

資料の読み書きと教育

Object based Studies and Educations

登壇者：

松隈 洋(建築家／京都工芸繊維大学デザイン・建築学系／美術工芸資料館教授)

渡部 葉子(近現代美術／慶應義塾大学アート・センター教授)

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)

発言者：

クワクボリョウタ、三輪 眞弘

モデレータ：伊村 靖子

作ることから考える

松隈 昨今の流行りの建築の真似をして、自分なりのデザインを模索していた学生が、手描きの図面を通して村野藤吾の建築に出会うわけですね。現実に残っているものは何十年も経っていて、時間を経過した姿も見られるし、古いものになると80年位前に描かれた図面、手描きの図面が残っているので、全く村野のことを理解していない学生なりに、まさに村野の立場から設計をしているプロセスを、自分の体を使って模型を作りながら反芻していくわけですね。だから、面白いもので、模型ができあがった途端にその模型が学生と一体化して見えてくるようなところがあって。彼らは社会に出て設計をしていますが、その時の原体験がどうも活きているみたいです。

谷口吉生さんの建築事務所に入社して、いきなり鈴木大拙館を担当して完成までいった学生がいますけれども、彼の学年は、1,000枚位の図面の整理をして原図をラベリングして、採寸してくれた。谷口事務所は、最後は全部原寸でものごとを決めるというって、ものすごくディテールにうるさい人だったんですけど、その学生は村野の手描きの原寸図を山のように見ていたので、原寸って何なのかということを体感してるんですね。だから、いろいろな要求が来た時に全然違和感が無く、既に訓練されていたことに気づく。

でも、正直に学生に聞くと、同じことを2回はできない(笑)。丸栄のデパートの模型を作った学生に聞いたら、これを作るのに最低1,000時間はかかってますと言うわけです。毎日10時間やって3ヶ月を使っているという経験はおそらく、一度しかできない。こういうことやっているとなんか感じるかというと、祭りの伝承みたいなものに近いと思ったんですよ。子供達が地域の祭りに太鼓叩きを習って、今度は舞台に立ってみたいなことやっていくのと同じように、学生達が毎年繰り返していると、最終的には村野の建築が社会に発信することの一翼を担ってるという使命感も出てくるし、図面というのはそもそもどんな意味を持つのかということを、模型を1個作っている学生の方が僕よりもよっぽど理解している。

時々、作業が遅れがちになって、ここは作らなくてもいいんじゃないのってポロッと僕が言った途端に怒られるわけです。先生何もわかってないじゃないですか。ここはこうこだわってるから村野がいいんですよ、ここを作らないと意味がないんですよっていうようなことを言ったり、実は中が見えないのに中まで全部作る学生がいたり。アンビルドの模型はよくよく作ってみると、実はおさまっていないことがわかりましたとかですね。大阪新歌舞伎座の模型を作った学生は、途中で模型を作り直すことになっちゃったんです。何かというと、敷地がちょっと台形なんです。それで、当然左右対称の屋根だと思って作っていたら、何と村野は敷地にあわせて角度

をちょっと振っている。作って初めて気がついて、作り直したという。だから、村野の怖さを模型を通じて徹底的に感じていくんですね。僕は、他の建築家だったらどうかなという気はするんですけどね。

石谷 3Dで《pH》の図面を起こしている学生も、作業していくうちに細部が気になってきたりする。何を見たらその細部を確認できるだろうと考え始めていって、そうすると、当時の足場を組んでいた小山田徹さんが撮っていた写真がアルバムとしてあったので、光沢感やテクスチャーについてもあらためて見直していく。そういう作業を横で見えていました。こういう形でアーカイブの資料や記録が役立っていくんだということを非常に強く実感しました。

渡部 「東京ビエンナーレ'70再び」展で、作品が当時とこに展示されていたのかを検証するために、写真を読み込んでいくんですが、それと同時に、現実に見るのと写真に写る時の歪みや視角がどこまで違うかということをするごく実感させられる。今の話と同じように、どうしても写ってない部分もあって、アシスタントしてくれたスタッフが、どんどん深い資料を見に行くようになる。全然関係がないけれど、東京都美術館の建物について書いてある記事みたいなものを見て、やっぱりこの柱はこうだったみたいですよということがあるわけです。この部屋とこの部屋でこの柱が絶対おかしいからと言って調べていくうちに、実は階段の位置か何かが途中で改装されたということがわかって、建築学科ほど厳密ではないにしても、解明したいと思えば、思いもよらない資料に手を伸ばすということが出てきます。

松隈 僕のところでは、基本的に年代ごとに模型を作ってきたんですが、例えば10個位の建築の模型を1930年代40年代50年代と作って、村野の頭の中が見えてきた感じがあって。彼は「Something New」をコンセプトにされていて必ず何か新しいことを仕掛けているので、同じ時代にできたとは思えないようなものが同時期にできているということが展覧会を通して初めて見えてきたりするんですね。それから、模型を集めてみた時に、村野が何を全体に流れているものとして作ってきたのかというのが初めて可視化されてくるという。例えば、変な話ですけど、有楽町の駅前に、今はビックカメラになった

そごうデパートがありますが、塔屋って言われる屋上の上に載っているエレベーター機械室の部分がものすごく大きいんですね。村野の建築って全部そうで、日生劇場も丸栄デパートにも載っていて。そういうのは模型にしないと見えないんですけど、最近壊された日本興業銀行なんて、屋上のエレベーター機械室は何とガラス張りなんです。一体誰がどこから見るの、でもこれをやりたかったんだろうねっていうふうに、模型作ってると見えてくるんですよね。それがすごく面白いですね。それから、いくつかの建物は、模型を作る前にみんなで見学に行きます。なかなか見に行くことが難しい西宮トラピスチヌ修道院なんかは、模型を作るから見せてくれって頼んでみんなで見に行く。そうするとみんなは勝手に感動して見てるだけなのに、模型を作るやつだけは青ざめてるというですね。頑張ってるねと言うしかないみたいですね、そういう個別の体験もあって、本当にそれぞれが面白いですね。

再演、模型制作による再解釈

石谷 実際に当時関わっていた学生が踊ってみると、パフォーマー自身も生のパフォーマンスを見たことはないわけですね。他人が踊っているのを見ることによって、パフォーマーや当時携わっていた人も、作品自体を客観的に見られるようになるということが起きるのではないかと思います。ダムタイプのメンバーだった、制作に関わった人と話していても、初めは旧作をやることに意味があるのかわからないと言っていたけれど、若い人がやっているのを見たりすると、自分の作品をもう一度見直すきっかけになるという言葉をいただいて、若い世代と上の世代の人たちで、世代を超えた交流やコミュニケーションが起きるという意味でも、今回のプロジェクトの意義があると思っています。

松隈 作っている本人や担当者が必ずしも全体像が見えてるわけではなくて、僕ら遅れてきた人間なんだけど、だからこそできることがある。実は去年、大高正人という建築家の展覧会を国立近現代建築資料館でやった時に、大高事務所の古株の所員達が見に来て、自分達が御事した建築家はこういう人だったんだと初めてわかったというようなことを言うわけですね。その感覚はもはや創造行為に近くて、自画像を描き直しているようなと

ころが彼らにもあって。それくらいの、いわゆるクリエーションになってるんじゃないかという思いがありますね。

渡部 土方巽アーカイブは典型的で、やはりパフォーマンス・アートなので、まずもってなくなってしまうものに関して、アーカイブの重要度がかなり高いわけです。実は最も堅牢に見える建築と、消えてなくなってしまうパフォーマンスにおいて、一番アーカイブの重要性が発動するものだというのは、アート・センターのアーカイブでもそんなんですね。土方アーカイブで特徴的なのは、持っている素材を新しいアーティストが使うことに対して非常に柔軟に対応していて、先ほどお見せした舞踏譜もイギリスのアーティストが使いたいということで、テート・リバプールに舞踏譜を貸し出して、それを使った作品が作られたりしてるんですね。それから《肉体の叛乱》の映像ビデオを使ってフランスのメディア・アーティストが新しい映像作品を作ったりとか。美術館にいた人間からすると、オリジナルの作品ががそんなふうに使われてしまっていていいのかなと思うんですけども、舞踏のアーカイブをキュレーションしている人からすると、土方の舞踏の精神や真髄、スピリットを如何に現代にビビッドに継承していくかということの一つのあり方は新しい芸術家達がそれを感じて使うことだという。なので、土方アーカイブの資料は創造的にアーカイブが使われている例だと思いますね。

アーカイブの構築と活用

石谷 《pH》においては、複数のバージョンがあるということが重要な部分だと思っています。ワーク・イン・プログレスという形で作られている作品なので、基本的には同じテクノロジーで制御されている部分が大半ですが、例えば音楽に関しては公演ごとに調整をしているのでたくさんの音源がある。ある音を加えられたり加えられていなかったりというような複数のバージョンが存在しています。それぞれのテープに年代が書かれているわけではないので、どのように時系列に並べていくかも今後の課題ではあります。古橋悌二さんは亡くなっていますが、実制作者がいる部分もあるので、検証できる部分は検証していきたいと思っています。

バージョンの違いで言うと、特に《pH》という作品は、

コンセプト段階の資料もあるので、こういったコンセプトで作品を作り、具体的にどのように実現されたのかも見てとれますし、公演を開始した時代が90年からですが、特に91年に湾岸戦争が起きたということが非常に大きなモメントだということは、小山田さんも含めて証言しています。当時、メディアで見る戦争が現れてきたという衝撃があって、劇の構成の中にも戦争を示唆するような場面があったのですが、そうした状況にいち早く対応するために、構成の順番を入れ替えたりということも含めて作品に改編を加えていったり、スライドを足していったりということがあったというのが明解な形で見えます。作品のコンセプトやコアとなる部分に対して、どのような変化が加えられたかのか、今回のアーカイブ作業で分かるのではないかと考えています。

渡部 《pH》が、湾岸戦争のような外部的な大きなモメントによって変えられたということは、作品本体としてとても重要なポイントではないですか。ワーク・イン・プログレスということを伝える記憶の蓄積の仕方というか、その表現の仕方をどう考えていますか。つまり、ワーク・イン・プログレスだとすると、公演のどこかの時点を取り上げただけでは作品の意義がわからないわけで、その意味ではアーカイブを構築するというのが、多分それを表現する一つの可能性だと思うのですが、どのように考えてらっしゃいますか？

石谷 例えば、とりあえず仮のシミュレーターを作るとして、そうするとバリエーションとしては公演ごとのバージョンを作れる可能性はあるんですよ。同じようにタイムコードを起こしていったりすると、バージョンごとの違いをシミュレーター上で見せるということもできなくはないと思います。あるいは、データベースに落とし込んでいく段階で、それぞれの公演の資料を見ていただけるでしょう。ただ、資料というものから見る人がどのようなレベルで何を感じ取れるか。それをこちらがはっきりと決めるよりも、むしろ資料を通して見て貰えるようなプレゼンテーションやキュレーションのあり方が重要になってくるのではないかと思います。実際に、資料体としてはかなり大量にあって、先程お見せしたスコアでもそれぞれのスタッフが書き込みをしていたりするので、そこにも個性があったりとか、それぞれの担当の部分で重要なことが書き込まれていることもありま

す。パンフレットにはスタッフの名前はあっても担当が書かれていないので、どういう形で上演され、誰が照明をやっていたのかなども、聞き取りするまでわかりませんでした。公表された資料だけではわからないことも含めて、コラボレーションのあり方がアーカイブ作業の中であらためて見えてきています。

創造の背景にある技術環境の再考

松隈 建築で言うと、例えば道具も変わってきていて、僕がすごく気にしてるのは、今の学生達も、手描きの図面から入ってるんだけど、かなり早い段階でコンピュータで図面を描くように変わっちゃうんですね。実は、建築の実世界でも、20年位前まではCADを使わずに手描きでほとんどの図面を描いていたわけで、例えば村野藤吾の原図を見ながら感じることは、今の建築の作り方をある種別の視点で見るという時の大きな手になりになるんじゃないかな。だから、例えばおふたりがやっておられる作業も、69、70年くらいのいろんなアートの作り込みとか展示の方法なんかと、今が多分違う状況になっているということを、ある意味で検証することにもつながる、つまり現代の創造行為を照らし出すということも意識化できるような気がするんですよね。僕も2000年に大学入った当時は、スライド映写機で講義をしていたのですが、近年はスライド映写機が大学から消えていて講演に行った時にスライド映写機ありませんと言われたことがあるんですけど、そういう機材というか、何をもって作ったのかということ自体もわかっている人がいるうちに記録しておかないとその時代のことが正確に理解できなくなるし、伝えられなくなるんだな。当時空気のようなものだったものこそ残らないという意味では、当時の担当した人とかスタッフとかそういう人から聞き取りするのも今ギリギリのフェーズに来てるんじゃないかなという思いもありますね。

石谷 音楽を担当した山中透さんに話を聞いていると、当時音源を再生する時も、要するにDATのテープを使って再生しているので、まずスイッチを押してから1秒位遅れが来るとか、そういうことも含めて考えた上でタイミングなり音を作っていたりしている。ピッチングマシンから球がポンと放りだされて壁に当たる効果音というのをシンセサイザーに音源を入れて全部作っていて、8

個位それぞれ違う効果音が鳴るらしいんですけど、そのタイミングは会場の広さや環境ごとに違うらしいですよ。それを現場で調整しながらあわせていたという話もあって、そういう意味で現場での個々の判断が問われていたことがわかります。他方で、当時トラスの制御をしていたのは藤本隆行さんで、彼は現在は舞台の照明で活躍していますが、今再演するとしたらMaxというソフトを使って、機器を操作するようなプログラムを組めばできるだろうという話を伺ったんです。そのままを再現するよりはバージョンアップして何ができるのかということも含めて考えながら、同時に古い機材ではどういことができるかというのを検証する。古い機材では、かなり無理矢理システム作ってやってたと思うんですね。ブースにもいろんな機材を持ち込んで、その配線をどう考えてとか。そういったことを振り返りながら現代の方法で再現していくところに、古いメディアと新しいメディアの違いを意識する瞬間というのがあるのではないかなと思ってます。

渡部 ダムタイプの作品を90年代初頭に観た時には、科学的なというか、機械的なものを使っていることの圧倒感があったんですよね。アーティスト集団なのに機材を駆使しているということと生身の身体が結びつくというインパクトがあったんですけど、今は多分フェーズが違ってきていて、例えば今学生さんが作業して、そこで新たに感じる魅力もあると思うので、それがまた作品の意味を再発見するような作業ではないかと思うんですけど。

石谷 まさしくそうだと思いますね。学生は大学院生でも90年代以降生まれなので、彼らの生まれる前の作品を扱っているわけです。僕は《pH》は観ることはできなかったんですけど、ある程度ダムタイプの作品は同時代に観ていますが、学生のなかには、ビデオテープすら知らなかった人が、作業をする中で触れていくとか、技術そのものの変化に対する驚きも含めて、メディアを使った作品をアーカイブ化していく時の非常に大きな要素ではないかと思います。同時にダムタイプのメンバーにも話を聞いていくと、完全にコンピュータで照明と音を同期できるようになったのは、《OR》かそれ以降だという話をしていて、90年代末から可能になってくるわけです。ダムタイプというグループ自体は新しいテク

ノロジーにあわせていくということもしているので、《pH》という作品は90年から95年まで比較的長く公演されている作品ですが、その公演の中でも新しい機材を導入したり、あるいは今回監修してくれている上芝智裕さんがプログラマーとして途中から加わることでより自動化が進んでいて、技術の変化自体が作品を通して見えてくるということも重要です。

再解釈へと開かれたアーカイブ

クワクボ IAMASのクワクボといいます。《pH》の再演に関して、Unityが使われているという話、自分自身もUnityによって作品の再現を考えたので非常に興味深く伺いました。当時のタイミングとか非常にテクニカルな現場にいる人しかわからないような機微というのがあると思うんですけども、そういったいわば当時のメディアが持つ空気ってことに関して、今振り返ることで、別のテクノロジーに移し換えることでそこに気づいていくというような話があったと思います。Unityで再現したとして、さらに何十年後かにもう1回それを再現するということを想定すると、今度はUnityなり、今自分達が空気のように思っているようなメディア自体の持つ特性が、将来的には見出されることになると思うんですね。今この時点でそれも見越した考えというのは何かあるのか伺いたいですね。

石谷 それを見越してというのは難しいとは思いますが、最近の傾向としては、エミュレーターを使って過去のPCのソフトを立ち上げるということは世界的に起こり始めているので、将来的にはそのまま再現できるのではないかなって思っています。ただ、ダムタイプの場合は、タイムコードなどを含めて実は手書きで残しているものがたくさんあって、変換をして新しいメディアでも上演していく可能性がある一方で、同時に紙資料として残っているものを使って、将来また新しいバージョンをさらに先の世代の人たちが作る可能性もあるでしょう。なるべくいろいろな視点で見られるような、補足的な資料を様々なメディアで作っていくのがいいんじゃないかなと考えているところです。すべてを残すと考えたよりも、ある物は再生自体が不可能になるものもあるかもしれないけど、別の資料が残るそこから復元されることもあり得るぐらいに考えておくのが良いと思っています。

—— 残すというベクトルと、もうひとつはその都度作られる解釈を含めて、解釈し続けるための一断面として捉えるというどちらかに究極的には分かれるような気がします。渡部さんが、Afterallの「Exhibiting the New Art」というシリーズの本を今日紹介されたこともありますけど、研究としては再解釈の価値を推進するという立場もあると思います。

渡部 「Exhibiting the New Art」のシリーズで紹介した2つの展示会は、昨日三輪健仁さんも話してましたが、作品の形態が変わってきて、最終的に展示の場で最終形が決まるような美術作品が増えたということと関係していると思うんですね。その考え方は、エフェメラルだということもできるけれど、逆に言えば常に再制作に開かれている、あるいは元々再制作を前提にして物事が成立してるとも言えて、アーティストの中には、例えばダニエル・ビュレンのように、その現場で必ず作ることをコンセプトにしている作家もいます。作家自身が死んでも常に新しい現場の“new”な状態で作品があるということシステムとして作り上げているという人もいます。なので、アーカイブのなかには作品というカテゴリーはないわけですが、作品概念をどう考えるかということとアーカイビングすることとは切り離せないですね。それから、現実の問題として、例えば瀧口修造の50年代60年代の手紙では貴重なものが残っているけれど、今のアーティスト達はメールでやり取りをしているので、20年後30年後にどんな調査ができるのかという面があります。写真にしても、今、慶應義塾大学アート・センターで建築の写真展をやっていますが、2m×1m50cmの写真を出力しようと思った時に、ポジで撮ってる写真ならば問題無く出力できるんですけど、デジタルではそれなりの容量で撮っていてもギリギリなんです。記録の媒体としてのデジタル・メディアの問題もかなりあるというのは、日々感じています。

石谷 アーカイビングする時に私自身が考えているのは、ビデオを観ながら書き起こしをする作業に対して、担当者の名前を残していくのが重要だということです。その時に何に気がついたのかも含めて書き起こしをする人の解釈が含まれていくわけで、あくまでその人がどのように読み取ったのかを明記していくことが今後は重要になると思います。先ほどの再展示でもジェルマーノ・

チェラントの名前が出ていましたけれど、やはりチェラントバージョンにならざるをえないということを意識しつつも、元々の制作者の意図を尊重しながらいかに過去と対話していくのが重要ではないかなと。決定版としてではなくて、ある程度の限界の中でもし後世の人の判断で違うやり方ができるということであれば、改訂の余地を残しておくことも必要だと思います。

三輪 IAMASの三輪です。今日は3つのそれぞれの視点からひとつとても立体的な話が聞けたような気がします。特に松隈さんのお話を聞いて、最初は学生さんがやっていることは修行だよなと僕は思ってたんですけども、毎年引き継いでいるということから祭りの伝承というような喻えも出てきて、印象深く思いました。今日全体の話として、アーカイブとは結局のところ、かつての創造の現場に立ち会う何らかの体験で、その作家のスピリットを学ぶ貴重なチャンスなんだろうという認識を深めました。もうひとつは立ち会うということが理解だけでなく、松隈さんの例で言えば、最低1,000時間位はかけないと、わからないことが人間にはあるんだと思うんですね。単なる理性的な理解を越えた部分があると感じる。現代にはそのような修行は最もいないものだと見なされているようにも感じるんですけども、そういう側面についてどのように捉えていらっしゃるんですか。つまり、スピリットを学ぶという体験としてのアーカイブという試みにおける、側面について。

松隈 大学の教育プログラムで図面の描き方の訓練をしたり、模型を作ったりということを1年生からやらせるんですけど、多分この村野藤吾の図面に会って展覧会の使命を担うという作業というのは、ちょっとニュアンスが違うというか、つまり、原図が残っている資料を社会化して発信する作業の一端をあなたが担うんだということによって初めて彼らがスイッチが入る部分があって、横並びである作家の図面を模写しなさいというのとはちょっとニュアンスが違うんですね。それから、今の学生達はコピーアンドペーストみたいなことに慣れ切っちゃっているんで、何かを理解するためにはものすごく集中して、あることに耐えた上でじゃないと見えてこないことがあるという経験を多分ほとんどしたことがなくて、この村野を経験した学生だけが、そのことに気づくんですね。だから、僕らの研究室に来る学生はもうこ

れだけ続いてくると、志願して入ってくる学生の方が多いので、間違っ入ってきてえらい目に遭ったという子はいないんですけど、非常に特殊なことではあるとは思いますが。

石谷 私はこのプロジェクトで再演を目指すという将来の目標を立てているのですが、スピリッツを引き継ぐというところまではまだ行けてないと思います。それぞれの学生が授業を受けながら、空いた時間に作業手伝ってもらおうという形でもあるので、そこまで集中して学生がやってるかと考えるとそうでもないかもしれないと思います。ただ、興味や好奇心のレベルではかなり高まっていて、今後も続けたいと思っている人が多いという実感があります。あくまでも再演の元となるようなデータを集めることが本年度の目標ではあって、その後スピリッツを引き継いで再演をしてやろうとか、あるいはもっと違う作品を作ってやろうっていう人が現れてきたらうれしいなと思っています。

渡部 アーティストが再演するかどうかというところには決定的な意味があって、今お話をされた建築や、ダムタイプの事例は半分パフォーマンス、半分造形的な要素ですけど、造形的なものの場合にはそれをなぞったことによって検証できる箇所はあると思うんですけど、最初にお話した舞踏の場合には、スピリットを受け継ぐ以外に方法がないという芸術形態なわけですね。

三輪 普通は、例えば音楽の演奏でもダンスでも、弟子が現れて、その弟子が受け継いでいくような形での継承というのは昔からあるわけですね。だからそれとの対比ということが知りたいんですけど。

渡部 実は土方の場合はすごく面白くて、ノーテーションが言葉によって与えられているんですね。一人ひとりのお弟子さんに、「犬のなんとか」とか、一見しても意味がわからないような言葉を与えていて。でも、結局その弟子が死んでしまうとその動作はこの世の中から消えてしまう。今試みているのは、土方が与えた動きの辞書を作るということで、それを映像化して残しておくということですね。それを見て、スピリットを受け継いだお弟子さんと同じように踊れる人が出てくるかどうかはわからないんですけど、ダムタイプの場合と同じよう

に、誰かその土方の言葉のスピリットを演じたいという人が出てきた時に、取りかかれるよすがを残しておくという。確かに、伝承としては本当に動きをダンサーがダンサーに伝えない限り残らないという言い方も正しいかもしれないんですけども、別の可能性を残すために、アーカイビングする。パフォーマンス的なものをどうアーカイビングできるかという一つの方法として行っているということです。

—— それぞれのご研究を背景にかなり深い話が展開されたと思いますが、共通するところだけ振り返っておきたいと思います。建築、インスタレーション、パフォーマンスという分野に共通する点というのは、それぞれがいずれ失われてしまうものだという点です。皆さんの研究のアプローチを拝見していますと、ただ資料を残せばよいということではなく、また単にオリジナルに忠実に再現すればよいという考え方ではなくて、そのプロセスを研究の手法としていかに開拓できるかというところに共通点があったのではないかと思います。

2点目に、その当時の作品や建築が持っていた価値だけではなくて、その現在の価値を発見して、なおかつそれをどのように流通させていくのかという点です。例えば渡部さんのお話では書籍、あるいは、松隈さんが取り

組まれた展覧会という形もありますし、石谷さんが今取り組んでらっしゃるプロジェクトのように、いろいろな人を巻き込みながらやっていくプロセス自体をどのように記録して公開していくかという考え方にも、そのようなところが表れていると思いました。

3点目に、そういったことが、実は新しいワークフローや共同研究の枠組み自体を作っていくことになるのではないかと思います。例えばそれはグループ制作のあり方にも表れていますし、いろいろな人がアーカイブを訪ねて来て、そこに新たな知見を植え付けていくことによって教育の現場自体が活性化していくようなモデルも示されていたのではないかと思います。

4点目に、新しい資料自体を作っていくという観点があります。アーカイブというと資料を残し、保存していく点を中心に語られるのですが、研究を通して、新しい資料を積極的に作っていくという部分があります。例えば、《pH》の分析の手段としてVRのような方法を開発すること、あるいは土方巽アーカイブの活用事例のように、再解釈や発展的な継承の可能性をつくっていくということです。このあたりは是非IAMASでも参考にしたいと思っておりますし、今回に留まらず今後もディスカッションの場を持てればと思っております。