

クワクボリョウタ准教授インタビュー

Interview with Associate Professor Ryota Kuwakubo

クワクボリョウタ、馬定延*（聞き手）

KUWAKUBO Ryota, MA Jungyeon* (Interviewer)

Abstract In this interview, Ryota Kuwakubo discusses his recent works and artistic ideas behind them. His solo exhibition in the early 2010, where the prototype of the awards-winning piece 《The Tenth Sentiments》 and its site-specific variations 《LOST》 series was presented, is described. Based on his thoughts on media art and contemporary art, Kuwakubo then gives detailed accounts of his most recent pieces titled 《lost windows》, 《lost and found》, 《lost gravities》 of 2013. This interview ends with Kuwakubo's comments on IAMAS, as a graduate of the International Academy of Media Arts and Sciences himself as well as associate professor of the Institute of Advanced Media Arts and Sciences since 2013.

Keyword 《The Tenth Sentiment》, 《LOST》 series, media art, contemporary art, IAMAS

1. デバイスアート 10 年からの転回

馬定延（以下マ）：2010 年制作された作品《10 番目の感傷（点・線・面）》を出発点にして 2013 年の新作 3 点に至るまでの活動、そして卒業生であるクワクボさんが准教授として戻られた IAMAS について話を伺いたいと思います。まず、発表してから 3 年経った現在までも、国内外の美術館で出品要請が続いている作品《10 番目の感傷（点・線・面）》の誕生の話から始めたいと思います。

クワクボリョウタ（以下ク）：90 年代終わりころから、メディアアートのなかでも、デバイスアート（device art）と呼ばれることをやってきました。ところが、デバイスアートの展示というのは、インスタレーションにはならないというか、常にデモとしてしか展示できない問題がありました。そのため、サイトスペシフィックにならず、かりそめの文脈になりがちでした。そのような側面から自分の活動に不満を感じていたので、2009 年 5 月 27 日から 31 日まで、オーストリアのウィーンで開かれた＜Coded Cultures – Exploring Creative Emergences＞展では、作品を全部ガラスケースに入れて、触れない状態で展示しました。展示のために借りて来たガラスケースは博物館を連想させるもので、本当に、その時まで自分がやった仕事を清算するような感じでした。

* 東京藝術大学 Tokyo University of the Arts

その時に、たまたま、隣のスペースに梅田哲也（1978 年生）という作家が展示をしていました。初対面ではなかったけど、いろいろと話をしたのはその時が初めてでした。それまで僕は、個体というか、デバイスとして完成されたものをつくってそれをポンと展示するというやり方をしていました。その一方、梅田君は小さい要素をたくさん持って来て、組み立てて、その場で臨機応変にものをつくっていきました。そういう彼のやり方から自由を感じたというか、いわゆるテクノロジーを使った作品では見たことのない要素を感じたのが刺激となりました。＜Coded Cultures – Exploring Creative Emergences＞は、いわばメディアアートの本流というチョイスでしたが、梅田君が入ることによって広がりができたと思います。

ま：謙虚な言い方をされていますが、クワクボさんの活動も他のアーティストを刺激させ続けてきたと思います。2003 年には、個体として完成された作品が、作品群《デジタル・ガジェット 6、8、9》として、第 7 回文化庁メディア芸術祭アート部門大賞を受賞したこともありましたよね。梅田さんの作品制作と展示までのプロセスが印象的だったのでしょうか？

く：梅田君は、「曲」という言い方をしていました。「もの」ではなく、「出来事」とか「演奏」。インスタレーションなのに、「ライブ」なんですよ。それが非常におもしろいと思いました。国際交流基金主催の日本と東南アジアのメディアアート展＜Media/Art Kitchen – Reality Distortion Field＞参加のため、昨日まで梅田君と一緒にタイにいましたけど、彼は毎回その場所に合うチャレンジをしているところがすごいと思っています。2009 年に話を戻しますと、彼と話している間に、翌年の 2010 年 1 月 10 日から 24 日まで大阪の AD&A ギャラリーという場所で個展をすれば、という話が出てきました。そこでこの機会にあまり後先を考えずに好きなことをやってみようと思いました。

ま：おもしろいですね。それまでを全てガラスケースに閉じ込めた後、全てを解放させることができたという話は。この展示について詳しくお話ください。

2. 「テンプレート」としてのデュシヤンを与えてみた

く：展示のタイトルは、＜1.落下する水、2.照明用のガス、を与えてみた＞でした。それほど熟考してじっくりつくったものではなくて、自分のそれまでの不満だったもの、やりたいものをやるという、結構衝動的な面がありました。とはいえ、ギャラリーが 2 階建であることがおもしろいと思いました。思いつきで、マルセル・デュシヤン（1887-1968）になぞられたものにしてみたいと思いました。具体的には、デュシヤンの作品のなかでも、通称《大ガラス》と呼ばれる、《彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁、さえも》（1915-1923 年作）です。この作品は、下半分と上半分に分かれていて、下は男性原理、上は女性原理であるという注釈を読んだことがあります。どちらかといえば、チョコレート粉碎機など、機械的なプロセスである下部に対して、上部は化学実験的なものであり、非常に連続的な変化が起こります。会場の 2 階建構造を利用して、上下の対比を取り入れられないかなと思いました。

ま：建物全体を一つの作品となる空間して捉えたということですね。



図 1 <1.落下する水、2.照明用のガス、を与えてみた>展の2階部分

く：そうです。その頃、ベトナムで光源を利用した学生向けのワークショップをしたことがあります。2009年10月23日から11月1日までベトナム国立博物館で開かれた、僕とIAMASの卒業生の南隆雄（1976年生）君の2本立ての展示<Flickers- new media art from Japan>の関連企画でした。「メディアアートにつながる電子工作ワークショップ」タイトルでしたが、そのとき、「手回しテレビ」というものをつくりました。ニプコー円板（Nipkow Disk）というシステムがありますが、光源一つと回転する円板に穴を開けたものから構成されました。円板をぐるぐる回しながら光を点滅させると軌跡を描いて、そのなかに絵が表示できる。それがテレビの原理となります。元来のシステムでは、光は透過光であり、通過させた光が穴から漏れて、ピクセルになります。僕のワークショップでは、これを反射式に変えました。天井から吊ったLEDの光源を点滅させます。ワークショップの参加者が黒地に白い点々が描かれた円板をつくって、それをぐるぐる回しながら見ると白いところだけが反射してみえるので、反射式のテレビみたいなものができます。ある画像をもとに光を点滅させると絵を飛ばせることもできます。ニプコーはこの原理をクリスマスにろうそくがちらちらしていることをみて思いついたという逸話がありますが、ちらちらする時間軸を空間軸に伸ばすと絵が描けるという発想です。この時は、一つの光を情報化するやり方としておもしろいと思いました。この原理は昔からのもので、何が違うかという反射式にただけの違いですが、「同じ光の点滅を全員がシェアできる」ようになります。それが一種のブロードキャストみたいなものになる、ということです。光源がちらちらしていて、円板がぐるぐる回ると、そこに絵が出る。どの位置でも、どの角度から見ても、光が当たっていれば同じ絵が見られる、という原理です。これが1階で展示した作品につながりました。時間軸も空間軸も非連続的な映像メディア。それに対して、時間軸も空間軸も連続的なメディアが2階の作品です。そ

の頃「3D プラネタリウム」のヒゲキタ（1959 年生）さんの影絵ショーを観てとても感動したのですが、実体影絵の発展形で、ものを動かすのではなく光源を動かしたらどうなるか、ということから出てきた作品です。点滅しない光源をレールに載せて動かすことで何回も同じことが再現できます。完全に時空間的に連続的な映像メディアになるのです。

ま：クワクボさんの頭のなかの引き出しの中に入っていたデュシャンへの関心とのつながりについてもう少しお話しください。

く：デュシャンの回転円板的な作品がたくさんありますよね。ガラスにしましまが描いてあってぐるぐる回る作品、半球上のものを回転させる作品、レコードをターンテーブルに載せる作品など、デュシャンは回転する装置をいくつかつくりました。マン・レイと一緒に作った回転円板に関するインタビューを読んだら、どこかで失敗して、ガラスが割れて、それでももうやめましたと書いてあって、結構淡泊なんだなと思いました（笑）。デュシャンの作品のなかでは、意味操作のレベルの作品もあれば、知覚のレベルで錯視などをつかった知覚操作のレベル作品もあって、それらを絡めていくから難しいのだと思います。意外と後者の回転系の作品は、もっと純粋なもので、小難しいものではないのではないかなという気がして、D.I.Y.。をするデュシャンがいたらどうなるかな、とつけてみたタイトルが＜1.落ちる水、2.照明用ガス、を与えてみた＞です。デュシャンの《遺作》（1946-66 年作）の正式なタイトルは《1.落ちる水、2.照明用ガスが与えられたとせよ（Given: 1. The Waterfall, 2. The Illuminating Gas）》ですが、数学の言い回しを日本のインターネット上の D.I.Y.系の言い回し風に「してみた」に変えたタイトルです。フィラデルフィアに行かないと見られない上に、覗き穴を通してしか見ることができない彼の遺作は、完全に世界のある 1 点でしか見られない光景であるわけで、完全にサイトスペシフィックなものの極みであり、誰が見ても同じ位置から見える、というのもこの制約のなかで担保されているわけですね。それに対して、僕の展示における 2 階の作品は、覗き穴から見える光景をみんなが共有できる作品、といえるのではないかと考えました。1 階の作品は、それを完全に、どこかの位置にあっても同じ絵が見える、ブロードキャストメディアになっています。

ま：《大ガラス》の構造を建物全体に反映させた「作品＝展示」のタイトルを《遺作》からなぞってきたが、それ自体がデュシャンへのオマージュとして企画したわけではない…

く：ではないですね。自分が作品をつくるときの…きっかけではなくて、頼りどころというか、軸になっていました。《大ガラス》のような対比がなぜおもしろいのか、そして《遺作》のように一点からみないとわからないという、デュシャンの考えたことを軸に、自分が問題を設定したという感じです。

ま：デュシャンという軸を当ててみた。

く：そういう感じです。「テンプレート」としてのデュシャンといえるかもしれません。

3. メディアアートと現代アートの参照モデル

ま：AD&A ギャラリーにおける展示がきっかけとなってつくられ、ICC の 2010 年オープンスペースで発表された作品《10 番目の感傷（点・線・面）》は、クワクボさんの作品世界で大きな転機となったと知られていますが、今日の話を伺うと、その以前の活動、ワークショップや作品のなかに既にあった要素と緊密につながっているわけですね。

く：そうですね。例えば、2004 年に「Nam June Paik Award」にノミネートされた《loop Scape》（2003 年作）をドイツのドルトムントのフェニックスハーレ（Phoenixhalle）で展示した時にも、中心に点光源を置いて、ゲームをしているプレイヤーたちの影、人たちの姿を映像として外側に出すことをしました。点光源に関する興味は、この作品にも反映されています。1 個の光源が情報を持つということに、興味を持っていました。

ま：私の母国語である韓国語で検索すると、クワクボさんを「ゲームアーティスト」として紹介する資料をよく目にします。いままでは主にゲームとしての側面が注目されてきたけど、《loop Scape》だけでなく、《PLX》（2001 年作）などの作品も《10 番目の感傷（点・線・面）》との関係性から振り返ると、「視点」をめぐる作品として理解することができますね。

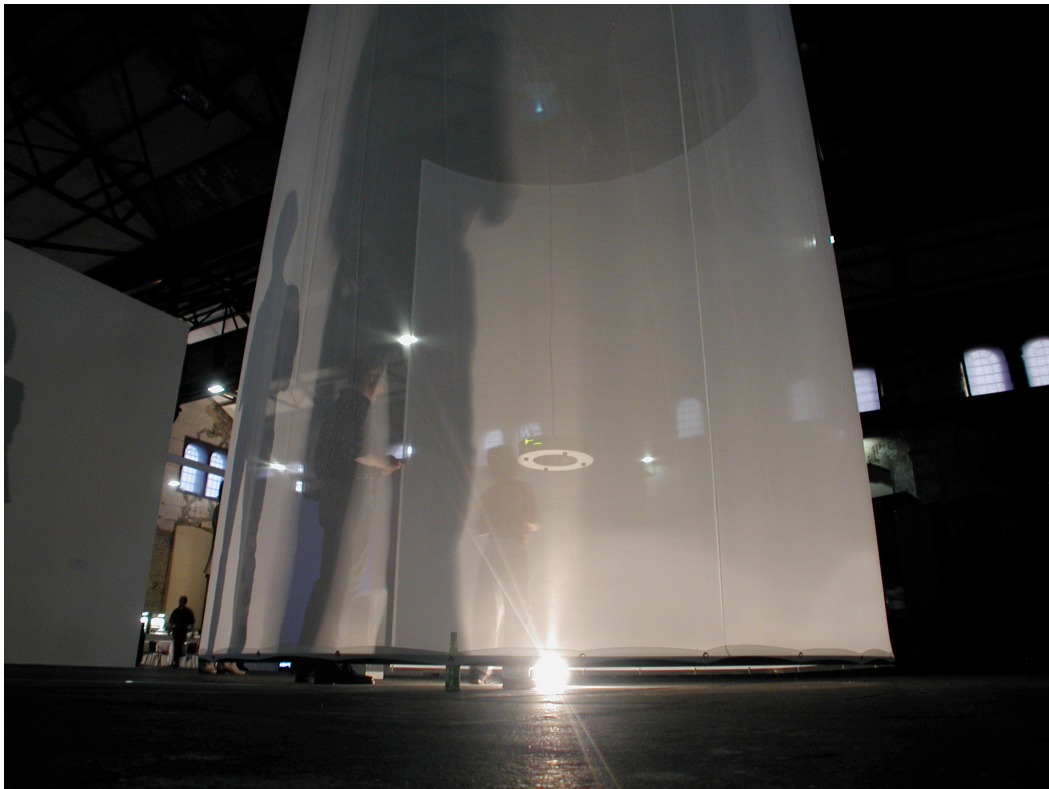


図 2 《loopScape》 Installation view at Nam June Paik Award 2004、Phoenixhalle、Dortmund

く：2004年11月24日から2005年1月23日まで開催された、韓国国立現代美術館の＜Young Artists from Korea, China and Japan＞に《PLX》を出品したことがありますが、他は全部ペインティングや彫刻だったのに対して僕の作品だけがゲームでした。勘違いされたかな（笑）。

ま：誤解や勘違いではなく、むしろ海外が日本人のアーティストに期待するある側面に答えてきたのといえるでしょう。

く：おもしろいのは、海外で展示をすると、いわば「誤解」が起きて、それをまた国内から観測すると、また違う解釈でもう一度戻されたりすることが多かったことです。日本で大きい展示をすると、それを見て海外に呼ばれ、またそれを見て国内で展示をして…だんだん、国内だけだと絶対そうはならなかったような流れになる。

ま：具体的にどの作品において著しい傾向ですか？

く：やっぱりゲーム系でした。それから香港のウェブ系雑誌のカンファレンスに呼ばれたり、僕もなぜか行ったりして、そういう往復が結構ありました。それは結構おもしろいですよね。

ま：というのは、《10番目の感傷（点・線・面）》以前から、デバイスアート、メディアアート、メディア芸術より幅広い文脈で紹介されてきたということですね。



図 3 《PLX》 Installation view at Museum of Contemporary Art, Taipei

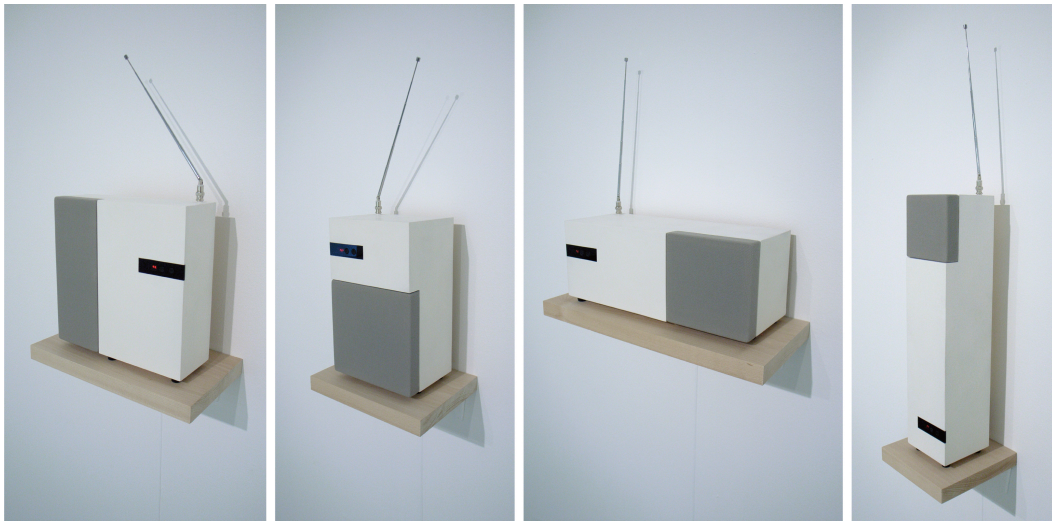


図 4 《プリペアド・ラジオ》

く：確かに…そうですね。2006年9月12日から10月28日まで開かれた、イギリスのジョン・ハンサード・ギャラリー（John Hansard Gallery）の<Slowlife>展などはまさに現代アートでした。僕の出品作品は《プリペアド・ラジオ》（2006年作）でしたが、まさにこの時期、自分の活動の場所を広げたいと思っていました。

ま：その意識はいつ頃からありましたか？あるいは、こういう聞き方をしてみましょう。IAMAS アカデミーアート&ラボ科在学中だった、2000年頃にもその意識がありましたか？

く：いや、ないです。新しいジャンルでやる、という意識が強かったんです。

ま：卒業してアーティストとして活動していくなかで変わってきたということですね。

く：一つは、作品が売れる世界ではないということがありました。それから、映像情報メディア学会学会誌に連載されていた「メディアアート紀行」シリーズに寄稿した「ブートストラップするメディアアート」（映像情報メディア学 学会誌 Vol.65, No.1, 59-63, 2011）にも書きましたが、キャリアを積み上げるための場が見えなかったということがあります。僕は研究者ではないし、あるいはライゾマティクスのように起業してやっていくタイプでもない。このまま、アーティストとしてやっていくことで活路が広がっていくだろうかと。一方で作品そのものは、非常にテッキーなものとしてしか捉えられなかったのも、見た瞬間拒絶する人もいました。先ほどのドルトムントでの展示でも、子供しかやらないんですよ。大人はそのコントローラーを子供に渡して、他の作品を見るという感じでした。Spiel、つまり、「遊び」と言っていました。ゲームは遊びで、アートはアートという意識が非常に強い反応でした。自分の作品のフォーマットが、見る人たちの層を切ってしまう感じがしました。

ま：先ほど言及した「メディアアート紀行」の文書で、クワクボさんは、メディアアートの例として、佐藤雅彦（1954年生）さんのディレクションした<“これも自分と認めざるをえない”>展（21_21DESIGN SIGHT, 2010）を取り上げていますが、実は、私はあの展示で自

分の情報を入力するよりは、喜んで作品を積極的に体験している様子を見て考える方でした。

く：そうですね。あの展示はよかった。コンテクストにまったく依存しないところがおもしろかった。メディアアートの的だと思います。見る側の情報をセンシングで分断させて、一要素を突きつけるのが、非常にフレンドリーな雰囲気 of 展示ですが、結構ラジカルで。それが、いわゆるメディアアートと呼ばれるものよりもメディアアートだな、と思いました。問題提起としても、非常に多くの人たちに訴えかける上で、そういう設問と展示の仕方がすごい。本質はメディアアートなんだけど、手法としてはメディアアートではなくて、何かいいな、と思いました（笑）おかしいかもしれませんが、あるジャンルの作品は、これはどういうジャンルの作品ですよ、という香をまわせるところってあるのではないですか。例えば、あ、これはグラフィティ・カルチャーに関係があるとか。あの展示は佐藤雅彦的な世界観といえはそれまでですけど、いろんな人が体験できるインタフェースを用意していて、特定のコミュニティー・カルチャーに終わらせない。そういうやり口は、いわゆるメディアアートの人たちがあまり取っていないのではないかという気がします。

ま：なるほど。近年のメディアアートにおける非常に重要な展示に違いないと思います。その一方で、現代アートの事例として宮島達男（1957 年生）さんの《Mega Death》（1999 年作）を取り上げた理由は何ですか？

く：佐藤雅彦さんの展示は、センシングによって現実を突き詰める展示だったので、物理的なレイヤーでしたが、宮島さんの作品は、結局は絵なんだなと思いました。アーティスト・ステートメントには、「それは、変化し続ける。それは、あらゆるものと関係を結ぶ。それは、永遠に続く。」という三ヶ条が記されています。僕は当初、かつての作品がそうであったように、《Mega Death》も回路同士が全部接続されて、パルスを送り合っているのだと思っていました。その上で、個人の象徴としてのカウンターがお互いに機能し、影響し合い、ある時突然全部死んでしまう、ということなのだと思っていました。ところが、たまたま《Mega Death》の回路を観察したら、そんな接続はされていませんでした。電源しかつながっていないんですよ。消す、もう一回つける。消すときは一気に消えるけど、再び点く時に一つ一つまばらに点灯するのは、それぞれにタイマーみたいなものがあってタイミングがずらしてあるだけ。その時に、もはやそういう信号を物理的に実装する必要はないのだということがわかりました。「宮島達男のカウンター」というのができているので、実装しようとしなかつと、もう宮島達男がカウンターを置くと、「お互いに接続されたと理解することになっている絵」なんだと、そういうコンテクストの上に成り立っている作品なんだということがわかりました。

僕は作品の設計の時に、レイヤー構造というのがつくれるのではないかと思ったんですよ。インターネットのプロトコルのレイヤー構造って、わかりますか？ OSI 参照モデル（Open Systems Interconnection Reference Model）というものですが、例えばどこかのウェブページにアクセスするまでの手順が層になっています。いきなりウェブページにアクセスすることを実装するのではなくて、小さく細かいところを決めてそれを実装する。どこどこを接続するプロトコルをつくり、最終的に http の入力でアクセスできるようになります。作品にもそういうレイヤー構造があるかもしれないし、ないかもしれないけど、仮にそういうレイヤー

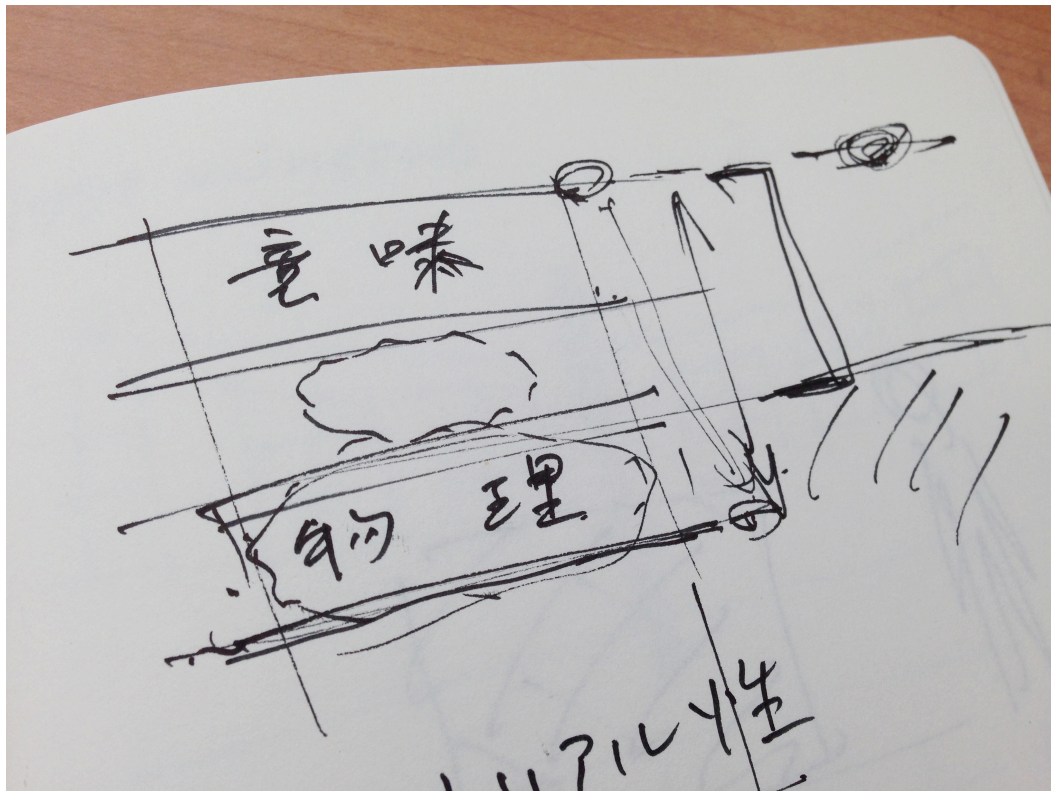


図 5 作品設計におけるレイヤー構造の参照モデル

があると考えて作品を見ると見えてくるのがあります。<“これも自分と認めざるをえない”>展は、物理レイヤーがメインで、そこを基点に鑑賞者に意味レイヤーの再構築を喚起している。宮島さんのカウンターが、もはやどのような実装をされているかに関係なく、永遠に変化し続けるというのは、意味のレイヤーが基点になっているのだと思います。

ま：このモデルでクワクボさんの作品を説明するとすればどうなるでしょうか。

く：(笑) 自分の作品は、下位と上位のレイヤーを連続的に体験できないかなと。例えば、宮島さんの場合、この物理的レイヤーを確立するために、前の作品、その前の作品がずっとあったので、いまは意味のレイヤーだけで完成されてしまうコンテキストになりましたよね。僕は明け透けに言うと、広く、深く、いろんな人が興味を持ってくれる作品をつくりたかったんです。そのためには、最初に物理的レイヤーを確立する必要があります。この作品にはシークエンスがあって、最初のところに簡単なものがあり、徐々に難しくしていきます。観客がそれを自分で把握できるようにしておきました。

ゲームには、チュートリアル性というのがあります。ゲームをやる時に、説明書を読むのはまずありえないことです。プレイを初めて最初のステージは簡単で、何がミスかすぐわかりますが、どんどん難しくなっていくのめり込めるようになっていきます。例えば、「スーパーマリオ」には最初に必ずミスをする場所があるらしいんですよ。それをうまく使うことで、だれでもこうすればこうすることができるんだということがわかるようになっていきます。僕の作

品も最初のところにわかりやすく具体的なものを置いて、最終的には、ザルとか待ち針とか洗濯バサミなどを置きました。どれもが日用品ですが、具体的なものではない風景になっていくようにしたのです。最初はミニチュア、しかも人形を置くことで「あ、このスケールの世界なんだ」と思うようになります。そこから「こういう世界に入っていきます」ということで、徐々にわけがわからなくなっていく。最初は、横方向の影ですが、途中からは前方の影で、トンネルに入っていく、シルエットになって、途中から没入して入っていく感じになっていて、バーチャル・リアリティの CAVE のようになります。

ま：その後は？

く：以上（笑）。そうして、徐々にルールを複雑にしていくことで、物理レイヤーはクリアできて、しかも、仕組みを全部見せている。最初隠すことも考えたんですよ。影だけ見せる。でもそうすると、多分おもしろくなかったと思います。イリュージョンだといえば、イリュージョンなんですけど、イリュージョンじゃないといえば、イリュージョンじゃないんですよ。イリュージョンが目的である場合には、プロセスはあまり問題にしない。たぶん、あの影の状況って、日常生活で起きてもおかしくない状況じゃないですか。イリュージョンじゃないかもしれないイリュージョン。

ま：《10 番目の感傷（点・線・面）》に関して書かれた国内外の資料には必ずといえるほど、「日用品」が素材になっている点が強調されていますが、この事実についてクワクボさんはどう思われますか？

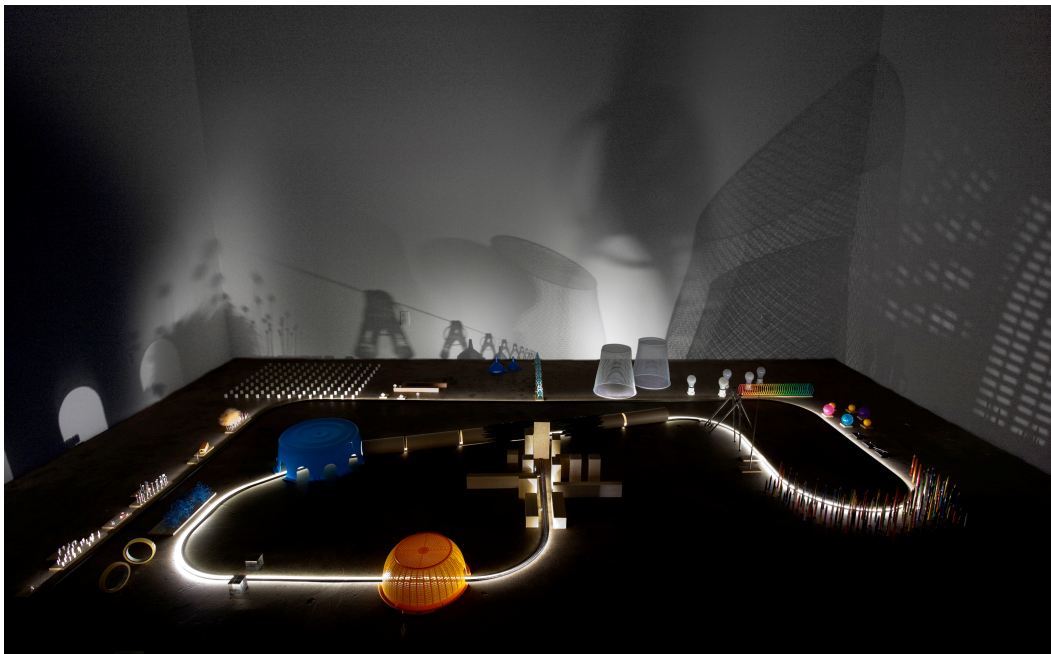


図 6 《10 番目の感傷（点・線・面）》 Time-lapse photography by Jay Rosenblatt
TRANSMUTATION, NYC presented by I/O Gallery

く：今までのメディアアートって、ものがあるって、このもの自体がすごいというか、新規性があるって、すごいことが起きる傾向がありました。できることなら僕がやりたかったのは、すごく当たり前なことがあって、見ている人が見ている時に不思議に思っただけ原因を考えていくと、自分のなかに驚きがあったようなことができればいいなと思いました。

ま：以前の作品はどちらかといえば前者だといえますでしょうか？

く：どちらかといえば、ものの方に重きはちょっとあったと思います。だから、できるだけものはありきたりであってほしい。ものがすごくて、できごとがすごかったら、原因はどちらかといえば、誰もがもののせいだと思えるかもしれないけど、ものがありきたりで、不思議なことが起こったら、できごととして何かおかしいという感じでしょう。そのため、ここにあるものは見慣れたものである必要がありました。

4. 2013 年、3 つの新作：《lost windows》

ま：《10 番目の感傷（点・線・面）》が発表されてから 3 年後である 2013 年、3 つの新作、《lost windows》、《lost and found》、《lost gravities》を非常に短い期間で次々と発表されました。それぞれに関する話の前に、《LOST》シリーズという名前の意味と新作に「lost」がつく理由についてお話ください。

く：《10 番目の感傷（点・線・面）》と同じ構造をしている作品に、《LOST 何番》というタイトルをつけていますが、LOST とは「Light + Objects + Space + Time」の頭文字です。作品の要素を集約しています。3 点の新作も、どちらかといえば素材は見慣れたものにしました。

ま：《10 番目の感傷（点・線・面）》および《LOST》シリーズと新作との間に、変化した部分はどこですか？

く：それまで、《10 番目の感傷（点・線・面）》や《LOST》シリーズが喜ばれた理由の一つに、やはり懐かしい感じがする、ノスタルジアを感じるという点があります。そこに僕はちょっと気になる場所があって（笑）、排除したらどうなるかなというふうに思ったんです。

ま：ノスタルジアは意図ではなかったのでしょうか？

く：個人の記憶を喚起するということはやってみたのですが、それは結局ノスタルジアになってしまうんですね。ノスタルジアに頼りすぎるのはあまりフェアじゃない気がします（笑）。難しいですね。今より 10 倍の人に受けようとしたら、ハリウッド映画のようにベタにしていく手もありだとは思いますが、そうすると必ずや失われるものがあるって、それはやりたくないと思いました。あのシリーズはこれからもやりますが、ノスタルジアを除いたら何ができるかを試みたのが今年の夏から秋までつくった 3 つの新作でした。この 3 作品は部分的に同時並行して作られています。

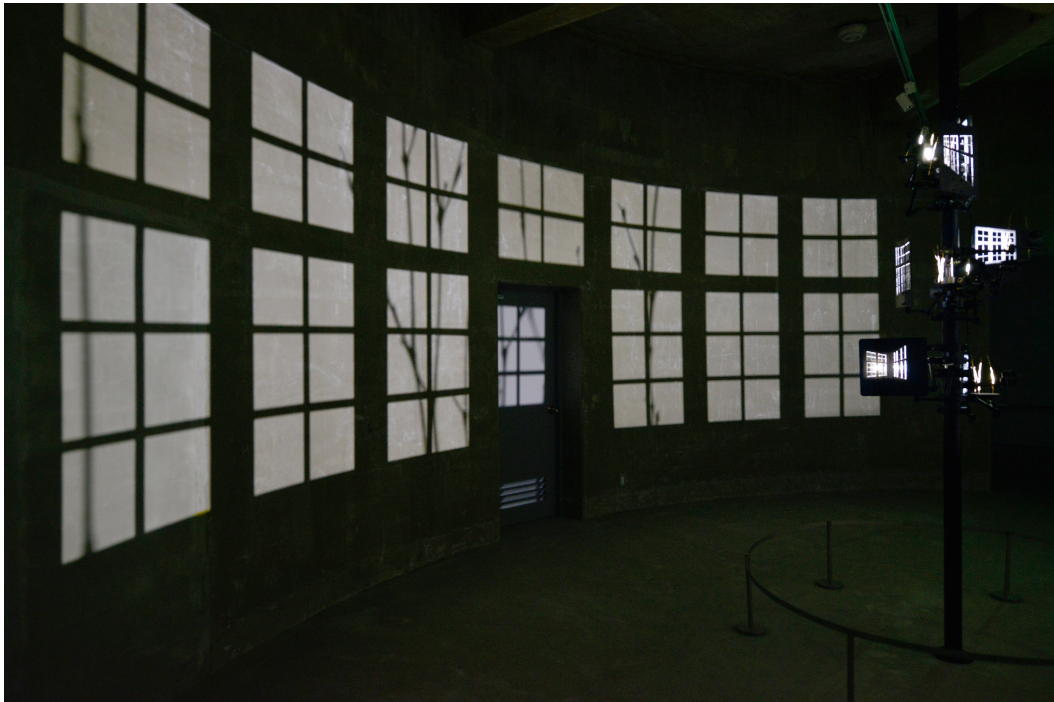


図 7 《lost windows》 Photography by Tadashi Endo.

Installation view at Ichihara Lakeside Museum

まず、7月に市原湖畔美術館の常設作品としてつくった作品は、半円形のところに柱が立っていて、窓のない空間に窓をプロジェクションしますが、窓の外で枝が動いたりします。最初オフアーが来た時から、展示空間の条件は決まっていた。鉄柱が室内の真ん中にあるので既存の方法は使えない。柱の影が映らないようにするためにはどうすればいいか考えたら、柱を全部背にして光源をつくる方法に行き着きました。

ま：結果的には柱そのものが光源となるという発想の転換ですね。

く：柱に光源は何灯かつけてあります。光源に対してプレートに穴をあけて、中心からプロジェクションをする。壁に正確に窓が映るように逆算して歪んだ形をしている板をつけます。その窓と光源の間に、モチーフがちょっとだけあって、枝が回って動いています。

5. 2013年、3つの新作：《lost and found》

く：次に、8月に六甲ミーツ・アート芸術散歩 2013 で制作したのは《lost and found》。忘れ物取扱所という名前になっています。《lost windows》は全体として窓のある、統合された空間になるようにいくつかの光源をつかっていますが、《lost and found》は動いているいろんなオブジェクトに対して光を当てて、一つの壁に異なる動きを交差させて併置しています。昔のマルチスクリーンの感じです。僕はなんとなくアナログの現象なのに、まるでデジタル編集されたかのように、同じものがまったく違うレイヤーになるのがおもしろいと思いました。

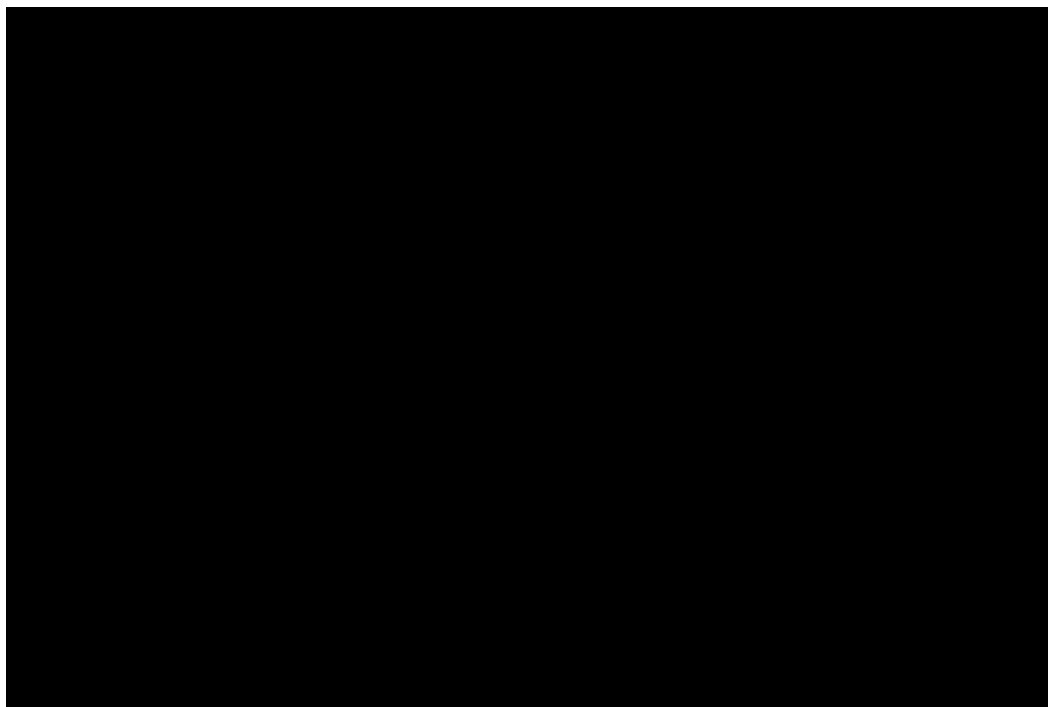


図 8 《lost and found》Photography by Takashima Kiyotoshi.

Courtesy of Mt. ROKKO CABLE CAR & TOURISM COMPANY

ま：巨大ピクセルのようにみえるイメージのグレースケールがそれぞれ微妙に違いますね。

く：できるだけ明るくしたかったのですが、それ以上ならなかったという調整の問題です。

ま：完全にデジタル的に調整できない、アナログの要素でしょうか？

く：そうかもしれない。ここにあるのはいろんな周期で動くので、例えば、この水飲み鳥とかはいつ動くかわからない。様々な動きが一つの面に映る。万国博覧会でみるマルチスクリーン。昔よくあったじゃないですか。今の感覚からするとはいまいちどこがおもしろいのかよくわからないのですが、たぶん、マルチスクリーンの直前に遡らないとそのおもしろさはわからないでしょう。影絵をやることで、その時代のテクノロジーと同じことをやることになっていますよね。マルチスクリーンは、ビデオの技術があるからできることですが、僕が影の技術で、同じ平面上に映ることがおもしろいと思ったのは、たぶん、その時点のテクノロジーまで逆戻りしているからだと思うんですよ。

ま：例え、手法が逆戻りしたといっても、LED という現代の光源の特性は残ります。その点はあまり重要ではないですか？

く：どうなんですかね…確かにあります。昔、懐中電灯のマグライトで遊んだことがあります。非常に小さい電球ですが、それでプロジェクターみたいなものをつくりたいなと思った

ことがあります。LED じゃなくても似たことはできます。とはいえ、あの電車に、あの小ささで、あの強さを持っている光はできなかったと思います。あの小ささじゃなかったら、例えば、洗濯バサミを巨大に映すことはできなかったの。例えば、ラファエル・ロサノ＝ヘメル（1967 年生）の《Body Movies》（2001 年作）は、サーチライトをつかっていますよね。サーチライトだと人を大きくすることはできますけど、小さいものは出せない。その意味では、LED には光がシャープで小さいという特徴はあります。

ま：サーチライトには、その光源自体の持つ政治性と歴史的意味が作品のなかに自然に入ってくるわけですね。それに対して、LED はまだ新しい素材であるため、まだそのような強いコンテクストは作品に介在してこないと言えるでしょう。影絵という単純な技法レベルの切り口では、ロサノ＝ヘメルの作品とクワクボさんの作品と一緒に語られることがなくはないかもしれませんが、光源の本質を考えると、作品の意味はまったく異なりますね。

く：確かに。クリスチャン・ボルタンスキー（1944 年生）の使ったろうそくなどに比べると、LED 自体はまだ結構ニュートラルなものになっているかもしれません。

ま：今日の作品をいかに歴史に位置づけていくか、今日の作品がいかに歴史となっていくかということを考えると、これからも LED の使用がニュートラルにありつづけるとは限りません。例えば、藤本隆行さん、川口隆夫（1962 年生）さん、白井剛（1976 年生）さんなどを中心とするメンバーにより、YCAM で滞在制作された《True／本当のこと》（2007 年作）は、ちょうどその時起こりつつあった舞台照明のパラダイムの転回を、独自の美学で表している作品であるため、ここ数年のメディアアート史を書く際に欠かせない作品ですね。

く：その作品には僕も影響されていると思います。舞台照明の仕事をしている方から、フェードアウトができないことで困っているという話を聞いたことがあります、これは消した時の余韻がない LED でできることを示した作品ですね。

ま：その余韻のない、フェードアウトできない現代の光源 LED を使って、クワクボさんは、もっとも情緒的な風景をつくりあげました。まるで誕生日ケーキのろうそくを眺めている時みたいに必要な瞬間を共有しているかのような感覚。私自身も、日本と海外の展示で、他の観客と目を合わせて微笑みながら作品を見ました。

く：最後にフェードアウトするために、それ用の回路にしました。通常 LED は高速に点滅させ ON 時間と OFF 時間の比率を変える事で輝度を調節しますが、あの電車についている光源は、調光のために点滅させていないんですよ。点滅させると、AD&A ギャラリーで発表した元型となる作品のポリシーにも反しますので。映像メディアって、もともと瞬きしているでしょう。映画は 1 秒 24 回、テレビだと 30 回、実際には 1 秒に 60 回点滅しています。大体、人間の目は 1 秒の 20 数回の点滅は見分けられないということになっていますけれども、実際には嘘で、ものを動かしたり、自分が動いたりしたら、軌跡が見えてしまうので絶対分かるんです。点滅ではない方法で、しかも最後にプツッと消えるのではなくて、最後までわからないようにフェードアウトしたかったのでそういう回路をつくりました。

ま：その回路についてももう少しお話をください。

く：機械が動かしているという感覚、そういう認識ではなくて、自分が体験していることだけを見せたかったんです。先の話に矛盾していますが、光のプロセスとして線路とものは見せていますが、その電車内部の制御プロセス自体は完全にブラックボックスになっています。それがどのように動いているかについては、誰も興味を持たないようにしているというか。

ま：興味を持たないというか、わからないものですね。

く：しかし、言ってみれば電車が自動的に動いているだけの話で、そこに何か作品の特徴があるとは思わないですよ。

ま：そのなかで回路によって起こっている制御とは何ですか？

く：速度と明るさと走る向きの制御です。

ま：今年の新作3点の光源も点滅してないのですか？

く：していないですね。例えば、ジェームズ・タレル（1943年生）の作品は自分でいくら気をつけてみても変化がわからなかったりしますよね。あのような体験って、仕組がわかるようだったら、演出を見ているだけになって、知覚の深いところまで入っていかないじゃないですか。見えているものが見えなくなるという体験をつくるために明るさが暗くなっていくことも、完璧にできていれば死などの概念と結びつけられることになります。古橋悌二（1960-1995）さんの《LOVERS-永遠の恋人たち》（1994年作）は、複数のプロジェクターの回転する機械の音がしていますが、その音も作品の要素になっていますよね。あの音がせつない。ただの機械じゃない。作品というのは、こういうものなんだと思いました。普通は機械の音がやむをえずしているからできれば消したい、隠したいというわけですが、それが作品の要素になっていて、見る人の心理的な部分に関わってきますね。最近をよく出来たマシーンを見ている感じの作品にはあまり惹かれなくなりました。マシーンであるが、その事実を隠蔽していない作品が非常におもしろいと思います。

ま：ただ、メディアアートの場合、隠蔽するためにも、あえて隠蔽しないためにも、テクノロジーそのものの完璧な駆使が前提となります。同時に作品としての意味を持たなければいけないので難しいですね。先ほど、《10番目の感傷（点・線・面）》に関する評価が「素材の日常性」に偏っている点について若干反論めいたことを言った理由はここにあります。クワクボさん以外の方が、日用品を床に並べて、LEDのつけたおもちゃの電車を走らせても、この作品をつくることはできないはずです。確かに見る側の意識は、電車のなかの仕組ではなく、目の前に見える日用品とその影の関係性、そしてそれらがつくりあげる風景と雰囲気の方に向けられます。ただ、それが可能な理由は、その背後に作家の非常に巧なテクノロジーの駆使があるからです。2010年当時「クワクボさんらしくない作品だ」という感想も耳にしたことがありますが、同じ理由で私は同意できませんでした。

く：ある意味それでいいような気がしますけどね（笑）。こういう場では指摘してもらうのも嬉しいですが。普段語られたものは、日用品を使って、普段見ていない風景だという話。テクノロジーの駆使という観点は専門家の領域だと思います。

ま：もちろん、様々な観点と解釈を可能にさせる作品が深い作品だと思います。画一的な評価で語り尽くされる作品はその分浅いということでしょう。

く：IAMAS で教えていて、作品の意味の層だけでやろうとする学生が多いことに気がつきました。作品をつくるということは、意味のレイヤーをどうにかして物理的なレイヤーに実装させることですが、飛躍がありすぎて、妄想に近い。先ほど話したように、現代アートは、メディアアートほど物理的な実装を必要としない面があります。なぜ何億円もするのかかわからなくても、その背後には批評が積み重なっていて価値付けられていて、わかる人とわからない人の間に乖離が起きている。メディアアートはそのような機能をする批評が不在なので、その間の飛躍を埋めるために作家本人が語るしかない。

ま：前述したメディアアート紀行で「わかりやすさにもいろいろありますが、私がこの作品で追求したわかりやすさとは、内容の平易さや内容をわかりやすく伝えることではありません。そもそもこの作品に内容はあります」と、作家本人であるクワクボさんがそこまで言い切ったのはなぜですか？

く：（笑）メタ的な内容はありますが、「クワクボさん、これで何を表現したのですか？」と聞かれてもそれはないということでした。「体験するとは何か」を体験する、「見るというのとは何か」というのを見るという作品です。

ま：キャプションや解説を読んで「ああ、そうなんだ」という内容はないということですね。

く：そうです。学生の頃、作品を見る時にいつもそこにつまずいてしまって、解説を見るとまた解説と作品の間で…。そのため、学生の頃からわかりやすさを求めていました。結果的にはわかりにくい作品をつくったんですが（笑）。その意味では、学生の頃からあまり変わっていないかもしれません。機能するやり方ができただけで。

ま：一貫してきた作品観、ということですね。

く：AD&A ギャラリーでの展示も、ICC での展示も、公開する直前までこの影が人に見えるかどうかわからなくて不安でした。どこをどうみればいいのかわからなかったらどうしようとか、ものばっかり見られたらどうしようかなと、ダメかもしれないと思いました。

ま：実際にはそれぞれ異なる見方をするという事実が問題になるどころか、むしろその多様な見方によって作品自体が広がりを持つことになるということが証明できたと言えますよね。

6. 2013 年、3 つの新作 : 《lost gravities》

ま : 3 番目の新作、豊田市美術館で 9 月から 12 月まで開催された「反重力」展で発表された《lost gravities》に戻りましょう。この作品について、個人的には、また別の意味で、どこからみればいいのかわからなかったのですが。

く : (笑) 何人かの人によかったと言われました。ものの影なんだけれども、何を映しているかわからないようにフレームで切り取っていますよね。僕は普通の絵画史と逆行しています。パノラマから入っていまフレームにいる、という感じです。《LOST》シリーズに関していろいろリクエストがありましたが、そのなかで上下にも動かしたらという話があったので自分で試してみました。しかし、あのやり方では絶対風景は傾かない。移動の体験のなかで、限られたものしか出来なくて、それがなぜだろうと思っていた頃、電車に載って、電車が横に傾いたら自分も傾くという事実気がつきました。世界は傾くわけではなくて、窓に対して風景が傾くだけです。すなわち、窓がないと傾く感覚ってかなり違ってくるんですよ。その意味で、フレームが重要だと思いました。

ま : 確かに夜車の窓から見える風景を連想しました。

く : 風景、影を切り取ってみたいと思いました。小文字の《lost》シリーズは全部そうしていますが。しかも、テーマが反重力だったので。

ま : 重力という要素はどのように反映されているかご説明ください。

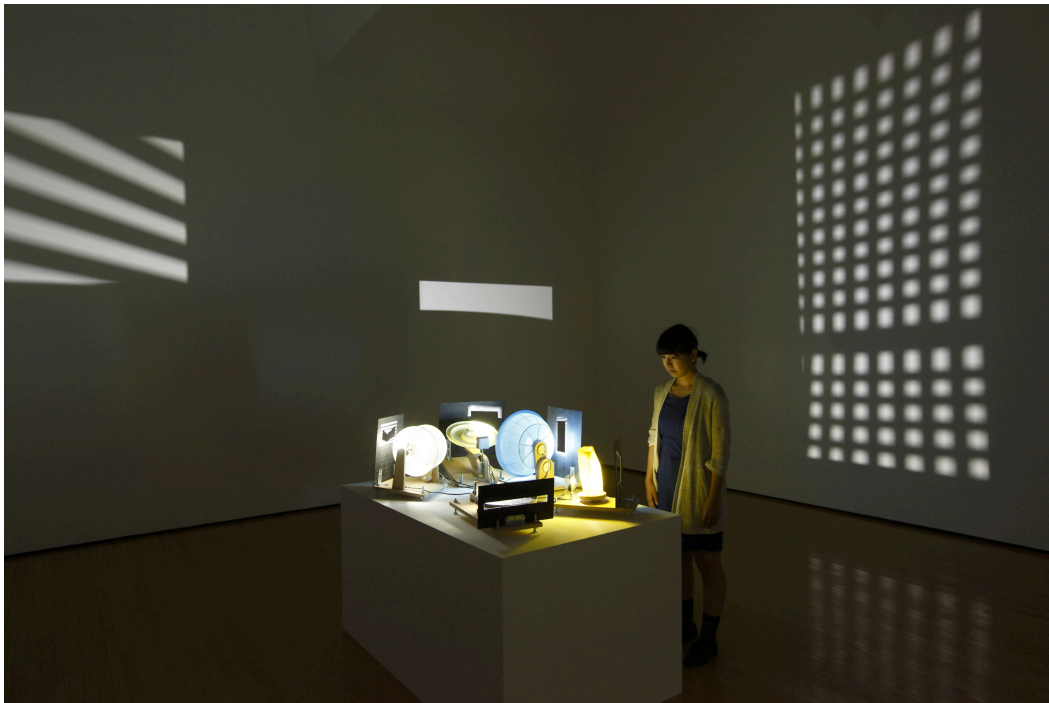


図 9 《lost gravities》レイアウトと展示風景 Photography by Keizo Kioku.

Installation view at Anti-gravity, Toyota Municipal Museum of Art, 2013

く：一つはアン・フリードバーグの『ヴァーチャル・ウィンドウ：アルベルティからマイクロソフトまで』（井原慶一郎・宗洋訳、産業図書、2012）を読んだ直後だったからということがありました。絵画が建築と切り離せない、窓のように絵画が置かれていて、窓のように絵画を通して風景を見る。それがレオン・バッティスタ・アルベルティ（1404-1472）の頃で、《lost windows》はまさにそれをなぞったのですね。風景を描いている絵画というのは、フレームのなかに重力方向が下になっています。ところが、ロシア構成主義、とりわけカジミール・マレヴィッチ（1878-1935）やエル・リシツキー（1890-1941）の頃には上下感覚がありません。マレヴィッチは飛行機の上空から見た絵を描いたりして、その以前までこう描くべきだったこととは違うフレームを提示していました。その弟子筋に当たるリシツキーが、《プロウンルーム》（1923 年作）をつくったのは、宇宙旅行の父と呼ばれるコンスタンティン・ツィオルコフスキー（1857-1935）という宇宙工学者がアカデミーに入った頃なので、マレヴィッチよりさらに一歩進んで、宇宙空間を空想したのではないかな、と思いました。アルベルティの頃には部屋のなかについていた「窓」が、リシツキーの頃には、宇宙船の「窓」になったのではなかと書いた未公開原稿があるんですが、いまは、この文脈で現代に自分が作品をつくる意味ってなんなの？というところを考えているところです。ところで、リシツキーは、非常にゲームばいですよ。とりわけ《プロウン》（1919-1921 年作）がそうですが、構成主義の空間の捉え方というのは、無限に広がる空間のなかの、ゲームのスクロールしていく空間と似ています。

ま：例えば？

く：一番いい例かはわかりませんが、（Youtube から ZAXXON を検索して見せる）ほらほら、まったくこういう感覚ですよ。つまり、空間がパースペクティブじゃなくて、アイソメトリックであるということです。特に、《プロウン》はどっち向きでもよいということになっていたんで、重力を規定していない絵画であります。そのためにどうすればいいかというと、投影するのであれば上下があるが、その極一部を切り取ることで上下感覚がなくなります。

ま：《lost gravities》がよかったという話をした人たちは他に何を話していましたか？

く：映画的だとか。ものとのギャップがよいという話でした。映像はミニマルで、ものが潰け物のふたとかを使っていて落差があるとか。

ま：《lost windows》は、その場所に合わせてつくられたものなので完結していますよね。《lost and found》に関しては莫大な数まで増やしてみたいと以前言われましたが、《lost gravities》に関して今後異なる展開が可能でしょうか？

く：馬さんに「どこからみればいいのかわからなかった」と指摘されたように、映像とものの位置関係はもう一度考え直した方がいいかなという気がしています。豊田市美術館での展示はそれでよかったと思いますが、今後いくつかバージョンをつくっていききたいと思っています。それぞれ図式化できると思うんですよ。それぞれをまとめて、組み立て直したいと思っています。

ま：新作3つで完結したわけではなく、3つの作品はパラレルな関係であるということですね。

く：そうです。

ま：私は、メディアアートの歴史を、より大きい歴史と接続させると同時に美術史のなかで批評的に位置づける作業を自分の課題として考えています。そのため、特定の場を中心とする、括弧付きのメディアアートという分野を乗り越えた広がりを見せている、クワクボさんの活動に感謝しています。いちいち起源まで遡らなくても、今日のアーティストを通して語られる部分が増えてきたからです。わかりにくい言い方ですが、切実な感覚なのでこういしかありませんが、研究者として以前より「自由になった」という感覚があります。クワクボさんは、以前よりアーティストとして自由になりましたでしょうか？

く：自由になった部分があります。ただ…その一方で、不自由までではないけど、純粹に美術館でする仕事以外に、条件付きの外部のオファーが増えてきたので、その仕事によって、そうではない作品の意味を書き換えてしまうとよくないなと思っています。

ま：そういう悩みも含めて、下の世代は見習うところがあるでしょう。

く：どうでしょう。普通に困っている先生に見えているかも（笑）。僕は、食える、食えないという話も学生としたいと思っています。食えないから学校に勤める人もいますが、そうではない人もいます。僕自身も IAMAS の常勤になることを決断したのは、そこそこやっていけている時期でした。逆に仕事が増えてしまったので、もうちょっと作品のために、それとは違う価値観でやれる時間がほしくなって、今だったらやってもいいかなと思いました。校務頑張ります！

ま：（笑）忙しくない30代、40代ほど怖いものは無いですよ。この恐怖感は、能力さえあれば、当たり前のように20代から社会に出て活躍できた時代とは違う現実からくる感覚だと思います。

く：その意味で、ICCで10万円もかかっていない作品を展示できたことは、自分の世代としては非常によかったというところがあります。もともと、僕は1980年代のハイテクノロジーアートなどに憧れがありました。ナム・ジュン・パイク（1932-2006）の《Good Morning Mr. Orwell》（1984年作）をNHKで見て「スゲー」と思いました。1985年筑波で開かれた国際科学技術博覧会にジャンボトロンを見に行ったりして、筑波大学に進学しようと思いましたが（笑）。ところが、自分の番になったらまったく違う状況になりました。ICCという場で、すごく安いものだけを買ってきて作品をつくることにはちょっとそういう意図もありました。

ま：その意味では非常にサイトスペシフィックな作品だったんですね（笑）。

く：この話を入れると話がややこしくなるかもしれませんが、実は、やすい素材を使う理由はあったんですよ。

ま：なるほど、素材選択におけるこの意図は、メディアアートの場合を離れた現代アートの場では薄れてしまう要素だったんですね。

7. AND から OR へ：これからの IAMAS

ま：自分の話で恐縮ですが、2014 年単行本として刊行される拙稿『日本におけるメディアアートの形成と発展』（東京藝術大学大学院映像研究科博士学位論文）は、日本のメディアアート史を既存の美術史における作家論や作品論とは異なる手法で分析しています。具体的には、アーティストたちが最先端テクノロジーを用いた新しい表現を求めて、背景となる戦後日本社会とどのように取り組んで来たのかという記述です。万国博覧会の場を借りるなど「国」による支援を必要としていた戦後前衛芸術の実験はメディアアートの前史として評価されています。それに対して、高度経済成長期からは、家電そして情報通信分野の「企業」による活発な芸術文化支援は、この分野の基盤を築くことに寄与しました。この土台で成熟していったメディアアートは、1990 年以降、「教育」の場における領域横断的制度のなかで拡散されていきます。1996 年、メディアアートの専門教育機関として、日本国内だけではなく国際的に注目を浴びた IAMAS の開校は、2000 年前後までを研究対象とする拙稿のクライマックスとも言えますが、本インタビューの最後に、クワクボさんにとっての IAMAS について話をお聞きしたいと思います。IAMAS に入学する前の IAMAS と在学生として経験した IAMAS、そして教員として戻って来た IAMAS は、クワクボさんのなかでどのように変わってきたのでしょうか？

く：筑波大学大学院芸術研究科デザイン専攻総合造形コース修士課程を卒業して、入った会社を 1998 年にやめて、1 年間明和電機の仕事をしていた頃ですが、作家としてやっていけるような実績を積みたかったので IAMAS、当時の岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーに入学しました。

ま：作家として充実した時間を過ごせる学校、というイメージだったということですね。

く：はい。絵にするとこういう感じです。

ま：なるほど。いま、教員として学生にやってあげたいこともこのような役割ですか？

く：そうです。2 年間、作品のことだけを考えられるという機会はなかなかないので。

ま：学部から上がって来て溜まってくる構造の大学院ではなく、外部から学生が入ってくる構造になっている大学院のもっとも望ましい機能というのは、確かにこういうことのような気がします。

く：実際は作品をつくることしかなかったもので、初期の作品は学校にいる間につくりました。ただ、この図のなかで、ここでどのくらい打ち上げの初速度をつけられるかは在学中にやるべきことです。

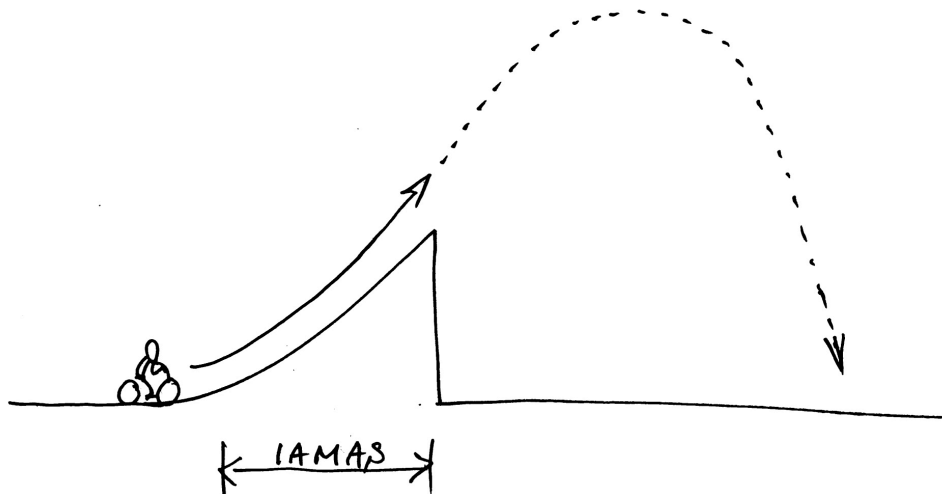


図 10 理想の IAMAS 丘

ま：学生の頃、自分で努力して初速度をつけることだけを考えていたとすれば、教員としてそれをつけてあげるためできることはどのようなことでしょうか。これからの IAMAS はどのような役割を果たすべきだとお考えでしょうか。

く：僕がいた頃にはアーティストになる、という学生が多かったんですが、今はアーティスト志望ではない人が多いし、何をやるか2年間探す、という感じの人もあります。僕も修士を出てここに来たので、自分の修士の頃を考えると変わっていないかもしれませんが、2年間というのは、人によってはラストチャンスかもしれない貴重な時間なので、どこかにターゲットをしばってそこだけをやるとするのがいいと思います。また、IAMAS の場合にはある特定の専門があるわけではありません。A（芸術・文化の新しいありかたの研究）、F（デザインとエンジニアリングの再結合による新しい経験の探求）、I（地域・社会・コミュニティ・文化の研究とデザイン）という3つの領域は別れた専攻ではありません。本来だったら、自分がやりたいプロジェクトは、アートの要素もあり、ファブリケーションの要素もあり、工学的な要素もあり、地域連携的な要素もあるので、それぞれに詳しい先生から、それぞれ OR を取ると、この学生が受けられる恩恵が広がるじゃないですか。ところが、この間の審査会を見ていると、やはり、アート作品を作っている学生に関しては、ファブリケーションや理工系の先生は口を出さないですよ。出しにくいじゃないですか。

ま：その壁を無くすための特殊な教育システムですけどね。

く：そうなんです、でも実際は、この学生が受けられる恩恵って AND なんです。3つの領域が重なったところでしか恩恵を受けられない。という雰囲気を感じました。初年度は。本当だったら、各教員が空気を読まずに割り込んでくれればいいのに…と思いました。様々な領域が重なっている IAMAS ならではできるとをやらないと。

ま：それぞれの先生の異なる知識を積極的に引き出して、吸収できる学生個人の能力が単一専攻より求められるようになったということにもなるかもしれませんね。また、それと同時に教える側も自分が受けた教育とは異なる、新しい教授法を考える必要があるということでしょう。これは、IAMAS に限る話ではなく、1990 年代以降の領域横断的・総合領域的教育システムが経験してきた難題でもあります。ただ、新しい学校の始まりはみんなそうだと思います。例えばそうかもしれませんが、初期の IAMAS は、横のつながりのシナジーが他学よりはるかに強かった印象がありますので、校舎移転という転機を迎え、もう一度その力を見てみたい気持ちはあります。

く：いまアンケートを取ると、IAMAS ってこういう学校だったと思っていたのに違ったとかの話が出てきますが、最初にはそういうことがありえないので、来た人たちがつくるしかありませんでした。今、教員としてやりたいと思うのは、先話したような妄想系アーティストの学生にメソッドを与えて、もっと共感を持てる作品をつくられるようにしたいなということです。その場凌ぎでもいいので、とにかく、ケースバイケースで対応することでもいいのかなという気がしています。コミュニケーションが不得意な学生に対しては、結果的にはあまりいいアドバイスができなかったりもする。メソッドを決めて、機械的にできる部分は誰にでもできるようにしたいですね。

ま：その一方で、歴史の長い大学の古い学科では、象牙の塔として安定したまま、誰が入っても変わらないメソッドだけが機能するようになることもあるので、クワクボさんという若い教員がこのような悩みを抱えている IAMAS は、逆説的に様々な新しい変化の可能性に満ちている学校だと思います。

く：そう思うこともできますね。この絵も、本当に定型化してしまうとおもしろくないですよ。どんどん書き換えていくべきです。

ま：その意味では、卒業生のクワクボさんが教員として戻られたのは、母校である IAMAS に非常にいい刺激になると思います。これからの新しい IAMAS、そしてアーティスト・クワクボリョウタの活躍を応援したいと思います。

(2013 年 12 月 21 日、東京)