

招待論文

情報文化としてのメディアアートについて

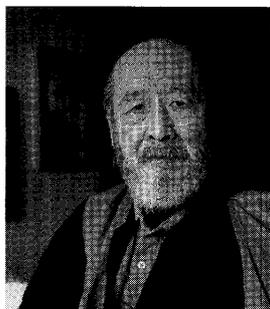
山口 勝弘 Katsuhiko YAMAGUCHI

メディア・アーティスト

筑波大学名誉教授

神戸芸術工科大学名誉教授

環境芸術学会前会長



1. 情報文化学会賞「大賞」受賞に際して

第12回情報文化学会賞表彰において、予想もしなかったことだが、「メディアアートの先駆者として情報文化へ貢献」として栄えある大賞が私に授与されたことは、私自身にとって大変嬉しいことであると同時に、日本のメディアアートが情報文化の1ジャンルとして認知されたという点からも大きな意味があったのではないと思う。

受賞の知らせを聞いたとき、私は即座に二つのことを思い出した。一つは、学会が開催された東京大学山上会館前にある喜福寺のことである。

戦後間もない頃、岡本太郎、花田清輝、阿部公房たちが始めた前衛的な文学、美術の会「アバンギャルド研究会」がこのお寺で開かれ、当時20歳だった私も参加した。この会で友人である池田龍雄さんとも初めて出会った。私はこの会においてその後の私の芸術人生の重要な精神を受け止めたことを忘れることはできない。

二つ目は、情報芸術の国際的な活動として1970年代に発足したアーテック・ビエンナーレでMITのオットー・ピネ、フランクフルト芸術大学のマンフレッド・アイゼンバイスと会ったときのことだ。この二人は私と同じ1928年生まれであった。私は彼らに「若い頃に興味を持っていたテクノロジーは何か」と問いかけたところ「Aircraft」という答えが返ってきた。

私も少年時代には飛行機の写真から図面を起し模型を作ったり、ロケット実験をやったりしたものである。私はそのうち玩具には飽き足らなくなって軍用機の図面を書いて実験モデルを作ったりした。少年時代から私には工学的志向があった。私は日本大学の工学部を志望したが裁判官であった父の意向により法学部に進むことになった。

学生時代、私は日比谷にあったCIEのライブラリーに通い美術の歴史に関する文献を読み漁っている中でモダンアートに出会い、それがきっかけでアバンギャルド研究会に出入りする

ようになり、その後の実験工房の結成（1951年）に参加することに繋がるのである。

実験工房は、詩人滝口修造の下に北代省三、福島秀子、武満徹、湯浅譲二、大辻清司、秋山邦晴、山口勝弘らが参集して生まれたインターメディアの芸術集団であった。造形、音楽、詩、写真、照明、映像などのジャンルのアーティストが、芸術の諸領域を結ぶ多角的な活動を活発に展開していったのである。

私は、実験工房以来、テクノロジーとアートの関係性と可能性を追求し、ほぼ60年にわたって創作活動を継続してきた。

2. 学会活動について

情報文化学会の現名誉会長片方善治氏とは、1982年に片方氏を代表として活動を開始した「FORUMU 2002」の「視覚環境イベント」に参加したり、片方氏による映像コンポジション「電子鬼剣舞」のプロジェクトにビデオ映像制作で参加するなどの出会いがあった。「電子鬼剣舞」は、岩手県北上地方に伝承される民俗舞踏（念仏おどり）をモチーフに、メディア・コンプレックスによって現代的に再構築するという試みで、私がビデオ映像、河口洋一郎氏がCG、塚原琢哉氏が写真、田崎和隆氏がサウンドをそれぞれ担当し、前田義寛氏のコーディネートによって構成された作品であった。1989年の横浜博覧会で公演された。この作品のために、私は北上市の諏訪神社境内で鬼剣舞を撮影し、北上河畔では北上市の市花であるゆりの花を撮影したことを思い出す。

片方氏は1992年に情報文化学会会長に就任され、「情報文化」というジャンルの発展のための学会活動を開始した。「高度情報社会において、人間文化の立場から情報と文化の関わりを総合的に研究し、情報学と文化学を融合した知の再編成として社会に貢献する」のが目的であると聞いている。私の専門とするメディアアートにおいても、芸術とテクノロジーの融合を目指してきたから、情報文化論の発想とはあい通じるものがあった。

やや遅れて2000年に、私は伊藤隆道、三田村峻右をはじめ、建築、環境造形、パブリック・アート、メディアアートなど幅広いジャンルのアーティストや研究者、教育関係者に呼びかけて「環境芸術学会」を立ち上げた。この学会は、環境と芸術の問題を、芸術創造、美術教育、都市計画、環境計画などについて多角的な視点から研究し、この分野の振興を目指すものであり、名前は学会とついてはいるが、もう少し緩やかな組織としてスタートした。以来環境芸術学会は毎年1回大会を開いて、環境芸術作品を発表している。現在、私は名誉会員として学会の発展を見守っている。

今回図らずも情報文化学会賞「大賞」を受賞したのを機に、片方氏と私の交流と学会活動について往時を回想した次第だ。

3. メディア・アーティストとしての歩み

ここで、情報文化の一翼としてのメディアアートについて、その輪郭を私自身の軌跡から紹介したいと思う。

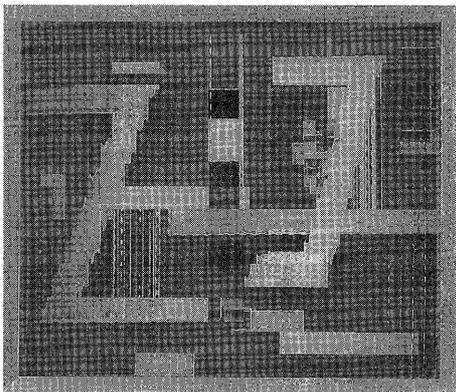
実験工房以来、メディア・アーティストとしての私の芸術活動の変遷を「メディアアートの先駆者—山口勝弘展」(06年2月4日～3月26日、神奈川県立近代美術館鎌倉)では次のように紹介している。

・「実験工房」の時代

1951年、山口はさまざまな分野の若い芸術家とともに芸術の諸領域を結ぶインターメディアの先駆者とも言うべき実験工房(Experimental Workshop)を結成した。滝口修造が命名したこのグループは、オリジナルバレエ「生きる喜び」の上演をはじめ、演奏会、オトスライドによる映像作品上映会、電子音楽と造形的インスタレーションなど多角的な活動を展開した。

・ヴィトリヌス

「ヴィトリヌス」と名づけられた作品シリーズは1950年代の山口勝弘を代表する作品だ。これは前面にはめたモールガラスによる屈折で、見る者の視点によってイメージが変化して見えるという独創的な箱型の作品である。旧来の絵画や彫刻の枠はずれたこの独創に、フランス語でショウウィンドウを意味する「ヴィトリヌス」の名前を与えたのは滝口修造であった。滝口はヴィトリヌスを「眼のオルゴール」とも評した。



Katsuhiko Yamaguchi - VITRINE

・60年代の素材の実験

1960年代に入ると山口は、金網、布張り、ワックス、磁石、アクリル樹脂、光など、さまざまな素材を用いた立体的なアート作品に展開していった。とくにアクリル樹脂を用いたひかりの彫刻はグッゲンハイム国際展やヴェネツィア・ビエンナーレなどで国際的にも高い評価を得た。ニューヨークでは、オノ・ヨーコらと知り合い、「フルクサス」の活動に触れた山口は、その後さまざまなイベントやパフォーマンスを展開していく。

・「空間から環境へ」：デザインと造形

1960年代は、アートとデザインの間で新しい交流が生まれた時代であった。空間や環境を意識するようになった山口はインテリア・デザインやパブリック・アートなどの作品を含む建築デザインや庭園彫刻の制作を開始する。1970年の大阪万博では、三井グループのパビリオンの総合プロデューサーとして、81年の神戸ポートピアではテーマ間のプロデューサーを担当した。また、90年には淡路島芸術村、99年には台北でのパブリック・アート制作などの実績がある。

・ビデオとメディア・コミュニケーション

1960年代の後半に小型ビデオが開発されたことがきっかけとなってビデオアートと呼ばれるジャンルが登場する。72年、山口は、かわなかのぶひろ、小林はくどう、中谷芙二子、山口泰、榎本和子らと「ビデオひろば」を結成、社会的コミュニケーション・ツールとして映像メディアを強く意識するようになる。また、ビデオの特性を生かして鑑賞者を作品に組み込んでしまう「ラス・メニーナス」を発表、その後、双方向的な視覚文化の未来像を「イマジナリウム」という概念で発表している。

80年代には複数のモニターや鏡を使い増殖するビデオイメージを「銀河庭園」や「未来庭園」として発表、国内外で大規模なビデオインスタレーションを次々に発表していく。またこの時代、新しいテクノロジーとメディアによるアートの普及・浸透を目的にアート集団「グループ・アールジュニ」を結成した。

・宇宙のテアトリヌス

近年の山口は、病床にありながらも、作品表現の空間を情報とコミュニケーションが生成する宇宙とみなして、自らの詩的なビジョンによる創作に没頭している。「創造の舞台としての宇宙」を意味する「テアトリヌス」(山口の造語)という一連の作品を精力的に制作している。

4. メディアアートの展示空間

私のビデオアートにおける最初の個展のタイトルは「VIDEORAMA」(山口勝弘ビデオラマ展:1977年)であった。また1977年には、新しい映像空間を探し求め一つの計画を発表している。それは筑波万博のための球形ドームとしてのプラネタリウムの展示とアート衛星による中継により、世界を結んだ一種の創造空間を創出する計画であった。これは日本古来の連歌連句を現代に蘇らせることが目的であった。私はこの構想を世界各国で発表した。日本では「ラス・メニーナス No.1」として1974年に発表した。また「ラス・メニーナス No.2」(共

同作品)はサンパウロ・ビエンナーレで発表(75年)し、受賞した。以来、現在に到るまで私のメディアアート作品を、美術館に限らずさまざまな展示空間で発表してきた。

今年11月に開催される「神戸ビエンナーレ」では、テアトリースの延長線上の作品を小型のドーム状空間で映像展示することになっている。今回は実現できなかったが、プラネタリウムの空間で作品を上映し、それをグローバルなネットワークで海外のプラネタリウムと結び、インタラクティブな展示を行うことも構想してきた。

長年にわたる私のこの構想が、最近になってギリシャの美術関係者に注目され、アテネのプラネタリウムにおける映像展示が、日本とギリシャを結ぶ国際的なアート・プログラムとしてその実現への検討が開始されている。

この展覧会のコンテンツ構成の案は次の通りである。

① Imaginarium Metaphysical Dream like Cosmic Events

山口が「宇宙」(Universe)をモチーフにしたドローイングを3次元のコンピュータ・グラフィックスによって視覚的に表現したDVD作品を展覧会場中央のドーム型天井に投影する。

② Dreaming Journey of Togen Topia

山口が中国の山水画にヒントを得てドローイングした作品「夢遊桃源図—電腦影彫彫刻」をコンピュータで3次元処理した映像彫刻作品として天井に投射する。

③ Teatrino of the Universe

「宇宙のテアトリース」と題したドローイング20点をスライド化、展覧会場の3壁面の大型スクリーンに拡大投影する。

5. 情報文化としてのメディアアート

1997年、わが国唯一の写真・映像の総合美術館、東京都写真美術館が開設された。この美術館は過去から現在に至る写真・映像文化を未来に継承するミッションを持つ。同時に次世代の文化の担い手である子どもや若者たちに向けての文化発信を行う。私は後藤和彦常磐大学教授と共に併設の「映像工夫館」を企画・監修したが、この時期あたりから情報文化としての映像あるいはメディアアートへの若い世代の積極的な参加が始まったように思う。

片方善治氏によれば、情報文化の定義は「真・善・美・理を作り出す理念系に基づき、人間の営みを充実・発展させるように施設系を構築して、その文明を開花し、学問・芸術・道徳などの人間系における精神文化を進化させること、またこれらの過程で作りだされたもの・こと」である。

片方氏は情報文化の構造を「理念系」「施設系」「人間系」の3軸による情報文化空間モデルとして説明しているが、私の専門領域であるメディアアートの構造もほぼ同様といえる。電子的テクノロジーとの融合によるアート創造は私自身の芸術の「理念系」であり、それを実現するためのツール、装置、システムとしての「施設系」の重要性はいうまでもない。作者と鑑賞者の関係はまさしく「人間系」として捕らえることができるであ

ろう。メディアアートの展示は、テクノロジーによる展示とともにアーティストによってインタラクティブ、つまり観客が触ったり動かしたりして、その原理を知ったり展示の内容についてより深い認識に基づく装置を持った作品が導入されてきている。

1980年以降生まれてきた新しいテクノロジーの作品をみると、一つの作品は一つのメディアによってまとめられるのではなく、複合したメディアによる作品が増えてきている。更にいえることは、メディアの技術的目新しさや技術の展示だけに走ることに限界がある。むしろ、芸術作品としての内容や作者のイメージーションの独自性が問われているのである。

私は新しいテクノロジーによる作品というのは直接的には電子メディアを中心とした技術の影響下にある作品であると考ええる。また私は作品とそれを鑑賞する場としての美術館との関係においても新しい問題があると思っている。メディアアートの鑑賞には、新しいメディア・リテラシーというものが必要となってくる。絵画の見方や見せ方は時代とともに変化してきた。たとえば、モネが自分の作品でパノラマ的な展示環境を要求したのも、作品を見る側二つのリテラシーを必要としたからだ。また、ブランクーシが自分の作品を写真の撮影したのも、作品についての新しいメディアによるリテラシーを考えていたからである。キースラーも、より積極的に観客と作品とのインタラクティブなリテラシーを考えていた。

最近の新しいテクノロジーによる作品もまた、観客への展示方法の開発とともに、さまざまなリテラシーの確率が求められている。このようなメディア・リテラシーの問題なども、情報文化のこれからの検討材料の一つではないかと思う。

「実験工房」以来、芸術の諸領域を結ぶインターメディアと、芸術とテクノロジーの関係性を追及してきた私は、21世紀の情報文化の原点は人間のイメージーションにあると思っている。20世紀が「筋肉の時代」であり「ライトアップの時代」であったとするなら、21世紀は「神経の時代」、「ライトダウン」の時代である。地球環境の未来を創るのは環境に対する人間の豊かなイメージーションなのである。ダーウィンの最後の研究は「ミミズの研究」であった。太古から進化しないミミズにこそ生物の真理があると考えたのである。

ライトダウンの時代とは、蛍やミミズが生き生きと生息する時代であることに人間は気づかねばならない。21世紀の情報文化は、豊かなイメージーションによって創られるのである。

著者紹介

山口 勝弘 (やまぐち・かつひろ)

1928年、東京生まれ。51年日本大学法学部卒、北代省三、福島秀子、武満徹、秋山邦晴らと「実験工房」を結成、70年、大阪万博「三井グループ館」チーフプロデューサー、72年、小林はくどうらと「ビデオひろば」結成、77年～92年、筑波大学芸術学系教授、82年、「グループ・アール・ジュニ」結成、92～99年、神戸芸術工科大学視覚情報デザイン学科教授、00年～02年、環境芸術学会会長、01年、第42回毎日芸術賞受賞。最近個展「メディアアートの先駆者 山口勝弘展—実験工房からテアトリースまで」(神奈川県立近代美術館鎌倉館、茨城県近代美術館)。