

音楽と録楽の未来

The prospects of music and roku-gaku (recorded music)

城一裕 三輪眞弘 松井茂*

JO Kazuhiro, MIWA Masahiro, MATSUI Shigeru*

Abstract This article presents a record of the same name talk event which held at IAMAS OPENHOUSE 2013 as a part of "re-inventing the wheel" project show on 28th, July, 2013.

Keyword Music, Academe, Media Archeology, Personal Fabrication,

1. 「録楽」と「木や紙、アクリルで作られたレコード」

城 みなさんお集り頂きありがとうございます。そろそろトークの方を始めたいと思います。本日のトーク「音楽と録楽の未来」のゲストは東京藝術大学芸術情報センター助教で詩人の松井茂さん、そして本学からのゲスト、同僚であり尊敬する先輩でもある三輪先生です。

三輪 三輪です。（拍手）

城 今日は、会場のみなさんを交えていろいろと議論をしていけたらと思うのですが、その前にそもそもの企画の意図を簡単にお話しします。今回のテーマのうち録楽という言葉については、後ほど三輪先生からすこしお話して頂く事になりますが、このトークの発端は会場にも展示している、木や紙、アクリルで作られたレコードのようなものになります。これは、すでにご覧になった方、お聴きになった方もいらっしゃるかと思いますが、レーザーカッターやビニールカッターで木や紙、アクリルに溝を刻んで作られたものになります。これを作ったきっかけは、僕が、現在松井さんが勤務されている、東京藝術大学芸術情報センターに在籍していた当時(2010-2012)に導入したレーザーカッターです。手元に運ばれてきて真っ先に思いついたのが、これでレコードを作れやしないかということでした。いろいろと試行錯誤していく中で、アドビ社のイラストレーターというベクターグラフィックスを描くソフトウェアにいきあたりました。このソフトウェアの機能の一つにジグザグという効果がありまして、それを使うとサイン波やノコギリ波といった波形を描く事ができる。レコードの原理というのは、小さな針が盤面に刻まれた波の上を動くことによって、その振動が電気信号に変えられて、スピーカーにつながって音として聞こえる、というものです。ということは、ジグザグの効果を使って描いた波形を溝として刻めば、そこから振動、音を作り出すことができるのではないかと。それで、試しに作ってみたところ、

*東京藝術大学芸術情報センター助教 Assistant Professor, Art Media Center, Tokyo University of the Arts

実際に鳴ってしまった。レコードの回転数を毎秒一回と仮定すると（実際には一分間に33/45/78回転が一般的）、100個のジグザグを刻めば100Hzという周波数の音が鳴るし、ジグザグの数を変えれば周波数が変わる、ジグザグの間に空白を入れればリズムもつくれる。でも、実際にはただ絵を描いているでしかない。サイン波というのは、ご存知の方も多いかもしれませんが、一般的には音の最小の要素と言われることもある、電子音の、なんというか、一番分かりやすいものとして定義されるような音ではあるのですが、それとほぼ同じような音が描いた波形から出てくる。果たして、これは電子音と言えるのだろうか、などこのレコードのようなものをなんと呼べばよいのだろうと悩み始めました。今も悩んでいるのですが、その中でひとつの参照項として、すごく機能するといつか、考えを更に深めてくれるような定義として三輪先生の提唱する「録楽」という言葉があります。

三輪 はい。このタイトルで、もちろん録楽というのは、僕の周りの人たちは覚えてくれているのですけれども、一般的な言葉ではないので、この説明からしたいのですが、その前にもし良かった前に席空いてますので。

城 ぜひお座り下さい。

三輪 まずは、漢字で分かるように、まず録楽の定義というのはすごく簡単です。録音された音楽のことを録楽と呼ぶ、という意味です。なぜわざわざそんなスペシャルな言葉を作らなきゃいけなかったかというところが、たぶん一番大事なところで、つまり録音された音楽というものを、僕らはレコード以来と言っていいと思うのですけれども、聞いていて。それで、音楽を聞くということがレコードを聞く、または放送における音楽を聞く、そして今だったらCDやiTunesとか、そういうもので聞く。それで、僕らはそれを音楽と呼んでいるわけなんですけれども、作曲家としての僕はそれを一緒にして本当にいいのだろうかという、つまり一旦記号化されたもののプレイバックですよ。プレイバックを同じ音楽と、つまり目の前で演奏する音楽と一緒にしていいのだろうかという問題意識から、この録楽という言葉を作ったわけです。というのは、言うまでもなく音楽は少なくとも、そのメディアテクノロジーがある前は必ず音楽が聞こえる所には、同じ空間に同じ時に音楽を奏でる人がいたはず。その前提のもとで音楽というものは作られてきたし、楽しまれてきた。それが、メディアテクノロジーが発達した20世紀から録音というものが可能になった。これは画期的なことで、空間に鳴り響く、空間における振動というものをまるごと捕まえて保存し、別の空間にプレイバックするということを可能にした。つまり時間的にも空間的にも自由になったわけなんですけれども。録楽のもう一つの意味というのは、例えば絵画と写真とか、または演劇と映画とか比較してみると、比較になるかどうかは別ですけれども、少なくとも人工的に保存されてプレイバックされるようなもの、写真や映画というのはそういう言葉がちゃんとあるわけです。専用の言葉が。なのに音楽には音楽という言葉しかない、という。これは何故なんだろうと思うわけですね。どうして僕らは同じ、僕の言う録楽と音楽を同じ「音楽」と呼び続けてきたのだろうか。たぶん、変な喩えをするとですね、例えば写真でも動画でも、なんと言えいいのだろう...記号化されたものですよ。いったん、記号化されてそれを僕らの意識が再び捉えるような形でプレイバックするわけですね。それで、そんな中で例えば地図の例を考えると、地図というの

はランドスケープを、その一帯を百分の一、千分の一、一万分の一なりで縮尺を圧縮して、ここに山がありここに家があり何がありと記号化しているわけなんだけれども、音楽の場合には非常に面白い事に、僕に言わせると一対一の、縮尺一対一の地図みたいな側面があって。縮尺一対一というか、同じ大きさの地図があるみたいなものですよ。というイメージを持っているんですね。というのは、それは完全に記号化されたものでもあるにも関わらず、まさに目隠しテストをしたら今のハイクオリティのプレイバックのシステムだったら、本物が弾いているのか弾いていないのか、演奏しているのか分からない程のクオリティになっている、という意味では見分けがもはやつかない程、本物に近くなっているわけですよ。なんだけれども、片方は間違いなくプレイバックされているもの。今、目の前で起きているもの、物理的な音というのは人間がいなくてそれが可能になっている。そういう不思議な特性があるんだな、というようなことがあって、とりあえず音楽と録音とを分けて考える。それは写真と絵画を分けて考えるのと同じような意味で、分けて考えようという提案がこの録音という言葉の意味です。

城 ありがとうございます。さっそく本題に入っていきたいのですが、今の録音の定義からすると、先ほど説明したレコードのようなものは果たして録音なのか。もちろん音楽とはなにか、ということも後ほど議論にはなと思うのですが、内容が音楽として認知できるものであった場合、それは音楽なのか。

三輪 そのへんの、今の疑問をまず松井さん、ちょっと解きほぐして頂くという方がいいかと。

松井 東京藝術大学芸術情報センターの松井です。いま三輪さんが仰ったことから、昨日の城さんのパフォーマンスを解きほぐしてみたいと思います。三輪さんからは、メディアテクノロジーという話題を相対化する意味で、「録音」というタームの提唱と説明がありました。城さんのプロジェクトは、「車輪の再発明」というタイトルからも明らかなように、過去のテクノロジーを現在の観点から参照する、メディア・アルケオロジー的な実践、フィールドワークとしてみることができます。

そしてまず、音楽あるいは芸術の歴史がある。他方に、メディアあるいはテクノロジーの歴史がある。両者を並列すれば、芸術とテクノロジーの歴史は並行して関係づけられるように見えますが、実は全く並行してないと、僕は考えています。それはつまり、芸術の発展に合わせてコンピューターの OS が変わるわけじゃないし、そういう対称性は実際にはないわけですね。現実にはテクノロジーが一方的に、どんどん勝手に進化していくという状況があるだけだと思います。特に 20 世紀の音楽を、そのメディアとの歴史の中で考えた場合、果たして両者はどういう関わりをもってきたのか、三輪さんの話に倣えば、音楽芸術は、20 世紀を通じてメディア・テクノロジーに隷属するかたちで展開してきたという認識であって、それが象徴的に「録音」という言葉に現れているのだと、僕は理解しています。

三輪 ジャズを筆頭の例にしてですね。

松井 城さんの立場からのアプローチは、パフォーマンスと制作を通じて、先述した状況を再配置しようとしているのだと思います。隷属している音楽が、いかにしてメディア・テクノロジーに対抗できるのか、攻撃できるのかという、批評を投げ返そうとしている。つまり、テクノロジーと芸術の包含関係を、換喩的なパフォーマンスによって再発明しようとしていてと考えさせられました。

城さんによる「車輪の再発明」のテキストに、カッティングレコードワークショップの解説があり、「パーソナルファブリケーションの時代における複製芸術としての音楽を再考するものです」と書かれています。確かに結果的に「複製芸術としての音楽を再考」しているのですが、直接そうになっているわけではない。カッティングレコードワークショップの問いの作り方は、「複製芸術としての音楽」を再考しているのではなくて、「複製技術【傍点】としての記録メディア（＝録楽）」を再考するというかたちで、音楽を再考するという捉え返しになっていますよね。

城 たしかにそう解きほぐしていただくと、二段構えになっている部分を、一つの言葉で省略してしまっていますね。

松井 本来だったら企業というか、会社でレコードを作るといような産業構造があったわけです。これに対して、レコードという記録メディアの原理を現在のパーソナルな制作環境で、アプリケーションのブリコラージュで簡単にできるという再発明が、対抗文化【カウンター・カルチャー】であり、再配置のポイントですよ。レコードの再発明というか、レコードの原理をライブで、ブリコラージュとしてパフォーマンスから問う。音楽と記録の境界線をなぞる行為が、録楽という告発をメタ化しているのかもしれないということも感じました。

パフォーマンスの最初で、イラストレーターのデータをつくりますね。あれはアルゴリズムというよりは即興というか、ライブ・コーディングみたいなことなんですか？

城 やり方自体は覚えてはいるものの、譜面があるとかそういうわけではないです。

松井 いずれにしても、音を出して確かめたりするということではなくて、とにかくデータをつくってしまう、ということです。それを切り出す。パフォーマンスの最初につくられるレコードは、あらかじめ記録されるところからつくられて、それをプレーヤーにかけて再生するわけですよ。それで初めて聴衆は音を聴くことになる。記録された音楽、とも言い難い感じがあって、次のパフォーマンスでは、これを録音して、イラストレーターで環状のデータに変換して切り出す。この二段階のパフォーマンスが、結果的に複製芸術としての音楽、つまり録楽を再考させてくれる。レコードの原理がパラフレーズされて、再構築というか、それこそ脱構築されるところに、再発明という言説の批評性がある。二段階目のレコードは、実演された現実音に対しての複製物なんだけれど、第一段階のコーディングは、現実との対象性がない。虚像ならぬ虚音だということもメディア技術と音楽芸術の関係に揺さぶりをかけてますよね。

三輪 僕に言わせると、記録メディアをハックして音響合成をしてみせたということだ

と思うんですね。普通、音響合成は電子回路とかそういうものでやるのだけれども、その結果としてレコードというメディアに刻まれるのだけれども。だから記録メディア自体に介入して、それをやってみせたということですね。

2. 「パーソナルファブリケーション」と「芸術」

松井 「複製技術時代」の現代版として「パーソナルファブリケーション時代」があると思えば、ベンヤミンに対してガーシェンフェルド、FabLab の創設者の言説を引っ張ってみるわけですが、この人「プロシューマー」という言葉を作っていますね（この言葉は、もともとアルビン・トフラーが 1980 年代に提唱した）。生産者（プロデューサー）と消費者（コンシューマー）が一緒になっているというか、プロの消費者みたいなニュアンスだった気がします。そういう観点で考えると、従来の音楽のあり方と変わってきていることとして、それが録楽であるかは保留しますが、楽曲を聴くというよりも、サウンド系のアプリケーションを、楽しむような形態が、思いの外一般化しつつあるような気がします。こうした状況と城さんのパフォーマンスをつなげるのは、やや曲学阿世かもしれないんだけど、すごく面白い状況ではあると思うんです。ただそれが支配的になっていくと、従来の芸術観で考えると、どこに作品があるのか？ これは作品なのか？ という問題が出てくる。録楽もそういうところに根ざす議論だと思います。

90 年代には、クリストファー・スモールの「ミュージッキング」という概念がありました。音楽はもはや作品ではなくて、行為にしかないのだというような議論です。聴衆も音楽に参加しているわけだし、個別の作品という単位で音楽は考えられないのではないかというわけです。三輪さんの録楽も、再発明も、プロシューマーもこうした議論が抱える問題系に抵触している気がします。スモールの議論よりも、時代はより音楽芸術がメディア・テクノロジーに隷属している時代になっているわけで、それでも作品という概念を考えることに意味があるのか？ あるいは 20 世紀の芸術が他方で推し進めてきたプロセスだけを信じることの前衛性をここに見るのか？ 無責任なことをいえば、このジレンマ的な状況こそ、芸術にとってチャンスにも思えてしまうので、僕個人は非常に楽しいような気がしているのも事実です。城さんの活動をどういうジャンルに位置づけるべきなのか、この状況こそを現在と考えてみたいと思います。

城 ありがとうございます。非常に丁寧に、僕がそもそも話さなければならなかったパフォーマンスの紹介までもして頂きました。お話を伺いながら、三輪さんがおっしゃられたメディアをハッキングした音響合成、というのは、ひとつの解と言えるのかもしれないと思いつつ、ただその反面、先ほどの松井さんの話の中で出てきたように、そもそも音楽の前にレコードというメディア自体が疑われているというのだとすると、音響合成とかに回収されない部分もあるのではないかという気持ちも出てきました。両義的なのですが、音楽の未来につながるものと言いたい反面、メディアとしての違う可能性を聞きたいというところもあります。

松井 車輪の再発明という考え方の面白さは先述しましたが、音楽あるいは芸術の歴史と、メディアあるいはテクノロジーの歴史は全く重なってないわけで、それを現在から再編するのは、もはやサイエンス・フィクションになるわけですね。過去にあったテクノロ

ジーのあり得たかもしれない展開や、いまの技術を使ってカッティングレコードワークショップのような「あり得なかった」芸術とテクノロジーの融合を再解釈として作品化することもできる。本当は芸術とテクノロジーの歴史がずれているにも関わらず、それを調停するような推論の実践というのも変な言い方ですが、要するにとてもアカデミックな手法になり得る。オーバーに聞こえるかもしれないけれど、芸術の歴史を書き直すみたいな行為として行われている。架空戦記みたいに、テクノロジーの問題をいま捉え返している感じが面白いですね。

城　　今のお話を補足すると、この車輪の再発明という、その中でも松井さんが説明して下さった、芸術を再解釈という部分に関しては、僕らのオリジナルというわけではなく、メディア考古学と呼ばれる分野の中で、特にここ 10 年くらい盛んに議論されています¹。音だけでなく、写真であるとか車であるとか、様々な技術というのはそういった形で見直されて、作品化されているというところは、なくはない。ただ、先ほども作品の概念自体が揺らぐというお話がありました。代表的な作家のひとりとしてポール・デマリニスがいますが、芸術として捉えると、作家がある種特権的に過去を再解釈して、作品化し、それを理論家が批評するということが、やっぱりどうしても起きてしまうし、その図式も疑いたい気持ちもあります。

三輪　だから、たぶん 3 人は共有していると思うのだけれど、僕らが日本語で「芸術」と呼んでいるものというのは、基本的にもう前世紀の遺物になっている、というふうに僕は思うんですね。僕は好んでアートと言わずに芸術という言葉を使うのですが、その芸術という意味は 20 世紀的な 19 世紀的な西洋の芸術の概念ではなくて、人間が人間として発狂しないで生きていける、またよく使う例だとすれば、死んだ人をゴミ箱に捨てずに、きちんと葬るという人間的な感性だとか感覚に関わる問題だと思うのだけれど。そうなった時に、僕がいま持っているジレンマというのは、よく誤解されるので言うのですが、音楽と録楽というのをはっきりと分けましょうというのを僕は言っているのだけれども、だからと言って録楽が下らないものだとか、娯楽に過ぎないとかという主張ではないのです。価値の対比ではないのです。ただ違うでしょ、というそういう当たり前のことを言いたいだけなんだけれども。ただ、そういう記録されたものというのが、まずは西洋的な芸術の概念からはそもそも非常に遠いものであるということがひとつあるし、それこそ僕の青年時代から映画は芸術なのかみたいなことを真面目に論じる人たちがいたわけですね。それで今も決着がついていないと思うんですね。僕にとっての難しいところというのは、いやだけれども、ここまでメディアまみれになった、テクノロジーを前提として生存している僕らが、録楽なり映画なりそういうメディアテクノロジーの中で、僕が考えるところのさっき言った、芸術的なものというか芸術というものが、成立するのかという。成立しないと言うのは簡単なんです。つまり例えば、マンガだとかアニメーションだって昔は子供だましだと言われていて馬鹿にされていたわけですね。そんなものに騙される大人はよくない、みたいなことを言っていたわけです。でも子どもは読んじゃいけない、みた

¹ Huhtamo, E. & Parikka, J. (Eds). 2011. Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications. Berkeley, California: University of California Press.

いなことを言っていたわけです。ビートルズが来た時に、コンサートに行ってはいけないと学校で言われるわけですよ。そういう大きな時代の隔たりの中で、結果としてこのメディアテクノロジーの中で僕らの本当の表現というのはできるのか、と言ったときに、今のところ答えはまだ僕は見つかっていないというのがまずひとつあって。それで、そんな中で、じゃあ何ができるかと言ったらやっぱり、そのメディアというものを録楽みたいなのと同じ意味で意識化するということが、たぶん大きなポイントになってくるのだと思うんですね。つまり、レコードの例で言えば、僕はベートーヴェンのカルテットを聴いているとします。もちろんベートーヴェンの世界にどっぷり入っているのだけれども、一方では針の振動をただ増幅しているだけのもの体験しているのだという。もちろん頭では分かっているわけだけれど、心は違うわけですね。レコードを聞いて感動するということはもちろんあるわけで、その時に頭でこれはレコードに過ぎないと分かっているのだけれど、しかも店に行けば買えるものだと分かっているのだけれど、心は違う、というところがたぶん人間の一番人間たるところで、頭では分かっているけど心では全く違う反応をせざるを得ないという。そこがメディアテクノロジーの恐ろしいところ、というか凄いところで、そんな中で何か真っ当な思考をしようとすると、それはやっぱり俺は針の振動を聞いているに過ぎないという意識を激しくもたなければいけない。そうでなければ人類は危険なのだと思うんですね。と言う意味で、めぐりめぐって城さんのこれというのは、まさにそれを意識化させるものとして僕には映るわけですね。逆に言えばそこでなんの音が聞こえるかと言うのは、やっぱりあまり問題ではなくて、合成もできるし、原理から言ったら。そしてブツ（物）として、いま自分一人でカッターを使えば完結できるというこの時代が存在して、いや必要であればイラレのデータをアップロードすれば、地球の裏側の人も同じものを手に入れる事ができる、というその現実みたいなものを意識化させる、または意識的であろうとするということしか、意義がないし、それはとっても大切な事なのだろうと。どうでしょうね？

松井 三輪さんにとって「芸術」の定義はなんですか？ というのは否定として聞いているのではないんですが、質問したい。また質問しちゃったから先に自問自答してみます。

口当たりのいいことはあまり言いたくないと思っているのですが、口当たりのいいことを言ってしまう感じですが、いまのところ、311以降の芸術という枠組みを考えざるを得ないわけです。すると、はからずもテクノロジーの問題をどう意識化することができるのかということにしか、芸術の意義はなくなってしまったのではないかという気がするんです。以前三輪さんは、「テクノロジーにジャブジャブに浸かっている自分たち」というような言い方をされていましたが、そうした美学でつくられた価値観というのがメディアアートの想像力を支えてきたわけで、それは究極的に、原子力発電所みたいなものこそをいちばん崇高な芸術としたはずなんです。しかし、現実が想像力をぐんぐん追い越す状況が生じてしまったいま、「芸術とはなにか？」といったときに、テクノロジーに対する意味批判性を持つか否か、という点においてしか、芸術をめぐる議論の余地もなくなっていて、覚醒を促すことしか作品にならないのではないかという気がします。それは、これまでメディア・リテラシーと呼ばれてきた概念と被るんだけど、そうだとすれば、芸術は311以降、俄然わかりやすくなって、社会に必要なモノになったとも考えられる。ただ、メディア・リテラシーというのは思考形態というか、ほとんど態度だから、もはや作品ではないかも

しれない。

城さんは従来の意味で作品という形をとらない活動が続けていますが、『The SINE WAVE ORCHESTRA』²のときから、いわゆる「作品」ではないですが、その行為としての、技術に対する批判力を改めてクローズアップするべきなんじゃないかという気がしています。だとすると、芸術は、鳴っている音の質では全然なくなっていて、複製技術としてのレコード、つまり録楽を再考する技術批判が、メディア・リテラシーというか、芸術になってくるのではないかと、考えています。

城 松井さんが今おっしゃった、芸術にできる事というのは技術に対しての批評でしかないのでは、ということをお伺いすると、Make³のことを考えてしまいます。ここでは一種の展示会・祭典のような形で、様々なものを作っている人たちが集い、その作ったものを見せあう。僕も先ほどのレコードのパフォーマンスで参加したことがあるのですが、その場では、まさにメディアやテクノロジーを批評するような要素を併せ持った各種のものがたくさん見受けられます。ただし、それらを作っている人たちが必ずしも芸術ということを意識しているわけではない。三輪さんと以前この会場でお会いした時に、この文化が広まるということは城君たちの世代はまだ対応できるかもしれないが、我々作家にとっては非常に危機的な状況である、ということをお話しされていたのを、いまの松井さんのお話を受けて思い出しました。芸術は役割として残るかもしれないけど、もはや芸術家はいなくてもよいのではないか、その辺りはいかがでしょうか。

三輪 あの、すごく重要なポイントだと思うのですが、そういう意味で芸術家なるものがいなくなっていく、または誰もが芸術家になるとは僕はやっぱり思わないけども、芸術家という場合にはきちんといま城さんが言ったような批判的な眼差しとか、自分の作品はどういう試みなのかということの言語化だとか、やっぱりそれとセットにたぶんなっていると思うんですね。城さんが言うようなあれがあると思います。つまりすごい文明批評になっているのに、作っている本人は「面白いよね」というくらいでしか作っていないという事例というのは、いくらでもあると思うのですよね。でもたぶん今質問のとても大きなところというのは、例えばですね、この歳になるとコンクールの審査員とかをやらされたりするわけですね。その時に、これが良いとかこれが良くないとか、これが優れている優れていない、もっと言えば今の美大や音大で、音大の作曲家だったら西洋の音楽理論を教えているわけですね。なぜ邦楽ではなくて西洋の、インドの音楽ではなくて西洋の、みたいなことになる。これはもう明治以来のヨーロッパからの文化の輸入というものがあって、それはもう明らかにそのままできると負けてしまうから、という理由で導入されたものですね。少なくともそれは、例えば日本という社会の中でこれは子ども達に教えるべきことなんだ、教えていいことなんだというコンセンサスがあるわけですね。僕が言うことは、自分の『またりさま』という作品で小学生を8人集めて拉致してやったら素晴らしい『またりさま』ができると夢見るのですが、それをやると変態オジサンになってしま

² The SINE WAVE ORCHESTRA: 2002 年、4 人のコアメンバー(古舘 健、城 一裕、石田大祐、野口瑞希)によって始められた、参加者を公募し、全員でサイン波を使って演奏するプロジェクト。<http://swo.jp/>

³ Make: オライリー社の発行するモノを作る楽しさと創造性に関わる雑誌。同誌が主催する祭典 Maker Faire は、パーソナル・ファブリケーションに関わる多くの読者、参加者を集めている。

うわけですよ。だけれども、文部省が認定すれば、『あたりさま』は日本全国の小学校でやってもらえると思う、その違いは何なのかという、そのものの違いではないですよ。社会の中でそれがコンセンサスが得られる、政府が決定することと社会の中でコンセンサスが得られていることはまた分けて考えなければならないのだけれど、まあ少なくとも音大ではこういうものを教えます、美大ではこういうものを教えます。ただし、その前提がいま本当に崩壊しようとしている。これを本当に教え込んで役に立つのか、就職できるのか、はもちろんのことなんだけれど、意味があるの？みたいなことになってくると、じゃあ意味がないとあなたがもし言うのだったら、何を教えればいいのか、ということになる。これはたぶん理系の分野では殆どないと思います。つまり、数学とか物理とかそういうものというのは必ずこれが分かった上でこれがあって、というのがあって、それは必ずやより上達していけばまた次の次元が見えてくるし、やっていたら上達するし、そしてどこまでできているかもある程度は試験や何かで明確に分かる。誰もがその理解力は我々の社会に必要なもので、それこそ理系離れをなんとかしろ、みたいなね、そういうことになるわけですよ。文系に関しては全滅ですよ。むしろ僕はそこが問題で、つまりアーティストがいるかないかということよりは、社会の中にそういうことを考えたり行ったりする人というのがいなくて本当にいいのですか、という話だと思うんですね。そういう意味において、アーティストがいた方がいいと思うし、そういうジャンルが必要だと思う。なぜなら理系の人たちとは違う新しい物差しというものを、自分たちの力で考えていくということがやっぱり必要なのだと、僕らの気が狂わない為には。なので、アーティストという職業なのか社会的地位なのか分からないけれども、そういうのがいるいないという話よりは、そういう分野とか文化とかそういうものに対する視点をアーティストがいなくなった時に、失ってしまうということが一番怖い。危険に見える。

城 その問題は分かる気がします。ただ一方で、アーティストと言ってしまうことで特権性を担保するというのが、どうしても見え隠れしてしまう。やはり技術者やエンジニアという言葉と芸術家なりアーティストという語とでは、重きの置かれ方が違うように思えます。例えば **Make** の場合だとものの作り手を全て **Maker** と呼んでいます。その **Maker** でも批評性とか、それまでの積み重ねというものを保って作っていくことは十分にできると思うし、芸術家、アーティストではなく、**Maker** が音をつくるであるとか、映像をつくるであっていいのではないかと、一方では思います。

三輪 僕はその前提はね、やっぱり世の中には凄い人と凄くない人がいるわけですよ(笑)。僕はだから凄い人は凄いと言われた方が真っ当だと思う。そういう意味でも平等主義というのはすごく歪なものを感ずるので。もちろん凄い科学者だってもちろんいるわけです。科学の場合には非常にそれがノーベル賞なのかどうか知らないけれども、その世界の人が見たら「この発見凄いよ」ってね。あるだろうと思うんですよね。それは割合ははっきりしているから良いんだけど、アートの場合、文化の場合はそれはすごくはっきり証明できないというかね。それが大問題なのだけど、凄い人は凄いでいいのだと思う。

城 凄い人は凄いのはその通りだと思いますが、一方で日本語で芸術家、アーティストと言った時には、その語だけで、実際には凄くない人も凄そうに思われてしまう、とい

う奇妙なコンセンサスが 21 世紀の今でもあるような気もしています。極論になりますが、三輪さんがおっしゃる、凄い人と凄くない人をはっきりさせる、変な平等主義をなくすべき、という点から考えると、芸術家、アーティストということは、あえて言わない方がいい言葉なのではないかとすら思います。

三輪 もちろんこのメディア社会ですから、スターがいてくれたら何かと便利とかね、いろんな事情があると思うのだけれど、でもそれは時間の問題なのだと思う。つまり、いよいよ音楽大学で美術大学で何を教えていいのか分からなくなってきた今、それでも音楽大学、美術大学はやっているよね。そんな中では 20 世紀的な 19 世紀的なアーティスト像、芸術化像、それを僕はいつも理系の人たちと同様に批判するのだけれど、また三輪語になってしまうのだけれど、「究極主義」というものがあって。究極主義がまずいということなんですね。つまり、科学者は真理を追究していればそれで良い、他のことはどうでも良い。例えばマッドサイエンティスト。奇人変人なんだけれど、凄い数学のあれを見つけたら「いいよそれで」と言ってしまう。今度は芸術家は美を追求すればそれでいい。人格が破綻していても凄い絵を描いた人はそれでいいのだ、むしろそっちの方がいいのだ、みたいなイメージ。そういう近代の西洋美術みたいなものの残したおかしい価値観というのは、自ずとその内消え去っていくと思う。僕はそれに付け加えて、ラーメン屋さんは究極の一杯を作れば、他のことは何も考えなくていいのだという究極主義というのが、アカデミズムを始めとして社会をすごく駄目なものにしている。それがいかに駄目かといったら、原発事故見れば分かる。つまり、自分の専門でないものは全て専門家に丸投げ、自分は考えることすらしない。それでいいのだと、お互い言い合ってきたわけだね。それがこういう今の苦しい時代を生んでいるような気がする。もちろん僕だってすごく反省させられました。という意味で、それは原子物理学者のように原発の原理を僕は分からなくていいのだけれど、少なくともそれを前提に僕は生きているのだということだけは分かっているわけじゃないわけ。そういう意味で僕は作曲家だから究極の楽曲を作ればそれでいいのだという考え方というのは、昔は許されたかもしれない。王侯貴族に召し抱えられた作曲家だったら。だけれど今はそれはありえないし、倒錯している。

城 この話をもう少し続けてもいいですか？音楽と直接関係ない話にもなり...でもたぶん最後には戻ってくると思います。究極主義とおっしゃっていましたが、われわれ大学院の教員というのは、基本的には西洋の近代の流れ、その究極主義の尖兵みたいな立場とも言えますよね。。

三輪 まさに僕なんかはわざわざドイツまで行って、音楽大学で作曲を勉強したわけですよ。なんでやねんと、今だったら言うのだけれど、名残りです。

城 究極主義の名残り(笑)。松井さんもその立場に今いるわけだと思うのですがいかがでしょうか。

3. 「メディア・リテラシー」と「大学」

松井 「一生作家を続ける」みたいな作家像というのは終わったのかな、という気はする

んですね。だから **Make** みたいなところで、メディア・リテラシー、意味批判能力の宝庫であるはずなんだと思います。それで個々のひとたちが作家になるわけでもない。つまり、従来の芸術家のように自覚的ではなかったりするわけですが、それはそれで重要な生態系で、それを見いだしていく批評家にあたる役割の人がいればそれでいいんじゃないかと思います。アカデミックにメディア・アルケオロジーというけれど、これも作家本人が気づいていたかどうかというよりも、発見する側の、現在からの眼差しの問題ですからね。状況としては、なにか超越的な作家なんて言うものはあり得ない気がします。繰り返して言えば、311 によって、従来の作品概念は困難になっている。極論すれば、個展という形式自体も困難になりつつある気さえします。

工学における領域細分化が原発事故を招いたとすれば、芸術における領域細分化も批判されなければならず、作り手と批評がバラバラになっていることを問い直さないといけないということが、先ほどから繰り返している、芸術は、メディア・リテラシーという行為になったということの真意でもあります。

再発明ではないけれど、例えばアンディ・ウォーホルは、メディア技術というか複製技術に対して最も批評的な作家だったわけですね。作り手であり批評家だった。ポップアートが世界を席巻したというのは、単なる流行ではなく、要は文明批評があった。個別の作品としてみることもできるけれど、行為として、実践がメディア・リテラシーであった。それがいま、とても浮き彫りになってみえてきていると思います。

そういう過去の捉え直しの延長で、現在の **Make** に期待したいのも、僕にとっては同様のメディア・リテラシーなんです。アメリカの **FabLab** の流れというのは基本的に経済原理に乗っかっていてのわけでしょう。違うと言われるかもしれませんがキャピタリズムですよ。それに対して、いや対さなくてもいいのですが、キャピタリズムではない **Make** というのが、日本では可能なのではないかと、311 の直後にはそう考えていました。例えば、多摩美術大学で久保田晃弘さんが主催するハッカー・スペースだったり、城さんが前職で所属した東京藝術大学芸術情報センターもそうですし、IAMAS もそうなのかもしれませんが、日本では芸術系の大学でこれらの動きが現れ始めたというのは、ある意味、希望だと思ったかった。新たな芸術概念の萌芽とみたわけです。しかし芸術系に限りませんが、大学の経営が難しくなったとき、芸術系の大学にキャピタリズムを持ち込む入口になりはじめたわけで、これは危険な状況です。

他方で、日本の原発開発に関連して、工学の領域細分化が問題視されはじめたのは、冷戦崩壊前後のことで、もう 2、30 年前からのことです。これに関わった、当時の一番若い世代というのが、久保田晃弘さんであり桐山孝司さんです。彼らの工学者としての研究には、ポスト・マスプロダクション時代の予見を、芸術作品の制作モデルをリファレンスとした技術批評、まさにメディア・リテラシーとして非常に豊かな展開をみせたと思います（こうした工学研究と芸術表現研究の関係については、拙論「FAB が芸術を変える——芸術が FAB を変える」『FAB に何が可能か 「つくりながら生きる」 21 世紀の野生の思考』2013 年、フィルムアート刊を参照）。

想像するに、**FabLab** のガーシェンフェルドだって本来はそういうスタンスでやっている筈なんですけれども、いちばんの問題は、相変わらず僕らが右肩上がりの経済成長とテクノロジーの進歩から逃れられない中で生活しているということなんですよね。じゃあどうやって逃れられるのかって、僕にも全然方法は分からないわけですが、それをジレンマと

して、思想として意識しているわけです。

三輪 よく言われるように、産業構造の変革みたいなことが結構キーワードになるのだけれども、それは全然間違っちゃいないんだけど、少なくともそこで言っていないことというのは、いやいやまだまだ産業は成長するんだ、私たちの国は発展するんだという20世紀と同じことをやり続けるための前提条件が変わってしまったということ。その発想は根本的に僕は間違っていると思う。あり得ないと思うから。もはや頑張れば成長するということはないのだから、その新しい前提でものを考えるべきだし、その時に FabLab がどんな可能性を秘めているのかということを考える視点も必要なのだろうなと。

松井 繰り返しになりますが、私見では311以後の芸術は、社会に対する批評というレベルで機能すべきだと思うわけです。批評ってどういうことかということ、例えば、作曲家のピエール・ブーレーズが「オペラハウスを爆破しろ」と言って警察沙汰になったとかならないとかいう神話まがいの話がありますけど、芸術が批評になるって、そういうことだと思うんですよ。ブーレーズは実際には、オペラの指揮もしていますし、ほんとに爆破しろと思っている訳じゃないんです。音楽家としての現世の活動をジレンマとして許容しつつ、他方で、既成概念としてのオペラハウスを批判しているわけですね。僕は、右肩上がりの既成概念を受け入れざるを得ない生活をしていることは認めるけれど、このジレンマに甘んじるのではなく、やはりこれを批評する可能性は、芸術という常にアンヴィヴァレントな立場に立つことによって可能なんじゃないかと思っているわけです。ただそれはマイノリティの側に立つことを強いる発言なんですね。だから、芸術系大学のなかでしかできないというか、芸術系大学が意味を持つチャンスだと思うんです。Fabに関わる芸術系大学が、キャピタリズムにつながる入口に立っていることよりも、こうした批評理論を抱え込んでいることに覚醒してほしい。

三輪 まさにそのためにアカデミックという空間と場所があるわけですね。

城 右肩上がり、もしかすると右肩下がりがかもしれませんが、経済原理に回収されないということは重要な問題だと思います。その前に、松井さんのお話の中で出てきた、批評と批評家、作品と作家の関係について、もう少しお話ししたいのですが、先ほどの Make の例に戻って考えると、やはり Maker が意図せず、言語化できずに作ったものを言語化できる、そのようなスキルを持つ他者がいれば、それでいいと言ってしまうのではないかと思います。自分の中でも葛藤がありますが、論文の中でのリファレンスのようにアカデミズムの掲げる巨人の肩の上に立つという考え、それ自体も古いのではないかと、むしろブラッド・トロエメルがリミックスではなく無限のバージョニングと言っている⁴ように、あるものがあってそれと似た別のものがあって、それに影響を受けた別のものがあって、全ては並列に並んでいる、それでも世界は成り立つのではないかと。優劣や時系列でのつながりはなく、各々の Maker に対して、個別の批評があるだけ、そういう未来もあり得るのではないかと。この未来は、たぶん三輪さんが Make を見た時に感じられた危機感につながるの

⁴ Brad Troemel (2012) The Word "Remix" Is Corny. *dismagazine*, <http://dismagazine.com/blog/37255/the-word-remix-is-corny/>

かと思えますし、大学の教員という立場としては非常に困ることになる。そのような未来を描けるけれど、でもそれに抗いたい気持ちもある。

三輪 立場の問題というよりは、そういう社会を僕なんかは思い描くことができない、というか。別に自分の仕事を守りたいからという意味ではなくて(笑)、その巨人の肩に乗るという例を出したけれど、それやめていいの？というのがまずあるし。そしたら学校いらないよね、という話になるよね。それでいいのか、と僕は思うかというと、やっぱりいいとは思えないんだよね。ある意味で僕はすごく古臭いことを言っているわけだけど、**Make**なんかは僕は、自由に発想して楽しく発想していろんなことにチャレンジして、そういうツールがあるというこの時代を僕は素晴らしいと思っているけれども、城さんは聞いたことがあると思うけれど僕は学生に言うのは基本的にアート作品を作っていると言うのだったら、ゴミを作っているのだと思いなさいと。あんたが作っているゴミをゴミじゃないと言い張ってくれないと誰も納得できないのだと言う、これアーティストの現実だと思うんだよね。それこそ絵画のしっかりした流派の価値基準みたいなものがある時代ならまだしも、基本的にみんなが作っているものは全部ゴミです。それこそ、ゴミをただ捨てるのが大変だけじゃない、若い人もそれだけの時間と労力と学校で作ればお金と、時間をかけてわざわざゴミをつくって、それがゴミじゃないと言えないんだったらそれは学校いらないでしょ、という。究極的にはそうなるわけです。やっぱり僕はそういう意味で学校というものはあり続けてほしいし、あるべきだと思うし、まさにこういう話ができる場所、とくに**IAMAS**なんかは芸大でもなければデザイン大学でもなければ理系の大学でもない、全部混ざっている。基本的にすごく未来的だと思うんですよ。僕の隣にはネットワークの先生がいるなんていうのは、普通の芸大にはあり得ないことだから。まさにそこで僕らが何か見せられないとそうになってしまう世界なんだよね、という危機意識はもっています。

城 大学はゴミをゴミじゃないと言うスキルを修得する場所である、ということは、機能としてその通りだと思うのですが、先ほどの右肩上がり、右肩下がりのお話で言うと、やはりその機能を持った大学というものの自体が、右肩上がりの幻想に加担する存在の最たるもののひとつである、とも思えます。だから、右肩下がりというか、もう成長を前提としない世の中であれば、もはや肩に乗る必要もないわけで、無限のバージョニングで終わりを迎えるというのもあり得るのではないのでしょうか。

三輪 いや、理系だったら理系でその時々で更に先があるわけですよ。更に先に行くにはこの偉人達の積み重ねをまずは学んで、先に行くわけですよ。でもそれは文系だって全く事情は同じで、それこそ人間が生きていくこととか、生きていくとはどういうことなのよとか、そもそもがね。今作っているものが自分の先祖や未来の子ども達にどう見えているのだろうかと考えてみることもとか、そういうことはやっぱり自分がいま考えていることを、というか僕の経験で言えばこういうことなのかなと考えたら、そりゃあもう 200 年も前にカント先生が言っているでしょう、とかね。そういうことなんだよね。だから僕が考えていることなんていうのは、とうの昔に誰かが考え抜いた当たり前のことなのであって、知らない俺が馬鹿なんです。そういう意味で勉強しようということになるわけだけど、そういう意味では巨人の肩というのは、文系においても全く同じことだと僕は思

う。

城 車輪の再発明というプロジェクトでは、巨人の肩にうまく乗る方法を学ぶとあえて言っていますし、三輪さんのおっしゃることに同意したい気持ちはすごくあります。ただ、3・11以降の世界は右肩上がりではなくなった、もっと極端に言うとも終わりが見えたような感じがする。終わりが見えたというと非常にネガティブなように聞こえますが、その終わりに向かって行くのだとすると、この先には **Make** 的なものが普遍していった世界というものがなんとなく見える気がします。パーソナル・ファブリケーションの、いわゆる資本主義ではない可能性というのが、巨人の肩ではなく無限のバージョンングの方にあるように見える。もちろん、水道や電気をどうする、というように困ることは出てくると思いますが、それすらもどうにかなるのではないかと。

三輪 一つだけ言っておきたいことは、僕らはテクノロジーによって引き起こされた絶望的な状況を、テクノロジーによって解決し続けて早 100 年みたいな、そういう歴史があって。ただし、壊滅的な打撃みたいなもののスケールは常に大きくなっているということ、僕はやっぱり意識しているんですよ。つまり、原発の問題で急に癌の発生率が上がりましたと。ところがどっこい大概の癌は治るようになってできたと、遺伝子治療技術のお陰で。それはあり得るかもしれない。あり得るかもしれないけれども、それを続けていて本当に大丈夫？、というか大丈夫じゃないと思っている。そういう意味で言うと松井さんもそうだと思うけれど、僕や松井さんは城さんより遥かに悲観的なんだよね、世界に対して。

松井 『暮らしの手帖』という雑誌がありますけど、かつて「商品テスト」というのを続けていました。商業主義に対して一定の役割を果たしてきたわけで、これも一種のメディア・リテラシーですよ。これが芸術作品として出版されていたわけではないんですが、こういう動きこそがいま必要になっているという状況は間違いなくあって、**Make** やデジタルファブリケーションというのは、そういう意識に繋がってほしい気がします。

他方、『暮らしの手帖』が刊行されはじめた頃の思潮として、鶴見俊輔による「限界芸術」という概念の提唱がありました。マンガはもちろんのこと鼻歌とか、人間が生活の中で発するあらゆる表象を創造行為として捉えようとしたわけです。第二次世界大戦直後の占領期から 1960 年くらいまでの学生運動の時期のことです。つまり『暮らしの手帖』同様、既成概念に対するある種の批判理論として提唱されたといっていいいでしょう。なんか発想は似ていますよね。

両者は、戦後の芸術の状況に対応しているわけでもなく、軍事技術に対して民生技術が登場し、普及してきたことに対する、アマチュアリズムの変容に対応した動きとみるべきで、その批評の先見性は、311 以降の芸術が改めて相対化すべきものだと思います。

一般大学というのは、ジレンマではなくキャピタリズムに立脚してるわけですよ。僕の議論はナイーブですが、右肩上がりにもっとも負担している工学部と、ジレンマを見いだす役割を負っている芸術系の大学というのは、アート&テクノロジーという美名のもとで繋がろうとしてきたわけですが、これは諸刃の剣ですよ。

芸術の古典的なコンテクストを信じながら、僕がメディア・リテラシーこそが 311 の芸術なんじゃないかと主張している理由をいま一度整理しておきますが、技術への批評という

行為は、芸術がやってきたことであろうという歴史認識があるわけです。ただ311以降、この批評は、特権的な芸術家の個性あるいは特殊能力としてではなく、市民の条件として、いわば限界芸術レベルでのメディア・リテラシーにならなくてはいけないだろうと思うわけです。おそらく、鶴見の意識もこれに近いものだったと思います。20世紀を右肩上がりの頂点とする芸術の歴史は、作品の歴史であり、作家の歴史であったはずで、その先端だか末端に位置する東京藝術大学にこうして関わっていると、もはや個別の作品もありえなければ、一生作家を続けるなんてライフプランは、無いはずで、末期なんですよ。だから21世紀になって芸術のための大学なんてナンセンスだろうとも思うし、21世紀に芸術大学は破綻したところからスタートしていると思えば面白いと思うわけです。ジレンマですけどね。そしてジレンマを晒す人間は、マイノリティとして社会に必要で、市民をリードするのは、政治家ではなく芸術家であるというのは、言い過ぎですが……。

城 でも芸術自体は、さきほどの話で言うに残るわけですよ。そんなに心配しなくても。

三輪 毎日詩を書いているから…。

松井 僕自身は、「詩を書いているから詩人です」というステイトメントを出して詩を書いています。作家としてはあきらかに20世紀的な芸術至上主義とかモダニズムで、コンセプチュアルアートのコンテクストにいるわけで、古い側なんじゃないですか（苦笑）。もちろん制度批判を含んだ詩を書いていますから、という言い訳はもはやあり得ないでしょう。詩を書いていると、それでいいんだとは考えない。日曜詩人ならいざ知らず、当然だと思うんですが、ひとつの能力やアイデンティティだけで一元的に語るの意味は見出し難いでしょう。「下手の横好き」みたいなことは許されないというか、僕は楽しいと思っていますけど（面白がってはいけないのかもしれませんが）、やはり厳しいわけですよ。状況が悲観的だから。先ほど「アマチュアリズムの変容」と言いましたが、全員が素人だという肯定ではなく、全員が玄人になるということが求められている社会にならないといけない。そういう意味で、メディア・リテラシーという意味批判能力を身につけることが、一生に関わることだと思うんです。純粋工学批判理論とか言って（笑）、日用品にも芸術作品にも、あらゆる人工物の背後には設計概念があり、それを批判的に考える教養が必要で、そんな大学があったらいいのかもしれない。それこそがアート&テクノロジーの教育でしょう。

蛇足ですが、市民すべてが政治家ではないけれど、市民から政治家が登場するように、市民すべてが芸術家にはなれないわけで、そうしたプロシューマーの裾野が広がって、そこから芸術家が登場するような、換言すれば、社会の合意形成に関わるような芸術像を考えてみたいと思っています。理想論に過ぎるかもしれませんが、アマチュアリズムの変容を捉えたいと考えています。

城 そういう意味では、美術大学は必要ないかもしれないが、大学自体は必要である、と。良いように解釈すると、IAMASは世に先駆けてその姿を示しているのかもしれない。芸術と呼ばれると同時にもしかしたら工学とも言えるものをつくる人を生み出す、という

可能性がある。

松井 アート&テクノロジーって大学のあり方としても模索されて久しいわけですが、IAMAS はそういう意味でうまくいっている方なんじゃないでしょうかね。

三輪 目指していて、成功例をほとんど見たことがないというのが問題で。

松井 なにか仮説として間違っているケースが多いのでしょうかね。

三輪 いや、それは作文で書きましたけど、同じ人の中でも合理的な考え方と文系的な考え方とみたいなものを分けて考えてしまうというね、それはもちろん混同してはいけな部分もあるわけですよ。きちんとした論理の展開のなかに変な文学性が入ってしまったら駄目なんだけど、そういうレベルではないところでその2つを、まあ2つと分けてしまっていていいのか分からないけれども、統合する知性というのが絶対に必要で、死ぬまでにもう少し僕はそれを究めたいなと。

松井 昨日 IAMAS の学生達のパフォーマンス、盆踊りみたいなのがあって、その中でIAMAS の特徴を述べあげていたんですが「プレゼンテーション」と「言語化」というのが反復されていましたね。

一同 (笑)

三輪 なんか僕恨まれているのかな。

松井 三輪さんのイラストがバンバン出てきました(笑)。昨日の盆踊りと三輪さんのここまでの話を受けて考えると、やっぱり音楽と録楽を分けるとか、僕はどこか半信半疑な気持ちになんですけど、わざと「録楽」と言語化することによって、僕が半信半疑になるというわけだから、教育としても批評としても意味があるわけですよ。学校の方針なのか、三輪さんの性格なのか、アート&テクノロジーとしてのメディア・リテラシーの実践というのは、なんか展開していますよね。それはすばらしいことだと思いますよ。

三輪 プレゼンテーションはね、上手い下手とかあるけども、プレゼンテーションはあまり重視していない。たぶん上手い人は上手いこと言うなこいつというのはあるわけだけど、でも言語化だよ。言語化は何を言うべきかが本人も分からないとお手上げなんだよ。

城 そこで確認しておきたいのは、言語化というのはゴミをゴミではないと言い張ることだと思いますが、そのためには、やはりそこにゴミがなくてはならないのですよね。ゴミがないところでゴミではないものをつくり出すという話だけをしてもしようがない。

三輪 その前にあるのは、どうしてもつくりたかったんだというのがなければ、始まら

ないわけじゃない。

城 ゴミはどうしても必要なものですよね、まずは。

三輪 そうですね。なんだけど、芸術とか芸大とか音大というのは、それはつくるのが当たり前だという前提で、別につくりたくもないのにつくったりすることが義務づけられるような状況って、それは IAMAS がもしかしたらそうかもしれないのだけれど、それはまずいというのが。

城 無自覚にゴミをつくり出すことは、危険だと。

三輪 そうですね、なんかハイテク使って動くものをつくりゃあいいんでしょ、みたいな。それはゴミですよ。

城 とはいえ、言語化がゴミの前にあるわけではない。

三輪 それはだからいつも誤解されて、学生には言うのだけれど。つまり思考を深めて結果を出してモノをつくるなんてことはあり得ないのだと。それは工業製品だったら別ですよ。どういう人に売らなきゃいけないとか、一生懸命考えて、資料を集めて設計するわけだけれど。アート作品で、俺はハイデggerのことやっと分かったからやっと作品がつけられるようになりました、なんてあり得ないんだって！そうじゃなくて、どうしてもつくりたいからつくるわけですよ。自分でもよく分からない。けど、つくりたいからつくる。それがなかったらアウトだし、それさえあれば後でなんで俺そんなこと考えたのだろうという言語化が始まる、という。それでプレゼンテーションする時には、言語と言うものがそもそももっている生理から言って、あたかも最初にそういうふうを考えてこの作品が生まれたように説明するのがプレゼンテーション。それは全部嘘だよ。真逆だよ。でも言葉で説明するというのは、そういうことなんだよね。あたかも、それが生まれるべくして生まれたような言い方をせざるを得ない。言葉を使う以上は。という宿命だと思う。