

「メディア芸術とは何か」 | 藤幡正樹×島本浣

オープントーク『「メディア芸術」ってよくわからないぞ』は、文化庁の「メディア芸術の振興」策の中の「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の一環として、2010年度は7会場で開催されている。(予定されていた最終回は地震の影響で中止されました。)

このオープントークの中心メンバーである藤幡正樹氏と、島本浣氏に、メディア芸術とは何か、メディア芸術の振興というときに何が重要なのか、オープントークで見えてきたものについて話していただいた。

島本浣(しまもと・かん)

京都精華大学芸術学部教授(美術史学)

新譜ジャーナル編集部勤務後、京都大学文学研究科(美学美術史専攻)入学、1982年同博士課程修了。文学博士(京大)。

帝塚山学院大学文学部を経て2002年京都精華大学へ。06年から4年間、学長を務め、京都国際マンガミュージアムの国際展開に係わる。

専門領域はフランスの近現代美術史と日本の近代イメージ論。専門書として『美術カタログ論——記録・記憶・言説』(三元社)他、論文多数。

大正イマジユイ学会会長、日仏美術学会常任委員。

藤幡正樹(ふじはた・まさき)

東京藝術大学大学院映像研究科長・教授/アーティスト

1996年、ネットワークで結ばれた仮想の部屋がテーマの『Global Interior Project2』でアールスエレクトロニカのインタラクティブ・アート部門、ゴールデン・ニカ賞を受賞。

また、インタラクティブな本『Beyond Pages』がアメリカやヨーロッパを巡回してドイツZIMのパーマネットコレクションとなる。

最近の作品には、『ルスカの部屋』や『モレルのパノラマ』の他、GPSを用いたプロジェクト『Field-works』シリーズを展開している。

メディア芸術オープントークとは…

島本——このオープントークは、ここどころ注目されている「クール・ジャパン」等からはちょっと距離をおいて、改めて、「メディア芸術」とは何かということを考えようという主旨でやっていますよね。その前に考えなければいけないこともあるだろうと、僕はそういう受け取り方で、ここに参加しています。オープントークの中でも出ていましたけど、メディアという言葉も、芸術という言葉も、外国語からの翻訳で、やっぱり“メディア芸術ってよくわからないぞ”というテーマで、メディア芸術とは何かという話をしているわけですが、こういうことを話すことって、日本の土壤にはあまりなかったんだなあと改めて感じますね。

——政策を作るときに、それが文化政策であったとしても、アーティストとか美学とか哲学をやっているような人などが幅広く参加して話し合うということはあまりなかったですね。政策を作るのは政策の専門家という感じで。

藤幡——経産省が、経済活動をより活発化させるために、

メディア芸術オープントークとは…

概要

昨年来、議論を呼んできた文化庁主導の「メディア芸術総合センター」について、今、真剣に考えることのようなことになるのでしょうか？ もちろん建物についての議論ではなく、この分野について国が関与するならばいったい何をすべきなのか、大体この「メディア芸術」とはいったいどんな分野なのか、そもそもこれは「芸術」なのか、そもそも「芸術」とは何で、日本の「文化」はどこにあるのか、どこから生まれるのか、といった「そもそも論」を皆さんと車座で語り合ってみたいと思います。

戦後生まれたメディアに焦点をあてると、コンテンツがメディアを横断する時にあらたな創造性が発揮されていることがわかってきました。マンガからアニメへ、アニメからゲームへ、またその反対方向へのベクトルを考えると同時に、およそ50年先行している映画や音楽コンテンツの世界との関係も重要であると考えます。

コア・フェロー——同

島本浣[京都精華大学芸術学部教授/美術史学]

藤幡正樹[東京藝術大学大学院映像研究科長・教授/アーティスト]

吉岡洋[京都大学大学院文学研究科教授/美学・メディア理論]

吉見俊哉[東京大学大学院情報学環教授/社会学・文化研究]

施策を立てる場合と、文化庁が、文化を育成発展させる場合はだいぶ考え方が違って当然じゃないですかね。

島本——まあ、単なるお喋りになってしまうとしてもね。こういうことを1回やってみて、こういうことを話し合う土台をつくることは必要ですよ、日本は批評社会じゃないですからね。

藤幡——みんなすごくよく喋るよね、不満があるから。で、みんな喋り足りないまま帰る(笑)。批評の不在というのは、つまり客観性がないということ、第三者がいないっていうことですね。それは日本の歴史とか、そういうことと関係があるのかもしれないけど。

島本——僕は美術史の専門家ということになっていて、だからというわけではありませんが、フランスが好きだから、よくパリに行くんですよ。そこで映画館で映画をみる。なんでフランスまで行って映画を見るかという、映画が面白いということに加えて、その後にお喋りするの面白いということがあるんですよ。そういうところでお喋りするベースがある。

藤幡——話したくなるような映画がある。

島本——いや、くだらなくてもいいんですよ。くだらないってことを話したり(笑)、要するに、映画館がひとつの社交の場としてあって、そういうところできちっとクオリティの話とかいろんなことを話し合うことができる。そういう場が、日本ではいい悪いは別にして、本当に形成されていない。

藤幡——上から与えられるものをありがたく受け取るみたいなことで来てしまってるのかな、文化とか芸術という概念そのものも、すでにあるもの、与えられたものとして受け取っている。だから、僕は、メディア芸術の振興ということを国がやろうとするときに、それに関わる人たち自身が、関わらない人も含めて、しかし、そもそもメディア芸術って一体何なんだということを考えるっていうことをやるべきだと思ったんです。このことは、すごく大きな転換点になると思っています。子どものときから親しんできたマンガとかアニメがゴミのように扱われるのを傷ましく思う人は多いよね。俺が死んだら棺桶にルノアール入れてくれと言った人がいたとかいうけど、棺桶に俺が好きだった漫画入れたらって言っても、普通だと思っわけですよ。変なたとえかもしれないけれど、それが別におかしなことじゃなくて、普通のことに思われるようになるべきだと。そういう思想的なアプローチを、言語だけじゃなくて、ある種の活動としてやりたいなということで、4人の人たちとメディア芸術オープントークをやりようと思ったわけです。

以下は、藤幡正樹氏が、第5回メディア芸術オープントーク(2011年2月26日 せんだいメディアテークにて開催)のために作成されたプレゼンテーション用資料と、第1回オープントークの際の発言の抜粋を合わせたものです。

メディア芸術オープントーク 『「メディア芸術」ってよくわからないぞ』

島本——藤幡さんが設定した『「メディア芸術」ってよくわからないぞ』というタイトルが、また本当によくわからないぞという感じで、これから「よくわからないぞ」ということを「よくわからないぞ」というところから始めるミーティングをやりたいと思っています。メディア芸術ということは、実際に概念的な図式として、僕たち学者が枠づけていかねばならないといった使命感はあまりないんですよ。こういう場を通じて話していくことで、何となく「ああ、メディア芸術ってこうなんじゃないかな」と、定義はできないけどディスクリプションはできたと、そのように思える展開になっていけば良いと思っています。

1——「メディア」「芸術」「文化庁」

現実に「メディア芸術」が使われている状態:

平成22年度[第14回]文化庁メディア芸術祭 募集概要

■募集部門

- アート部門: インタラクティブアート、インスタレーション、映像、デジタルフォト、平面、Webなど
- エンターテインメント部門: ゲーム、遊具、映像(VFX、CM、MVなど)、キャラクター、Webなど
- アニメーション部門: 劇場公開アニメーション、テレビアニメーション、オリジナルビデオアニメーション(OVA)、短編アニメーションなど
- マンガ部門: ストーリーマンガ、コママンガ、自主制作マンガ、デジタルマンガなど

「文化芸術振興基本法」平成13年11月30日成立

(メディア芸術の振興)

第九条 国は、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(以下「メディア芸術」という。)の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

そもそも: 映画、漫画、アニメーション、デジタルアート等がいつしよにされていいのか?

そもそも: 海外で使われている「Media Art」とまったくことなつた意味で「メディア芸術」という用語が使われているが?

個人的な趣味でも悪くはないと思うんですけどね、もしメディア芸術振興っていうのがもうちょっと固まってきて、展示でもいい、パフォーマンスでも、何か交じり合っできるような場ができれば、そこでいろいろ見て、その後でみんなでビールでも飲みながらわいわいガヤガヤやりながら、話し合ったりできるような、そういう場になるといいと思う。日本は、マニアの人たちがお互いに小さいところで固まって語り合うみたいな感じがあって、そういうんじゃないかと、もうちょっと別の、ライフスタイルにも関わるかもしれないけど、そういう場ができればいいと思っています。だから、このメディア芸術オープントークも、本当に小さな試みですが、そういう場を考えるひとつのきっかけになるといいなという感じでやっています。

島本——メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業という事業の中でやっているんですね。この事業のこともよくわからないんだけど、メディア芸術の業界にいる人たち同士の間でも共通の認識がないことが問題だっていうんだけど、それぞれの分野の人たちの中で問題になっているテーマがあるとしたら、その問題を出しながら、分野同士を繋ぐ糸口はないかというのをあれこれと考える場をつくったほうがいいんじゃないかという提案なんですよ。やってみると、いろんなことを考えさせられたし、参加してくれた人たちにとっても、今まで持っていなかった情報とか視点を得られたんじゃないかと思いますよ。

藤幡——文化庁の人にとっても、初めての経験だったような感じがしますよね。

島本——本当に勉強になったよね。

メディア芸術とは…?

藤幡——文化庁がやっている「メディア芸術」の中に入っているマンガ、アニメーション、メディアアートとゲームって、なんとなくそれぞれは、一見関係なさそうな気がするじゃないですか。でも何かきつと共通点があるんじゃないか。それを探すというのが、このオープントークの、ミニマムな僕の目的だったんですよ。そうじゃないと、メディア芸術振興と十把一絡げにしてもちっとも先に進めないじゃないですか。

島本——それとね、現実的に、若い人たちは音楽とかマンガとかアニメで自己形成してきているわけです。そこでマニアとして、オタクとして閉じこもっちゃう人もいますが、広がる人もたくさんいるんですよ。マンガ読んで、それを素材にしてビデオ撮ってみようかみたいなこともあるし。実際、マンガが映画になり、小説の原作にもなり、アニメにもなり、それからマンガがメタ

藤幡——1950年に文化財保護法ができて、1968年、戦争が終わって22年たって、やっと文化庁ができるのですが、基本的には文化財の保護が目的であったと思います。そして芸術祭が50年続いて、52年目の1997年にメディア芸術祭というのできるんです。そして、それはこれまでの芸術祭では取り上げてこなかった分野をメディア芸術祭という名前で扱ったという経緯のようです。

そもそも「芸術」という言葉は？

- 江戸時代には無かった言葉。
- パリ博覧会に日本が参加するにあたって、翻訳する必要ができた。
絵画、彫刻、工芸、美術、日本画、なども同時期に生まれてゆく。
- 「藝」：=種を蒔き、樹を成す、からきている。
「芸」は云という植物の名称(虫除け)
- その後：芸術、アート、美術等が混乱したまま使用された。
画家、彫刻科、美術家、造形作家、現代芸術家、アーティスト等々、差異化のために新語がどんどん作られた。
- XXを芸術に格上げ
身体芸術 映画芸術 大衆芸術
媒体芸術 レコード芸術
時制：芸術は近代以降に生まれた概念=近代以降の目線で過去や未来の芸術を定義する。
未来芸術 現代芸術 古典芸術
ほぼ同義反復：強調
美術芸術 絵画芸術
新しさの強調
概念芸術 前衛芸術 反芸術

藤幡——社会学者の吉見さんがこの間、話しているときに「アートという片仮名の表記が行われているときは、それは本来の意味のカルチャーという意味で使われているんじゃないですか」と言ったんです。僕は個人的に「文化」という日本語はすごく良くないといろんなところで言っています。本来「カルチャー(culture)」という言葉は、「カルティベーション(cultivation)」から来ているから「耕す」という意味で、要するに社会を文化的にするというのは、社会を耕して、その上に種をまけるようにすると。だから、文化がない社会はあり得ないという言い方を西洋の人たちがよくします。一方で、日本語の「文化」というのは、文字どおりに訳すと「リテラート(literate)」という意味で、文字化する、文字を読み書きできるという意味だろうという風に思っていたんです。

でも、この間、吉見さんとその話をしたら、それは「文明開化」の真ん中を抜けて、文明開化が「文化」になったんだということを教わり、さらなるショックを受けました。

マンガとしてまたまたマンガになるみたいな、いろんなミクスチャーが生まれている。もちろん映画なんてその筆頭ですよ。マンガが原作の映画はすごく多いでしょう。みんなマンガを求めているみたいなどころがあるんだけど、逆に映画がマンガになることもある。元々、映画とマンガって親和性高いから、作る側も、見る側も頭の中ではメディアをミックスしているような状況が生まれてきているんですよ。そういうのが集う場というか、環境があるといいかなという感じがしますね。

藤幡——映画とメディア芸術を切り分けるっていうのは、政策的には必要なだと思いますけど、幅広くメディア芸術を考える上ではこの制約は外しておかないと、すごく議論が狭くなっちゃうし、本当の意味の新しさとか、面白さがぶつけられないと思いますね。

きょうのオープントークで島本さんが話されたこと、要するに、日本人は、明治以降これまでずっと、西洋から与えられてきた概念で暮らしてきたという面があるわけだけれど、改めて、日本とは何かとか、自分とは何かというのを見つける、これは大きなチャンスじゃないかと思っているんですよ。何とかしてそれを、これまでとは違う語り口で語りたと思っているんです。それをメディア芸術と呼んでもいいんだけど、これまでのように西欧からもってきたような現代アート、コンテンポラリーアートとは違う表現だと思っただけですよ。

島本——僕は国際映画祭って、1回しか行ったことがなくて、ヴェネチア映画祭だけ、ただスターを見るために(笑)行ったようなもので、映画もそれほどたくさんは見ていないですけど、でも映画を考えてみただけでも、その中にはものすごく様々なメディアが入り込んでいますよね。さっきも言ったように、マンガも入っているし、小説も入ってる、それから、実験的な映像スタイルや技術がカメラマンや技術スタッフを通して入ってくる。だからメディア芸術というのは、名前の良し悪しは別として、そういう共通項というか、この新しい時代の、いろいろな技術としてのメディアがミックスした創作物に名づけられた名前みたいな、そんなイメージをもっているんですよ。

藤幡——ちなみに、僕は、メディアアートというのは、新しいメディアを作ることだと定義しているんですよ。

島本——僕はこの間、初めて藤幡さんの作品をじっくり見せてもらったんですが、今までのアートとは全然違うことをやっている人だなと思ったんですよ。最近、東京都写真美術館で「映像をめぐる冒険 vol.3 3Dヴィジョンズ——新たな表現を求めて」という展覧会があって、そこで、藤幡さんの「Field-works」シリーズという作品をみました。僕がカタログなんかをみてイメ

そもそも「メディア」という言葉——その1

印刷メディア、映像メディア、新聞メディア、放送メディア

- 1445年：活字印刷の発明 グーテンベルグ
- 1845年：写真の発明 ダゲール(グーテンベルグから400年)
- 1893年：映画の発明 リュミエール兄弟
- 1922年：ラジオ放送開始
- 1941年：テレビ放送開始
- 1946年：デジタル計算機の実現(写真から100年)

「メディア」という言葉——その2

情報メディア、情報コミュニケーション

- 46年：ENIAC 真空管18800本(デジタル計算機)
- 48年：トランジスタの発明
- 58年：IC(集積回路の発明)
- 64年：IBM-360(大型計算機)
- 71年：インテル4004(電卓の誕生 ビジコン社)
- 78年：8086, Apple-IIなど(マイクロコンピュータ)
- 80年：SigGraph(1974)に、Film Showが始まる。CG
- 84年：Macintosh等(パーソナルコンピュータ)
- 87年：Hyper Card, Multi-Media, CD-ROM
- 89年：HTTP, html, WWW(インターネットの誕生)
- 93年：Mosaicのリリース(インターネットの大衆化)

藤幡——1445年頃のグーテンベルグの活版印刷術発明以来、近代から現代に向かって急速に新しいメディアがまほこぼこと生まれてきています。ENIACというデジタルの計算機が初めてできて、それから現代まで眺めていくと、次々にすごいイノベーションが来るという、ある種の強迫観念みたいなものがアメリカから押し寄せてきたというのが今まで続いている。それに対して日本の行政はそのイノベーションを社会に組み込んでいくにあたって、省庁は同じアソシエーションがガラガラと名前を変えながら、時代に対応していくことをやってきました。

これは、国としてこういった新しいメディアが生まれてきたときに、どういうふう振興・支援をすれば良いかということで、悪い言い方をすると泥縄的というか、よく言うところ非常に努力して名前を変えたり、目的を変えたりしながら、たどってきた歴史があるということです。

ージしていたメディアアートとかビデオアート、そういうものと藤幡さんの作品は違いますね。藤幡さんは基本的に哲学者じゃない?

藤幡——僕自身がいわゆるメディアアートとはちょっとズレてるんです(笑)。メディア芸術祭でやってるようなメディアアートとはズレてしまってる場所があって、島本さんが仰ったみたいに、日本で普通に言われてるアートのなものとも違っている。さっき僕にとってのメディアアートの定義を言ったけれど、新しい技術が出てくると、その新しい技術によって世界の見え方が変わるというところがあると思うんです。写真美術館で展示した作品は、GPSとビデオカメラを使って、GPSのデータの上に映像が乗るといふものです。例えば車の中で移動しているときにインタビューしていると、喋っている映像自体が動いていってしまふという構造というか様式というかがあって、その上で、コンテンツを作るっていうのをやっているんですが、いわゆる映画の 카테고리にも入らない、映画の人たちも煙たがるし、いわゆるテクノロジーが好きな人たちにとっては、すでにハイテクノロジーじゃなくなってるんです。

島本——個人的な話になりますが、僕はこの1年半ぐらいつつとフランソワ・ダゴニエというフランスの哲学者に関心をもっているんです。日本ではほとんど無視されているようですが、翻訳は4冊ぐらい出ています。ややこしいんですよ、内在的な意味論をやらなから。個つまり、ある現象は、人間の内にある深い意味と関係しているというような観念論ではないんですね。では、何を議論してるんだという、僕の現在の理解では、まだ浅いものだと思いますが、世界を内部から外に現われてくるものとして捉えるのではなく、表層を観察するなかから奥にあるものを捉えること、そこから世界の総体を識ることができるということなんですね。内部、たとえば「心」といったものだけを本質としない、そうした議論です。だから表層をしっかり観察せよ、と言うんです。世界を観察して、その表層の地図や図表、あるいはカタログというものをつくりなさい、観察とその地図化によって、現在のテクノロジーがきわめて有効で大きな役割を果たす、というようなことなんです。こんなに簡略化すると、別になんて言うことない、と思われるかもしれませんが、図表化やテクノロジーへの態度には、現在のメディアを用いての芸術の現状とダブルところがあるんです。藤幡さんの作品の世界と映像テクノロジーの関係に、ダゴニエの哲学が重なったところですね。誤解しているかもしれませんが。

新しいメディア、新しい言語、新しいジャンル——実験の場

島本——このあいだ、すごく面白いことがありました。京都精

郵政省系(放送、通信)

財団法人ニューメディア開発協会

(New Media Development Association)

81年:財団法人映像情報システム開発協会

84年:財団法人ニューメディア開発協会に改組拡充

96年:財団法人パーソナル情報環境協会を吸収合併

財団法人ニューメディア開発協会

通産省系(計算機)

デジタルコンテンツ協会

Digital Content Association of Japan/DCAJ

86年:AVA'86映像ソフト大賞(第1回)

88年:AVAグランプリ(第3回)

91年:AVAマルチメディアグランプリ(第6回)

92年:マルチメディアグランプリ(第7回)

01年:デジタルコンテンツグランプリ2001(第16回)

文化庁系

CG-ARTS協会

85年:JCGL内に「CGカリキュラム研究会」

88年:「画像情報生成処理技術者の育成に関する研究会」

90年:「画像情報振興基金設立準備委員会」

91年:「画像情報生成処理者試験(略称:CG試験)」スタート

92年:「財団法人画像情報教育振興協会」設立が文部省より認可

97年:「文化庁メディア芸術祭」スタート(企画・制作・運営を担当)

99年:「文化庁メディア芸術プラザ」を開設(企画・運営を担当)

芸術系の奨励事業

46年:第1回芸術祭 文部省芸術課主催

芸術祭:2010年現在のカテゴリー:

参加公演:演劇部門、音楽部門、舞踊部門、大衆芸能部門

参加作品:テレビ部門、ラジオ部門、レコード部門

50年:文化財保護法 人間国宝など。文部省の外局として文化財保護委員会を設置

66年:文部省の内部部局として文化局を設置。

68年:文化庁=文部省文化局+文化財保護委員会

(86年AVA'86映像ソフト大賞 通産省)

(91年マルチメディアグランプリ 通産省)

97年:第1回メディア芸術祭

01年:文化芸術振興基本法(デジタルコンテンツグランプリ 通産省)

藤幡——たとえば文化庁の芸術祭について調べてみると、何と戦争が終わった1945年に既にそういうことをやろうという動きがあって、翌年の1946年に第1回芸術祭が行われている。このとき実は、まだ文化庁はないんです。文部省の中に芸術課があって、そこが主催して、まだそこら辺じゅうが焼け野原のところ、残っている劇場を借りて、戦争の間、全然見られなかった踊りであるとか、演劇などを上演したということで、意気消沈している人たちが非常に勇気づけられたという話で残っています。

華大学の漫画学部でドクターに入ってきた学生が、マンガでドクター論文書いちゃいけないですかっていうんです。マンガで論文を書くって、見当もつかないじゃないですか。でも、可能性あるでしょ？

藤幡——そういえば、アメリカ人で、スコット・マッククラウドって人が、マンガとは何かってことを、マンガで描いていますね。すごい厚い本で、あれなんかドクター論文に近いですよ。すごよくかけてる。

島本——マンガでドクター論文を書いてみたいっていても、等価物が見つからないんですよ。ドクター論文っていうと分厚くて、引用だらけで、言いたいことはちょっとだけというようなものがほとんどじゃないですか。でも、これから、マンガは新しい言語になっていくのかなという気もしますね。言葉とは違うといっても言葉を避けているわけじゃない、言葉はある。だから、メディア芸術っていうのは、新しい言語を探している、そういう分岐点の中に出てきたものなのかな。

藤幡——それは全くそうですね。

島本——だから誰にもわからない。マンガやアニメは大衆的なもの、メディアアートは現代アートで高級なものっていうイメージがあるけれど、高級・大衆とか、純・雑みたいな境界線はもう基本的には消えていると思うし、そういう見かたをしているのは、知識人だけだと思います。僕たちがそうなんですけどね。

藤幡——浦沢直樹なんてマンガ家だけど、ある意味ではマンガ家っていえないよね。明らかにある種の思想を語ってるわけですから。

島本——にもかからず、文化的、芸術的な伝統かもしれませんが、マンガ家の人のほうにも、変な志向があるんですよ。展示するとすると原画を出してみたり、オリジナル信仰みたいなものですかね。それはあまり面白くないんですよ。そろそろ、若い子たちはわかってきているんじゃないかな。僕らの大学でも、もう展覧会形式は嫌だっていう学生も出てきている。じゃあ、マンガを作っちゃおう、DVDに落とし込むような制作カタログのようなものを作っていこうという感じになってきていますよね。

藤幡——3月にうちの大学で、漫画における戦後の少女像ということでシンポジウムやるんだけど、竹宮恵子さんにも出てもらうんです。(このインタビュー後、LOOP_02は、地震のために中止となりました。)それでお会いして話していて、すごく面白かったのは、彼女がデビューした時代っていうのは、雑誌に同人誌的な

メディアの進化、多様化

「メディアの進化」は本当か？

•「マスメディア(大衆媒体)」

「マスコミ(マス・コミュニケーション)」

「メディア・センター(報道センターの意)」

•戦後生まれた新しいメディアの上で発展した表現の多くは娯楽、消費物として公表されてきた。

•「メディア芸術」加藤秀俊 文化庁芸術祭の50年平成7年テレビのことをメディアといい、美空ひばりの「リンゴの唄」をシンボリックに扱った。

•マクルーハンの発見：メディアとメッセージに機能と内容をわけるといふ発見。

•戦後のメディアと内容の間でピンポンが進行

印刷技術 + 文字 = 物語、文学、新聞メディア

フィルム + 文学 = 映画

新聞 + 映画 = マンガ

テレビ放送 + マンガ = アニメ番組(キャラ)

コンピュータ + キャラ = ゲーム

•「メディア」と「内容」の間でピンポンが進行

印刷技術 + 文字 = 文学、新聞メディア、物語

フィルム + 文学 = 映画

新聞 + 紙芝居(映画) = マンガ

テレビ放送 + マンガ = アニメ番組(キャラ)

コンピュータ + キャラ = ゲーム

既存の芸術表現+新メディア技術=次世代コンテンツ？

相互に影響を重ねてゆく、それがメディア芸術の特徴。

ハイカルチャー、マスカルチャー、サブカルチャー

藤幡——こうやって考えると「メディア芸術」というのは、戦後に生まれた新しいメディアの上で生まれた芸術表現だと呼んでも良いんじゃないかと思います。メディア芸術というのは、文化芸術振興基本法という法律があって、その中の第9条に定義があって、そこには実は映画も入っているわけです。『戦後日本の芸術文化史』という芸術祭50周年を記念して出された出版物があって、この中で著者の一人である加藤秀俊さんが、実はメディア芸術に関する文章を書かれています。

加藤さんの文章は4つの段落があって、1つ目が廃墟の中から、2つ目がメディア芸術で、3つ目がアマチュアの登場、4つ目が地域の力、世界の力となっていて、3つ目のメディア芸術の冒頭部分でメディア芸術について「重要なのは、日本人みずからがつくり上げた文化だった。それを代表するのが『リンゴの唄』である。」と書いています。戦後、焼け跡の中でラジオを通して聞こえてきた美空ひばりが、何とメディア芸術のトップです。これにいかにも人々が喜びを見いだしたかという「ふつうの人間のふつうの生活が暗黒の中にあつたとき、『リンゴの唄』はひと筋の光明をあたえてくれた『文化革命歌』だった、といってもよい」と(笑)。さ

雰囲気があったっていうんですね。それぞれ数千部ぐらいの部数で、編集者が、竹宮さん自由に描いてみてくださいって感じで描かせてもらっていたって。ところが今、マンガ家になるには、出版社にマンガを持ち込んで見てもらって採用してもらいたいことになっていて、上下が逆さまになっているのではないのって。いまは、新しいメディアが出てきているんだから、新しいメディアの中で、新しいマンガを描けばいいのって盛んに言っていました。

島本——いま、マンガの業界は、これは聞いた話なんですが、部数が、ペーパー系はものすごく落ちてるでしょ。それで、以前にはお金もあったし余裕があって、若い人たちが実験するような場もあったんですが、そういう場がほとんどなくなった。それで、若い人たちはネットとか、携帯に移行している。携帯マンガは意外にヒットしなかったそうです。社会に認識されるアクセス率に17%というのがあるそうなんです、その数字を超えられなかったということらしいです。そういう方向へと動き出して、雑誌のほうでも新しい作家が出てくる場を作るということをやっと考え始めたということですけどね。

藤幡——オープントークの中でも、キンドルとかiPadの話がありました、そこでやるべきなのは、今までのマンガと同じものを入れてページをめくって見せるようなものじゃないと思うんですよ。マンガは、ひとつの紙面に大量に情報を入れるためにコマ割が必要だったわけで、iPadやキンドルだったらコマ割はいらないわけですよ。ページをめくる、あるいはコマからコマに移る、映画だったらカットからカットに移るといって、移り方の新しい言語というか、文法というものが、絶対出てきますよ。

島本——ケータイ漫画というのは、あるところでは流通したことがあったんですけど、爆発的にならなかった。

藤幡——発明がないからですよ。

島本——縦のラインしかできない。ただ、見た人たちは面白かったと言っていましたけど。音を入れることができるようになったということがありますよね。じゃあ、アニメか、っていうとアニメでもない。

藤幡——新しいジャンルが生まれる。

島本——新しいジャンルが生まれて、理想を言うと、繰り返しになりますが、メディア芸術が、メディアミクスチャーの場になると…。

らに「そのことは戦後社会が『大衆の社会』であるということ象徴するものであった。」と。「大衆の社会」というふうに漢字で書いてあると、過激と思いつつも、ああ、そうだと思いますね。これは「Popular Society」であると。

「大衆化」ということを一方で言っていて、聴取者参加型ラジオ放送で『のど自慢』が出てくるとか、「街頭テレビ」の前でみんな立ち尽くしてテレビを見たとか、「一億総白痴化」という話があって、そういう中で「すぐれたテレビ芸術作品があらわれた」と書いています。「たとえば、昭和三十三年十月にTBSが制作、放映した『私は貝になりたい』はC級戦犯の悲劇をえがいた名作として芸術祭賞を受賞した。じつ、放送というメディア芸術が、芸術祭の大賞になったことの意義が、この作品によって実証されてもよい。」という風に書かれています。その次に、「テレビというメディア文化、メディア芸術が登場したことで、いちばん手痛い影響をうけたのは映画である」というようなことが触れられており、この流れで行くと映画はメディア芸術に入っていないことになるんです。この場合、やはり加藤さんがおっしゃっているメディア芸術はマスメディアですね。ただマスメディアだけど、新聞は入っていないんですね。でも、この場合、言われているメディア芸術という言葉は理解が全然難しくないですね。なるほどというふうに素直にわかるものです。

藤幡——今までのオープントークでは、まだ話してないんだけど、メディア芸術の振興というときに、もうひとつのテーマとして、実験の場をつくるということもあると思っていて、映画と何かの間を繋ぐとか、メディアを跨ぐような実験をすることには、何らかの支援が必要だし、そういう場があってもいいと思いますね。

島本——あるコンセプトの元にコンクールをやるってことですかね。

藤幡——あるいは逆にプロジェクトのプロポーザルに対して支援をするとか、大金じゃなくていいですよ。3ヶ月そのお金で食えれば、3ヶ月実験できるわけだから。

アートとエンターテイメント

島本——繰り返しになりますが、僕はエンターテイメントとアートを分けるのって、よくわからないですね。実は全くわからない。そういうところに、価値観の差はほとんどないと思う。吉岡さんは、芸術の批評性ということ割と強く言うんですよ。でも僕は、少なくとも日本においては、藤幡さんもそうだと思うけど、芸術の批評性というのは基本的に信じてないんです。

よ。この10年間でやっとこの身体が脱構築されちゃったというか(笑)。でも、芸術映画は疲れますよね。このあいだ京都のみなみ会館で、フランスのドキュメンタリーっぽい、田舎の生活を撮った映画を見ました。面白かったんだけど、これは映画館だから耐えられるってところもあるんですよね。家のテレビで見るというのではねえ。でも、映画はバラエティに富んでいる気がして、それはすごいいと思います。僕は、映画は好きでよく見る。日本ではあまり見ないけどね。

藤幡——アートとエンターテインメントというのは、時間の使い方が違うんじゃないですか。ユーザーという立場とか、お金の問題もあるのかな。本来、僕は、アートはお金と関係ないと思っているんですよ。自分の時間を取り戻すものだと思っていて、それが批評になると思うんだけど、娯楽っていうのはお金と関係ありますよね。作っている側は、楽しませてやるぞって気持ちで、観客を喜ばせたいわけですからね。

——それがなければ、ここまで発展しなかった世界ですよ。

島本——そこが、感覚的には本当に区別がつかないんですよ。例えば藤幡さんの「Field-worksシリーズ」を見た後、夜は家で韓流ドラマをみる。その感動の質は違いますよ。けれど、そこに上下はないんです。

藤幡——そりゃそうですね。

島本——ただし、完全にパターン化した、モデル化された、お金と結びついたものをきちっと作るということにつくられたものと、お金なんてどうでもいいから、私だけしか、製作者だけしか問題にしてないですというものの違いはあります。見る側から言えば、そのどちらが深く刺さってくるかといえは、どうでしょうね。でも、作る側は違うと思います。本当に、私のためだけに、というも変な言い方ですが、実験しないではいられないんじゃないでしょうか。でもそうじゃなくて、広く見た場合ね。映画というのはどうでしょう。さっきのオープントークのときあきらさんの話の中に、純粋映画という言葉が出てきましたが、僕も大正時代のこととかやっているんで、そういう関係のものはよく読むんですよ。大正時代、トーキーが出てきたときの、無声映画支持者たちの憤り方はすごかったですよね。これはキネマじゃない!と(笑)。映画の純粋性を損なうものだと。お金の問題とはまた違うかもしれませんがね。純粋なアート映画というのがあるとして、もちろん歳のせいもあるかもしれませんが、僕が、それを見て、奥の深いところに本当に触れるものを感じるかなと。藤幡さんはそんなに触れてこない

作り手→受け手?

作り手と受け手(創造者と消費者)という構図を越えて。

- コンテンツ・ビジネスから見れば、作り手と受け手(創造者と消費者)という構図での議論で事足りるが、文化という視点、人材育成という視点では、足りない。

- 図書書籍の場合には、作家、出版社、書店、読者、図書館、学校という文化資源の循環が次世代の人材を作っている。

- 明治以降の文学、音楽、美術にはその循環があるのに、戦後メディアにはそれがない。

- メディア循環型文化創造のための構造が必要である。

•2元論的消費 作り手 → 読み手 から、循環型へ

作家 → 本 → 読者 → 図書館 → 作家

作家 → 出版社 → 書店 → 読者(書籍)

マンガ家 → 出版社 → 書店 → 読者(マンガ)

監督脚本家 → 配給元 → 映画館 → 観客(映画)

アニメ監督 → 製作会社 → 放送局 → 視聴者(アニメ)

ゲーム作家 → メーカー → 販売店 → ゲーマー(ゲーム)

2次元的な往復運動は人を育成しない。

経済活動としての生産と消費だけでは文化は生まれません。

産業支援ではない、文化の創出に立ち会っている。

作家 → 出版社 → 書店 → 読者

↑ ↓

学校 ← 図書館(納本制度)(アーカイブ)

作家 → 美術館 → 画廊 → 鑑賞者

↑ ↓

学校 ← 美術館(収蔵品)(アーカイブ+展示場)

監督 → 配給元 → 映画館 → 観客

↑ ↓

学校? ← フィilmセンター(アーカイブ)

図書館というアーカイブと学校でのリテラシーが連結して、はじめて循環が生まれる。読者が次の作家になり、観客が次の監督を生む。文化資源の循環が次世代を生む。

藤幡——メディア芸術という分野では、何か作る人がいて、受け手がいるというふうな構図で見られている。僕はこれを正しいと思っていないわけです。特に経済活動として芸術や文化を見られる場合なのですが、必ずそれがお金に換えられるということが前提の話なんです。ただ、本当は、作家がいて、出版社がいて、本屋があって、読者に届くのですが、神話的なレベルになると、話がずれてくるかもしれませんが、モダンな意味では、やっぱり読者がいつか作家になる。そういったプロセスを強化するのが学校の役割だと思います。その場合、美術はどうなっているかという、美

ですよ。というか、ある種、ロマンチックな触れ方をしてくれるなという哲学ですからね。

藤幡——(笑)ロマンチックじゃないです、はい。

島本——でも映画には、そういうところありますよね。

藤幡——基本的にはロマンチックなものですよ。

島本——21世紀になってから特にそうですね。メジャー映画、ハリウッドもそうだし、欧米もそうだし。それ以外の地域のネオリアリズムっていうのが苦しいんですよね。でも、それもいいんですけどね(笑)。苦しいけど楽しいみたいな、そういう楽しみ方もある。

藤幡——それはもちろんそうですね。知的な喜びって苦痛を伴いますよ。

場をつくること

藤幡——僕としては、国がメディア芸術を振興するというのを肯定的に考えたいと思って、こういう形で手伝っているんですが、難しい問題はいっぱいありますね。今回は、政権交代の余波でメディア芸術総合センター構想が一端頓挫して、こういう議論の場を改めて設けようということになったわけですが、結果的には、よかったと思いますね。

島本——大きなハコものを作るとなると、各業界間のお金の分捕り合戦みたいになってしまうことも往々にしてあるし、誰がイニシアチブを握るかとか、本質以外のことで右往左往してしまうことになる。国が最初から莫大なお金を出すようなことはしないほうがいいような気がします。僕は、理想的にはここで議論した後に、いろいろなことが決められていくほうがいいという気がする。東京も含めて何人ぐらい全体で集まったでしょうね。今回で6回目ですか、

藤幡——もう1000人を超えてるんじゃないですか。

島本——このオープントークに集まってきたような人たち、基本的に若い人たちが、地域で、メディア芸術で何かできる場を持てるような、そういうことをサポートするようなことができればいいですね。何でもいいんですよ。僕たち、おじさんがあれこれ議論して、これは問題だとか、実はよくわかんないんだとかやっているところに来てくれた、よくもこんなに来てくれるなと思うほど来てくれたわけです。今度は、この人たちが、それ

術館という場所があって、学校にも美術館があつたりしますが、そういう見せる場所がある。しかも、美術の場合は多くは無料なのです。さらに美術館というのは、単に見せているだけじゃなくて、ちゃんとストックを持っている。残すべきものは残さなきゃいけないというのが、これも社会的にあるコンセンサスに基づいて、収蔵品を持っている。そういったサイクルがちゃんとできている。単に作って見せるだけではなくて、そのストックがあって、リファレンスとしてそれが見られていく。たとえば、誰か映画を作ると、「おまえ、それは何年も前に似たようなシナリオを誰かがやっているよ」というようなことを言えるようにならないと、進化しない。いつまでたってもクリシェで同じことの繰り返しで前進しないわけだから、そういう環境が必要だと思います。

それぞれの地域に帰って、メディアミックスみたいな表現をやる人たちが集まれる場、それを発表する場をつくることを考える、そんなにお金をかけなくてもそういう場をつくることはできると思うんですよ。そういうことに文化庁がお金を出して、そういう基地を各地にたくさん作っていく。そうすると、またそこで新しいものや、新しい枠組みも出てくるんじゃないかなという気もしているんです。

藤幡——そういえば、このコミュニティシネマというのは、それぞれの都市にメンバーがいるんですよ。

——そうですね。例えばここ、せんだいメディアテークもコミュニティシネマセンターの会員だし、全国に(東京を除いて)40館ぐらいの映画館が会員として参加しているし、せんだいメディアテークのほかにも、金沢21世紀美術館とか山口芸術情報センター、高知県立美術館とか神戸アートビレッジセンター、川崎市アートセンターのような公立の美術館や文化施設、広島市映像文化ライブラリーのような映画専門施設も会員です。山口情報芸術センターとかせんだいメディアテークの場合は、まさにメディア芸術センターみたいなものなので、今後、何かプラスアルファの機能を付け加えていけば、メディ

ア芸術センターのモデルになるのかなと思いますけどね。

島本——地域には、いま30ぐらいから35歳ぐらいまでの人たちが、何かやりたい人たち、モヤモヤしてる人たちがいっぱいいるんですよ。それ以上の世代とは考え方も違う、テクノロジーは持っていて、何か表現したい、そういう人たちが、新しいデジタルメディア等を使いながら場を作って、そこに参加して、それをマネージングする人がいて。文化庁の予算の中からちょっとだけ出しても、そういうことはできるんじゃないかと思います。

——私の希望としては、そこでは、映画も上映されていて、ワークショップ的なこともできるような場所や、いろいろな話ができるカフェもあるというのがいいですね。

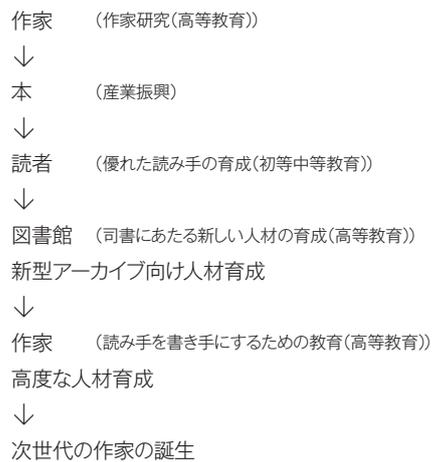
島本——欧米でいうカルチャーセンターのようなもの、日本のカルチャーセンターではなくて、どちらかっていうと、オーソドックスなアートを展示したり、シンポジウムやったりする場所ですね。そういうと公共文化施設が各地にあると言われそうだけれど、そういうのとも違う、カルチャーセンターの新しい形ですよ。それをやるとクールジャパンももっと伸びるんじゃないかと。

藤幡——今日みたいなシンポジウムを、いまは、ネットで同時に配信していますけど、これを各地で繋いで、相互に質問もできるような形でできたら面白いだろうなとおもいましたね(笑)。今回、僕たちは、沖縄に行ったり京都に行ったり、各地を行脚していて、これはこれで重要なことだと思ってやっていますが、今後、例えば、東京と京都で二元化してディスカッションするようなことができたなら面白いと思ってるんですけどね。もっと頻繁に、月に1回ぐらい、夕方になると何となく、我々が現れてきて、ディスカッションして、参加者も自由に質問して、みたいなことをやりたいんだけどね。こうやってポツツってやると、なかなか来にくいし、何話すかわからないし。来年そういうことを考えてくれませんかね、コミュニティシネマで(笑)。

メディア芸術のアーカイブ——メディア芸術総合センター

藤幡——国レベルのメディア芸術の振興、アーカイブといったことを考えていくと、その拠点となるセンターは明らかに必要ですね。ただ、やり方がいろいろあって、フランスだったらシネマテークとアーカイブは別に存在している。マンガについては、京都には国際マンガミュージアムがあるし、川崎市市民ミュージアムも持っている、明治大学にもコレクションがある。そんな中で、どの部分を国がやる必要があるのかということをよく見ないと、無駄なことになってしまう可能性もありますよね。

アーカイブの構築+教育の実現



藤幡——では、国は何をすべきかということで、今の話で言えば、リポジトリですね。作ったもの、過去に作られたものを、リファレンスとして見ることのできる場所と、それを使って、次のジェネレーションに勇気を与える場所。教育じゃなくていいです。最後に肩を押して「いいぞ、おまえはやれ」というような場所が作るのだと思います。これまでアーカイブ化というのはかなり簡単だったんです、現在のメディア芸術が直面しているアーカイブ化に比べれば。選別システムがものすごくはっきりしていた上に選別にかかるべき対象も量的に少なかった。

島本——クオリティというものがモダニズムの中で了解として決められていて、それに従ってアーカイブしていけばよかったからですね。でも、この大衆とかカルチャーに結びついた現代のこの膨大な量を、どういう形で、どういうふうにアーカイブするのかというのは、このメディア芸術というひとつの文化的な制度の中で、やっぱりコアな問題として考えていかないといけない。いくらメディア芸術がどんなもんだと規定してみても、それから補助金を与えてメディア芸術祭をやったとしても、要するにアーカイブの問題をきちっと押さえないと、何となくうまく立ち上がっていかない。ここがわりと固まると、メディア芸術という言葉、概念が固まってくるんじゃないかなとさ、僕は思ったことがあります。例えばマンガにしても、たくさん集めるのは意外と大変なんです。そういったものを、どのくらい集めるのか。それから例えば、テレビのコマーシャルとか、ものすごく量的にあふれているメディア芸術といわれているものもあると思います。あれをどういうふうに保存して、さきほど藤幡さんが言っていた創造のサイクルの中にもってくるのかというようなことは、これからの重要な議論になるんじゃないかなと思います。

藤幡——日本には国以外にも民間においても、いろんなものを集めるのが好きな人がいるわけで、国が何もかも本格的な収集保存を始めると、そういった人たちからは疑問や反発が湧くことがあるかと思いますが。ただ、そういったところはきちっと役割のすみ分けをしなくちゃいけないのは事実です。国のレベルでしか取り組めな

島本——ネットワークerとういうか、そういう人が必要だし、まさにコンソーシアムを構築する必要がありますよね。個人的には、藤幡さんたちと若干意見が違いますが、アーカイブってね、ある程度年月が経たないとアーカイブの概念ってできないと思ってるんですよ。大量にあるものを、ばんばんアーカイブしていたらもたないでしょ。

藤幡——具体的にはね、僕はゲームとメディアアートはまだ早いと思う(笑)。マンガがやっとアーカイブを考える時期に来ていると思う。

島本——映像系のものをどうやってアーカイブしていくのか。すでにフィルムセンターがありますから、あれがベースになるんじゃないかなとは思いますが。今日のとちぎさんの話を聞いていて、ちょっと意地悪な見方をすると、ホームビデオなんかはどうするんだろうと。きょうは、非常に貴重な、ホームビデオといってもいいようなフィルムのコレクションを見せてもらったけれど、いまは、ほとんどどの家庭にもビデオがありますからね(笑)。

藤幡——面白いホームビデオを作ってる人はいると思うけど、誰がそれを発見するのかって(笑)。

島本——アートの実験的な映像のある領域はビデオクリップでしょ。じゃあフィルムセンターがビデオクリップを集める意志があるかっていうと、それはないと思うんですよ。

藤幡——アーカイブと美術館は違う、フィルムセンターはフィルムアーカイブだけど、フィルムセンター以外に、多分、美術館みたいな形で映像を選択的にコレクションをする場所もあるかもしれない。

島本——これもいい人がオーガナイザーに就かないと、コレクションって完全に政治学ですからね。

藤幡——選ばなきゃいけないからね。でも今の話では、あまりにも多いから仕方なく選ぶって話になっちゃいますよね。

島本——しょうがないですけどね。それを人為的に選んで行くか、現実の政治学に身を任せるか、それとも時間を経て歴史を当てにするか、みたいなことってありますよね。

藤幡——そうですね(笑)。まあ、完璧ってのはないから、いまは、マンガはここここが集めているとか、アニメーションこんな状態だとか、事務局の方で現状がどうなっているかを把握している状況なので、来年には、こういうアーカイブにしたらどうだろ

いことも当然ありますので。また、集めている人たちは、集めているモチベーションがあるわけで、そのモチベーションが何かということが伝わってくると、また見えてくることもある。どういうことかという、さっき言ったようにアーカイブがあるから、次の作品が生まれてくるのです。つまり、次の作品を作るきっかけになるようなものが、アーカイブされていないといけなわけです。どういうものが、次の世代をつくるものなのかという視点からスタートしないといけないと思いますね。だから、やはり学校は重要なんだと僕は思います。

また、初めから巨匠がいるかのように語られているのが、おかしいんです。まだまだ僕たちが見過ごしている娯楽作品の中に、実は見落としている巨匠がいるかもしれない。例えば、ゲームでもヒットしなかったゲームの中に、「これは」みたいなものがあるかもしれない。それをまた発見する喜びというものもあるわけで、結局、そういった創造性の背景を探るところから始まって、どのように文化というものが作られていくべきかという話につながるわけです。

●第1回オープントークの発言は、発言者の許可を得て、ウェブサイト(<http://mediag.jp>)から転載させていただきました。

うという、具体的な話になってくると思うんです。オープントークでは、幅広く自由にディスカッションをしていますけれど、でも同時にそこで何が重要かということをお話しながら、実際に今あるリソースからどういうアーカイブをつくるのかという具体的な提案にも結びつけていく必要があるだろうと思います。

島本——これからは、もっと具体的なものを出して行かないといけないでしょね。

メディア芸術センターのモデル

島本——僕の知ってる子たちは、20才代の子たちですけど、良し悪しは別として、枠がないんですよ。コミュニティシネマセンターは映画とか、アニメーター協会はアニメーションとか、枠を作って集まっているという感じですよ。もっと漠然とした場、そこにとりあえず今は、メディア芸術センターって名前をつけてもいいんじゃないかな、そういう枠のない場を作れたらね。

——そういう、映画とメディア芸術的なものがうまく融合しているような場がモデルとしてできればいいなあと思いますね。大きなものではなく。

島本——そういうモデル作りというのが、すごく重要になってきますよ。

藤幡——難しいなあ。人の問題は重要ですね。ファシリテーターする人というか、学校の先生って概念の方に行ってしまうがちなので、今回も、島本さんに入ってもらってよかったです。島本さんがそれを外してくれるので(笑)。

島本——いやいや、何でもするんですよ。藤幡さんとか、吉岡さんもそうですが、メディアを使った作品をつくる人がまわりにはいるんですが、僕より若い人たちで、テクノロジーというか、そういうものに対する適応能力がすごいんですよ。解説書を読まなくても、解説書に書いてないような高度な技まで身につけて。機械でかなりのことができるわけですが、じゃあ、その人たちにとって映画を作ること、ドキュメンタリー作ること、マンガを描くことって、どういうことなんだろうと。技術的にはいろんなことができてしまうんだけど、その可能性をもっと引き出せるようなシステムというか、それを文化庁が手助けできることが重要だと思いますよ。

藤幡——場作りだと思いますよ。まずは、実験的なメディアセンター、芸術センターをつくってみればいいんじゃないですか。

——例えば、大学で小規模につくってみることはできないのでしょうか。

藤幡——それも可能だと思いますよ。オープントークでもお話ししましたが、アーカイブと教育は非常に重要な関係性をもっていると思いますので、大学が実験してもいいと思います。

島本——東京芸大なんかやればいいんですよ。映像とアニメーションの大学院もありますからね。

藤幡——いまは、映像研究科って言っていますが、メディア芸術研究科に変えて、マンガも入れてしまうということも考えられないわけではないと思いますけどね。いや、本当にそうなんですよ。僕自身は実はメディア芸術って言葉は大嫌いだっただんですけどね(笑)。

島本——どこの大学もそうなんですが、問題は、自分の専門以外のことを見ることができるプロデューサー的な人を探ってくれない。その領域の専門家だけなんですよ。実際にそこで学ぶ学生たちは、ぐちゃぐちゃ一緒にやっているとこはあるんだけど。

メディア芸術の展示

藤幡——映画は映画館が必要ですね。暗くなる部屋に多くのひとたちがひっそりと座る座席があるといった場所ですね。マンガは図書館的な空間になるんでしょうけれども、アニメについては、テレビ用に作られた作品はやっぱりテレビで見た方がいいといったことが起こります。もちろん映画館用に作られた東映まんがまつりみたいなのはそれでもいいのですが、テレビには、番組表を見てもらうとわかるように、時間が場所をもっていますし、コマーシャルが間にはいる。そういったフォーマットで作られているわけです。作り手から考えると見られるフォーマットは非常に重要です。それによって内容が変わってしまう。だから、メディア芸術祭で、マンガとアニメがいまいち精彩に欠けるのは、新国立美術館がまさに美術館だからです。場に合っていないんです。そこでは、美術館的な空間に合わせて作られているメディアアート系の作品がやけに目立ってしまって、メディア芸術にはメディアアートが必要だという議論も出ています。これは、とても複雑なことを考えさせられることになっているのですが、つまりマンガ、アニメは公共的な空間と切断されたところで発達したメディアであるとも言えるということですね。しかし、こうした展示を繰り返してゆくうちに、アニメやマンガや、キャラといったコンテンツが、展示空間という場と出会うことで、大きな発展をするかもしれません。例えば、メディアアーティストにマンガやアニメを使った展示を依頼してみればいいんですよ。簡単なことです。

こういった横断的な活動は、海外のメディアアートセンターでも行われていませんから、以外と日本発でいけるかもしれません。

島本——展示は必要だと思いますが、メディア芸術を「メディア芸術祭」に見るような現在の枠で固定するとすれば、いまのまましかないようにも思います。さっきも話したように、メディア芸術を、新しいテクノロジーと表現、その受容形式ということで考えると、新しい展示方法が必要ではないかなと考えます。むしろ、メディア芸術は、展示という形式を考える、そうした領域としても考えられるのではないかと思います。メディア芸術祭が「顕彰」の制度を維持したいと考えるなら、受賞作展示しかないのかなとも思いますが、メディア芸術を新しいメディアが交流する領域として捉え、その活動を援助するという方向をもつとしたら、場をつくるということから、その中で、展示の問題も考えることができると思います。従来の展示という形ではない形で、たとえば、マンガ、映像、テキスト、身体、そうしたものがミックスした表現領域をどのように見せるかは、これから考える必要があるのではないのでしょうか。日本であれ外国であれ、芸術(アート)は依然として、これまでの美術館的概念と強く結びついているような気がします。

教育は必要

——オープントークの中で、教育が重要だということが言われていましたが、教育というときに、作り手を生み出すための教育は重要なものとしてあるとは思いますが、見方というか見ること教える教育というのも必要なんじゃないかなと思いますけどどうでしょうか。

島本——メディアリテラシーという学問は、意外と大学では盛んなんですけど、でもその中でやってるのは、すごく古い意味論なんですよね。新しいメディアとか、映画でもいいんですけど、そのメディアの裏の裏の政治学を解説してみたり分析したり、そんなことされても面白くないよね。そういうのがメディアリテラシーって言われても、そうじゃないですよ。なんか幸せな感じを、幸せな見方みたいなことを教えるようなことを考えたほうがいいですよ。

——自分が好きなものを見つけるための見方を教えるというか、作る方じゃない教育ができないかなと思いますね。

藤幡——それは完璧に抜けてますね。

島本——それが、大学にあるといいんですけどね。大学ぐらいじゃないですかね、今できるのは。

藤幡——今も続いてますが、「がんばれ図工の時間」という運動をやってるんですよ。ゆとりの時間ができたときに、図工の時間を1時間あげてしまったんですよ。それが戻ってこないばかりか、さらに奪われそうになってしまって、それで署名運動を

やったんです。その時にも話したんですが、図工の時間だけが小学校の中で、唯一表現の場なんだよね。つまり点数がつけられない授業なんですよ。ところが、中学行くと美術になっちゃうの。美術とか技術とか家庭科とか。図工の場合には、自分で作ったりする、美術と離れた工学的な要素も入ってるんですけど、映像が入ってないんだよ。写真でもいいんだけど、自分で撮るとか、どうやったら上手く撮れるかという簡単な話があってもいいし、この写真見て、これは面白いのか、綺麗なのか、みたいな話をするだけでもいいんだけど、全くないわけですよ。これだけカメラを世界中に売り、ビデオカメラ、デジカメをこれだけ世界中に売ってる国の子どもたちが、全くそれについてノーリテラシーで、大人になっちゃうの。それで自分の子どもも撮らないわけよ。

島本——訓練する場が本当ないね。文化庁って、世界のいろんな文化事情を視察しているんでしょうね。メディア芸術センターのモデルになるようなところもあるでしょうね。

藤幡——話は少し広がりますが、それと同時に必要なのが「アートカウンシル」ですよ。文化政策全体を見て、国に提言できるような組織です。そこにどういう形で人を集めてくるかということを相当考えないと、全部形骸化して、僕らが今考えてるようなものにはならないですけどね。メディア芸術の振興に限らず、そういう根本的な部分まで議論する、いいチャンスですよ。

——きょうは、どうもありがとうございました。

2011年2月26日 せんだいメディアテークにて | ききて・構成: 岩崎ゆう子

金沢21世紀美術館で行われたメディア芸術オープントーク。右から藤幡氏、島本氏、吉見氏、吉岡氏。

