

藤幡正樹《Light on the Net》を解説する

FUJIHATA Masaki: Decoding “Light on the Net”

登壇者：

飯田 豊（文化社会学／立命館大学産業社会学部准教授）

喜多 千草（コンピューティング史研究／関西大学総合情報学部教授）

篠原 資明（詩人、美学／高松市美術館館長）

発言者：

久保田 晃弘、三輪眞弘、関口 敦仁、永田 康祐、赤羽 亨、伊村 靖子

モデレータ：松井 茂

なぜ《Light on the Net》なのか？

—— ここでモデレータの役割を逸脱して、ピエンナーレのディレクターとして、《Light on the Net》を取りあげた経緯について言及しておきたいと思います。このピエンナーレでは、メディア・アートの研究ということをテーマに掲げています。それは一方ではメディア・アートとは何か？ というタームの議論にも見えますが、むしろ20世紀後半に多く見られる、装置による挙動を伴うような現象^{フェノメナ}、映像や音を伴うパフォーマンスな作品概念の研究手法の検討です。

冒頭で藤幡さんご自身からお話しがあったように、この作品は、現実の空間にある筐体をネットワーク越しに見て、操作するという装置です。私が興味をもった理由のひとつは、《Light on the Net》の作品概念とは何か？ という問いにあります。パフォーマンスなメディア・アート作品の傑作を通して、20世紀後半から現在にいたる作品概念を議論できることは魅力的に思われました。個人的には、磯崎新が「見えない都市」と呼んだりしてきた、挙動や現象だけで存在する、非在の作品といえますか、逆に言うと戦後日本美術の中で語られてきたある種のコンテクストが、本当に実現した数少ない事例としても見るができると思います。

制作の経緯を見ていると、大学と財団の共同研究としてはじまっていて、複数のメンバーが関わった、業務としてのプロジェクトであり、アート・フォームとしての

「プロジェクト」でもあるわけです。業務としてという意味では、財団は、インターネットという新しいインフラストラクチャーの使い方、可能性を研究したいと考えて、藤幡研に依頼していたわけですね。藤幡研の側からすると、《Light on the Net》の原型は、研究室に在席していた祐川良子が、授業の課題「照明をつくる」で提案した《共通認識具現化装置》に遡ります。

ある意味では、この作品は作品として制作されたわけでもなく、インフラに関する提案を求められたに過ぎなかったとも言えるわけです。実際に、慶應義塾大学：藤幡正樹、川嶋岳史、祐川良子、岩田正樹、久保祐也と財団法人ソフトピアジャパン：石田亨、樋口亘による共同執筆の論文「コンピュータネットワークにより始まる未来のメディア空間に関する研究」（『ソフトピアジャパン共同研究報告書』vol.1、1997年3月）は、共同研究プロジェクトのお手本ともいえるような素晴らしい報告書で、このなかでは、《Light on the Net》は芸術作品として扱われているわけではありません。別にメディア表現としての想像力をいま現在から振り返って評価するのに、こうしたプロセスはそれほど重要では無いという向きもあるでしょう。新しいメディア環境への提案として、ある種の現象を示す装置がここに設計されたということだけでも充分なのですが、逆に言えば、なぜこれが芸術作品なのか？ ということを明示したいし、明らかに新しい芸術様式が登場しているような気がするということにこだわりたいのです。

先述したように、このプロジェクトには多くの方が携わっています。その中で、おそらく藤幡さんと、祐川さんが、最も積極的に芸術作品として位置づけようとしたのではないかと推測されます。今回の準備に際して、祐川さんが1997年に書いた論文が見つかりました。「インターネットメディアにおける美術作品の試みと考察」です。タイトルからも明らかなように、《Light on the Net》を、インターネットを支持体とした芸術作品として、つまりNet Artとして位置づけようとしています。さらには、インターネットと「祭り」を接続し、吉見俊哉を参照して、この装置をめぐる現象を「メディア・イベント」として位置づけています。

私見ですが、「メディア・イベント」という表現が、いま現在、芸術が現象を扱うことを解説し予見する、キーワードでは無いかと考えています。それ故に、97年当時こうした自覚をもっておられたことに注目したいと思いました。

“Anarchive”に収録されているヴィルジニー・ブランゲ「共有されるヴァーチャル・コミュニティ」では、本作について次のように書かれています。「ホールを映し出すキャプチャー映像をインターフェイスとして、クリックするだけで15秒の遅れを伴って、掲示板の電球を点けたり消したりすることができるようになっている。この15秒の遅れは、この作品においてはとても重要である。それは、この時代のメディア状況が示されているというだけではなく、作品体験の真実性について疑問を提起しているからである。このキャプチャー映像の到着までの時間は、あたかも停電や停止時間のように振る舞うのであって、一瞬画面が暗くなることで、自分のインタラクションによってリアルタイムが引き起こされているのだと気づかせ、リアルタイムについての考え方を揺るがせるのである」と。

つまり、15秒の^{ディレイ}遅延が、インタラクティブを感じさせているという指摘です。これは当時のメディア環境に基づくものであり、インフラそれ自体が露出している部分だと言えるでしょう。プロジェクトのメンバーが、15秒を設定したのではなく、インフラが露出する部分が設計されたということになるのかもしれませんが。

飽くまで私の印象ですが、特に国外からの注目に比して、藤幡さん自身が《Light on the Net》をそれほど積極的にはプレゼンテーションしていない気がします。これは勝手な想像ですが、作品の成立過程が、前述したよ

うに業務としてはじまり、そこに同時代のアート・フォームである「プロジェクト」が重なったのは結果であり、作家然として作った作品ではないからなのだと思います。表現の根幹もインフラそのものな部分と関連していたり、作品の再現不可能性をどのように考えるべきなのかとも思います。で、個人的には、この現象に芸術性を見出した藤幡さんの作家性、作品性をどのように評価し、説明すべきなのか、なんらかの展示方法がないものかと考えました。それで集められる限りの資料、現象の周辺に残された資料を集めてみたわけです。とはいえ、ノートなど資料だけではという不安もありました。そんな折に、このビルの地下に筐体が残されていることが分かりまして、この存在感を見て、展示はなんとかできるかと、伊村さんと胸を撫で下ろしたということもありました。強いていえば、メタモニュメントということが主題になっている作品の資料を、いささかモニュメンタルに展示しているという問題点も無いわけでは無いでしょう。

余談かも知れませんが、メディア・アート作品の保存あるいは記述といった際に、大抵の場合、電源を差さない限り、つまり挙動も現象も起こらない限り、作品にはならないというか、常に資料しか残らないという問題をどのように考えていくべきなのか？ 最終日になっているものなのですが、このあたりが「メディア・アート研究事始め」の謂われでもあります。先ほど、篠原さんからエーコの話がすこしありましたが、第2次世界大戦以降の芸術作品は、テレビに象徴されるような、放送のような、メディアを介した1回限りのパフォーマンス性を作品概念としてきました。これをどのように考えていくかが問題の焦点だと考えています。

レイヤー構造のコミュニティが成立した

藤幡 発表をうけてすこし話しておきたいと思います。

なぜ7×7にしたのかということです。必ず質問されるんで答えておきますが、絶対に中心が必要だと思ったということがあります。それで3×3じゃどうしようもないので、マルバツのゲームみたいになっちゃって（笑）。5でもちょっと足りない。7がいいとこだろうと。9×9にすると可能性が出てきすぎてしまうということです。

これについては面白い実験があって、《When Pixels Collide》(2017年)です。7×7ではなく、大きい画像データの空間を作って、世界中の人が1ピクセルずつ色を塗

れるというプロジェクトです。72時間に限ってやった。最初に何か記号的なものとか、自分のアイデンティティを投影するようなものが出てくる。要するにこのギャラクシーの中で場所取りが始まるんですよ。それで最後には誰かが徹底的に塗りつぶしていく。結局ナショナリズムに行くんです最後。フランスをドイツが塗りつぶしていくとか。これは非常に示唆的で、本来のフリースペースだった場所が世界のナショナリズムをそのまま反映させるような空間に転化してしまうわけです。

7×7だとさすがにこれは起こらない。スワスティカ(かぎ十字)が出たりするときもあったんですが、瞬間的に潰されていくというようなことがあって、むしろ健全だったんじゃないか。《When Pixels Collide》の場合、右隅で誰かが始めて、左隅で誰かが始めるときに、両者間に交通はないんですよ。僕の陣地、私の陣地。「この陣地は、あなたは触れられない」というようなことが始まる。《Light on the Net》の7×7を決める段階で、どれぐらいのサイズだとかうしたことか起こるのか? ということには興味がありました。僕は、こういうことをやっているアーティストというわけではないですけど、ちょっと社会実験的なことを考えていました。《Light on the Net》の場合、場所取りは起こってない。むしろミニマムなシンボルを描くっていうのをチェイスして、相手を説得すると攻めてこなくなるみたいところで終わっていたんだと思います。

《Light on the Net》には、電球をオンオフする以外にもコミュニケーションチャンネルがありました。ユーザーから、ソフトピアジャパンのチームに向けてメールを出せるようになっていたんですね。チャットはできないんですが、ご意見、コメント、言いたいことを送信できるようになっていました。しかし、このメールのいちばん大きな役割は「電球が切れてますよ」だったんです。「Hi/Fun web site - you have a bulb which is not working - far right, third from the bottom./Thanks」とか(笑)。この電球を換える行為はとても重要なことだったと僕は考えています。意図してなかったんですが、当時は明るいLEDはなかったんで、フィラメントの電球が入っていたんですが、「切れる」ということで連絡しようとするユーザーがでてくる。「あ、切れちゃった、まづい早く直さなきゃ」という現場の人もいて、この《Light on the Net》のシステムをキープアップしていくために、継続的に動かすために努力している人達がいたというの

はすごく面白いですね。直接会ったこともないんだけど、ある種のシンパシーがあって、動いてないのはまづいんじゃないかみたいな気持ちとですよ。何かそういう場をキープするというような、常に神社掃除している人がいる感じですね。ユーザーが、ネットを通して岐阜の電球にアクセスするということと同時に、コミュニティがレイヤー構造になって、何種類か成立していたんじゃないかなと思います。電球を取り替えるというレベル、サーバーの管理等々、このシステムを止めないように、止まらないように守っていくっていうのはかなりベタな、フィジカルな労働を伴うものなんですけども、そういう側面を改めて考えました。

その他に、メールで印象に残っているのは、「アラスカに住んでいるけれども今日孫が来たから、これが動いているところを見せて、インターネットの未来はこうなるんだって言って見せた」というメールもありました。

最後に、祐川さんの話ですが、本来だったら一緒に議論したいところなんですけども、彼女はすでに亡くなっています。僕達は非常に残念で、この作品のきっかけは、僕が照明を作るというテーマで、ゼミの学生に展覧会を開催させると。いろいろなアイデアを出して、ともかく実現させるというのを半年かけてやったものでした。彼女の中にあった元々のアイデアと、最終的なバージョンの間には、ズレがあるんですね。

元々のアイデアは、《共通認識具象化装置》というもので、学内の適当な場所に電気のスイッチだけ置いてあって、オンしたりオフしたりできるんだけど、何か起こってるかは全くわからないというものだったんですよ。それがあある場所に行くと、点いたり消えたりしているのがわかるというものでした。長い電気ケーブルを買って、彼女はやるつもりだったのを、「これ、ネットでやった方がいいんじゃない?」のっていうところから発展しました。研究室のプロジェクトで、コラボティブな作品だったと思うので、こういう議論を今日できたところに彼女がいらないのは非常に残念だなと思っています。

作品は言葉に先行する

久保田 僕はいま、「スローシンキング」が大事だと思っています。ゆっくり考えたり、じっくり考えたりすることですね。

1996年に7×7の空間でいろいろなことが起こりました。2017年には、それが《When Pixels Collide》になりましたが、結局何度やってもパワーゲームが起きてしまうということを改めて感じました。そういう意味でも、《Light on the Net》はいったい何なのか、何だったのかということを議論する必要があるって、一過性の問題として流してはいけないと思います。やはり今回のような資料展示やアーカイブによってスローシンキングすることで理性を深めていく必要があると思います。

この数日いろいろ考えていて、改めて大事だと思っているのは、エリー・デューリングの「プロトタイプ」という概念です。例えば、オブジェクト対プロジェクトとか、ポイエーシス対プラクシスのような、わかりやすい分け方が、同期非同期と同じで、分けけることで、結局両方だねっていう話になってしまっていて終わってしまいます。

《Light on the Net》のような作品というのは、デューリングの言うプロトタイプのように、ある種の新しい可能性をデモンストレーションするためのモデリングのためのモデルだと思います。

ある種の生成ではないけれども、生成のための構成要素であるということを言っていて、まさに起こっていたことにだんだん、言語がついてきた。僕は作品というのは常に言語に先行すると思っているので、あれから10年20年経って、その時起こっていたことをもう1回今の言葉で語る必要があるし、語れるようになってきたと思います。

もう一つ重要だと思ったのは、篠原さんが言ったアクセスです。アクセシビリティということがいまでも重要になってきていて、モニュメントというのは、ちょうど昨日の三輪さんの話とも関連するのですが、アクセス不可能になるわけじゃないですか。つまりモニュメントに落書きをすると怒られる。勝手にバッハの譜面を書き換えちゃいけません、というのと同じで、藤幡さんの作品にしても、これまで議論してきたオープンなものというものも、アクセスする可能性が開かれていて、アクセシビリティによって作られる場、つまり、参加することによって場が作られて、それはLocalだとかRemoteだとか、同期非同期とはまた別の何かがあるんじゃないかということを考えました。

つまり、メディア・アートの作品やコンセプトは、直接的には見えなかったり、これだと指し示せないものだ

と思うんです。《Light on the Net》の場合も、あのモニュメントを見て、過去実際にこれが稼動していたという時期があったからこそ、当時の藤幡さんが考えていた何かに対するインターフェース、つまりアクセス権が得られたという見方ができればいいのかなと思っています。アーカイブの話として考えれば、作品を全部を残すことは不可能である、というところから出発して、作品にとって重要な本質は何か、どこにアクセスすればいいのか、ということをひとつひとつ議論していくしかないと思います。

喜多 たしかに筐体そのものは作品ではないし、作品の再展示にもなっていないと思います。けれど、今回だからこういうふうな、その当時のテキストを読んだり、ああいうふうなビデオで、当時のログからどのように点灯されていたかというのを見ることによって、やはり語ることができているという部分はあると思うんですよね。なので、当時の人がそのスピードでそれをもう一度感じることはできない。ただそれを聞いて考えたり、当時だったら、例えば同時代的にどのようなものがあった、ということと並べていくことで、やはり語れることはできると言わないと歴史学が成り立たなくなっちゃうんで、できるんじゃないかなとは考えます。

それから、久保田さんがおっしゃった「プロトタイプ」について。例えば電話がメディア化すると「陳腐化」していくというところがあって、一般に普及したところで、鮮烈な意味が消えてしまう、それを見ることがもうできなくなってしまう。だからいま同じことをやっても「あ、IoTじゃん!」みたいな感じになると。《Light on the Net》が持っていた面白さも、点けたら面白かったみたいな、最初にインターネットにつないだとき、むちゃむちゃドキドキするとか、そういったものっていうのは、もういまはそのまま再現できませんよね。だから「プロトタイプ」としての意味があるということは、いま再現して、どうやって展示するかじゃなく、やっぱり歴史的な文脈っていうか、そこに置いて考えるということなんじゃないかなと。

飯田 アーカイブの話とスローシンキングの話は、メディア・アートの歴史をこれから考えていくうえで、大事な話だなと思います。ライゾマティクス創立10周年記念展に行ったときに、ほとんどが映像の展示だったんで

すね。作品の展示ではなくて、彼らはモノが使いなくなっても、映像として残ればいいということをかかなり割り切って作っているようで、映像で、制作プロセスも含めてすごい情報量なんです。しかしそれは、言ってみれば、当事者によるまとめであって、説明が多すぎて、結構わかった気になっちゃうんですけど、当時にこちらの思考が止まってしまうようなところもあるんですね。マクルーハンの言うように、かなり「ホット」なんです。関与する余地が無い。断片的であるからこそ、あるいは別の角度、別のアクセスの仕方があるからこそ、ある種ローシンキングができるというところがあって、正史とか、後から紡がれた偽史からも漏れこぼれているものを拾うのが、歴史研究をやっている人間の仕事だと思っています。これは困ったことになってるなあ、映像だけしか残らなくなってくると、ほんとに大変だになってというのが最近の個人的な実感です。

美の三層構造

藤幡 ニューメディアに関わる作家として、篠原さんにお聞きしたいのですが、美学の問題として、新しい美の探求を考えたときに、僕のほとんどの作品へのモチベーションは「面白い」なんです。「これ、面白い」ということで、それをアクセス可能なものにしてきました。この作品の場合、面白いを超えて、触れられないものに触れたようなところもありますけど、それは美の探求ではなかったんですね。なぜこんなことを話すかといいますと、「面白さはわからない」と言われたことがあるんです（笑）。「美」と「面白い」のの違いみたいなことって、とんでもない質問ですけど、篠原さんに伺いたいと思いました。

篠原 とんでもない質問ありがとうございます（笑）。何年か前に『大航海』という雑誌があって、「『現代芸術』徹底批判」という特集がありましてね、僕も原稿を書いたんです（2009年）。その時のタイトルが「〈おもしろ〉求めて三千年」。だから僕にとっては、「おもしろ」と「美しい」はあまり違いはないんですけどね。つい最近、出す当てもなく本を書いているんですけど、ひょっとして「美しい」というのは、僕的な言い方をすると、「やわこい」「おもしろい」「しぶとい」の三層構造からなるんじゃないかって考えています。ここで言う羽目になろうとは思わな

かった（笑）

まあ「やわこい」、非常に柔軟であるということですね。柔軟であるから、両方向に進むんですよ柔軟性は。ひとつは弱々しくなる。つまり「か弱い」ですね。「か弱く」なりすぎる。もうひとつは「やわこい」からこそ、いろんな「おもしろい」発想が出てくるでしょう。だから「やわこい」「おもしろい」。か弱いを避けるには、さらに「しぶとく」ならないといけない。全然お答えになってないと思いますけど（笑）。「美」は「やわこい」「おもしろい」「しぶとい」の3つの契機からなると思います。藤幡さん、まさに「やわこい」じゃないですか（笑）。それに「しぶとい」から大いに期待が持てるな。

それとは別のことですが、さっきから気になっているのは「モニュメント」という言い方です。先程の議論を伺っていて思い浮かんだことなんですけど、20世紀の全く違う立場の哲学者が、芸術について触れるとき、「芸術はドキュメントじゃなくてモニュメントなんだ」という発言を残してるんです。ひとりにはベネデット・クロッチェというイタリアの大哲学者。1930年くらいだったと思うんですけど、ブリタニカの百科事典で「美学」の項目を書いていて、そこで、ドキュメントじゃなくてモニュメント。もうひとりにはジル・ドゥルーズで、『哲学とは何か』のなかで、まったく立場は違うんですけどね、やっぱり芸術っていうのはドキュメントじゃなくてモニュメントと。

だから先程の議論で気になったのは、ヨーロッパ人だったら、「ドキュメント」「モニュメント」という二項対立が言葉の類似もあって出てくるんですけど、先程の議論は「モニュメント」に二項対立して対置される言葉として、僕的に理解したのはやっぱり「資料」。モニュメント対資料ですね。「ドキュメント」といったときには、同じ「資料」でもね、歴史的資料すなわち「史料」の意味合いが強いですね。いずれにせよ、最近のある種の動きとして、「ドキュメント」と「モニュメント」の二項対立を崩そうという動きが気になってるんです。アーカイブをアート作品として扱おうとする傾向も、その一端だと思っんですね。

びっくりしたのは、東京国立近代美術館で、吉増剛造という詩人の展示をしてたんですけど、もうこれはかつての展覧会の美学からすると考えられないようなものだったことです。大体、美術館で展示すると、資料の部分と、できあがった作品、まあこれが「モニュメント」

ですよ、ね。「ドキュメント」と「モニュメント」ははっきり分けてきたじゃないですか。にもかかわらず、その吉増剛造展、もうぐちゃぐちゃなんですよ、一言で言う（笑）。でも評判がいい展覧会だったんですね。こうした「ドキュメント」と「モニュメント」という二項対立を崩すような展覧会さえ行われるようになって、そういう点で言うと、この隣室の空間は、まさにそういう展示になってるなあと思います。だから、あれをモニュメントかどうかということよりもむしろ、ドキュメント、モニュメントが混じりあったようなものとして考えた方がいいんじゃないかなと思いましたね。

作品とプロジェクト

三輪 どうしても言いたいので発言します。《Light on the Net》の今回の展示を、「作品とは呼べないよね」という合意は、絶対に僕は受け入れられないんです。あれを作品と呼べなかったら、新しい時代のアート作品は、無くなるって思うぐらい、僕は作品だと思います。作品か作品ではないかで僕らを悩ますのは、おそらく署名だと思います。他の藤幡さんの作品は、藤幡さんの署名がかなりちゃんと入っていますよね。だから作品として普通に受け容れられるんだけど、今回の作品は、最初はプロジェクトと呼ばれていたり、複数名の関与があったり、通常の意味では極めて署名性が薄い。でもこういうことは、ある意味で久保田さんの作品にも言えるところがあって、僕は一連のシンポジウムを通してそれを学んだと思っています。署名が入ってない作品がありえるっていうところですね。

僕の言い方になりますが、コンピューター語で書く、つまり電気文明社会の中で、エクセキュータブルなコンピューター語で書くということが、ひとつのアート作品の作り方で、例えば僕の作品は、コンピューター語で書いたものを人力でパフォーマンスにするというスタイルだし、そういう意味では、今回の藤幡さんの作品は、僕は本当にとても詩的だと感じます。極めて切り詰められていて、だけれどもコンピューター語で書くから、エクセキュートしちゃうわけですよ。エクセキュートするものがなきゃ、コンピューター語で書いた意味がないわけです。そのためのミニマルな装備というか、知覚可能なものを作っているという意味で素晴らしい。だから僕にとっては、これこそ作品だろうと僕は思ってます。

藤幡 僕の中でこれを作品と言わないというのはある種マニフェストだったのだと思うんです。作品じゃないものがあるっていうことをマニフェストするっていう、だから時間が変わると僕は作品ですって言うかもしれない（笑）。

もうひとつは「プロジェクト」って言葉ですね。これはアート・ワークという言葉の重さで、歴史がついてきちゃう。その署名性には、ひとりの人がすべてを作っているというイメージがどうしてもつきまとう。例えば、ピカソがひとりで描いているというけど、そんなことはないですよ。絵具を作っている人がいて、それを買っているわけだし、実際はそうじゃない。メディア・アートはやっぱりひとりじゃできないし、^{パーティシパーション}参加の形態がこれまでのアート・ワークとは違うので、絵画を見るときに比べて、参加の度合いが高いわけです。美術館に行くこともパーティシパーションですが、ウェブサイトでポチっとする方がよっぽど軽いかもしれない。パーティシパーションの形態がともかく違う時に、作品というよりもプロジェクトとしておきたいという考えが当時がありました。いま、三輪さんがおっしゃったことが本質なんです。それは僕にとってもはっきりしていることではあるんです。ありがとうございます。

^{フェノメナ}
現象を作品として記録することはできるのか？

—— 関口敦仁さんがいらっしゃっています。ぜひご発言いただけますと幸いです。

関口 篠原さんが、ブルーノ・ムナリーの話をされました。ムナリーは元々未来派の彫刻家として活動を始めました。彼自身が宣言したのは、芸術は役に立たない機械であるということで、このコンセプトで最後まで活動しました。コマーシャルな仕事もしていますけど、1930年代に、ただグニャッとした金網を丸めて、モーターに付けてゆっくり回して影をみせる作品があります。ああいうのを見ると、新しい技術が出てきた時に感じる感覚そのもの、それを「美だ」と言うタイムリーな感覚としての価値と、恒常的な「美」として解釈される場所は、現代の我々にとっても区別がついてない状態があると思うんです。それは多分、メディア・アートの世界にもあって、僕らは素直にいま出てきた感覚や技術に対して、感覚的に面白いと感じる時期にいたのかもしれないし、こ

の時期から外れた時期にさしかかっているのかもしれない。こうした感覚について、ちゃんと整理してかないとまずいだろうなと思うんです。

《Light on the Net》に関しても、僕は実際に展示された状態を見ているので、いまビデオを見ても、「ライトの色は、もっとオレンジ色っぽかったな」とか、そういう感じで見ているわけで、今回の展示は、正直作品には見えないんです。当時の感覚として、これはすごいなって思った感覚があって、それはネットワークという新しい技術への感覚そのものと同じように受け取っているんですね。もちろん作品か作品じゃないかという問題は、作家本人が決めようか誰が決めるかが勝手だとは思うのです（笑）。だから、僕がこういう感想を持って見ているとしても、《Light on the Net》は作品として残っていくのだろうという予想はできます。ただ、そういう感覚で見た場合に残すべきものとはなにかということで、ムナリーが最初に現象^{フェノメナ}を作品の価値に高めようと努力したところが面白くて、それをいまのメディア技術で出そうとしている視点を僕ら自身も持った方がいいなと思います。こうした意識を切り離しちゃうとまずいなと思っています。

アーカイブは気をつけなきゃいけないと思っていますが、アーカイブすることで、違うものになるのは明らかなので、ムナリーと重ねて、新しい技術の価値を、どのように継続し、意味づけし、理解していくのか、方法論を見つけていけないといけないだろうなと感じました。

三輪 現象^{フェノメナ}という観点から見れば、《Light on the Net》をこのまま再現するかと言ったら、できないんだと思います。はっきり言って。もちろん遅延^{ディレイ}を掛けるなんてことはわけのないことですけど、それこそ神聖な詩が汚れますよ。だからそれはやるべきじゃない。もう再現はできないということなんだと思いますね。

関口 アーカイブという方法が怖いのは、もう1回見せようと、記憶が置き換わってしまうということなんです。だから作品でそれをしてしまう危険性はすごくある。それが起きないタイプの作品であれば全然問題ないんですけど、現象^{フェノメナ}としての作品で、記憶をすり替えるような行為をあんまり助長しないように考えたい。

藤幡 僕は、いまは設置し直してもいいんじゃないかと

思っているんです。我々が作品だと思っていたあの時間の遅延^{ディレイ}は、単なるネットワークの技術そのものだったということを検証される。だから、つまらなくなったと言われるのも面白いんじゃないかっていうことでもあります。

シミュレーションしていろいろ考えたんですが、15秒の遅延の問題は、パケットがここに届いて、4秒かけて電球を点けて、パケットが返っていく。この時間が重要だっていう議論なんです。インタラクティブということは、他者の存在が分かるということだから、行って返ってくる間に、その前にアクセスした人がいて切り替わって、自分に返ってくるってことなんです。つまり、1度アクセスして、その状態を見てから考えて、ポチっているわけだから、15秒以上経っているんです。だから、ブラウザーを見て、あ、ここ消そうかなって考えて、ポチっている。だとすると、15秒と関係無く、いまの速度で、どんとどんとどん切り替わっても、もしかしたら別の作品概念が見出されるかも知れない。それを試したいと思います。

喜多 再現した場合、やっぱりあの時代のネットでウェブカムがどこかの部屋に開いているというだけで面白いという、センセーションはなくなりますね。電気を点けたり消したりが楽しかったという何か、その部分はどうしても再現できない。それがさっき言った「陳腐化」なんです。ある技術が新しかったとき、やっとギリギリできていたことへの、この意味なんなのだろうって考えながら、そのプロジェクトを作っていたときといまの状態が違うということは、遅延^{ディレイ}の問題だけではないと思います。その辺が単純に再現できにくいということは確かですね。

久保田 先ほど「スロー・シンキング」と言ったのは、「陳腐化」を含めて、これを面白がったことはなんだったのかを考えることであり、そういう意味も含め、現在の環境で再現を考えられないと、それは知性の敗北だと思うんです。そういう意味では、三輪さんに敢えて言いたいのは、現象^{フェノメナ}だから再現できないという三輪さんのroman主義^{roman主義}に対しては、打倒心が僕はあるんです（笑）。

メディア空間の変容とメディア技術

永田 飯田さんの指摘にもありましたが、インターネットをめぐる状況は変わっています。祐川さんの論文の中では「比喩的に〈空間〉」としか言いようが無い」という指摘があるわけですが、そういったネット空間は、この20年で喪失しています。例えば、東浩紀のサイバースペース論において、インターネットが場所としてではなく、GUI上に生まれるレイヤーのようなものとして扱われたり、「[インターネットアートこれから]ポスト・インターネットのリアリティ」展(ICC、2012年)の中で谷口暁彦によって、プッシュ通知の登場によりインターネットはこちらからアクセスする先ではなくなった、といったことが指摘されています。《Light on the Net》という作品を知って、真っ先に思い出したのは、Redditの《When Pixels Collide》でした。しかしそこでは全然違うことが起きている。やはり《Light on the Net》が成立する条件としては、遅延の問題、レゾリューションの問題が大きくあるわけです。かつては15秒の遅延がインタラクティブ性を感じさせたし、三輪真弘さんが、ご自身の作品の中にある遅延を、データがあの世界に行って帰ってくる時間だと言っていました。もはやサイバースペースが「あの世界」みたいなものではなく、現世のいち部分にすぎないという認識が一般的になっていると思います。

つまり、《Light on the Net》が見出したメタ・モニュメントが成立しない時代になった。90年代のメタ・モニュメントというアイデアは、デューリング的に言えば、「切断面」としてあったけれども、いまこの問題を考えるのはとても難しい。そのような前提のもとで、《Light on the Net》をプロトタイプとして考えたときに、現在における「切断面」を、つまり新しいメタ・モニュメントとしての、新たな《Light on the Net》のアイデアがあれば伺いたいと思います。

藤幡 今回の展示は、松井さんと伊村さんが、こうした議論をするためのメディア・アート研究のプラットフォームとして引っ張りだしてきたことに意義があって、僕自身もいろいろ考えてとても面白かったわけです。現役の作家としては、特に新しいバージョンで作り直すということはほとんど考えてないので、即答はできないですね。いまのメディア技術で、僕にとっていちばんモ

チベーションがあるのはスマホなんですね。だからといって、《Light on the Net》をスマホのアプリにする気があるかといったら、それはない。このことは決定的で、当初のデスクトップとウェブブラウザと共にやはり死んでいく作品なのかもしれない。

いま準備を進めているのは、香港でGPSとAugmented Realityと、3Dスキャニングを一緒にしたプロジェクトです。それは作品としてはまさにアプリでしかありませんが、それを動員するメディア・イベントですね。香港でアイデンティティを語ろうとすると、歴史を考えなきゃいけないわけです。そういう意味では、ドキュメントからモニュメントへ、メディア技術がそれをサポートすることはできるのか？ ということが裏コンセプトです。僕にとっては、これがメタ・モニュメントの続きにあるプロジェクトですね。

実は、ドキュメントからイベントへという маниフェストをしたこともあって、それはコンピューターができた時に、計算機であり文字を扱う道具でありっていうふうに、全てドキュメントのハンドリングツールとしてコンピューターが扱われてきたんだけど、僕はそれは違うと思っていて、まずコンピューターがイベントをドリブンするシステムというか、要素とならなければいけない時代が来るだろうってことです。これアルス・エレクトロニカでそういうシンポジウムをやってもらったことがあるんだけど、その流れにいます。スマホって非常に扱いにくい、はっきり言ってちょっとあまり好きじゃないんだけど、このモバイルがどういうふうにモニュメントを、ムーブメントを作れるかなと思って、やってるんで、まあそういう、それがいまのアクティブな自分なんですね。

《Light on the Net》の再演を考える

赤羽 僕が登壇したシンポのテーマは「再演、再制作、再展示」でした。そうした観点から考えると、残っているアクセス・ログをもとに、特定の日の挙動を再演するような展示の可能性もあるのではないかと感じました。それが作品なのか資料なのかということはありますが、ひとつの側面だけでも、機能的に何かを再現しているということが言えるのならば、この作品をまったく体験したことがない人にとっては意味を持ち得るかもしれないと思いました。

藤幡 残された資料から、いろいろ検討をして、アクセス・ログのビデオを作って展示したわけです。このビデオの編集を通じていろいろ気がついたことがありました。ユーザーが同時に3人アクセスしているときに、点いたり消えたりというようなゴーストみたいなことが起こっていたと思うんだけど、そういうことは、本人は当時はそこまで細かく見てないんですよ。だからこんなに細かい丁寧なドキュメントのビデオをログから起こしたのは初めてなの。それはすごく意味があった。で、だからますます、全く同じようにはならない。アクセスが1秒間に30個とか来ちゃう可能性があるわけですよ。で、30フレームのカメラだったらそこまでやろうと思ったらできちゃう可能性ありますよね。当然ながらね。だからそれでどうなのっていうのを考えるのはすごく面白くて、でも僕はどっちかっていうとやってみないってところが強いですけど（笑）。

要するにソフトピアのビルに入ってきた人達が、ものすごい勢いで電気が変わってる、「あれ何っ？」ということになって、違うものになってくのは明らかだと思うんだけど、それも見てみたいという気はしてますよ。

赤羽 今回展示されたビデオも、確かにそのインタラクションを体験するものだと思いますが、当時のリアルタイムであれが流れているようなドキュメントだったら、どういうコミュニケーションがそこで立ち現れたのかということも考えました。そういう可能性から《Light on the Net》を考えてみたいですね。

プロトタイプとアーキタイプ

伊村 今回の「岐阜おおがきビエンナーレ2017」は、展示とシンポジウムのセットでした。6日間のシンポジウムのうち、私自身がモデレーターを担当したのは、「再演、

再制作、再展示」「資料の読み書きと教育」でした。今日のお話の中でもアーカイブにフォーカスした話題も出ましたが、私がそこで意図したのは、作品概念をどのように考えるかという主題でした。

連続シンポジウムを通じて、久保田さん、昨日の北野さんが発言されたように、「プロトタイプ」という考え方、つまり再解釈を促す作品概念というものが、メディア・アートを考えていく上でひとつの鍵となるだろうと昨日までは思っていました。今日の議論を聞きながら、私は喜多さんの発表にもあった当時のインターネット環境において、《Light on the Net》が新しい共同体のありようをいかにミニマルな方法で提示していたかを感じ取ることができました。

今朝、『形と幻想』（1989年）をもう一度見直したんですが、その中で藤幡さんが、椅子の「アーキタイプ」を作るんだっていう言い方をされています。そこに改めて引かなかったんですね。作家の役割とは何かと考えたときに、「アーキタイプ＝元型」を提示することが表現であり、ひとつの批評になるという考え方は、未だ決して古びていないのではないかと。これは結論というわけではなく、今後自分自身がメディア・アートについて考えていく上で、元型とは何かという問いかけを持てみたいという意味で、大変影響を受けました。

—— 久保田晃弘さん、藤幡正樹さん、三輪眞弘さんのアーティスト・トークを初日として、5つのシンポジウムを開催しました。アートのみならず、登壇者それぞれの専門性を活かす形で、極めて横断的な議論をすることができました。結論をまとめるというよりも、研究として「新しい時代」をはじめることができたということを強調し、議論を今後につなげていきたいと考える次第です。6日間、ありがとうございました。