

美術制度を解体するオンラインの可能性

伊村靖子(芸術学、IAMAS)

私からは、『『展覧会』の解体へ』と掲げて、インターネットと作品流通というテーマで話題提供をしたいと思います。今日は、基本的には演劇と共集性が大きなテーマになっていくと思いますが、ではなぜ展覧会をテーマにするかというのと、この1年半ほどの間に、配信によってあらゆるジャンルの表現が映像化するという経験を私たちは経て、改めて展覧会をどのような場と捉えることができるのかについて考えてみたいと思ったからです。基本的には演劇や展覧会は「ライヴネス」や「現前性」に依拠する体験で、そこに集約され、強い求心力があります。それとは別の方向で、オンラインのメディア環境での体験を経た後に、それが可能にした場とはどのような場であるのか。またそこで、鑑賞体験における公共圏とは何なのかを考えたいという背景があります。そのうえで、今日のお話は次に挙げる3つをテーマにしたいと思っています。ひとつ目は「1995 / 2021 メタ・モ(ニュ)メント2021」で、このシンポジウムを主催しているプロジェクト「Archival Archetyping」が企画をした「メタ・モ(ニュ)メント2021」というイベントと、そのアイデアの源泉となった概念を1995年に遡って考えるという主旨でお話します。次に「展覧会vs. 作品」ということで、1990年代のインターネット・アートを切り口としてパフォーマティヴィティというものについて考えてみたいです。最後に、2021年に京都国立近代美術館から巡回したピピロッチ・リスト展を例に挙げながら、「既存のプラットフォームを読み替える『共集性』の再編」をテーマに考えてみようと思います。

では、「メタ・モ(ニュ)メント2021」というのはどういうイベントだったのか。これは今の《i.frame》の前身にあたるプラットフォームで行われた展覧会で、2021年の3月31日の9時から21時という12時間の1日限りのイベントとして行われたものです(12頁)。ウェブサイト上の右寄りに四角く区切られた枠が並んでいて、ここからひとつひとつの作品を体験できたわけですが、そのプラットフォーム上にアクセスすることで、個別の作品を体験するだけでなく、同じページの下部にはタイムテーブルがあり、12時間という時間をどのように使うかということが肝になっていたと思います。また、今のプラットフォームにも関係していますけれども、ボイス

チャットでのコミュニケーションも鍵になっていて、12時間通じて、ボイスチャットで居合わせた観客と一緒に作品を見ることができるような空間が実現していたというふうに言えると思います。

私は一観客として参加したという立場ですが、このイベントを通じて、展覧会など制度の枠組みについて考えるきっかけになったことがあります。もともとこの「メタ・モ(ニュ)メント」というタイトルは、メディア・アーティストの藤幡正樹さんが1995年に考えていた言葉から発想され、インターネット上にモニュメントをつくることは可能なのか、という問いから始まっています¹。95年のインターネットというのは、今とはまったく様子が違って、今でしたらスマートフォンで常時インターネットと接続されているという状態がありますが、当時はそうではなかった。アクセスもまだ企業や大学に所属する一部の人などに限られていて、そういう環境に置かれた人たちが、藤幡さんの作品にアクセスすることによって、一時的に時空間を共有するということが、驚きを伴う、新しい体験として受け取られていたという面がありました。そこでつくられる空間というのは、一般的な意味でのモニュメントではなくて、それを——メタと言っているわけですので——どういうものか想像させるようなものになるだろうという、かなり先見的な試みだったと思います。3月のこのイベントも、それを下敷きにして提案をされていて、松井茂さんでは、「この恒久的だと思われるフォーマットや権力が削ぎ落としていたモーメントにこそ、モニュメントが存在していたかもしれない」というふうに開催主旨で述べています。そこで、モニュメントの一部をあえて括弧に括ることによって——言ってみれば共時性ですよね——そこに可能性を見ていたイベントだったと思います。また、そこで行われることというのは、おそらく議論のなかでは展覧会という話から始まっていたと思うんですけど、そういった枠組みにとどまらないような、遂行と展示であったり、プロセス、過程と記録であったり、作品と展覧会、作家と観衆、美術館とアトリエというような、芸術の基本原則になっているようなものの問い直しが含まれていたと言えます。興味深いことに、このイベントの記録を後から見せたらうと、展

1 藤幡正樹「Peep HoleからMeta Monumentへ」『巻き戻された未来』(ジャストシステム、1995年)177-187頁を参照。

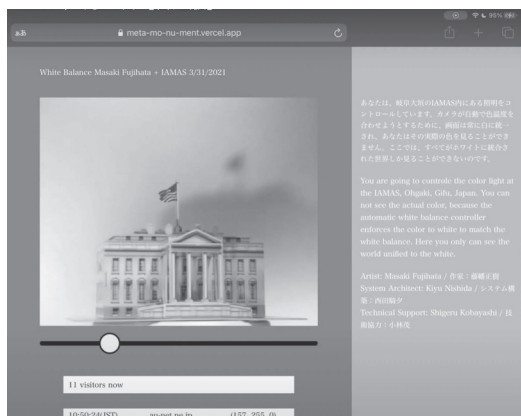


図1 《White Balance》のブラウザ画面



図2 藤幡正樹《White Balance》(2021)。ホワイトハウスの模型を回転させ、LED 照明を照射する様子



図3 クワクボリョウタ《その下にすむ空のスケッチ》(2021) の Twitter 画面 (3点)

覧会に代わるメタファーが必要なのではないかという発言が出てきていたんです。

藤幡正樹さんは「メタ・モ（ニュ）メント2021」にも参加していて、そこで発表されたのは《White Balance》(2021)という作品です。ホワイトバランスというタイトルから想像力をかきたてられますが、「Black Lives Matter」に呼応して提案されました。また、中継がひとつのテーマになった作品で、今回も、会場での共同体験と並行して、写真や映像の公開することを許容していました。またIAMASのある岐阜、大垣につくられたスペースを中継し、《i.frame》上で見るできるようになっていました(図1、図2)。中継する際には、カメラ越しに映像を見ることになるわけですが、この作品では、カメラの補正機能を利用して中継しています。体験としては、ブラウザ上で観客がスライドバーを左右に動かすことで、現地に設置されたLED照明の色を変えることができるようになっています。しかしながらその色を変えるやいなや、カメラの補正機能ですぐに白く戻ってしまう＝ホワイトバランスをとるというようなことを経験しながら、そこからその作品を読み取っていくんです。面白いのは、先ほどもお話し

たように、ボイスチャットが実装されていたので、このひとつの作品を他の人が体験する様子を見ながらこの作品について話し合ったり他の鑑賞者が操作する様子を眺めたりということが実現していました。

次に、クワクボリョウタさんの作品《その下にすむ空のスケッチ》(2021)を紹介します。この作品はARのアプリケーションで横田空域を見られるようになっています。横田空域というと実際にはかなり広い領域なので、全体を見渡すことはできないわけですが、このイベントが開催されている12時間の間にクワクボさん自身が横田空域を移動しながら、各地で撮影した映像を観客と一緒に回って行きます。クワクボさんは最後、横田基地に行かれ、作品にアクセスした人たちが各自のいる場所から撮影した写真や映像をTwitter上に上げていき、横田空域という見えない領域を可視化していくことを試みました(図3)。

続いて、彫刻家で批評家でもある小田原のどかさんの作品《March 31st, 2021》(2021)です。彼女自身元々、モニュメントをテーマにした作品を手がけておられます。今回、オンライン上で展示されることを前提に、はじめて作品をつくっ

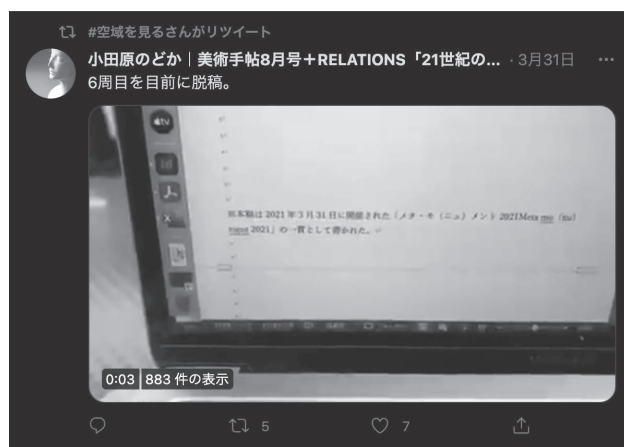


図4 小田原のどか《March 31st, 2021》(2021)のTwitter画面(2点)

てくださいました。彫刻家として自身の作品を映像で見せるということは、オリジナルな作品の代替ということになるのでかなり気を遣い、または警戒しながらメディアと付き合っているところがあったと思います。この作品は、1962年のハイレッドセンターによる《山手線事件》なども意識してのことだと思いますが、山手線を何周もしながら、彼女自身の原稿を仕上げていく様子をTwitter上にアップしていくというものです。普段フォーカスされることのない彫刻家の身体というものを、その場限りの記録として発信していくというやり方で作品を制作されました(図4)。おそらくそういう意味でも、ここに参加した人たち自身にとっても、普段にはない試みになったと思います。

「メタ・モ(ニュ)メント2021」は、実際にはオンサイト展示の代替ではなく、出演者や観客がそれぞれバラバラの場所から参加するので場合によってはすれ違うこともありました。またライブで行われた作品もあれば、事前に収録された作品も混入しているながら、その見分けが判然としていませんでした。それから、声によるコミュニケーションが前面に出た経験だったと思うんです。1日限りの展示を、ボイスチャットで集まった作家と鑑賞者が一緒に展示を体験しながら過ごすというところに、今日のひとつの「共集性」が出現していたと思います。一方で、もうひとつ考えておきたいことがあります。このイベントがプライベートなラジオのようなものではなかったか、そういう繋がり方を生み出していたのではないかということです。これはクワクボさんからのご感想だったと思うのですが、このイベントはマスメディアとしてのラジオではなくて、局所的なネットワークをつくり出すという意味でのラジオだったように私も思います。

以上の点から、そもそも、インターネットが可能にした作品流通とは何だったのかということを確認しておきたいです。1990年代にインターネットによって可能になったのは、



展覧会のような第三者によってオーソライズされる場ではなくて、作家自らが作品を流通させることだったのではないのでしょうか。なおかつそれをメールで送るなどして、相互作用や双方向性を求めた一種の運動としての側面を持っていたと思います。ステファン・ウィルソン(Stefan Wilson)の「インフォメーション・アーツ」(Information Arts Intersections of Art, Science, and Technology, MIT Press, 2001)の5つの条件を引いておきます。「個人同士の繋がり」、「コラボレーションとグループワーク」、「分散型アーカイブの創造」、それから「国際性」という新しいネットワーク、そして「ウェブ・コンテキストへのコメント」です。今までのアートのコンテキストとは違う「現在性」が、ウェブをベースに与えられたと思います。こういう90年代にインターネットが持っていた可能性を振り返った上で、2021年のインターネットにおいて、局所的なネットワークを原動力とする空間を成立させることは可能なのでしょうか。ここで問題提起したいと思います。

最後に、もうひとつ今日提案してみたいと思ったのが、オンラインでの経験を経て、既存のプラットフォームの読み替えが起こるのではないかと、そこに共集性の再編が起きるんじゃないか、ということです。冒頭でもお話したピピロッチ・リストの展覧会(図5)は、緊急事態宣言のなかで実施され、京都国立近代美術館での展示は途中で休館になることもありました。その休館中にインスタライブが行われていて、映像インスタレーションの配信が行われたということから、少し考えるところがあったんです。そもそも映像作品を映像で見るとは一体どんな体験なのかという疑問を持っていましたが、予想以上に機能していた面がありました。その後、緊急事態宣言が明けて私自身も見に行くことができたわけですが、そこに居合わせた観客が、ベッドで横たわりながら、映像の光に包まれるというある種スペクタクルな経験を



図5 ピピロッチェ・リスト《4階から穏やかさへ向かって》(2016)。2021年、京都国立近代美術館での展示風景。撮影：表 恒匡 © Pipilotti Rist

共有する空間でした。リスト自身は、パーソナルな作品体験をととても意識している作家でもあって、過去には、ルイジアナ美術館で開催された展覧会のカタログで、ARで自宅の空間の中に作品を配置して鑑賞するというような試みもしています。こういったテーマやメディアの使い方がなぜリストの場合に有効なのかを考えると、プライベートとパブリックの境界を行き来するということに、彼女のフェミニズムの戦略や可能性というものがあり、そこでメディアが非常に有効に機能しているからだと思うんです。また、オンラインということから少し離れますが、プライベートとパブリックの境界を行き来するというリストの試みというのは都市空間のなかでも展開されます。画面にお見せしているのは《Open My Glade (Flatten)》(2000)のタイムズスクエアでの展示風景で、自身の顔が大きく写っている映像作品を商業空間に設置しています。ガラス越しに閉じ込められたかのような1人の女性として、リストが顔をガラス板に押し付けているような映像

作品です。この作品の背景にはいくつかリファレンスがあって、ひとつは、アナ・メンディエタの作品で、もうひとつはオーストリアのビルギット・ユルゲンセンという人の作品。やはりガラス越しに女性が自分の顔を押し付けるというような表象があり、ユルゲンセンの場合には家に閉じ込められた主婦という表象ですし、メンディエタの場合にはキューバ出身の作家という出自を反映させるような面があります。そういうことを想起させる伏線を周到に用意しながら、商業空間で演じてみせるということにも、美術を社会に機能させる彼女の戦略があるように思います。

色々なメディアの可能性が、コロナ禍のこの1年半ほどの間に模索されたと思います。そのひとつの可能性として、プライベートとパブリックの境界をどのように再編し、再接続できるのか。そこに共集性のプラットフォームを揺るがす可能性があるのでないかということ、私からの話題提供とさせていただきます。