

ちの眼には見えないし、素人の理解の範疇外にある。私たちに見えるのは、ディスプレイ上でのイメージやテキストだけであり、それらをつなぐのがプログラミング言語である。齋藤環がCGアニメーションにおけるイメージ/プログラミング言語/機械をそれぞれジャック・ラカンのいう想像界/象徴界/現実界に比定したこと\*1を思い起こすなら、展示された文字列は、デジタル・イメージの象徴界、すなわち無意識とも考えられる。デジタル・イメージの精神分析ともしえるこの作品は、作者の人生と重ね合わせることによって、テクノロジーと人との相互作用を可視化させていると読むことも可能であろう。

メディアアートの起源を1960年代とするならば、その歴史はすでに半世紀はゆうに経っていることになる。『50・Shades of Grey』は、その歴史を主題とした作品であるし、若いアーティストたちにとっては、すでに陳腐化したメディア・テクノロジーは、新奇な着想を引きだす源泉となるだろう。SF作家ブルース・スターリングは、1995年に「デッド・メディア・プロジェクト」を提言した。さまざまな絶滅したメディア——デジタル以前のフェナキスティスコープなども含む——を記録する書物、「メディアの死者の書」を編纂しようとするスターリングは、「私たちが必要としているのは、陰鬱で思索的、詳細でごまかしのない、痛ましくさえある書物であり、それは死したものを讀み、今日のメディアに媒介された狂乱の精神的祖先を蘇生させる」と述べる\*2。浅野紀予は「あるデッドメディアがなぜ滅んだのかを考へることは、それが生き残ったかもしれない『あり得た未来』を想像するきっかけとなる」\*3と注解するが、今回の受賞作に見られる回顧的な傾向は、このようなSF的と言ってもいい想像力への志向と考えられるかもしれない。

## 註

- ★1——斎藤環「生き延びるためのラカン」(ちくま文庫、2012)  
 ★2——Bruce Sterling, "The DEAD MEDIA Project: A Modest Proposal and a Public Appeal", *The Dead Media Project* ([www.deadmedia.org/modest-proposal.html](http://www.deadmedia.org/modest-proposal.html), 2016年1月10日アクセス)より筆者訳  
 ★3——浅野紀予「デザイン・フィクションとデッドメディア」、『EKCRITS(エクリス)』2015年6月8日 ([ekcris.jp/2015/06/1659](http://ekcris.jp/2015/06/1659), 2016年1月10日アクセス)

## 審査を通じた メディア芸術批判と 文化行政への提言

中ザワ ヒデキ

美術家



### プロフィール

1963年、新潟県生まれ。千葉大学医学部在学中の83年よりアーティスト活動を開始(第一期:アクリル画)。卒業後眼科医となるも90年、絵筆をコンピュータのマウスに持ち替えイラストレーターに転身(第二期:バカCG)。97年、CGの画素を文字等の記号に置き換え純粹美術家に転身(第三期:方法絵画)。2006年、方法主義では禁じていた色彩を再び使用し、以後多彩に活動(第四期:本格絵画、新・方法、第四表現主義ほか)。宣言「方法主義宣言」「新・方法主義宣言」。特許「三次元グラフィックス編集装置」「造形装置および方法」。著書『近代美術史キリスト』『西洋画人列伝』『現代美術史日本篇 1945-2014』。CD「中ザワヒデキ音楽作品集」。代表作《文字座標型絵画》《単一曲線》《盤上布石絵画》《質量》《金額》《芸術特許》《灰色絵画》《脳波ドロッキング》《アンチアンチエイリアシング》。

3つ述べておきたい。「落選者へのメッセージ」「芸術原理主義作品への贈賞」そして「文化庁メディア芸術祭への提言」である。

まず落選、もしくは望みどおりの賞に達しなかった作者へのメッセージとして、こうした審査会を契機に過度に自信をなくしたり、応募作を破棄したりすることのないよう申し上げる。若き日のポール・セザンヌは毎回落選し審査長に抗議の手紙さえ書いたが、そういう例もある。

次に芸術原理主義作品への贈賞について。本質追求型の理数系アートであるCHUNG Waiching Bryanの『50・Shades of Grey』を大賞、山本一彰の『算道』を新人賞とした。ともにスペクタクル性に欠け、大衆の支持も得にくいだろうが、美術は娯楽ではないとするとすれば、表面的な感覚よりは骨格としての論理こそが芸術原理として追究され表彰されるべきである。本メディア芸術祭に限らず、ここ数十年間の美術界に対する私の不満は、こうした傾向の諸作に対する軽視や無理解だ。私は今年初めて審査委員を務めたが、これら2作への贈賞に力添えできたことを誇りに思う。

その一方で、こうした自身の価値観や審査基準を自問せざるをえない作品に出会うことも現代芸術の容赦なされた。芸術原理主義とは趣を異にしながら優秀賞となった長谷川愛の『(不)可能な子供、01:朝子とモリガの場合』は、私見では、審査委員を審査していた。

さて私は、メディアアートは美術の一翼であり、メディアアートの「上がり」は接頭語のないただのアートだと考えている。そして私の観測では、10年ほど前からすでにそれは達成されている。それゆえ現行の募集要項にある「デジタル技術を用いて作られた」との規定は、デジタルがこまめに浸透した今日、実質的な意味を持たないばかりか、デジタルを使わない美術一般を結果的に排除しており、排除に対する理由が示されていない点で有害だ。

このことは、日本の文化行政にしか存在しないメディア芸術という概念——英語圏では単数形のメディアアートはあるが複数形のメディアアーツの概念はない——が、その理念をすでに喪失していることに敷衍する。本メディア芸術祭においては「デジタル技術を用いて作られたアート、デジタル技術を用いて作られたエンターテインメント、ア二

## 考える時期

藤本 由紀夫

アーティスト

1960年代に電子音楽に出会った。次々に未知の音響をつくりだすことができる電子音楽に、これほど可能性に満ちたものはないと興奮していたが、しばらくいろいろな作品を聴いているうちに、電子音楽で制作されたものはいずれも「電子音楽っぽい」と感じるようになった。それは、装置を使いこなしているのではなく、装置に使わされているだけなのでという疑問になった。そんなときに小杉武久の作品に出会った。彼はポケットラジオや扇風機、釣竿といった日常のオブジェを使い、魅力的な電子音の世界をつくりあげていた。小杉は何でもないテクノロジーを見事なまでにしなやかに使いこなしていた。それから私は、身体とテクノロジーの関わりについて実験的に取り組むことこそが、アートに求められることではないかと考えるようになった。



プロフィール

1950年、愛知県生まれ。大阪芸術大学音楽学科卒業。主な個展に、97年から2006年まで10年間毎年1日のみ開催された展覧会「美術館の遠足」(西宮市大谷記念美術館)、「四次元の読書」(CCGA現代グラフィックアートセンター、2001)、「ここ、そして、そこ」(名古屋美術館、2006)、「ECHO——潜在的音響」(広島市現代美術館、2007)、「哲学的玩具」(西宮市大谷記念美術館、2007)、「Y/N」(国立国際美術館、2007)、「関係」(和歌山県立近代美術館、2007)など。主なグループ展に第49回ベネチア・ビエンナーレ(2001)、第52回ベネチア・ビエンナーレ(2007)など。80年代半ばより日常のなかの「音」に着目した装置、サウンド・オブジェを制作。インスタレーションやパフォーマンス、ワークショップを通じて、空間における「音」の体験から新たな認識へと開かれていくような活動を展開している。

メーション、マンガ]、日本国文化芸術振興基本法においては「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」がメディア芸術と称され、美術一般はこの語の範疇から除外されている。20年ほど前ならば、新興ゆえに美術未満のジャンルと、娯楽やサブカルチャーゆえに非美術の諸分野を、クールジャパン戦略的にひとまとめにして打ち出すことに一定の意義があっただろう。だがそれは今日通用しない。

したがって私からの提言は次の二者択一となる。

一つめは理念不在のまま門戸を広げる方向だ。デジタルという規定をなくし、美術一般を受け入れればよい。映像との境界があいまいな映画であれ何であれ受け入れ、大衆芸能やテレビ・ドラマ等を対象とする既存の文化庁芸術祭などとも合体すればよい。メディアの語を削除し、文化庁国際芸術祭としてはいかがか。

もう一つの選択肢は門戸を狭めて理念を打ち出す方向だ。ただの美術一般ではない理由を募集要項に盛り込む。デジタルという規定をなくしたうえで、アート部門ではメディアア自体を問う芸術原理主義作品へと特化する。美術の語への回収を拒否するゲーム等のエンターテインメントならば、エンターテインメント自体を問うエンターテインメント原理主義、同様にアニメーション原理主義、マンガ原理主義へと特化する。それによって日本製メディア芸術の概念を世界に押し出すのだ。それは「他国から評価される日本」という受動的なクールジャパン戦略を反転した「他国を評価する日本」という能動的な美的価値の創出を目的としたこととなるだろう。これをホットジャパン戦略と呼んではいかがか。

あれから半世紀ほど経過した現在、テクノロジーは目覚ましい進歩を遂げて、表現の可能性は60年代に比べ飛躍的に向上している。しかし、人間とテクノロジーの関わりに関しては依然60年代とあまり変わらないと私には思える。今回多くの応募作品を体験してみると予想通り「メディアアートっぽい」作品が目についたが、同時に、そういった状況に疑問をもちながら新しい展開を模索する作品が意外に多いことに驚き、興味を掻き立てられた。それらの作品は決して派手な表現ではないため、短時間の審査の過程では不利である。しかしこのようなアーティストたちの実験的な試みが繰り返されていくことにより、私たちの生活に向かい合う「メディアアート」という肩書きを必要としない表現が生まれる予感を抱かせた。

60年代、電子音楽を始めとする当時の最先端の機器を使用した音や光の表現は「インターメディア」「マルチメディア」と呼ばれていたが今は誰もその名前を使うことはない。同じように「メディアアート」という言葉も使われなくなったときに初めて地に足をつけることになるのであろう。