます。ここに我々が重視する差異Cが発生しました。

メディアアート界限に巣くう心ない不感症の人たちは、光が客観的に観測できないことを過度に不安に思い、結果として高度な技術を駆使して実在の光を発生させようとするでしょう。しかし、我々は鑑賞者の内部にある知識や経験を介して想像力に訴えることで、実在の光よりも美しい／面白い光を点灯させることを選びます。我々が考える美しい／面白いメディアアートとは、こうしたものなのです。

## 経験と知識

これまで我々は、作品をつくる上では差異―特に「さまざまな差異」の項で説明した差異C―を設計することが重要だと説いてきました。これを設計するためにはなにが必要なのでしょう。

『これはマイルドセブン』にせよ『カプリ・バッテリー』にせよ、それを鑑賞する過程で差異Cが発生しているわけですが、その背景を注視してみると、あるふたつのものごとについての知識や経験をうまく活かしていることがわかります。それは、ひとつはモチーフ、もうひとつは作品が採用したメディアです。

『これはマイルドセブン』の例では、モチーフであるマイルドセブンに関しての知識や経験のみに言及しましたが、差異Cを生み出すためには、自明だと言つて片付けたキャンバスや絵具のといったメディアを支えるテクノロジーについての知識や経験を侮つてはいけません。この場合、緻密に描くために欠かせない凹凸のないキャンバス面をいかにつくるのか、そして緻密に描くために適切な絵具の粘度、その乾燥時間の調整などといったさまざまな技術的制約を乗り越えることで差異Cは発生しています。この絵画を描いてくれた松尾氏は予備校、大学、そして卒業後の現在まで計十年近くに渡つて絵を描いてきました。その長いキャリアの中で、キャンバスや絵具といったテクノロジーの特性や制約についての知識や経験を積み重ねることで、こうしたことが可能になっているのです。前回からご覧になっている読者の方々は既にお気づ



『レーガンでなく太陽を』を熱唱するヨーゼフ・ボイス

★+ヨーゼフ・ボイス美術家の傍ら歌手としても活動していたことも知られている。代表曲「レーガンでなく太陽を」(一九八二年)は七十年代のグループサウンズと、八十年代的テクノポップが融合した歌謡曲の名盤として評価が高い。

きかと思いますが、我々が今回「知識や経験」と呼んでいるものは、第一回で「拡張された精神や身体」と呼んだそのものです。言うまでもなく、我々はテクノロジーと出会うたびにそれについての知識や経験が内部に蓄積されていきます。そうして蓄積された知識や経験が日常生活の中に溶け込み、そのかたちを失ったとき、テクノロジーへと拡張された精神や身体が立ち上がります。

まずは、このようにしてモチーフ、そしてメディアを支えるテクノロジーへと精神や身体を拡張すること。そして、そのような精神や身体を基盤に据えた上でメディアを規定する原理原則を理解し、それを活かして差異をつくりだすこと。これらを踏まえて美しい／面白いメディアアートをつくりだしていきましょう。

## 一 今回の課題

突然ですが、ここでみなさんに質問です。みなさんはこれまでに幽霊やそれに類するものを見たことはありますか？

残念ながら、我々はまだお目にかかったことはありません。ただ、幽霊というのは「霊感」と呼ばれる能力がある人―いわゆる霊能力者のみに見えるものらしいということは、テレビや雑誌、インターネットなど各種メディアを通じて聞いたことがあります。なんでも霊能力者というのは、街や自然の中で霊を見つけてしまうだけにとどまらず、この能力を介して、行ったことのないはず家の外観の特徴や、家具の配置を言い当てたり、はたまた見ず知らずの人の家族構成や先祖のことなども言い当てたりすることもできるそうです。

各種メディアを見る限り、霊能力者が持つ「霊感」は、生まれ持った「才能」とか「センス」に近いものとして、幼少期からの心霊体験などと絡めて説明されることが多いようですが、一部にはこの能力を鍛えるためのトレーニング方法なども開発されているそうです。

これって、なにやら今回の論考に似ているような気がしませんか？というわけで、今回の課題は以下のように設定しました。

### 問題文

人は霊感が上がると幽霊が見えるようになると言われている。下記の条件を踏まえて、「幽霊」をつくりなさい。

### 条件

- コンピュータとネットワーク、それぞれに関連する技術を用いること
- 記号としての「幽霊」を描くのではなく、その存在を表現すること
- あらゆる人間の生命活動を脅かさないこと
- 「神」と「ゾンビ」はつくりなさい

## Profile

谷口暁彦：TANIGUCHI Akihiko

1983年デビュー。以後、27年間にわたり埼玉のデトロイト、蓮田でひっそりと暮らす。現在は、四谷のweb制作会社にひっそりと勤務の傍ら、小平の美大にてひっそりと非常勤講師も務める。本業はニート。最近はネット上のライブカメラを使った写真表現（盗撮）を研究、実践している。  
<http://twitter.com/hikohiko>

渡邊朋也：WATANABE Tomoya

1984年東京生まれ。好きな食べ物はカレー。  
<http://twitter.com/nabetanne>