

哲学研究

第五百八十九号

メディア芸術とは何か？

吉岡 洋

一 「メディア芸術」という問題

「メディア芸術」は、多くの人にとって耳慣れない言葉だろう。「メディアアート」という言い方が、まだ一般には知られているかもしれない。現代日本語において「芸術」と「アート」という語の使い分けには注意が必要である。この二、三〇年間、従来「芸術」と呼ばれていたものが、より多くの観客を獲得するために「アート」と改称されてきた。今日ではサブカルチャー、ポップカルチャーを含むきわめて広い美的領域一般が「アート」と呼ばれている。だがその場合も「アート」という語が、同時にどこかで「芸術（フライングアート）」という意味に結びついていることは否定できない。「アート」という語の中には、表面上はポストモダン的な「何でもあり（Anything goes）」的状况を許容しつつ、暗黙にはモダニズム的な芸術の自律的価値を要求する、という二重性が存している。本論ではこの問題に深入りしないが、「アート」という語のもつこの二重性を避けるために「メディアアート」ではなく「メディア芸術」という語を使用する。

メディア芸術とは何か？

一

今回「メディア芸術」について考えようと思ったのには、ふたつの動機がある。第一の動機は、自分自身の経験にもとづくものである。わたしは美学・芸術学の研究者として、主として二〇世紀後半以降のいわゆる「現代芸術」を対象として考えてきたが、過去約一〇年間で、現代美術、情報テクノロジーを制作に深く取り入れたメディア系芸術作品の制作、企画、展示の実践にも関わってきた。最初のきっかけは、一九九九年に京都で行なわれた『SKIN-DIVE』という現代美術展のプロジェクトチームに参加したこと、そして映像作家の伊藤高志、稲垣隆士、現代美術作家の [Kosugi + Ando] (小杉美穂子+安藤泰彦) と共にメディア・インスタレーション作品『BEACON』の制作に関わったことである。⁽²⁾その後、二〇〇〇年度から岐阜県大垣市にあるIAMAS (岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー) に勤務することになり、この学校の一部が二〇〇一年度から情報科学芸術大学院大学として再組織されて以降、大学院の付置研究機関として設置された「メディア文化センター」の所長として、メディア美学の講義や演習を担当するとともに、メディア芸術関係の企画・展示を担当してきた。主なものとしては、大垣市で二年毎に行なわれてきたメディアアートのフェスティバル「岐阜おおがきビエンナーレ」や、「アルスエレクトロニカ」と同時期に行なわれるキャンパス展示などを担当してきた。また、二〇〇三年には京都芸術センターの主催する「京都ビエンナーレ 2003」⁽⁵⁾において、総合ディレクターとして企画と運営を担当することになった。

そうした経験をおして「メディア芸術」と呼ばれる作品が、その制作意図、展示形態、およびその受容経験において、伝統的な芸術作品とも、またいわゆる現代芸術の作品とも根本的に異なっており、従来の「作品」というとらえ方では必ずしも適切に評価できない点が多いことを実感してきた。にもかかわらず、メディア芸術の制作を目指す教育研究、また展覧会企画などの実践的な場においては、そうした問題を徹底的に考えることができず、基本的には従来の「作品」モデルで制作指導や展示企画などを行なってきたことが否めない。そうした反省に立って、この機会にそもそも「メディア芸術」とは何であるのかということを考えてみたいと考えたのが、第一の個人的な動機である。

第二の動機はもっと切実なもので、それは「メディア芸術」という言葉をめぐって今日生じている、ある種の混乱に起因するものである。つまり、メディア芸術あるいはメディアアートの発展の一端に関わってきた人間として、「メディア芸術」という日本語が今日使用されている社会的文脈に対して違和感を禁じ得ないということだ。文化庁とCG・ARTS協会（財団法人画像情報教育振興協会）は、「メディア芸術の創造とその発展を図ることを目的とする」催しとして、一九九七年から毎年「文化庁メディア芸術祭」という催しを行なってきた。けれどもここで「メディア芸術」と呼ばれているものは、わたし自身がこの言葉で理解してきたことからしても、また海外において一般に“media art”、“new media art”と呼ばれている活動の全体像に照らしめても、少なからず偏ったものだと言わざるをえない。端的に言えばそこには、情報テクノロジーが誰にとっても不可避的な仕方で社会や文化のあり方を大きく変化させつつある現実を、テクノロジーそれ自体の何らかの逸脱的な利用を通して表現し思考しようとする、批判的な視点が希薄であると感じられる。そうした「メディア芸術」においては、テクノロジーとそれがもたらす経験を問題化するという側面よりも、テクノロジーの技術的な新しさや、そうしたテクノロジーを用いて表現される文化的コンテンツに対する評価のみが肥大しているように思われるのである。

わたしは、ゲームやアニメーション、マンガなど従来は単なる「エンターテインメント」あるいは「サブカルチャー」と考えられてきた文化的制作物が「芸術」領域へと編入されることそのものに、異議を唱えているわけではない。そうした文化的制作物は現在、きわめて多様で複雑な様相を示しており、その中には真剣に研究され批評されるに足る内実が存在していることは確かである。問題は、そうしたジャンルの制作物の中で、マーケットや「コンテンツ産業」と密接に結びついたもの、その意味で最初から強い政治的意味を担ったものだけに焦点が当てられており、また「メディア芸術」のそうした政治的側面について自覚的に議論されることも少ないということである。わたしが心配するのは、そうしたいわゆる「メジャー」な制作物が「メディア芸術」の特権的モデルとなり、その結果「メディア芸術」という

概念が矮小化されてしまうということである。日本の「メディア芸術」が現在たまたま世界的に好評であるという現状（いわゆる「クールジャパン」現象）に気をとられるのではなく、そもそも「メディア芸術」をどう考えるべきか、それをどのよう⁶に定義すべきかという、根本的な考察が必要なのである。

このような言い方は、「サブカルチャー」の拡大に対して「ファインアート」を護ろうとしているモダニストの言辭として受けとられるかもしれない。わたしが言いたいの⁶はただ、「サブカルチャー」と「ファインアート」との關係を考⁶える時には、もっと慎重さが⁶必要だ⁶ということである。「サブカルチャー」と「ファインアート」というのは制度的な区分であつて、作品の本質的屬性ではないとわたしは考⁶えている。「サブカルチャー」と「ファインアート」というのは、むしろ美的対象と関わり合う經驗の、ふたつの異なつたモードのものとして理解すべきである。それらは現代の日常生活の中では、いわば重なり合つて存在している。たと⁶えば近代絵画作品についての經驗は、複製されトリミングされて脱文脈化された美術「キャラクター商品」のイメージの經驗から、それほど簡単に分離することはできない。また「アニメーション」の多くは「サブカルチャー」に分類されるが、一方では「芸術的」なアニメーションも存在すると言⁶われる。だがそれらは單純に分けられるものではない。それらが区別されるのは、「アニメーション」がもたらす美的經驗をどこまで掘り下げて考⁶えるかという違⁶いによるのである。

二〇〇九年秋、京都国立近代美術館において、南アフリカの美術家ウィリアム・ケントリッジ(William Kentridge)の作品を紹介する大規模な展覧会が開催された。ケントリッジは一九五五年生まれのユダヤ系白人として、アパルトヘイト時代の南アフリカを經驗し、その個人的な經驗に基づいた、ドローイングによるアニメーションその他の作品を制作してきた作家である。ドローイングによるアニメーションとは、紙に木炭等で描いたイメージを撮影し、一部を消しては描き加えるという作業を繰り返すことによつて制作されるアニメーションのことである。粘土などの可塑的素材を用いたアニメーションとも、またセル画やCGを用いた通常の商業的アニメーションとも違⁶い、ドローイングによるア

ニメーションには、当然ながら消去された箇所の痕跡が残る。それは、運動のイリュージョンの中に同時に静止画のイメージが重なって知覚されるという、独特の視覚経験をもたらしものである。

こうした作品を論じる批評的言説においては、それが「ハリウッドの商業的アニメーション」の対極にあるものだと聞いた言い方が典型的にみられる。単純化して言えば、商業的アニメーションが高度なテクノロジーの効果によって歴史的現実を忘却させる娯楽体験を提供する文化商品であるのに対して、ケントリッジのようなローテクで手作りのアニメーションは、歴史的な記憶を痕跡化する芸術作品である、というような言い方である。だがこうした対置は表層的なものだと、わたしは考える。展覧会を訪れた若い観客の多くは、ハリウッドや日本の商業的アニメーションも日常的に経験している。そうした彼らをケントリッジの作品が惹きつけるのは、それが「フラインアート」に分類されているからでも、南アフリカの歴史を表現しているからでもなくて、むしろそれが、アニメーションという視覚的体験の原理的な可能性——イメージの重層性、儚さ、絶えまないメタモルフォーシス、ナラティブの複雑な分岐、等々の様々な美的可能性——を真正面から追求しているからではないだろうか。逆にいえば、どんな商業的アニメーションの根底にも、そうした可能性は本当は潜在しており、私たちは無意識にそれを経験しているのだが、テクノロジーの効果や強力な直線のナラティブによって、通常は隠蔽されているだけなのではないだろうか。「フラインアート」という経験のモードが必要となるのは、そうした可能性を表面化させ、意識的思考の対象にするためである。そして「メディア芸術」についても、テクノロジーの経験それ自体に潜在している可能性の意識化が必要であると、わたしは考えているのである。

二 メディアの美的次元

「メディア芸術」の定義をどこから始めればいだろうか。もちろん「メディア」とはこの場合「マスメディア」のことではない。「メディア」とは「ニューメディア」、つまりパソコンなどのデジタルメディアのことを意味している。

したがって「メディア芸術」とはとりあえず、〈デジタルメディアを用いた芸術作品〉として理解することはできる。これはきわめて分かりやすい定義ではあるが、とうてい満足のいくものではない。なぜなら、今日では絵画、彫刻、音楽、パフォーマンスなど多くの芸術分野においてデジタルメディアは当たり前のように活用されているが、それらがすべて「メディアアート」「メディア芸術」と呼ばれているわけではないからである。

それでは「メディア芸術」をどう考えればよいだろうか。言いかえれば、「メディア芸術」という語において、「メディア」と「芸術」とはいったいどのように結びついているのだろうか。明らかに「メディア芸術」は、「古典芸術」「近代芸術」のような、時代や規範による区別を意味しているのでもなければ、「時間芸術」「空間芸術」のような形式上の区別でも、「身体芸術」「視覚芸術」「言語芸術」のような、表現手段による分類とも異なっている。「メディア芸術」における「メディア」という概念には、芸術作品の形式上の区別を示すいかなる限定も含まれていないのである。このことが端的に示しているのは、「メディア芸術」とは、そもそも通常の意味での「芸術」の分類ではないということである。したがって、伝統的な「芸術」概念に基づく立場からすれば、そもそも「メディア芸術」なるものは存在しないと言ふことすら可能である。油絵の具の代わりにアクリル絵の具を用いたとしても「絵画」という概念は維持されるように、たとえデジタルメディアを表現手段として用いたとしても、芸術表現の本質は何も変わることはないと言ふことは可能なのである。メディアをたんなる「手段」とみなすこうした立場は、明確に意識されているかどうかは別として、現代の芸術現象が語られる際に、広く認められているものである。

しかしながら、わたし自身はそうした立場をとらない。つまり「メディア芸術」において、デジタルメディアは表現のたんなる手段ではないと考える。「メディア芸術」とは何かということとは、芸術作品の素材や形式による定義からではなく、むしろ芸術制作を支える根本的な動機や目的に注目することによって、理解されるべきではないだろうか。そうした観点から仮に定義を与えてみるならば「メディア芸術」とは、「メディア」の経験——必ずしもデジタルメディア

アの経験だけではなく、後に見るようにテクノロジー一般の経験——をその制作動機を中心に置くような芸術活動・芸術作品のことである。このことを広義に解釈すれば、芸術活動は多かれ少なかれその時代の先端技術が可能にする素材や表現手段に強い関心を持ってきたわけだから、そうした視点から逆に「芸術」の歴史を「メディア芸術」の歴史として再編集することも可能である。実際、オリバー・グラウ (Oliver Grau) やエルキ・フータモ (Erkki Huhtamo) が現在行なっている「メディア芸術史 (Media Art Histories)」というプロジェクトは、いわゆる現代のデジタルメディア芸術だけを特別なものと見るのではなく、メディアという視点から表現活動を見直し、脱西洋中心主義的な複数の芸術史を考えようとする試みとして評価できる。「メディア」の概念はここでは、そうした複数の異質な歴史を統合するための概念として使用されることになるのである。

この試みはきわめて興味深いものであり、それに与している研究者たちの多くにわたしは共感をもっているが、本論における「メディア芸術」に対するわたし自身のアプローチは、これと同じものではない。「メディア」の観点から芸術史を再編成するよりも、むしろ「メディア芸術」という意識を産み出した条件に、わたしは関心がある。それは比較的新しく生まれた条件であり、主として一九八〇年代後半以降のことである。

もちろんそれより以前、たとえば一九六〇年代後半にも、デジタル・テクノロジーを用いた芸術制作の試みは存在していた。それは当時は「コンピュータ・アート」と呼ばれており、「アヴァンギャルド運動」としての側面を強く持っていた。日本では一九六七年にCTG (コンピュータ・テクニク・グループ) がその「マニフェスト」を発表している。そこには次のように書かれていた。

われわれ戦後世代は生まれ落ちてから機械文明のなかでその人生を模索して来た。この恐るべき機械の時代を機械と全く絶縁して生きることが、それなりにあなどりがたい魅力をもっているが、それは猿への進化であり、われ

われの目指す創造的進化とは異質のものである。

悪魔の魅力をふりまくコンピュータを飼いならし、これを権力に奉仕する機械としないことこそ、肥大した機械文明の混沌たるジャングルを切り抜く道である。⁽⁸⁾

一九六七年から六九年の間に、幸村真佐男（現在中京大学情報理工学部教授）らは技術者と協力して、科学計算用のコンピュータである「IBM 7090」を用いてドローイング作品を制作した。それらはJ・F・ケネディやマリリンモンの画像を元にして、そのビットマップ・データの黒点のXY座標を変換し、カルコン社のプロッターによって出力したものを、さらにシルクスクリーンやオフセット印刷を使って制作したものである。アメリカ合衆国の政治や映画のアイコンが選ばれたのは、あきらかに同時代のポップアートに対する応答であるが、コンピュータ・アートにおいてはそうした題材がもつ社会的な意味よりも、「コンピュータを使ってドローイングを行なう」という行為の意味が本質的であった。言うまでもなく、当時はまだパソコンの時代ではなく、コンピュータは高価なメインフレームであった。

〔IBM 7090〕は価格が一台二九〇万ドル、レンタル料が月額六万ドル以上したと言われている。コンピュータは冷戦時代における戦略的な最新テクノロジーであり、一般の人にとってはSF小説や映画に登場する神話的な機械にほかならなかった。コンピュータ・アートとは、コンピュータをそうした政治的・戦略的用途から逸脱させ、「権力に奉仕する機械としないこと」をもくろむ、前衛芸術運動のひとつであったと言える。

情報テクノロジーが与える文化的インパクトを出発点とするという意味では、「メディア芸術」はこうした「コンピュータ・アート」と共通性を持つが、両者の間には根本的な違いがある。それはたんに両者を隔てる約二〇年という時代の相違ではなく、むしろ情報技術と生の経験との間の関係が、根本的に変化したことによるものである。一九六〇年代には、コンピュータが「メディア」として問題にされることはなかった。一九八〇年代以降になってはじめて、コン

コンピュータはメインフレームとしてではなくパーソナルコンピュータとして急速に一般化し、それを有効に活用する条件として電子的ネットワークが（最初はパソコン通信として、後にはインターネットとして）不可欠のものとなった。ほんの二〇年程度の間、私たちの経済、産業、文化、日常生活の全領域が、ネットワークに接続されたパソコン（そして携帯電話その他の情報端末）という形式を不可欠な条件として、再編成されてしまったのは驚くべきことである。コンピュータは今や神話的な機械ではなくなり、デジタル情報というフォーマットが私たちの知識一般の方を、至る所で規定する条件となった。コンピュータやネットワークが「メディア」と呼ばれるようになったのはこうした条件が成立したからであって、「メディア芸術」もまた、そうした条件の中でのみ意味を持つと、わたしは考えている。

けれども、情報機器の普及やネットワークの遍在性ということだけが、「メディア芸術」の成立条件ではない。情報機器はその表層においては「有用性」という意味をもっている。パソコンやネットワークを利用するのは、第一にはそれが「役に立つ」からだと私たちは考えている。その意味では、「メディア」は何か別な目的のための「手段」と考えられているわけであるが、私たちは同時に、メディアを日々「直感的・美的 (aesthetic)」にも経験している。そしてカント哲学を参照するなら、この「aesthetic」というのは「感性的」という認識一般的な意味ではなくて、『判断力批判』においてはじめて問題化される意味での「aesthetic」。つまり「無関心性」や「概念なしの普遍的満足」、「趣味」や「共通感覚」といった問題と結びついた意味での「美的」という意味である。デジタル化とはそれ自体が美的現象でもあるのだ。

わたしはこのような意味での美的経験が、あらゆる経験の根底に存在していると考えており、「美学」とは、経験のそうしたレベルを取り扱うものとして理解している。美術館で絵画を鑑賞したり、コンサートホールで音楽の演奏を楽しんだり、何の目的もなく自然の風景を眺めたりすることだけが美的経験なのではない。たしかにそれらの経験においては、美的なものの特質がより純粹かつ集中的な仕方経験されているということは、言えるかもしれない。近代美学

においては、「自然」と「芸術」とが美的知覚の特権的な対象であった。けれども美的経験それ自体は、日常的な生のあらゆる領域において、明確に意識されるか否かにかかわらず、作動し続けている。さて二〇世紀以降、そしてとりわけこの二、三〇年間、情報技術をはじめとするテクノロジーが、私たちの生の経験の中に深く入り込み、私たちを取り囲む「環境」に近いものになってきた。テクノロジーの経験には、たんなる道具的な利便性を越えた、美的次元が存在している。「メディア芸術」とは、こうした「人工的環境」の美的次元を探究する試みであると言っていていいと思う。

このような試みの輪郭を描き出すため、以下では、そうした意味で理解される「メディア芸術」の実例を、いくつか紹介していきたいと思う。わたしはこれらが「メディア芸術」の全領域をカバーする範例となると主張するつもりはないが、きわめて重要な実例であると考えている。個々の作品について詳しい分析を行なう余裕はないが、いくつかの異なった方向性をもつ試みを概観することで、現段階における「メディア芸術」がもつ可能性を探ってみたいのである。それぞれの作品を理解するヒントとして、「インタラクティブイティ」「ネットワーク」「身体と生命」、そして最後に「人工的なもの (the artificial) の経験」というテーマが、とりあえず考えられるだろう。

三 「インタラクティブイティ」

情報の双方向性、つまり「インタラクティブイティ」は、デジタルメディアにおいてもっとも直接的に体験される側面である。もちろん、コミュニケーションは原理的にはインタラクティブな側面を持っているし、また、インタラクティブな表現といっても、それはメディア芸術に限定されるものではなく、パフォーマンス的な要素をもつ芸術形式はそもそもインタラクティブであったという反論も可能である。インタラクティブアートの歴史が語られるとき、一九六〇年代のハプニングやパフォーマンスが引き合いに出されることが多い。たとえば、オノ・ヨーコの『カット・ピース』⁽⁹⁾のようなパフォーマンスが「インタラクティブイティ」という観点から論じられることもある。ダダやフルクサスのハ

ブニング、パフォーマンスのようなものが、アーティストと観客の相互的な働きかけによって成立していることは当然だが、ここで忘れてならないのは、それらの作品においては、今日私たちが今日考えているような意味での「インタラクティヴィティ」が問題にされていたわけではないということである。

「インタラクティヴィティ」とは、主として電子メディアの普及以降の問題なのである。電子的な記録や複製によって、厳密な意味で一方向的な鑑賞体験というものが成立したからこそ、「インタラクティヴィティ」が問われるようになったのだ。デジタルメディアにおいて特に「インタラクティヴィティ」が問題とされるのは、双方向性が完全に機械的な処理によって即時的に実現されるからである。これは一見非常に分かりやすい性質なので、デジタル化一般のもたらず利便性や娯楽性を強調する場合（たとえば地上波デジタル放送を宣伝するために）よく利用される。けれどもデジタルメディアによって可能になると言われる「インタラクティヴィティ」というものが、そもそもどのような経験であるのかということは、必ずしも自明ではないどころか、ほとんど議論の対象にもされていない。その「利便性」や「娯楽性」といった側面は、インタラクティヴィティという経験の本質を示すというより、むしろそれを隠蔽しているように思われるのである。

Beyond Pages

藤幡正樹は、通常はありえないようなインタラクティヴな仕掛けを作り出すことを通じて、デジタルメディアを使う時私たちはそこで行った何をしていることになるのか、ということを問い続けてきた作家である。一九九五年に制作された「Beyond Pages」では、机の上に大きな本のページが投影され、その中の絵や文字にペンで触れてゆくことによって、ページ上の内容が変化してゆくだけではなく、実際に机の上にあるライトが点灯したり、ドアが開閉したりするのを観客は経験する。ここでは「書物」というメタファが重要な役割を果たしている。一九八四年に「PULSE」社が製

作した「Macintosh」以来、今日的一般用パソコンのGUI (Graphical User Interface) は「デスクトップ」というメタファによってほぼ統一されるようになった。つまり、現実のデスクの上に本やパソコンが置かれており、そのパソコンの中にもうひとつのデスクトップがあつて、その中で電子的な本やノートが開かれている、というのが標準的な環境なのだが、この藤幡の作品においては、現実の机の上に直接投影された本があり、その本を操作することで現実が変化するのである。

ここで問題にされているのは、「デジタル機器を操作して何かをする」というのは、そもそもどういう行為なのかという問いかけである。というのも、デジタルメディア環境は、私たちの「行為」そのものの意味を知らず知らずのうちに変質させているからだ。メディアを「手段」として用いていると信じているかぎり、私たちはこの変質を経験することはない。私たちはパソコンを使って文章を書いたり、調べ物をしたり、携帯電話でメールをやりとりしたり、銀行のATMでお金の出し入れをしたり、いろいろ異なった「行為」を行なっていると思つている。だがそれらはすべて、画面に現れるイメージやシンボルに対して、キーボードを叩いたりマウスを動かしたりするという、同じような身体的動作に還元されている。いったい私たちは、そこで本当は何をしていることになるのだろうか。もしもモニターやキーボードといったインターフェースを知らない宇宙人の人類学者がみたら、私たちは朝から晩まで、何かわけのわからない「ゲーム」に没頭しているとしかみえないのではないだろうか。

Painstation ⁽²⁾

「ゲーム」は確かに、デジタルメディアと人間との関わりを考えるとき重要なテーマとなる。

二〇〇一年、ケルンのメディア芸術大学 (Kunsthochschule für Medien, Köln) の学生であつた Volker Morawe と Timan Reiff は、彼らが「Painstation」と名付けていたマシンを開発していた。この名称はもちろん、世界中に普及

している Sony の家庭用ゲーム機「Playstation」をもじったもので、Sony による抗議を受けて現在では「The art-work formerly called Painstation」と名称を改めた(が、長くて言いにくいので今でも「Painstation」と呼ばれている)。わたしは二〇〇一年の「アルス・エレクトロニカ・フェスティバル」においてそのプロトタイプを見、彼らから説明を受けた。それは一見すると、初期のビデオゲームによくあった、ボールを打ち合って相手のゴールに入れて得点するゲーム機である。通常のゲームとの違いは、自分が負けると罰として電撃を受けるといふ点である。(現在では、電撃、熱、ムチになっている)。彼らの話によれば、こうした身体的な罰を与えることで、技量が劇的に向上し、人によっては、跳んでくるボールの速度を遅く感じるといふ。興味深いことに、これが当初はアーケードゲームをいわばシニカルに捉えたメディア芸術作品として構想されながら、その後、本当にゲーム機として人気が出てきた。デジタルメディアを用いたゲームには強い没入感がある。この作品が示しているのは、そうした没入感が痛みの感覚をもエンターテインメントの経験の中に取り込んでしまうということである。

Beyond Manzanar (二)

この作品もまた、「ゲーム」というテーマに別な角度からアプローチしたものであると考えられる。ただ、これはゲームを直接テーマにするというより、ゲームのインターフェースを利用して過去の歴史を伝える教育用ソフトウェアのような一面も持っている。日系アメリカ人のアーティストであるタミコ・ティール (Tamiko Thiel) とイラン系アメリカ人の詩人ザラ・ウシマンド (Zara Houshmand) によって共同制作されたもので、わたしが二〇〇三年の「京都ビエンナーレ」に招待した「Beyond Manzanar」という作品である。これはVRML (Virtual Reality Modeling Language) という言語で書かれている (VRML は WWW 上で三次元の物体を参照できる基本的なフォーマットとして開発されたが、現在の基準から見ると表現力に限界があり、しだいに使用されなくなっている)。この作品は形式的には、仮想

的な世界を巡回するヴァーチャル・リアリティのゲームのような構造をしているが、二つの点で通常のゲームとは異なっている。

第一の点はその内容である。「マンザナー」とは、第二次世界大戦中に日系アメリカ人が収容された強制収容所のひとつで、カリフォルニア州オーエンズヴァレーに存在していた。シエラネバダ山脈を遠望するこの風景をはじめて写真で見たとき、タミコ・ティールの友人であるザラ・ウシマンドは、それがイランの風景と似ていると感じたと言う。そこから、第二次世界大戦中における在米日系アメリカ人の経験と、一九七九年のイラン革命およびアメリカ大使館人質事件の時ににおけるイラン系アメリカ人の経験を重ね合わせる、というアイデアが生まれた。第二の点は、この作品が、ポタンとジョイスティックで操作するという通常のゲームと同じインターフェースをもっていながら、観客は仮想世界に対してほとんど何の働きかけもできないという点である。収容所の内部は、普通のゲームのように比較的自由に動きまわることができるが、外に出ることはできず、動き回れば回るほど、隔離と監禁の感覚を経験することになり、通常のゲームとは逆に、プレイヤーは次第にコントロールの自由を失っていくという仕組みになっているのである。

四 「ネットワーク」

GWEI (Google Will Eat Itself)⁽²¹⁾

ほんの十数年の間に、インターネットは私たちの社会において、あたかも自然な環境のようなものとして定着してしまった。わたし自身も、一九八〇年代の手作りの個人的なパソコン通信の文化から、一九九〇年代前半にインターネットの広範囲な利用が広がった時点では、電子的ネットワークに大きな期待を抱いていたが、現在のように、経済・産業から政治や教育に至るまで社会全体がインターネットに依存するような状況が来るとは、予想していなかった。もちろんわたしは、このことを単純に「進歩」だとは考えていない。WWWや電子メールといったシステムにこれほどまでに深く

依存し、MicrosoftやAdobeといった私的企業の製品仕様にすぎないものが、まるでデジタル情報というものの普通のフォーマットであるかのように扱われるという現状は不気味ですらある。ネットワークというもののこうしたあり方、現在たまたま支配的となっているシステムの自明性を問題化するのも、「メディア芸術」の重要なテーマのひとつだと考えられる。

一九九九年にウィーンで結成された政治的アクティヴィズム系の芸術集団である「Ubernorgen.com」⁽³²⁾が行なったのは、インターネット上で今や支配的な環境を作り出しているいくつかの巨大企業——GoogleやAmazon.com——に対して、まさにそれらが提供しているサービスが含む隙間に「寄生することによって行なわれる」、「合法的」な（と完全には言い切れないが）ネットワーク・ハッキングといえる手法である。興味深い試みがいくつかあるが、その代表的なものとして、ここでは「GWEI (Google Will Eat Itself)」という作品に注目してみたい。

これは、Google社が提供する「AdSense」というサービスを利用したものである。誰でも、自分の所有するWebサイトやブログから、Googleに申し込むと、そこに自分のサイトの話題に関係のある商品に関する、AdSenseの広告コードを貼り付けることができる。そして、その広告が誰かによってクリックされる度にGoogleから報酬（といってわずかな額ではあるが）が振り込まれるという仕組みになっている。自分で広告を選ぶのではなく、Google AdSenseのシステムが自動的に特定のサイトの内容を解析し、そのサイトにあった広告を配信するというシステムである。

Ubernorgenのハンス・ベルンハルトは、ネット上に構築した自分のウェブサイトにGoogle AdSenseの広告を載せるが、それはロボット（一種のプログラム）によって自動的にクリックされるようになっている。それによってGoogleから獲得した広告掲載料は、GTTIP (Google To The People) なる会社に振り込まれ、そのお金によって自動的にGoogle社の株を取得するようにプログラムされている。つまり、Googleが自分で支払った広告料によって、最終的には自分自身を売り渡すというコンセプトである。もっともこれが実現するには、計算すると二〇〇万年くらいかかるこ

となる。⁽¹⁴⁾

この「作品」は、実際にインターネット上に存在するだけではなく、彼らはこの作品のコンセプトを、世界中のメディア系フェスティバルや展覧会などで提示してきた。彼らの「作品」は、そうした一連の活動の全体として構成されているわけである。単発的・匿名的なネット攻撃や悪ふざけではなく、個人によって署名され、持続的な試みとして公表されていることが、ここでは重要である。「二〇〇万年」という時間予測が示しているように、Überrorgenの作品は、Googleを本気で買収するというよりも、むしろネットビジネスの世界の「日常性」や「自明性」を疑問に付すことを目的としている。

五 身体と生命

以上の諸作品は、「インタラクティブイティ」や「インターネット」を批判的に見直すための表現を試みるものであった。だが「メディア芸術」の試みの中には、より直接的に、身体の機械化（サイボーグ化）という問題、さらには高度なテクノロジー環境に生きる現代人にとって「生命」とは何か？といった問題を取り扱う作品も存在している。そうした問題は言うまでもなく、「芸術」によって取り上げられるより以前に、先端医療の現場において直面されるものである。脳死判定や臓器移植、遺伝子交換などをめぐる法的・倫理的な議論が、社会的な合意形成のために必要とされるのに対して、「メディア芸術」がとりあげる「身体」「生命」という問題は、一見途方もないような文脈において、あるいは長い時間的射程の中で、テクノロジーと身体・生命の関係を考えようとする試みであると言えるだろう。

Stelarc ⁽¹⁵⁾ Take a Pフォーダンス

最初に紹介するのは、もっとも controversial であると同時に強い影響力のあるアーティストのひとりであるステラ

ーク (Stelarc, 本名 Steios Arcadion) である。このアーティストは、自分の身体に金属のフックを埋め込み、それにワイアーを通してぶら下がるパフォーマンス (Flesh Hook Suspension) や、培養した組織でできた耳を自分の腕に埋め込むという身体改造手術を行なったことで、世界的に注目されると同時に、激しい批難を浴びてきた。たしかに、それらの行為は強いショックや嫌悪感を与えるものであることは否定できない。そしてステラークのパフォーマンスは、観る者が冷静に対象化できるようなスペクタクルではなく、共感的な痛みを経験させる出来事であることを意図している。彼の活動は、身体がテクノロジーによる新たな機械的変形・処理の可能性に開かれることによって、私たちがこれまで「身体」と呼んできたものが、*obsolete* なものに、つまり陳腐なもの、退化したものと化しつつある、という認識に貫かれている。この認識は重要である。高度な医療技術をはじめ、私たちは身体をますます深いレベルから操作するテクノロジーに取り囲まれている。それらは人間の健康や幸福や福祉に奉仕するものだと言われており、もちろんそうでなければ困るのだが、それでも、このような技術的可能性の中に人間が置かれた時、「身体」とはそもそもどんな存在になるのかという問いに対しては、まだ誰も答えられていないからである。⁽¹⁶⁾

ICU in Ma Mind

ステラークの活動はきわめて強い影響力を持っているが、身体と機械というテーマを追求するアーティストが、必ずしもこのような暴力的表現を選択するわけではない。二〇〇六年に岐阜県大垣市で開催したメディアアートのフェスティバル「岐阜おおがきビエンナーレ2006」は、これまで欧米（および日本）中心だったメディア芸術展に対して、おそらく世界ではじめてアジアのメディア芸術作品に焦点を当てて企画したものであるが、その際に招待したインドネシアのアーティスト、ベンザー・クライスト (Yenza Christ) の方法はまったく異なったものであった。クライストは実際に病院の集中治療室を使用した「ICU in Ma Mind」において、麻酔医の管理のもとにみずからの身体に全身麻酔を

施し、昏睡状態で自分の身体から出る脈拍、呼吸、血圧などの生体的情報をサウンドに変換して「演奏」するというパフォーマンスを行ない、世界的に知られるようになった。それはいわば、シュールレアリストの「自動記述」を技術的に徹底させるような行為であるが、ヨーロッパのヴァンギャルド芸術とはかなり隔たった文脈において行なわれている。⁽¹⁸⁾

Biopresence ⁽¹⁹⁾

この例は、遺伝情報と個人のアイデンティティに関わるものである。福原志穂とゲオルク・トレメル (Georg Tremmel) のグループは、「Biopresence」というプロジェクトを進めてきた。これは、亡くなった人を記念する通常の墓石の代わりに、その人のDNAを融合させた樹木を植え、その樹木によって故人を偲ぶという、いわば未来的な墓標の提案である。その技術的背景は、MITの分子生物学者 Joe Davis の考案した「DNA Manifold」という手法であり、それは樹木のDNAの冗長性（つまり複数の塩基の組み合わせが同じアミノ酸合成に対応しているという事実）を利用して、いわば樹木の遺伝情報の「隙間」に人間の遺伝情報を埋め込むというものである。⁽²⁰⁾ したがって、埋め込まれた人間の遺伝情報は、樹木の表現型に影響を与えることはまったくなく（つまり、わずかでも人間の特徴を持った木が育つというようなことはない）。すなわちこの作品のポイントは、見た目がまったく普通の木であっても、それが自分にとって親密な誰かのDNAを持っていることを知っている時、私たちはどう感じるのだろうか、という問いなのだ。この作品は、実際にそうしたサービスを販売する会社をイギリスで設立するというやり方で発表されている（この「墓標」の作成には三万五〇〇〇ドル程度の費用がかかる）。埋め込まれた遺伝子はその木が繁殖する限り子孫に受け継がれるが、環境への影響はない。しかし彼らは「お婆ちゃんDNAを持つ樹になった林檎を、あなたは食べる事ができるか？」と挑発的な問いかけをし、ステラークほどではないにせよ、一部では宗教的、倫理的な理由から批難を受けている。

六 人工的なもの (the artificial) の美学に向けて

「メディア芸術」についての理論は未だ存在していないとわたしは考えている。なぜなら私たちは、デジタルメディアが芸術の制作や経験に対して、そもそも何をもたらしているのか、原理的にはまだ知らないからである。メディア環境に関して、それがどんな役に立つか、何を可能にするか、人間の行動にどんな変化を及ぼすのか、どんな新しい弊害や犯罪を引き起こすか、それらにどう対処すべきかといったことについては盛んに議論されているが、それが私たちの知覚や感覚をどのように変化させ、私たちはそれを通してどのように世界を経験しているのかについて語るためには、私たちはまだ十分に適切な語彙を共有していない。

人は非日常的なもの、魔術のようなものには、瞬く間に慣れてゆく。次から次へとやってくる技術革新の驚異に、私たちは一瞬眼を見はるが、その意味を考える前に、次の新たな「驚異」がやって来る。新たな発明品は、数ヶ月後にはガジェットとして製品化され、私たちは最初はそれに驚き、魅了されるが、あつという間に適応し、気がついてみるとそれは日常の一部になっているのである。ここで重要なことは、現代の技術社会において日常経験されているのは、本当は「驚異」などではないということである。驚異らしきものの連鎖を通して私たちに訪れるのは、むしろ「忘却」の経験であり、そうした忘却の連続の果てに生じる倦怠感にはかならない。

メディア技術が与える経験を自覚的に反省したり、それがそもそも何を意味するのかを考察するといった活動は、現代においては、構造的に抑圧されているようにすら思える。それは、あたかも技術自体が、そうした反省的洞察にとつて代わり、長い時間をかけて考えるという活動を不要にしているかのように語られる、ということである。ドイツのメディア哲学者であるフリードリヒ・キトラ（Friedrich Kittler, 1943-）は、一九九三年にフンボルト大学の「メディア美学とメディア史」講座の主任教授として赴任したとき、かつてヘーゲルが「芸術の終焉」を語ったその同じ場所

「哲学の終焉」、つまり哲学が技術的思考に取って代わられると宣言したと言われている。それはキトラー独特のイロニーを含んだ挑発的なパフォーマンスでもあったかもしれないが、今の日本の現実をみているとそれはイロニーでも冗談でもなく、端的な事実と化しつつあるとすら思われる。わたしはそれに抗して、テクノロジー的思考に包囲された今ほど、哲学的な思考が要求されている時代はないと言いたい。

わたしが主張したいのは、メディアの経験の美的な意味について考え、それを理解することは重要なことであり、それには長い時間が必要だということである。先に紹介したアーティストの藤幡正樹は、HTMLによって書かれたハイパーリンクという、インターネットその他において今ではまったくありふれた経験の意味がまだ理解できないと言い、Windows OSに標準で付いてくる「ソリティア」というトランプゲームの論理的な仕組みを直感的に把握するのに何週間も費やしたと述べる。⁽²¹⁾ HTMLを書くこと、ゲームをすること自体は簡単なことである。それらの形式的構造を理解することも、少し努力すればできるだろう。けれども、それらもたらす経験がそもそもいったい何を意味しているのかを理解するのは、容易なことではない。これは広い意味では、人工的なもの (the artificial) の経験という美学上の大きなテーマに結びつく問題である。

コンピュータ音楽の作曲家である三輪眞弘は、二〇〇七年のアルスエレクトロニカにおいて、デジタル音楽部門のグランプリを受賞したが、その受賞対象となったのは「逆シミュレーション音楽」というコンセプトであって、デジタル技術を用いた具体的な楽曲ではなかった。「逆シミュレーション音楽」というのは、コンピュータのビット演算子のひとつである「XOR (排他的論理和)」演算子の動作を、人間の身体によってシミュレートし、その「出力結果」が音楽作品となるという考え方である。つまり、パフォーマンスのひとりひとりが、ビットのメモリをもつ演算ユニットとして動くわけであるが、全体をスムーズに動かすためにはもちろんかなりの練習を必要とし、「エラー」も発生する。コンピュータ音楽という分野の最前線で活躍してきた三輪眞弘のような作曲家が、このような、ある意味クレイジーとも

いえる着想に到達したのはいくつかの理由があるが、その理由のひとつは明らかに、論理演算というものを身体を通して直感的に理解したいということだと考えられる。

三輪眞弘はまた、蓄音機の発明以来すでに人類が一世紀以上も親しんできた「録音された音響」という経験を、私たちはまだ理解していないと主張している。レコードやCDで「音楽を聴く」と私たちは言うが、三輪によればそれは音楽ではなくて、音の記録である情報を元に電子回路とスピーカによって出力された音響であり、音楽とはまったく別な何かなのである。これは、録音されたものなど真の音楽ではない、本当の音楽はライブに限る、などといった意味ではまったくない。そうではなくて、私たちは録音された音響それ自体に本気で注意を向け、その意味を問いかけたことがないということである。人工的な音響という現象には呼び名すらないと彼は言い、それを「録音」と名付けることを提唱している。

こうした認識は、三輪眞弘が作曲家の佐近田展康と共に組織しているユニット「フォルマント兄弟」の最近の活動にも、はっきりと表明されている。近作『フレディーの墓——インターナショナル』において佐近田は、かつて実在した人間の歌声を、ゼロから人工的にシミュレートすることを試みる。それは最新の音響合成技術をもってしても極めて困難なことである。なぜなら、たんに音響スペクトルを似せるだけではなく、生きた発声器官の個体的特徴に由来する複雑な特徴、ミリ秒単位で変化し続ける定式化不可能なパターンを再現しなければならないからである。佐近田はそのために「声帯の緊張度」をはじめとする特徴的な変化を独自の方法でアルゴリズム化し、それに伴う莫大な数のパラメーターを職人的な勘と手作業で調整することによって完成させた。

「フレディー」とは、世界的に有名なロックグループ「QUEEN」のボーカリストであり、一九九一年にH I Vによって亡くなったフレディー・マーキュリーのことである。ということは、この人工的な声の元になったのは、本人の肉声の印象ですらなく、CDなどのメディアによって世界的に拡がった音響（彼らの言葉で言えば「録音」）なのである。

この作品におけるフレディーの声を、フォルマント兄弟は「死者なき亡霊」と呼ぶ。この「死者」とはもちろん、実在した一人の人間、つまりかつて旧イギリス領タンザニアのザンジバルでベルシア系の両親の元に生まれたファルーク・バルサラという男のことではない。そうではなく、二十世紀の音響装置によって録音され媒介され、多くの人に共有されている「あのフレディー」の歌声のことである。しかしその声は、はじめからデジタル情報として作り出されたものであり、いかなる実在の痕跡でもない。「死者なき」というのは、その歌手の肉声の「痕跡」として録音された音響は、ここには存在しないということにほかならない。

たんに録音された音響の経験だけではなく、人工的なもの一般の経験に関する、重要な問いを投げかけるものとして、わたしはこの作品を理解している。人工的なものの美学はまだ端緒についたばかりであり、それを構築してゆくためには、人工的なものの経験が与える未踏の領野に踏み込んでゆく芸術的試み、つまり本来の意味でのメディア芸術の試みと歩みを共にする必要があるだろう。と同時に、そうした理論構築の過程を通じてのみ、メディア芸術とは何かという問いを有意味に問うことができるであろう。

註

- (1) 「SKIN-DIVE 感覚の回路を開く」(一九九九年五月二十五日～六月二日、元龍池小学校)。
- (2) 「BEACON」(マルチメディア・インスタレーション、伊藤高志、稲垣隆士、[Kosugi+Ando] (小杉美穂子+安藤安彦)、吉岡洋。一九九九年に中京大学アートギャラリー「Cステアア」、二〇〇一年にICC「テクノ・ランドスケープ」、二〇〇四年に大阪成蹊大学ギャラリー「SpaceB」において発表された)。
- (3) 「岐阜おおがぎビエンナーレ2006」(二〇〇六年一〇月六日～十五日、岐阜県大垣市内各所) 参照 URL: <http://www.iamas.ac.jp/biennale06/>
- (4) 「ARS ELECTRONICA 2005」キャンパス展示(二〇〇五年九月、リンツ芸術大学)「アルス・エレクトロニカ」とは、オー

ストリアのリンクで一九七九年以来毎年行なわれている、メディア芸術の国際フェスティバル。参照 URL: http://www.aeca.at/index_de.php

- (5) 「京都ビエンナーレ 2003」(二〇〇三年一〇月四日～一二月三日、京都芸術センター、京都市内各所) 参照 URL: <http://www.bunkyo-photo-u.ac.jp/~yoshioka/KB2003/original/index.html>
- (6) 「ウィリアム・ケントリッジ 歩きながら歴史を考える」(二〇〇九年、京都国立近代美術館、二〇一〇年一月二日～二月十四日、東京国立近代美術館、二〇一〇年三月一三日～五月九日、広島市現代美術館) 展覧会カタログ「ウィリアム・ケントリッジ 歩きながら歴史を考える」(京都国立近代美術館、二〇〇九年)、吉岡洋「日本でケントリッジを視る」〔現代の眼〕、東京国立近代美術館) 参照。
- (7) Media Art Histories, ed. by Oliver Grau, MIT Press, 2007.
- (8) 幸村真佐男の個人サイト内 (<http://www.st.chukyo-u.ac.jp/kohmura/CTG/ctg.html>) に公表されている。
- (9) “Cut Piece” オノ・ヨーコが一九六〇年代前半に行なった、自分の衣服を観客に切り取り取らせるパフォーマンス。
- (10) 参照 URL: <http://www.painstation.de/>
- (11) 参照 URL: <http://www.mission-base.com/manzanar/>
- (12) 参照 URL: <http://gwei.org/index.php>
- (13) 参照 URL: <http://www.ubermorgen.com/2007/sound.html>
- (14) もっともメン・ハルトはかつて同席したシンポジウムで、世界中で一千万人が同時に自分と同じことをすれば数ヶ月で Google を買収できるという話があった。
- (15) 参照 URL: <http://www.stelarc.va.com.au/>
- (16) ステラークのパフォーマンスを通じて、スロヴェニアの批評家マリナ・グルジニッチは「身体政治学」という観点から、またカナダの哲学者ブライアン・マスキはドゥルーズ・ガタリの「生成」概念に基づいて論じている。Marina Grzinic, *Stelarc, Political Prosthesis and Knowledge of the Body* (Maska book, 2002); Stelarc: *The Monograph* (Electronic Culture: History, Theory, and Practice), ed. Marguard Smith, (MIT Press, 2005).
- (17) 参照 URL: <http://www.iamas.ac.jp/biennale06/> 日本では実際の病院を使用することはできず、映像を用いたパフォーマンス

が行なわれた。

- (18) これに関して、ハンサー・ツライヌトが活動拠点としていた、シヨダシヤカルタのHONF (House of Natural Fiber) のサイトを参照。 <http://www.natural-fiber.com/>
- (19) 参照 URL: <http://www.biopresence.com/>
- (20) 参照 URL: <http://www.biopresence.com/manifolds.html>
- (21) 藤幡正樹『不完全な現実 デジタル・メディアの経験』(NTT出版、二〇〇九年)
- (22) 参照 URL: <http://www.iannas.ac.jp/~mniwa/rsm.html>

(筆者 よしおか・ひろし 京都大学大学院文学研究科教授／美学・美術史学)

THE OUTLINES OF THE MAIN ARTICLES IN THIS ISSUE

What is Media Art? From theoretical and curatorial point of view

by

Hiroshi YOSHIOKA

Professor of Aesthetics & Art History
Graduate School of Letters
Kyoto University

The term “Media Art” (“Media Geijutsu”) seems to reflect a certain confusion in the contemporary Japanese culture, a confusion about the relation of art, technology and popular culture. While we have recently seen a strong political trend to favor Japanese pop culture like Manga, Animation and Interactive Game under the title of “media art,” we can hardly find serious theoretical studies on how we should understand “media” in today’s context, or what its relation to fine art and popular culture is. On the other hand, through my experience as the director of contemporary arts and media arts festivals such as “Kyoto Biennale 2003” or “Ogaki Biennale 2006,” I have keenly felt that “media art” still waits for its proper definition, and is open for philosophical investigation into the nature and the function of media art in our society.

My point is that it should be totally misleading to define “media art” as something like “a form of art using (digital or new) media.” Media is not a method or tool of art, but the central question asked in various forms of artistic expression. In my view, “media art” since the late 1980s is something totally different from “computer art” in the 1960s, which was pursued as a form of Avant-garde art movement. The computer was not “media,” but a gigantic mainframe at that time, generally regarded as a mythical machine. After the 1980s we have seen digital computing in the form of “new media” penetrating deeper and deeper into the society, culture and our private life. Even most intimate areas of our private life

are not free from the influence of media and technology. “Media art,” in its contemporary sense, should be understood as an activity to respond, critically and artistically, to this highly developed media-environment of ours.

Many of us may normally think that we use technology because it helps us doing things easier. Under this utilitarian appearance, however, technology does have its own “aesthetic” dimension, which “media art” try to address through its various attempts to deviate media from its normal, instructed usage. It is crucially important to develop a new framework of aesthetics together with a renovated understanding of art. This does not necessarily mean the negation of classical aesthetics or modernist understanding of art, but an extension of aesthetics and art theory.

To draw an outline of “media art” as I understand it, I pick up in this essay some of various attempts related to topics of “interactivity,” “network,” “body and life” and “the experience of the artificial.” Owing to limited space I only gives a brief critical comment to each of these works. All works I mention here are those I am, through my research or curatorial activities, directly familiar with. I hope my attempt will be understood as a starting point to construct “aesthetics of the artificial,” a research field which I believe will constitute an important part in the investigation of technology-conscious art works and artistic activities in the coming decades.

Word and Reality The Meaning of ‘Activity Term’

by

YASUO DEGUCHI

Associate Professor of Philosophy
Graduate School of Letters
Kyoto University

Some scientific terms such as ‘electrons’ and ‘the speed of light’ appear to refer to entities that are not directly observable. According to anti-realism, one can explain any scientific activity as rational and making sense without believing in the existence of those entities. In contrast, realists argue that one cannot. Among many strands of realism is activity realism which claims that we need to believe in the existence of, say electrons and the speed of light in explaining an important scientific activity called ‘measurement networking’. It also upholds that in the