

再演、再制作、再展示

Replay, Reconstruction and Re-enactment of Exhibition in Contemporary Art

登壇者：

石谷 治寛(芸術史／京都市立芸術大学芸術資源研究センター研究員)

三輪 健仁(芸術学／東京国立近代美術館)

赤羽 亨(メディア表現／IAMAS准教授)

モデレータ：伊村 靖子

「再演」「再展示」の意義

赤羽 最近、過去の「展覧会」をテーマにした展覧会が多いという話でしたが、その意味はどういうところにあるのでしょうか。

三輪 展覧会の再構成の対象となった「Live in Your Head: When Attitudes Become Form: WORKS - CONCEPTS - PROCESSES - SITUATIONS—INFORMATION (態度が形になるとき 作品—概念—過程—状況—情報)」展は、1969年に開催されていて、「Primary Structures: Younger American and British Sculptors」展は66年、僕が企画した「Re: play 1972/2015—『映像表現'72』展、再演」展は、元の展覧会が72年なんですね。全体的に70年前後というのは、展覧会自体を問うことを誘発する要素がある。例えば、絵画のようにフレームの中だけで作品の領域が完結せず、むしろ展示空間のどこに、どのように配置されるかが解釈上決定的な要素として含まれてしまうような作品が登場したことがいちばん大きいと思います。だから、発表当初、作品が展示された場所で、どのような状況で立ち現れたのかを知る必要がある。もうひとつ、展覧会が注目される背景には、キュレーターの存在が挙げられます。69年の展覧会を企画したのはハラルド・ゼーマンですが、キュレーターによるテーマ展のあり方が作品の価値付けの場として重要な意味を持ち始めたわけですね。それで、70年前後の状況をきちんと検証したいという関心が、展覧会を再現するという企画につながってるのではないかと思います。

赤羽 再展示をするための検証のプロセスが大事で、それを通して、作品の意味やキュレーターの役割を再定義していくようなところがあるのですね。

僕らが今回展示しているのは、三輪眞弘さんの音楽作品の再演をテーマにしているのですが、メディア・アートの再制作では、単に今の技術で同じようなものを作っても全く意味が変わってしまう。それは、藤幡正樹さんの《Light on the Net》(1996年)を再制作するとしても同じですが、昨年、実際に三輪さんのメディア・パフォーマンス作品を再演するにあたり、方針を決める過程でかなり議論があったんですね。僕らが制作した《ArtDKT Viewer》というシステムでは、再制作へ向けた最初のミーティングの映像にタグ付けをして議論の過程を追ったりキーワードを入力して検索できるようにしているのですが、そこでは方針の変遷や分岐を明確にたどることができます。再演にあたり、最初は今ある技術で初演時のプログラムをスクラッチで書き換えるという話だったんですが、次第に過去のデータを活かして今の技術でエミュレーションをするように変わっていった、最終的に初演時のシステムを一部使用した上で再演する方針になった。先日17年ぶりに再演したモノログ・オペラ《新しい時代》(2000年)では、また違う考え方で、今ある技術で更新できるところは、積極的に更新していたりしている。生きている作家の作品なので、作家自身が再演の時に判断を下しているから起きることではありますが、再演自体というよりは、その過程で得られることや、考えて決めていくプロセス自体に意味があることだったんですね。それと同じような機能が、「展覧会」をテーマにした展覧会にもあるのかどうかと思い、質問したわけ

です。

三輪 対外的に、それがコンセプトだとは言いませんが、自分自身のモチベーションとしては当然プロセスへの関心はありますね。アウトプットの部分が重要ではないとは言えませんか。

赤羽 それは僕らもそうです。ただし、判断のプロセスを残していくということは、メディア表現学研究としては重要だと思っていて、それがあの展示に反映されています。

記録と表現の間——記述の積極的な意義

赤羽 もうひとつの展示では、三輪真弘さんの《みんなが好きな給食のおまんじゅう》ひとりの傍観者と6人の当番のために—(2013年)の再演を、時空間3Dスキャニングシステムを使って記録して展示しました。この展示でいちばん肝になるのは、展示会場でリアルタイムに生成されていることが像として見えている状態なんですね。これを単純に映像の展示だと言ってしまうと、まるでビデオで2つ録画したものを同期して再生しているように読み取れるのですが、それは断じて違うと言いたいです。記録されているもの自体はデータですが、それをどう表すかというのはまた別の問題で、今回は僕らの判断でこういう表し方をしています。特に、記録されているものが「データ」だという軸をぶらさないために、人を表す時に、シーンを切り替えるごとにいろいろなビジュアライズの方法に切り替えてやっているんですけど、これは僕らの共通認識として、きれいなデータの出し方を探るというのではなくて、ひとつのデータがあってそのビジュアライズの仕方や全体としての記述の可能性を複数提示するという合意があるからです。データをビジュアライズしたものの自体に作品性を読み取ったり、そこに表現としての重要性を主張したいわけではないというのも、映像と言ってしまうたくない理由です。

三輪 今おっしゃっていた記録と記述と表現というのは、私も関心があります。先ほどの赤羽さんの発表では、「記録」という場合にはどう撮影するかということ、「記述」の場合はそれをどう見せるかというような言い換えもされていたと思うんですが、記録と記述の違いは単純

に言うかということなんですか。

赤羽 そうですね。ただ僕らは初め、記録方法とそれをどう見るかということを同時に考えて「記録」というものを捉えていました。だから、撮影だけではなくViewerの開発までを記録手法として扱っていた。だけど、開発を進めるうちに、この手法は一般に言う記録とは別のものではないかと思い始めた。それを僕らは「記述」と呼んだということなんですけど、つまりは、撮り方や見方自体を考えた上で何かを撮影するという行為自体が積極的な意図や視点、視覚を含む行為であって、主観で何かを捉えることに近いのではないかと考え直したわけです。これに対して「記録」はもう少しニュートラルで、そういうものを排したものだと思っています。

三輪 「記録」と「表現」という言葉は二項対立的に使われることが多いのですが、僕がなぜその点に興味を持ったかということ、70年頃のビデオ・アートに関してですね。この時期、アーティスト自身が何らかのパフォーマンスをしている映像がかなりあって、石谷さんも紹介されたブルース・ナウマンはその典型だと思いますが、こういう映像は、長時間という理由もありますが、その当時にしても退屈だと言われた。その理由として、映像はパフォーマンスそのものではなくて「単なる記録」だということ。映像は記録であって、作品ではないという認識なのです。ただ、この二項対立は基本的に、嘘じゃないかという気がします。つまり、赤羽さんがおっしゃるように、一般的に「記録」とはなるべくニュートラルで客観的なものを確保する。それは確かにその通りですけれど、「純粋な記録」というものは世の中に存在するのか。つまり、表現を含まない記録はあるのかと考えた時に、赤羽さんが記録と表現の間に「記述」という言葉を入れていくのが、面白いと思ったところです。

石谷 私も記述、記録、表現のどこに基準を置くのかに気になるのですが、美術史を考えると「記述」(ディスクリプション)というのは、基本的には作品を言葉で描写していくことになります。その際に、対象を忠実に扱おうとするものの、見えているものを言葉にするわけだから、別の媒体に変換していくために必ず主観的な解釈が必要ですね。赤羽さんの展示で、例えばデータのノイズを取り去るためのフィルタリングやタグ付けをどこ

まで「記述」と捉えるのかは考える余地がありますし、例えば時空間3Dスキャニングシステムで人間をボーンとして表す場合でも、点を取り出ししていくところに象徴的な言語の働きがあると思います。美術史家が考える記述とは違うけれども、確かに「記述」と言える側面はあると思います。ただ機械的な抽出だとしても、実際はアルゴリズムが人間によって書かれ、人間に理解可能な像として調整されている。機械的に見えるのは単にその挙動がブラックボックス化されたり「シームレス」で「透明」に見えるからに過ぎないでしょう。人間の脳も依然としてその働きが解明され尽くされていないブラックボックスのようなものですが、脳の働きによるのが「表現」で、機械の働きによるのが「記述」だと考えるのは、錯覚に過ぎないと思います。そもそも美術の歴史は、神に代わって、人間が世界を記述しようとした体系だとも言えますし、像の再現の方法も同時代の科学技術から編み出されていった。機械仕掛けの神（デウス・エクス・マキナ）が有効と見なされる時代には、美術家は技術的媒介を通じた劇の仕掛け自体も明らかにする役割を担う。私の発表で舞台装置や舞台の裏側を扱う作家に拘ったのもそういうパースペクティブのなかにあることを付け加えておきます。

いずれにせよそこで思い出したのは、ドイツのビデオ・アーティスト、ハルーン・ファロッキの《Deep Play》(2007年)です。この作品は、ワールドカップのサッカーの中継映像をはじめ、監視カメラで群衆を捉えた映像などの様々な記録映像や、サッカーの選手の動きをシミュレーターで捉えた映像を見せる形で、現在の映像文化がいかに多様なあり方でひとつのイベントを記述しているのかを展示空間のなかで同時並列的に見せていく手法をとっています。補足的に述べれば、サッカー中継の場合、歓声の高まりと視聴率の関係、フリーガンらの不安定な群衆の監視や管理、選手の能力や戦略のチェック、テレビの実況など、それぞれ社会的目的に応じて異なる統計データや修辭的なスタイルが映像カメラのポジションやシミュレーションを用いた「記述」のなかに導入されます。「記述」は一体どのような社会的な戦略として活用されているのかを、テクノロジーに囲まれて生活している時代に私たちはよく考えていく必要があるでしょうし、そうした批評や思考を促すのがハルーン・ファロッキのような現代の映像作家の仕事になっています。すでに私たちの日常においても映像を含めた複数の記述言語

があり、それらが実際にどのような利用目的で作用しているかを読み解くことが、現在の「記録」「記述」に関わる時には重要ではないかと思います。

三輪 もうひとつの関心としては、記録、記述に「表現」を加えた時に、赤羽さんの立場としては「記述」を「表現」と言われると困るところがあるようですが、アートの場合は「表現」に対してそれは単なる記録だと言われると困るわけで、逆の面があるのは面白いと思いました。時空間3Dスキャニングシステムの開発段階のプロセスを見ると、ある意味ではすごく作品的なあり方だなと僕は思ったんですね。人間でないものを人間と認識してしまうようなノイズは、最後には整えるわけですが、むしろ、ノイズはノイズとして排除しないで表示する方法はないのかという関心がある。あるいは、そういう選択肢についてどう考えていますか。

赤羽 そのように見せる可能性はあると思います。今回のシステムでも、基本的にはノイズが入ったままの元データを再生しています。元データは編集せずにフィルタリングをプログラムをしていて、表示するしないの判断をリアルタイムでプログラムで反映させて表示しています。だから、元のデータに対して、僕らのある解釈のフィルターを通ったものが生成されているというスタンスです。違う人のフィルターを通すことももちろん可能だという考え方なんです。今回の展示の場合はこの見せ方が最適だろうという判断に過ぎず、見せ方自体は元々完結したものではないと考えています。

三輪 そういう意味で、フィルターの部分は赤羽さんが考える「記述」に関わっていると思うのですが、赤羽さんとしては、あくまでも表現ではなく「記述」に留まりたいということなんですか。

赤羽 今回の展示に関しては基本的にそう思っています。すごくアイデアルなことかもしれないですが、純粹な「記録」は存在するものとして議論は進めたいと考えています。

石谷 ニュートラルでありたいとのことですが、一方でそれはあり得ないと思うので、むしろある程度見せ方の方向性を明確にした方がよいのではないかと思うところ

はありました。4画面で同時に見せても、見る側の視点は結局、散漫になるんですね。それは自由ではあるんだけれども、やはり見る側の関心と記述のあり方をどう結びつけるかが重要だと思います。映像の編集は、基本的には物語の感情や流れに従属するかたちで、洗練され効率化されてきたということを考えれば、そもそも映像の編集技法は「記述」なのでしょうか、「表現」なのでしょうか。見る側からすれば、スイッチャーの立場で複数画面を選択するよりも、意味付けされ、コンパクトにまとまった映像の方が伝わるものが多い。

360度カメラなど超広角のカメラの入手が容易になっている時代なので、単純に言って4台のカメラで記録するということは、ハードディスクの容量も増えるし、長時間の鑑賞という時間的コストが掛かるわけで、実は効率的な方向ではなくなってきている気がするんですね。その意味ではむしろ、アノテーションを用いた編集機能やそのビジュアライゼーションを強化して表現に寄ってしまってもよいのではないかと、個人的には思います。

三輪 記録と表現を分けること自体があまり意味がないような気がするんです。記録の中には常に表現があるし、表現の中には常に記録があるので、それを二項に分けるとか、段階的に創造性が無いものが記録であって、そこに創造性が増えていくとそれが表現や作品になるようなことではないのではないかと。むしろ、主観を完全に排除した記録がもし存在するとしたら、ある意味そんなにすごい表現、今までないだろうとすら思います。

—— 記述や記録のなかに立ち上がる「表現」の痕跡を、作品概念の問題としてどう読み取れるのかが重要に思えます。そうしたリテラシーのあり方を提示する方法として、展覧会の再構成やViewerが言及的に機能する可能性があるのではないかと。

三輪 2013年にヴェネツィアのプラダ財団で、ジェルマーノ・チェラントが企画した「When Attitudes Become Form: Bern 1969/Venice 2013（態度が形になるとき：ベルン1969／ヴェネツィア2013）」展で、特に面白いと思ったのは、再展示にあたって欠損している情報を積極的に示していた点なんです。美術館での展示では、作品を個体、物体ベースで考えるところがあるので、す

でに失われた作品は基本的には排除するわけです。つまり、作品単体で考えていけば欠損など示す必要がないのですが、展覧会というまとまりで考えた瞬間、そこに何も無かったことにはできないわけですよね。ヴェネツィアの展示では、欠損作品を点線で示していましたけれど、その情報を示すことによって、従来の作品展示のあり方とは全然違うフェーズとして立ち現れていたのが、すごく面白いなという感じがあって。つまり、さっき赤羽さんがデータからノイズは取るとか、後は足りないものを少し足されたとおっしゃっていたと思うんですが、最終的なアウトプットとしてはどんなフィルターを通したのかわからないわけですよね。でも、欠損を欠損として示すということは、ある意味でその展覧会の情報の開示でもあるわけです。つまり、美術をある出来事のような視点から考えていく起点になるわけです。そういう意味で、展覧会単位で物事を再現、再演していくということは、それなりの意味があったのではないかと思います。

「再制作」とコレクションの欲望

三輪 再制作という問題で、先ほど、赤瀬川原平さんの作品《ヴァギナのシート（二番目のプレゼント）》（1961年）、《患者の予言（ガラスの卵）》（1962年）をお見せしましたが、私が勤めている美術館では、これまで基本的に再制作を収蔵することに否定的でした。例えば「もの派」という重要な動向があって、もの派の作品は、基本的にその場でその都度再制作されてきたわけですが、それは収蔵しないという暗黙の方針のようなものが続いてきたところがあります。ところが2017年になって、あの赤瀬川さんの作品を収蔵したんですね。その時に、再制作について、例えば日本国内の美術館がどういう基準で収蔵を認めたのかを調べていくと、いくつか基準があることがわかりました。ひとつは、歴史的に、美術史的に、非常に重要な作品であること。次に、オリジナルの作品が完全に消失していること。もうひとつは、作者がその再制作に関わっていること。この3つの基準を満たしているということが、多くの美術館で再制作を収蔵する場合の条件となっているのですが、再制作を収蔵するということは、裏を返せば、美術館が1度失われたものを収蔵していく欲望でもあると思うんですね。先ほど例に挙げたクローン文化財の説明で「現存する文化財を超える」という言い方を、笑って済ませることができな

いのは、無かったはずのものが手に入ってしまうことに
対する欲望に気づかされるわけです。それを歴史化
していくのは危険なことでもあるんだけど、クロ
ーンみたいなものを作ってしまうということと、再制作し
たものを収蔵していくというのはやっぱり紙一重で、そ
れはすごく生々しいというか、ポリティカルな部分も含
むことだという気はします。

—— コレクションの欲望という話では最近、海外の美
術館がパフォーマンス作品を収蔵するようになってきて
いると伺いましたが、作品概念の検証という観点で、ど
のような議論があるのでしょうか。

三輪 簡単に言うと、2015年の「Re: play」展では映像
を扱いましたが、タイムベースト・アートの保存につい
ての研究は、90年代くらいから世界的に進んでいて、
ある時期はそれがホットピックだったんですね。実際
には、ニューヨーク近代美術館（MoMA）やテート・モ
ダン、サンフランシスコ近代美術館（SFMOMA）など
が共同して、作品を残していくためのマニュアルを作っ
て公開を始めていくことによって、機材が更新できな
くなった場合などの対処も含めて、汎用性のあるフォー
マットがほぼ確立されたわけです。その後、最近問題
になっているのは、パフォーマンス作品を美術館が収蔵
するということで、それはアメリカが特に多いのですが、
ようはパフォーマンスは1回性のものであって、普通に
考えるとそれをコレクションするということは考えられ
なかったわけです。しかしながら、パフォーマンスが美
術において重要な領域を形成し始めることによって、こ
れも先ほどのコレクションの欲望に関わりますが、本来
保存できないはずのものを収蔵してしまう方法を考え始
めているわけです。実際にMoMAなどはすでに収蔵して
いるわけですね。例えば70年代の重要なダンス作品を収
蔵するということを始めていて、収蔵するということ
つまり、将来的に何度でも繰り返し展示できるというこ
となんです。その場合に、何をもってその作品のオリジ
ナルが収蔵されたことになるのかが、今トピックとして
は面白い段階で、まだ始まったばかりです。ワークショ
ップのプログラムとセットでコレクションするという事例
もあります。それは、広げて考えれば、もう一度映像作
品やインスタレーションをどのように収蔵していくのか
とも関係してきますが、そこが赤羽さんがやられている

ようなパフォーマンスの記録と絡んでくると思うんです
よ。つまり、パフォーマンスの収蔵の方法とは、ものと
して何かを収蔵すれば事足りるわけではなく、収蔵形態
は複合的な情報を収蔵することに近いところがありま
す。その情報のひとつとして、記録なり記述の仕方とい
うものは、すごく重要になっていくのではないかとい
う気がします。

赤羽 今の時点ではまだ、「カメラ」自体を作っている
ような段階ではあります。3Dスキャナーで動いてるも
のを時間的変化を伴って記録するという手法にどのよう
な意味があるのか、この手法で撮れることで何かを変え
られるのかという検証の段階なので、効率性や社会的に
どうインストールしていくかを考え始めるというところ
までたどり着けていません。まずは、実際の作品記述に
おいて現実的に使えるかどうかを、実践を通して試して
いきたいと思っています。

三輪 例えば、「Re: play」展でいちばん困ったのは、照
明がどれだけの明るさだったのかが一向にわからなかつ
た点です。先ほど映した写真は結構明るく出ていますが、
カメラの露出の問題なのか、それとも展示期間中ではな
く準備の期間中だったから明るい状態なのかもよくわ
からない。

「映像表現'72」展は、会期が6日間というものもあり
ますが、実際に見た人がすごく少ないんですね。ただ、幸
いなことに作者がご健在で、彼らは会期中フィルムのメ
ンテナンスをするために当番制で会場にいないけなら
なかったのも、お客さんがどういうふうに振る舞って
いたかを見ていたことがわかりました。当然皆さんにイン
タビューをしたんですけど、ただ、観賞者達がどのよう
な振る舞いをしていたり何を感じたのかというのは、
情報があればある程役に立つけれど、それが必ずしもひ
とつに統合しないわけですね。そういう意味では、鑑賞
者の体験は、みんなが矛盾したことを言うので、復元す
るのがすごく難しい。だから、赤羽さんがおっしゃっ
ていた、観賞者の振る舞いをどのように記録するのかとい
う研究には関心を持ちましたし、そこにどんな可能性が
あるのかは気になっています。もうひとつ言うと、それ
ぞれの記録をしていくことはどれも重要なことだと思
いますが、どれだけ効率よくできるかも気になります。

石谷 先ほど、テート・モダンやMoMAが方針を決めて、その形で世界中動いているというお話がありましたけれども、収蔵するものは収蔵する余力があればしていけばよいし、ガイドラインの策定が、これまでコレクションとして収まり難かった性質の作品やモノやコトやその複製を収蔵するための新しい基準になるのであれば、従っていけばいいと個人的には思っています。保管して展示できる状況にしていくことは重要だと思うのですが、それが人々の体験するものにならないと意味がないと思うのですよね。体験の質は結局のところ、時代環境によって異なるにせよ。そういう意味で、収蔵と再展示、再演のサイクルをどう作っていくのかがいちばん重要だと思います。先ほど、オリジナルをそのまま残すのか、あるいはそうではない形で継承するかという場合に、キュレーターとしては、例えば創造的な形で作品の活用の仕方はしにくいという話だったと思いますが、最近ですと、キュレーターとしてのアーティストの存在感が増してきているのは、コレクションにおける「作品」のステータスの変化とも結びついているでしょう。マイク・ケリーも『The Uncanny』展を1992年にロンドンのICAで行い、2004年に改訂した展覧会を行っており、価値のヒエラルキーを崩していくようなことをしている作家ですが、アーティストが率先して様々な問題提起をしていくということが、収蔵と再展示、再演のサイクルの活性化にはつながっていくと思います。キュレーター、アーティストはそれぞれの領分を守りながらも、そこでアーティストの自由さも含めて緊張関係ができていく状況がいちばん望ましいのではないかと私は思っています。

追記：伊村靖子

今回、現代芸術の「再演、再制作、再展示」をテーマとするにあたり、オリジナルに忠実な再現を前提に議論するのではなく、むしろ再解釈や文脈の再配置を含め、作品のアイデンティティを思考する手段として近年の再

現をめぐる諸相に注目してみたいという意図があった。

議論を通じて見えてきたのは、1970年前後からインスタレーション、エクспанディド・シネマやクローズド・サーキットのビデオ作品などを通じて、作品概念が大きく変容したという点である。これは、作品の物理的な保存の難しさに加え、作品概念を特定するための固有の条件や歴史的な文脈をどのように扱うかという新たな問題系を含んでいる。その1例として、作品において映像メディアが装置として機能する点を挙げるができる。この装置を「再演」を通じて意識的に扱うことで歴史の構造を読み解かせる作家として、エレノア・アンティン、マイク・ケリー、インカ・ショニバレのアプローチは、とても魅力的であった。

アーティストによる歴史の相対化と並行して議論的となったのは、美術制度に対する視点である。そのなかで、再演、再展示と再制作のモチベーションを分けて考えてみることはできるのではないだろうか。再演、再展示を通して行われる一過性の価値の表明と、再制作をコレクションし歴史的な文脈を作り出す行為はともに作品の評価に関わるが、相反する作用があり、諸刃の剣のような側面がある。今回のディスカッションでは、再演や再展示のプロセスを検証すること、さらにはそのための「記録」や「記述」のあり方をどう考えるかを掘り下げることができた。先に挙げた装置という観点を導入するならば、作品の記録や記述方法を考案することもまた、ひとつの装置として機能する可能性が十分にある。私はそこにメディア表現研究としての可能性を感じている。これに対し、タイムベースト・アートやパフォーマンスのコレクションをめぐる議論にみられるように、作品を収蔵するためのフォーマットが制度として確立されることで、作品概念が規格化され空疎なものになりはしないだろうか。今回の主題であるメディア・アートを例に挙げれば、発表当時、作品が社会に対して作用した新しい価値の提示や批評機能を、再演、再展示によってどのように循環できるのかが重要だと感じた。