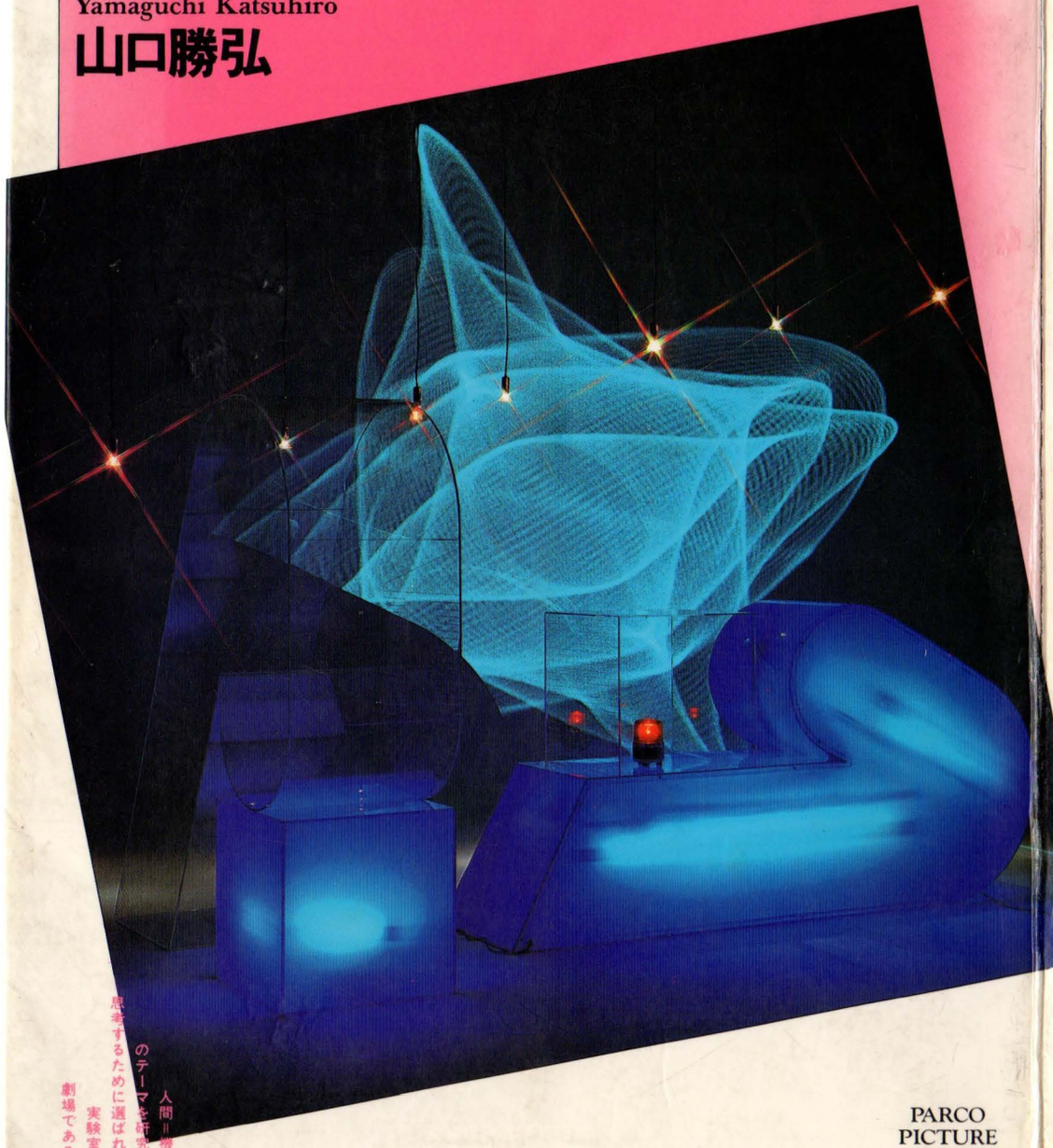
ロボット・アヴァンギャルド

20世紀芸術と機械

Yamaguchi Katsuhiro

山口勝弘



人間＝機械のテーマを研究し思考するために選ばれた実験室が劇場である。

PARCO
PICTURE
BACKS

ロボット・アヴァンギャルド

20世紀芸術と機械

山口勝弘

Yamaguchi Katsuhiro

PARCO
出版

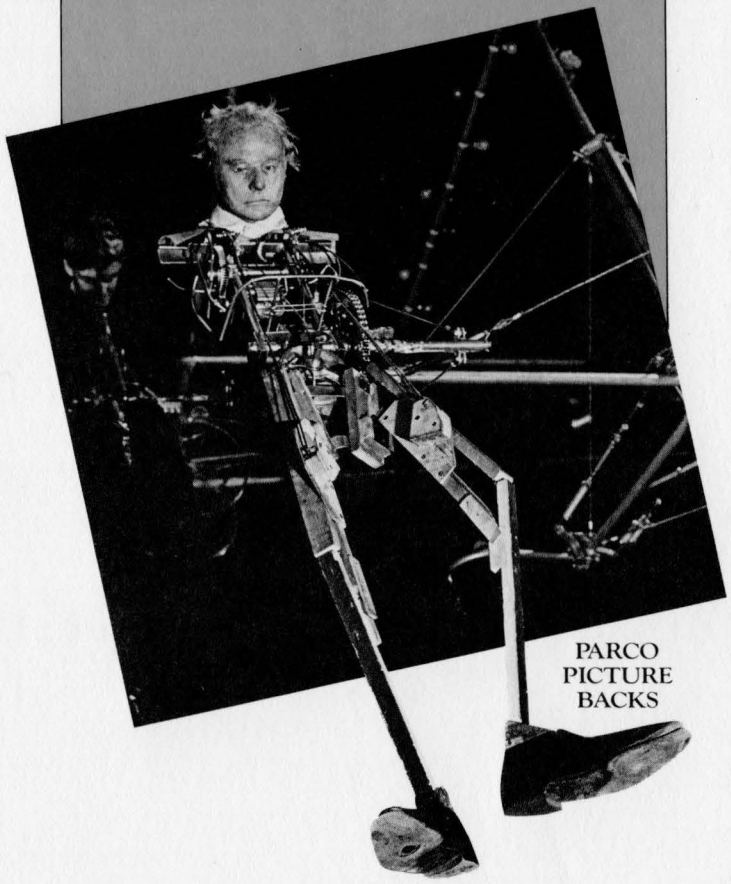
6989
ISBN4-89194-098-0
C0070 ¥2000E
定価■2,000円

ロボット・アヴァンギャルド

20世紀芸術と機械

Yamaguchi Katsuhiro

山口勝弘



PARCO
PICTURE
BACKS

ロボット・アヴァンギャルド　20世紀芸術と機械

はじめに——4

I 人間の機械化とロボット・シアター——9

1 建築の皮膜化と身体造形／10
2 人間＝機械系の実験室としての劇場／12
3 未来派による実験「造形的複合体」／14
4 ロシアのアヴァンギャルドたち／17
5 バウハウスのステージ・ワークショップ／20
6 キースラーの「空間舞台」／28

II 環境機械とキネティック・アート——31

1 環境機械のフォークロア／32
2 一九二〇年代のキネティック・アート／34
3 動くオブジェ—モビール／41
4 第二次大戦後のアート・アンド・テクノロジー／45
5 日本の一九六〇年代／52
6 大阪万博から七〇年代へ／57
7 一九八〇年代の動向／64
8 未来庭園—イマジナリウム／77

III アート・アンド・テクノロジー／作家と作品——85

●オッペンハイム／86
●エイコック／87
●シェフェール／88
●松本俊夫／90
●中谷芙二子／91
●篠田守男／92
●内田晴之／93
●クリッサ／94
●ユング／95
●ティンゲリー／96
●フォステル／97
●ブリ／98
●石井勢津子／99
●コワルスキー／100
●グラハム／101
●伊藤隆道／102
●新宮晋／103
●河口洋一郎／104
●原田大三郎／106
●山本圭吾／107
●バーコート／108
●タキス／109
●エムシュウィラー／110
●三田村畯右／111
●ホワイティング／112
●幸村真佐男／113
●アントナコス／114
●リジン／115
●フレーヴィン／116
●久保田成子／118
●田中薫／119
●佐藤慶次郎／120
●逢坂卓郎／121
●コシセ／122
●ツァイ／123
●パイク／124

IV 環境のロボット化へ——125

1 二〇年代の構成主義的思考／126
2 六〇年代の情報メディアと環境／133

V 環境の芸術／芸術の環境——141

1 光の都市と砂漠の夢／142
2 崩壊のイメージを形に／148
3 よみがえるアウトサイダー、キースラー／156
4 「社会学的芸術の集合」について／162
5 音幻の世界／170
6 音・オブジェ・環境／183
7 音空間とパフォーマンス／185

VI パフォーマンス——191

1 祝祭の復活／192
2 部屋と自我のイメージ／202
3 空間と身体のトポロジー／212
4 建築のパフォーマンス／252
5 境界のパフォーマンス／229
6 メディアとパフォーマンス／241

あとがき——253

人名索引／265
図版出典一覧／267
参考文献／269
初出一覧／270

カバー写真：表①＝山口勝弘「光の彫刻」と〈アイ　ダイクロクールハロゲン〉と
〈レーザー光線〉によるパフォーマンス。提供＝岩崎電気株式会社
表④＝Jim Whiting「Poo Boy Machine」photo: Barbara Bellingham
表④上＝Disc Dancer, Original photograph from performance in the Twenties.
© C. Raman Schlemmer, The Oskar Schlemmer Family Estate,
Badenweiler and Stuttgart, West Germany.
photo: U. Jaina Schlemmer und C. Raman Schlemmer.

ブック・デザイン◉東幸見

はじめに

この本は、おそらく直接、ロボットについて論じたり紹介したりする本にはならないだろう。しかし、漫画のあられちゃんや、宇宙探査機や、巡航ミサイルや、獅子舞ロボットぐらいは出てくるかもしれない。

いま日本は、二十一世紀に向けて生きのびるために、先端技術と呼ばれる分野の中で、世界のリーダーシップを握ろうとしている。

イギリスの首相サッチャーや、フランスの大統領ミッテランが、日本訪問の際キョートやナラのかわりに、筑波研究学園都市をプログラムにするのも、日本の先端技術への敬意というよりは、彼らの国内世論を、これらの技術へ誘導する目的の方が大きい。

そして、二十世紀をふりかえってみると、十八世紀イギリスに始まった産業革命以来の、科学技術を中心とした近代化の波は、いま世界的な拡がりで、地球上へ波及している。とくに、人間の意識、感覚、ライフスタイルのうえで、さまざまな変革が生じてきた。さらに、人間と機械のかかわりが、表面的なものから次第に深化してくると、芸術の分野からも、はげしい反応が起っている。というより機械を神様のように讃えたり、役立たずの機械を面白がったり、精密な機械のちょっとしたスキをついて作品をつくったりする。

さらにロボットなる名前の発案者であるチェコの文学者カレル・チャペックのロボット劇「R・U・R」は、二十世紀はじめの芸術家たちに、大きな反響を呼び、機械的装

置をそなえた作品群の歴史をひらく一方、人間の身体運動そのもののメカニズムを、芸術的立場からとらえる道をひらいた。

いま日本は、産業用ロボットの世界的市場を形づくりつつある。幅広いロボット技術を育てる一方、コンピュータとメカニズムの合成によるメカトロニクス時代の動向をリードしている。ヒト型機械としてロボットが、人間の動作のメカニズムを、精密にデザインしてゆくのと平行して、芸術家たちは生ま身の体を用いた作品発表への興味を増してきている。パフォーマンスと呼ばれる発表形式が、このロボット進化時代とどうかかわるのか、こうしたテーマもいま、見逃せない問題を投げかけている。

あの自動制御と情報理論を扱うサイバネティクスの生みの親といわれているノバート・ウィーナーは、「人間の人間らしい使い方」(human use of human-being)を提言している。しかし、この人間にとって、なにが人間らしいあり方なのかという問いかけは、それほど簡単な答えでは満たされない。

今日、ロボット関係の本をみると、ヨーロッパやアメリカでのロボット技術の導入の遅れは、企業内で働く人間が、職能化しているため、ロボット導入は直接彼らの職能の収奪につながるため、スムーズな合意がえられないところに原因があるという。これに反して日本では、終身雇用制と、企業内の配置転換によって、ソフトな導入が可能なため、ロボット導入が積極的に行なわれているという。

しかし、ロボット技術は、企業内への導入にとどまらず、今日の人間環境の拡張の中で、あらゆる分野へ拡がっている。宇宙開発から、原子炉内までの極限作業ロボットから、より単機能なかたちで生活のあらゆる部分に組織的に組みこまれている。したがっ

て、わが国の特殊事情が、いつまで通用するものだろうか。

こうした時代の中での芸術家のレスポンスを、できるだけ幅広くとらえてみようと思ったのがこの本を書くきっかけであった。そして、今日いわれているアート・アンド・テクノロジーの流れが、どのような作品や発表として現われ、また時代や地域や国民性によって、どのようなちがいが派生しているかを眺めてみたい。

たとえば、最近のわが国のハイテクノロジー・アートといわれているものにみられるメカニズムの精密なデザイン、その機構の製作技術の精度に対するセンスをみると、子供たちがナイフさえ満足に使えないとなげく社会的非難どころか、いかにも日本的な器用さの伝統が、まだ生きていることを知るのである。

これは、ヨーロッパなどの機械技術を用いた作品と比較してみると分る、いかにも日本的な特徴なのだ。そしてまた、ヨーロッパやアメリカでは、よりスケールの大きいコンセプトの芸術となっている場合がある。それぞれの作品には、それぞれの作品がつくられた背景がある。ただ、こうした背景を考えながら、芸術と技術のかかわりを展望すると、意外に面白い発見がある。

そして人間というこの生き物の不思議さを、あらためて知ることができるのではないだろうか。この世の中には、社会的な機能から逸脱していながら、芸術や遊びの世界を生きる、ほんとうの物好きな人間が数多くいることを知ることができる。

ウィーナーの言葉を少しもじっていえば、human life of human-being とは、案外こうしたものにこだわりつづけている人間の生き方の中にあるのかもしれない。そしてまた、こうした作品や芸術活動から、人間とロボットや、人間とハイテクノロジーの間をつなぐ、非常に重要な糸口がみつかるかもしれない、というのは私の思いこみが過ぎるのだろうか。

ところで、この本の内容はつぎのようになっている。

今日の機械技術の発達からみて、二十世紀はじめのヨーロッパ各地で発生した各種のアヴァンギャルド運動の目的をもう一度見直したいと思った。とくに、最近のロボット技術の進歩は、単体のヒト型機械としてのロボットだけでなく、先端技術の複合体としての無人化工場、つまりロボット化した環境装置の実現へ向っている。ロボット化した環境装置という点からいえば、現代のわれわれの生活環境、とくに都市そのものは、見えると見えないにかかわらず、一種の自動化した環境装置である。ただ、現代の都市構造は、人間が組みこまれる人間＝機械系として計画されている。

しかし、宇宙基地や海底都市のような極限条件を前提とした環境では、極限作業ロボットの活動する無人化環境装置を必要とする。こういう条件をそなえた環境と人間がかかわる時代の目で、もう一度、二十世紀はじめの人間＝機械系を前提とした芸術実験や、人間を排除した無人化劇場、キネティック・シアターなどのプロジェクトを考えたいというのが、私のねらいの一つだった。

さらに、最近の環境装置としての都市は、どのような影響を、われわれ人間に与えているか。さらに環境そのものの物理的な拡がり、機械技術システムによる制御、新しい素材群にかこまれた合成環境などが、いろいろな分野の芸術家たちに、どのようなレスポンスを起こさせているのか、これらを歴史的観点と、具体的事例とによって構成しようとしている。

[I]

人間の機械化とロボット・シアター

さらに、二十世紀の芸術家たちが、伝統的な芸術上の表現形式を破りながら、どのような思想と、どのような感覚によって、機械技術文明の加速とともに、作品をつくりつづけてきたかを、キネティック・アートという軸でしらべたかった。

そして第四番目は、環境装置の発達と、ロボット化へ進んでゆく技術革新の中で、人間は、自らの身体性をどのような立場でとらえ、どのような考えで身体活動の場を、この都市技術環境の中でつくってきたか。いわゆるパフォーマンスと名付けられる領域が、現在なぜ注目を浴びているのか。そうした流れを、二十世紀はじめにさかのぼって、演劇や舞踊の中の、身体性の実験から眺めてみたのである。

そして、こうしたいくつかの問題点を、とりあえず現代の眼で横断的に、いくつかの角度からとらえたのが、パフォーマンス論である。これは、人間の身体的かかわりの軸を、都市や、祝祭や、自我や、メディアや、建築などに置いて考えたものである。

そして、この本が、「ロボット・アヴァンギャルド」と名付けられたのは、二十世紀のはじめのアヴァンギャルド運動のさまざまな芸術家たちが、ロボット化してゆく時代を予見し、まさに前衛としての芸術のありかたを実験した点に、そしてとくにいまあらためて彼らの予見と実験の問題点が大きかったことを知るためにも、二十世紀はじめのアヴァンギャルドへのオマージュをこめて使いたい。

そして、いまロボット化のリアリティーが、より高く身のまわりに生じている時、この問題にどのような芸術家たちが、どのような方法によって答えようとしているかを知るために、「ロボット・アヴァンギャルド」という角度からの照明を必要とすると考えたからである。

[1] 建築の皮膜化と身体造形

二十世紀の建築を、それまでの伝統的な建築とくらべて、近代建築は衣服を脱いだ裸の建築という人がいる。たしかに、装飾性をいっさい排除し、壁さえなくなって、シースルーのガラスの衣裳をつけた建築は裸のまま立っている人間のようだ。

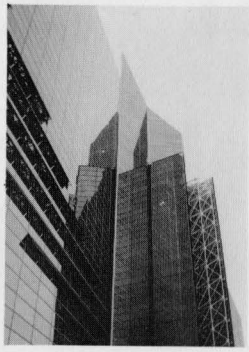
しかし、いかにこの頃の人間がシェイプアップにはげんでも、まだ肉を失っていないし、レントゲン写真のような透明人間ではない。

むしろ建築は、骨と筋と皮しかない透明ヌーディストである。こうした建築の中で、骨も筋も、それこそ皮と一体化してしまったのが、バックミンスター・フラーのドーム建築であって、もはやこれは人間にたとえるより、卵の殻や貝殻を例にもちだすしかない。

フラーの原理的形態は、もっとも効率性を高めるために球状をとっている。しかし、これをファッション化しているのが、ほかのガラス張りの建築であり、中には部分的な接合を、古い形態の中に導入しているのもある。

また、建築界のプレイボーイ、実際にはオールドボーイであるフィリップ・ジョンソンは、カリフォルニアのオレンジ・カウンティーに、クリスタル・キャセドラルとして、この皮膜的建築を完成させた。

建築が、こうした環境装置として皮膜化してゆく一方で、人間は身体造形というか、パフォーマンスというか、最後のとりでともいうべき身体にこだわりつづけてゆく。



①フィリップ・ジョンソン　クリスタル・キャセドラル（右、左ともに）1980

ロボットが、時々刻々と、人間の基本的機能、つまり人間としてのアイデンティティーへ迫りつつあるのを、はやくも予感して、パフォーマンスが盛んになっている。

二足歩行ロボットが、加藤一郎早大教授を中心とした研究をはじめ、いくつかの実験の成果をあげて人間の足取りに近づいている。また同じく加藤先生のオルガン演奏ロボットは、五本指のメカニズムに挑戦してきている。

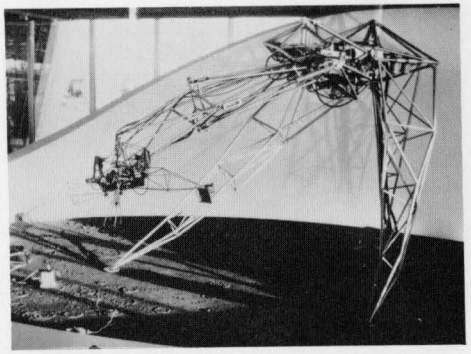
カラオケの流行で、日本人は歌は上手でも指を忘れたカナリアになっているから、ピアノ演奏の座も、まもなくロボットに奪われてしまうかもしれない。さらに最近めきめき開発が進んでいる形状記憶合金 Shape Memory Alloy を使うと、骨格筋形のマニピュレータなどで、人間の腕の機能により近いハンドリングを行なうことになる。

また、柔軟性と感覚に必要なセンサー類が発達すると、ものをつくる人間の機能の中心である手の役割も、ロボットへ明け渡さなければならなくなるかもしれない。

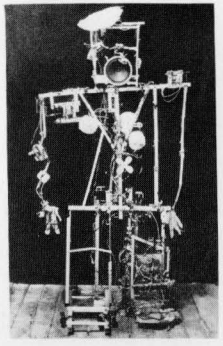
ところで、こうしたロボット工学の将来について、床屋談議をするのはさておいて、最近日本にもやってきたリサ・ライオンもまた、一種の身体造形家である。リサ・ライオンは、どうも芸術的な勉強をしながら、現代が作品の時代ではないことを感じとったようだ。かといって、あの六〇年代のウォーホルのように、作品制作の観察者、あるいは中性的な——ということは、男でも女でもないようなモノセックス風なメディウム人間にもなりたくないと思ったのだろう。

そして、いかにもイギリスのロンドン市民のオーディナリー風サラリーマンを型どったあのギルバート&ジョージの「生きた彫刻」も八〇年代ではない。

リサ・ライオンは、まさにポスト・フェミニズム、ポスト・ウォーホル、ポスト・G&



②イナトヴィッチ　センスター　1979



③ナムジュン・パイク　ロボットK—456　1965

Gの線をゆくのである。小柄とはいえ、筋肉のスタイルにほどよい乳房の結合した身体は、ロボット時代への挑戦を感じる。男でも女でもないモノ・セックスに対して、男でも女でもあるダブル・セックスのシンボルとして、リサ・ライオンは、ギリシャのアポロ＝ヴィナス的彫刻の夢を、自分の身体を通して造形したのである。

八〇年代における人間＝機械の思想的方向、あるいはロボット＝芸術の問題提起がすでに行なわれたのである。そしてこの時点から、少しばかり逆行してロボットとアートについてふりかえってみたい。

[2] 人間＝機械系の実験室としての劇場

ロボットとアートの関係を考える場合、ロボットという機械が、人間の形姿、人間の思考、人間の感情といったものを、何らかのかたちで写しもつであろうものだとすれば、芸術家たちが、人間の身体性についてどのように考えていたかを考える必要がある。

このテーマを採りあげるために、いろいろしらべてみると、その源泉はやはり一九一〇〜二〇年代のヨーロッパ各地のアヴァンギャルドたちである。

とくに、人間＝機械というテーマを研究し、実験し、思考するために選ばれた実験室というのは劇場だった。少し極端ないい方かもしれないが、当時の劇場のパフォーマンスの中心テーマが、人間＝機械だった。

これは、ほかの章でも述べることになるが、劇場という建築空間と、そこで利用されるさまざまな舞台機構を含む装置、すなわちパフォーマンスの演じられる劇場というハードウェアそのものの機械化という問題と、まったく同じ次元で、そこに登場する人間のパフォーマンスそのものも、一種の機械化という問題にさらされていたのである。

ところで、この劇場を、環境装置として把えなおす実験が、美術関係のアヴァンギャルド運動を主力としていたのと同じく、人間＝機械の問題にとりくんだのも、同じような運動のメンバーたちだった。

二十世紀の演劇を、十九世紀までの現実模写的なイリュージョンから引き離すために、とくに舞台美術の面で二人の重要な先駆者がいた。

一人は、スイス人のアドルフ・アッピアであり、もう一人はイギリスのエドワード・ゴードン・クレイグである。ちょうど、画家のセザンヌが、絵画にとって画面は、たんなる風景の模写の場ではなく、独立した造形的な構成の場であると考えたのと同じことを、舞台についてこの二人が考えた。

アッピアはすでに、一八九〇年代から、舞台は、ドラマによって選ばれた自然を模写する場ではなく、その上演に必要な造形的な構成の場と考えた。照明も、装置も、劇の目的によって構成されるものと考え、同時に、プロセニアム・アーチを取り払って、舞台面の構成についても、三次元的な空間としてとらえようとした。

一方、クレイグの方も、反自然主義的な演劇のために、光と音響と色彩を、舞台造形の基礎的要素として考えた。これは、舞台空間を、具象的な対象としてとらえる見方を、より造形的に、総合的に考えようとする方向を示している。さらに、クレイグは、こうした舞台には、生まなましい表情や身振りを伝える俳優の必要をも認めない考え方をと

り、有名な「ユーバー・マリオネット」の採用を提案する。「ユーバー・マリオネット」というのは、人間的な要素を排除した、生のない形態としての人形が、最高の俳優であるという考えである。つまり、演劇における理想の演技者は、演出家が自由に操り、動作の造形が計算できるマリオネットだとしたのである。

このクレイグの「ユーバー・マリオネット」論は、一種のロボット論であったが、この理論の発展と実践が、その後多くのパフォーマンスの中で行なわれた。

では、この人間＝機械というテーマが、どのような展開をしていったかというと、次の二つの方向があげられる。

(1) 人形劇による実験
(2) 人間の機械化

この(1)の場合は、人間が黒子となって、ロボットを操ることである。そして、(2)の場合は、人間の身体の動きを、機械化するための訓練を課したり、機械的な動きを模倣させたりした。つまり、人間のロボット化である。

[3] 未来派による実験「造形的複合体」

いま、ここにあげた二つのカテゴリーは、それぞれがほとんど同じ時期に、またいくつかの運動の中で同じ目的をもって、試みられている。

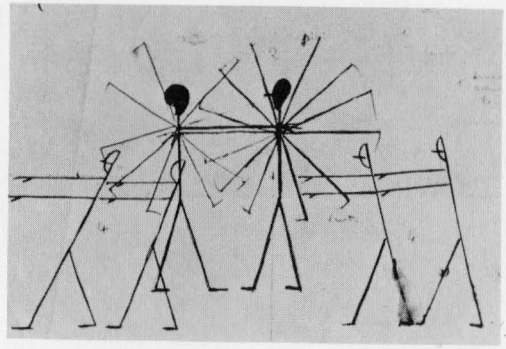
未来派は、比較的多く美術の分野での考察が行なわれているが、むしろ絵画や彫刻以外の領域へ拡がっていった運動の中に、今日的な意味がある。たとえば、音楽的にみた騒音の問題、言語的にみた自由語の問題、パフォーマンスとしてみた演劇的問題などがある。

それらの実験の一つ、ジャコモ・バッラによる「マキーナ・ティポグラフィカ」(一九一四年)は、人間が印刷機械を演じるというパフォーマンスである。これは、ティポグラフィカと書かれた背景の前で、六人のパフォーマーは、横一列に並んで、手をまっすぐ前にのばして、ピストン運動を模倣する。また別の六人は、両手を水車のように廻して車輪の回転を模倣する。このパフォーマンスのためのバッラのスケッチをみても、いかに人間の身体を、機械的に動作させようとしたかが分る。またこの時、パフォーマーは、機械的に擬声語を発するように命じられた。

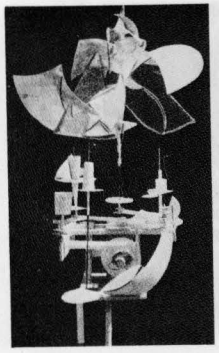
この頃、バッラ、マリネッティ、デペッロなど、未来派の芸術家たちの関心は、絵画や彫刻のような専門化した表現形態を超えたものにあった。それを「コンプレッソ・プラスティコ」(造形的複合体)と呼んでいた。

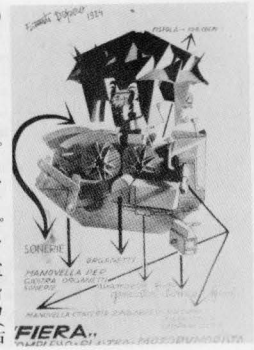
この「コンプレッソ・プラスティコ」の中には、平面的なコラージュもあれば、マリネッティのマリオネットもあるし、一方ではデペッロのように、一種のパフォーマンス・マシーンのようなものもあった。

とくに、デペッロの考えにある「コンプレッソ・プラスティコ」(一九一四年)は、デペッロにとって遊戯機械とでもいうべきもので、これを「宇宙による未来主義再構成」宣



④バッラ マキーナ・ティポグラフィカ 1914





⑤デペッロ コンプレッソ・プラスティコ(右＝1914–15 左＝1924)

言のモデルとしている。

そして、このモデルを、機械的形態をもった「人工的生命体」と考えていた。つまり、人間的な形態をもたないがゆえに、人間的形態というイメージの束縛から逃がれて、未来主義的再構成が可能になると考えていたのだと思われる。おそらく、これはマリオネット的イメージを超えた遊戯ロボットと見ることもできるだろう。

このバッラとデペッロの一連の「造形的複合体」という遊戯ロボットは、一九一五年以降、劇場でのパフォーマンスというかたちをもって発表される。

たとえば、一九一五年〜一六年にかけて発表された「色彩」という作品は、デペッロの抽象的演劇的ジンテーゼという分野のものだった。

これは、灰色と赤と白と黒の、それぞれの色彩をもった抽象的形態が、まるで生命体のように動き、さまざまな自由語を発する。

すなわち、人間が操作する形態は、まったく抽象化された一種の動くオブジェとなり、人間は一種の動力機関と、音響発生装置として機能するに過ぎなくなった。

デペッロは翌一九一六年には、ディアギレフのロシア・バレー団の依頼をうけ、ストラヴィンスキーの「うぐいすの歌」の装置と衣裳をデザインした。このデザインをみると、中国的なイメージを、大胆に抽象化した衣裳である。もちろん、この抽象的な衣裳をつけた人間は、一種のマリオネット的なイメージを与えることにはなったろうが、かといって「色彩」の場合のような抽象的形態ではなく、ちゃんと人間のイメージを伝えただろう。ここで、伝えただろうといったのは、このデザインが、最終的にディアギレフによって採用されなかったからである。それはともかく、舞台装置としてデザインされたものは、彼の「造形的複合体」の一種で、モーターと騒音装置のついたエキゾチックな造形的な花で、しかもそれは「人工的生命体」という演出的意図をもっていた。いいかえればロボットの花だったのである。

ところで、翌一九一七年には、同じディアギレフのロシア・バレーで、バッラが、ストラヴィンスキーの「花火」をデザインした。

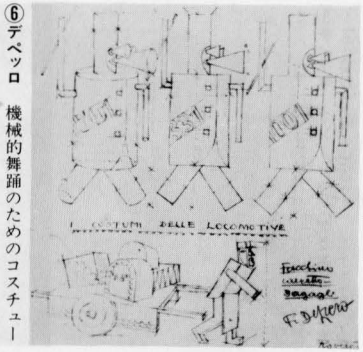
この「花火」は、舞踊家のまったく出演しないバレーで、バッラは舞台そのものを、抽象的な色と光の「造形的複合体」として扱ったのである。音楽と抽象的な色と光の造形によるパフォーマンスとして上演されたこの「花火」は、人間の登場を必要としない環境芸術となったのである。

ここまで見てきたものでも分るように、未来派にとっての舞台というのは、潜在的な意味をまったくもたない場であり、むしろ時間的な造形表現にもっともふさわしい空間だった。

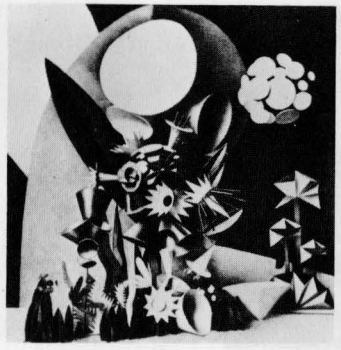
その後も、デペッロは、「造形的バレー」や、「造形的演劇」の上演をつづけ、いずれにもマリオネットとなった人間が登場するものだった。

[4] ロシアのアヴァンギャルドたち

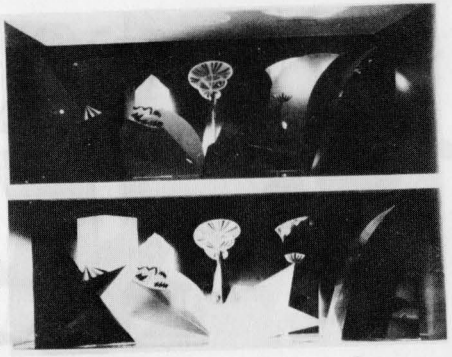
同じ時代、ロシアでも、演劇上での実験が行なわれていた。一九一三年にペテルブルグで上演された「太陽の征服」は、アレクセイ・クルチョーヌイフのオペラで、この舞台装置と衣裳を、カジミール・マレーヴィッチが行なった。美術の分野では、この舞台



⑥デペッロ　機械的舞踊のためのコスチューム　1924



⑦同　ストラヴィンスキー「うぐいすの歌」の舞台装置　1916–17



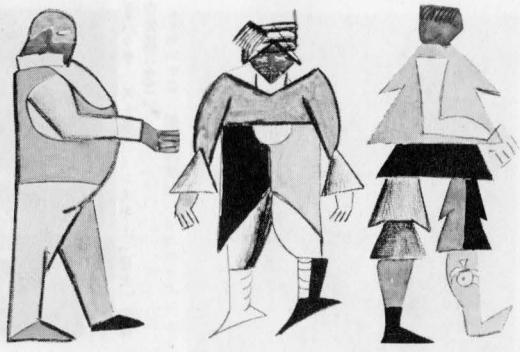
⑧バッラ　ストラヴィンスキー「花火」の舞台装置　1917

装置の中で、マレーヴィッチが、彼の非対象絵画へ飛躍するきっかけとなった幾何学的形態を採用したことで問題にされている。しかし、同時に、登場人物の姿を、すべて単純な幾何学的な立体にしたことは、マリオネット化の試みとして興味がある。

さらに、モスクワでは、アレクサンドラ・タイーロフが、美術の分野で成果をあげていた立体-未来派の運動を、演劇の中に包含しようとした。彼は「スペクタクルの芸術——舞台美術、衣裳、照明——をすべて融合する」考えをもっていた。このタイーロフの考えを具体化する芸術家として、パリから一九一四年に帰国したアレクサンドラ・エクステルが起用された。

とくに、エクステルは俳優の着る衣裳を、舞台装置全体の中で運動する一つの非対象的構成と見做していた。このエクステルの考えも、俳優の身体を、人間的な形態としてとらえるのでなく、物体として扱う方向へ向っていた。それは動く抽象的なオブジェ、つまりロボット化であり、またその動く形態が、抽象的な舞台と融合していたのである。この演劇が、一九一六年、カーメルヌィ劇場で上演されたイノケントゥイ・アンネンスキーの「ファミラ・キファレート」である。

そして、同じこの一九一六年に、故郷のキエフから出てきたニコライ・フォレッゲルは、そのカーメルヌィ劇場の見習いとなった。そして、タイーロフとエクステルの演劇上での機械化と抽象化の方向をみると、人間の肉体表現についてより深い関心をもち、演劇の身振りや、舞踊における身体の動きをしらべた。と同時に、新しい社会主義体制の中での大衆演劇のありかたを求めた。サーカス、遊園地のもっている雰囲気を導入した「パロディー・ショー」を計画した。



⑨マレーヴィッチ「太陽の征服」の衣裳デザイン 1913

フォレッゲルの興味は、こうした環境機械としての劇場の演出方法と、そこで演戯を行なう俳優のため、「タフィアトレナージュ」という舞踊と肉体訓練の新しい体系を考えだした。

その「タフィアトレナージュ」という体系によってあたかも、サーカスの芸人たちのように「踊り手の身体は機械であり、随意筋は機械操縦者である」という考えを実践することを目標とした。これは、当時の演劇での俳優の訓練法として有名な、メイエルホリドの「ビオメハニカ」の理論とも共通したものである。しかし、フォレッゲルは、この機械的な舞踊を一つの形式として考えていた。

一九二三年二月に初演された「機械的舞踊」では、十フィート離れて立っている二人の男性の間を、お互いの足首をもった数人の女性が、動力を伝える装置のチェーンのように動くものだったという。さらにもう一つの舞踊では、二人の男性が一人の女性の手と足をそれぞれもち、ノコギリを使う時のように、前後へ動かすものだった。機械装置のメカニックな動きを、人間が身体で模倣するという意味では、未来派のバッラによる「ティポグラフィカ」と同じ流れにある。

また、「機械的舞踊」という名前からすれば、イタリアやドイツのバウハウスで試みられた一連のものと同じコンセプトに立つものだった。しかし、革命のイデオロギーと無関係に、ただ機械的な人間の舞踊の見世物は、反ソヴィエト的であるという批判を受けることになった。

そのロシアでは、さきに述べたメイエルホリドが、革命後の新しい時代へ向けての演劇活動を始めていった。とくにこの時代は、演劇を一つの総合芸術としてとらえるとと

⑩リュティス ビオメハニカ訓練の図 1922

もに、一種のプロパガンダの手段であった。したがって、マヤコフスキーの「ミステリヤ・ブッフ」（一九一八年）にしても、エミール・ヴェルハーレンの「曙」（一九一九年）にしても、舞台は工業化された約束の地とか、オピドマーヌという都市だった。つまり、舞台装置としてデザインされるものも、機械的環境のイメージを表現することが求められた。

さらに、メイエルホリドが革新しようとした舞台で演じられる演技は、サーカスの曲芸であり、雰囲気としては、祝祭的なスペクタクルであった。サーカス芸に関心をもったということは、俳優の演技の型にも、スピードと動きのメカニズムを要求していたことを示している。

このメイエルホリドの演技理論が、有名な「ビオメハニカ」といわれるもので、俳優の訓練のために、アメリカの大量生産工程のシステムとして理論化され、実践されていたテーラー・システムにちなんで、演出上のテーラー主義をつくりあげようとした。メイエルホリドのビオメハニカは、演劇における俳優の行為を、機械化し能率化しようとしたのであるから、身体のロボット化の実験ということができる。

[5] バウハウスのステージ・ワークショップ

一方、ドイツのバウハウスでも、一九一九年から二九年にいたる中心時期に、舞台ワークショップが、正式なカリキュラムとして位置づけられていた。ただし、バウハウスの舞台ワークショップは、ロシア・アヴァンギャルドのように演劇の本格的な上演を目指したものでなく、むしろ未来派の中で実験が行なわれたような、舞踊やヴァラエティ・ショーを含む実験舞台であった。つまり今日でいうパフォーマンスに当るものが中心だった。

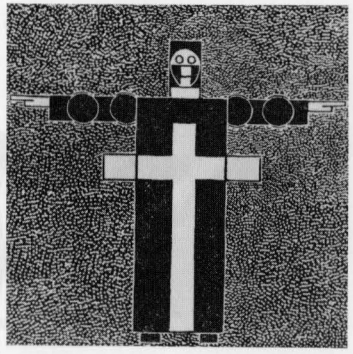
しかし、このバウハウスの実験舞台でも、中心テーマとして繰返し試みられているのは、舞台を含む劇場建築の機械化と、ギニョールと人間を含む人間＝機械系の実験であった。

したがって、未来派、ロシア・アヴァンギャルド、そしてバウハウスの三つの運動で追求されていたのは、人間の身体を中心としたロボット化への夢、いいかえるなら機械化による美の追求だったのである。

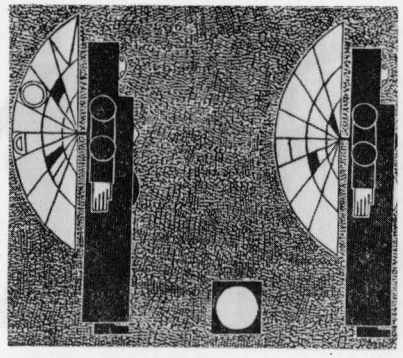
ところで、バウハウスの舞台ワークショップは、前期にその中心的役割を演じたローター・シュライヤーと、中後期にわたって理論と実践を行なったオスカー・シュレンマルがいた。

シュライヤーは、表現主義的色彩をのこした思想の持主として、バウハウスの目指した「芸術とテクノロジー」の路線に合わないという理由から一九二三年にバウハウスを去っている。しかし、シュライヤーの遺したマリオネットや、俳優の衣裳や動きを示唆するエスキースを見ると、やはり機械化や抽象化への思想を抱いていたことは明らかである。

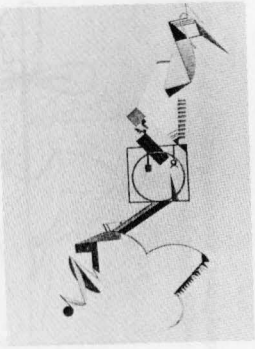
それらは、エル・リシツキーが、クルチョーヌィフのオペラ「太陽の征服」のためにつくったポートフォリオの中に描かれた登場人物のエスキースと同じ造形的方向をもっている。



⑪シュライヤー　人間（男）のためのコスチューム　1920



⑫同　恋人と母のコスチューム　1920



⑬同　知的な男性のマリオネット　1920

そこで、シュライヤーのあとに、舞踊を学んでいると同時に、画家であり彫刻家でもあったシュレンマーが招かれることになった。

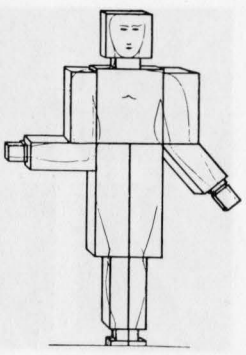
オスカー・シュレンマーも、バウハウスに招かれて理論化した書『バウハウス・ビューネ』のはじめで、われわれの時代の特徴として、抽象化ということと、機械化ということをあげている。したがって、シュライヤーの路線のうえに立ちながら、新しいステージの創造を目指していた。

さらに、肉体上や魂のうえでの出来事の表現者としての人間の形態の変化を、演劇の歴史とし、この変化を助けるものとして、画家や造形家の手による形と色があり、その変化を見せる場が建築家の役割とされる空間と建築の構成的な形の構造にあると述べている。

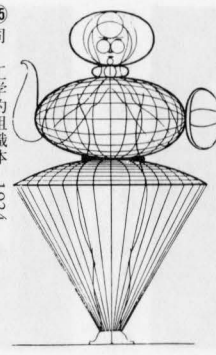
シュレンマーは、人間のパフォーマンスが行なわれるステージを、空間としてとらえ、その中に形と色による造形的構成をつくり、その抽象的空間の中で有機体の人間が動くシステムをつくろうとした。

したがって、シュレンマーのステージには、解析手法として、立体幾何学的な線の網目が描かれている。一方の人間の身体にも数学が内在し、人体運動、リズム体操、体育の幾何学などによって対応するのである。この空間と身体とのレスポンシヴな関係が、彼のステージのドローイングに示されている。

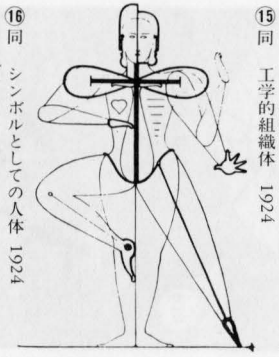
「目には見えぬこれらすべての法則の中に、舞踊人間は織りこまれている。彼は人体の法則にも空間の法則にも従い、彼自身の感情にも、空間の感情にも従っている」という彼の言葉の中に、環境装置としての劇場空間の抽象化と機械化の問題がよく示されている。と同時に、このような環境装置の中での人間のパフォーマンスの抽象化、機械化をとりあげている。



⑭シュレンマー　動く建築物　1924



⑮同　工学的組織体　1924



⑯同　シンボルとしての人体　1924

⑭⑮⑯=O. Schlemmer, Walking Architecture, A Technical Organism, The Symbols in Man.

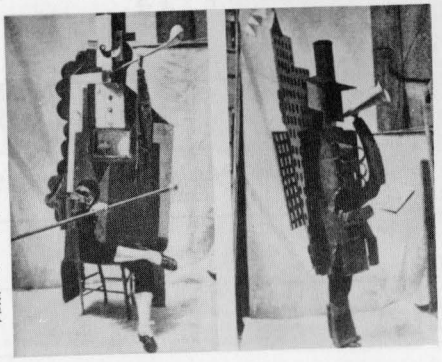
したがって、シュレンマーの舞台衣裳は、人間の自然的形態のうえに、周囲の立体的空間の法則が移しかえられる。つまり、頭、胴体、腕、脚などの部分は、空間的・立体的構造物に変えられる。それを彼は、「歩く建築物」という。この発想のもっと自然主義的な例として、サティーとコクトーの「パラード」におけるピカソの都市的コスチュームを思いだしてもいい。

さらに、空間との関係の中での人体機能の法則から、身体の各部を抽象化すると、卵形の頭、花瓶形の胴体、棍棒形の腕と脚、球形の関節部となる。そして、これを彼は「操り人形」という。ここでも、こうした抽象化の自然主義的な例の中に、レジェの絵画に出てくるロボット的な人体像が思いだされる。

シュレンマーは、これら空間と、その中の動くメカニズムとしての身体を整理したうえで、空間の中での人体の運動の法則を導きだす。そして、空間の回転、方向、切断の形として、コマや、渦巻や、螺旋や、円盤などの動きを抽象的に引きだして、これを「技術的有機体」として把える。

この技術的有機体という見方は、まさにロボット技術が求めているもので、一九二〇年代の芸術が、いかにふかくロボット技術へ接近しようとしていたかを示すものである。

と同時に、シュレンマーの『バウハウス・ビューネ』が、人間の身体と、その代替物としての自動人形や、操り人形を同じ技術的有機体として把え、さらにその技術的有機体を、芸術的姿としてみる造形観を打ちたてようとしていたことが分る。これは、クラ



⑰パラードにおけるコスチュームと装置　1917

© C. Raman Schlemmer, The Oskar Schlemmer Family Estate, Badenweiler and Stuttgart, West Germany.

イストの「人形劇」のエッセーの延長線上にある考えであり、またクレイグの提唱した「ユーバー・マリオネット」論を発展させたものであることは、シュレンマー自身も書いている通りである。

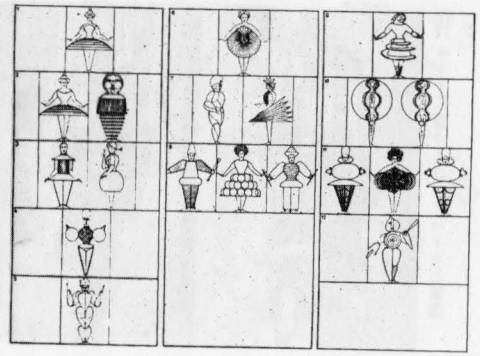
そのシュレンマー自身の演出構成した中で、もっとも有名なのが、「バレー三幅対」である。これは一九一二年から約十年以上の間、さまざまな上演が行なわれた。三幅対という構成は、男二人、女一人の三人の踊りからなり、第一部は黄、第二部はローズ、第三部は黒がテーマで、それぞれの場面で十八の衣裳と、十二タイプの踊が組合されている。

さらにヒンデミットの自動ピアノの演奏による機械的音楽の三部構成の音に、数学的で機械的な踊りと衣裳がよく合った。

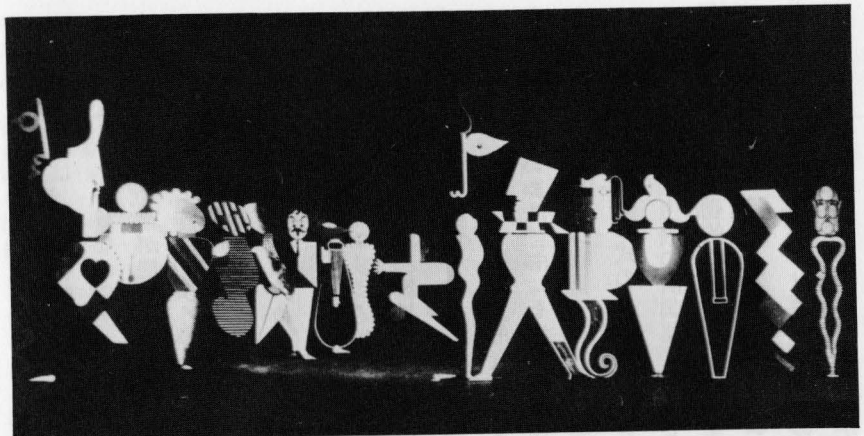
その衣裳は、綿をつめて幾何学的な立体をだした部分と、色彩や金属で処理された固い造形的な部分との合成であり、シュレンマーの「メカニカル・バレー」の代表作といわれている。

このほかバウハウスのステージ・ワークショップでは、クルト・シュミットが一九二三年に、「メカニカル・バレー」と題する抽象的な人形が、影の踊り手によって操られる一種の自動人形のバレーを上演している。これは動く抽象形態のレリーフともいえる。すなわち一種のキネティック・アートでもあった。また一九二四年上演の同じシュミットによる「人間＝機械」の場合も、幾何学的な機械装置と人間の対位的構成をとっていた。

このバウハウスのステージ・ワークショップの活動からみれば、当然、舞台機構その



⑱シュレンマー　バレー三幅対　1912～23
O. Schlemmer, Triadic Ballet



⑲同　空間におけるダンス・フィギュア　1924　©C. Raman Schlemmer, The Oskar Schlemmer Family Estate, Badenweiler and Stuttgart, West Germany. photo: U. Jaina Schlemmer und C. Raman Schlemmer.
O. Schlemmer, Dance Figures in a Space.

⑳同　一九二〇年代のフィギュラティヴ・キャビネット
O. Schlemmer, The Figurativ Cabinet. Photograph of a performance at the Bauhaus in the Twenties.

ものの機械装置化へ向うことが明らかである。

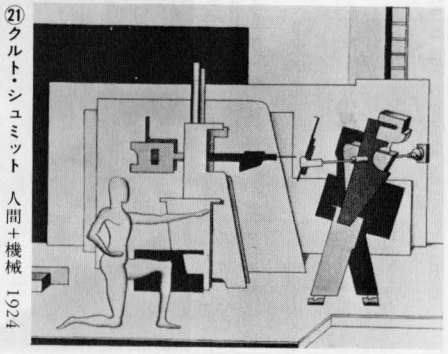
そしてこれは、機械化劇場つまり、自動的な装置によって上演される一種のオートマタ・シアターへの夢なのである。そして事実、シュレンマーによって、装置と踊り手の衣裳と踊り手の動きが機械化されたことによって、機械化劇場案の研究が始まった。

バウハウスでは、校長のグロピウス自身が、劇場の新しい建築に大きな関心を寄せ、また同時に舞台芸術の革命によって、芸術の諸領域の総合をめざしていた。

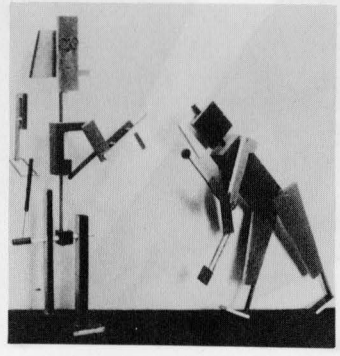
そのグロピウスが、オスカー・ピスカトールとともに、「ピスカトール劇場」案の設計を行なったのが、「全体劇場」というコンセプトをもったプランである。

「全体劇場」というコンセプトは、アントナン・アルトーによっても提起されているが、このグロピウス＝ピスカトール案で考えられたのは、建築的サイドからの舞台構成が中心のものと考えていい。そしてこの全体劇場でとくに重要な点は、円形劇場、平面劇場、エプロンステージなどの歴史的なさまざまな劇場形式を包含し、技術的設備によって演出家の希望のままに自由にそれらの形式が一つの劇の進行中に選べるように考えたのである。

つまり、あらゆる形式の上演が可能なためトータルと呼んでいたのである。と同時に、すでにロシア構成主義の演劇運動の中でも実験されていた舞台空間と観客席との融合を行ない、観客を能動的に舞台上のパフォーマンスに参加させることがもう一つのポイントであった。さらにピスカトールの要求は、舞台上に、映画の上映装置を多数用意して、装置だけにたよらないイリュージョンの現出をグロピウスに依頼した。いろいろな苦心のすえ、一九二六年に計画案が出来あがったが、経済的理由で実現をみないで終った。



㉑クルト・シュミット　人間＋機械　1924



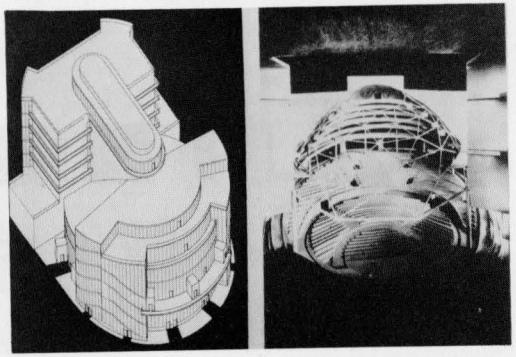
㉒クルト・シュミット　小さなせむしの冒険のための操り人形　1924

しかしバウハウスでは、ファルカス・モルナールの「Uシアター」や、ヨースト・シュミットの「メカニカル・ステージ」などの計画案が研究されていた。一方、構成主義的思想を、バウハウスの教育システムに導入していたモホリ＝ナジも、論文「演劇・サーカス・ヴァリエテ」の中で、実験的な舞台アクションの集合体を提案している。「メカニカル・エキセントリック」と呼ばれるこの演出は、人間の身体の限界を超える機械的な道化芝居である。

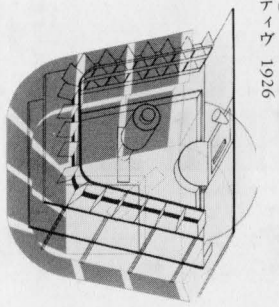
「もう、その精神的（論理－思考的）能力の中で自分自身を精神的な現象として表示することを許されぬようになった人間は、このアクションの集中体の中ではもはや、場所をもたないのである。なぜなら、彼は——たとえどんなに洗練されたものであってもー—彼の有機体をもってしては、たかだか、その自然の肉体機構に帰する、ある種の運動組織を実現するのが関の山だからである。」そして、アクションを中心とした芸人の業は、つねに主観的な価値に支えられていると考えるナジは、あきらかに舞台からの人間の追放を試みる。

「人間的な『エキセントリック』の未熟さにかわって、完璧にコントロールされた形態と運動の有機体が求められるわけだが、これによってダイナミックに対照的な現象（空間、形態、運動、音響、そして光線）の総合化が行なわれる。これこそが、機械化の『エキセントリック』である。」

このナジの考えは、人間を必要としない劇場、まさにロボット・シアターの提案だった。いま考えると、このナジの予想は、より現実的な裏付けによって、ということはもちろん、技術的な面によって、さらにロボット化への社会的容認の面からみて、実現し



㉓グロピウス　全体劇場の模型とパースペクティヴ　1926



㉔モルナール　Uシアター　1924

ても不思議なものではない。

[6] キースラーの「空間舞台」

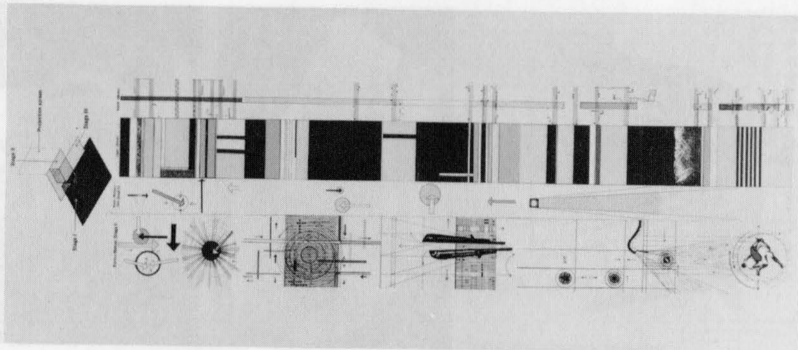
そこで、バウハウスを中心とした環境装置としての劇場のロボット化は、いづれも提案の段階で陽の目をみることはなかった。しかし、ウィーン出身の劇場建築家フレデリック・キースラーによって、一九二三年ベルリンで上演されたユージン・オニール作「皇帝ジョーンズ」で、はじめてのキネティックな演劇が実現する。

この上演に際して「空間舞台」という言葉が、はじめて演劇史上プログラムの中に活字になった。そしてこの舞台は、観客のための空間とするため、カーテンを取除き、舞台の床を、奥の方から手前へ三十二度の角度へ傾斜させた。また同時に、舞台の天井を、後方へ二十度の角度をもって低くさせた。こうして、舞台の空間は観客へ向けて四角い漏斗状の形に開かれた。床の色は赤に、壁は黒に、天井は黒と緑に塗り分けられ、劇の進行とともに空間舞台の装置が、オートマチックに変化し、色と光も刻々と変化した。

一九二〇年代の記録をみると、このキースラーの「皇帝ジョーンズ」と、前に述べたバッラの「花火」が、俳優なしのつまりノンマン・シアターを実現したと思われる。

舞台の機械化という点でみると、同じくキースラーによるカレル・チャペックの「R・U・R」の舞台は、映画やテレビジョン（もちろん鏡を使った一種のシミュレーションとしてのもの）を組みこんだ、メディア・ミックスによる機械ステージだった。

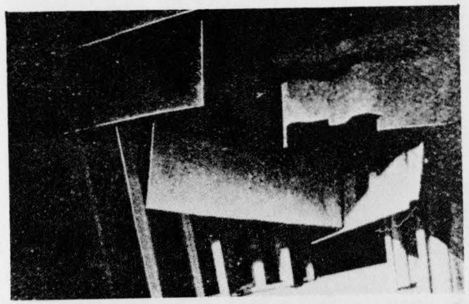
未来派、ロシア構成主義、そしてバウハウスのメンバーたちが、めまぐるしく交流し、刺激を交換し、短時間のあいだに重要な提案と実験を交錯させていた時代に、この一匹狼キースラーは、さらに一九二四年、ウィーンで開催された「国際音楽演劇祭」で、コンツェルト・ハウスの中に、実物大の空間舞台の模型をつくり、そこで室内劇や、ダンス・パフォーマンスの上演を繰りかえした。

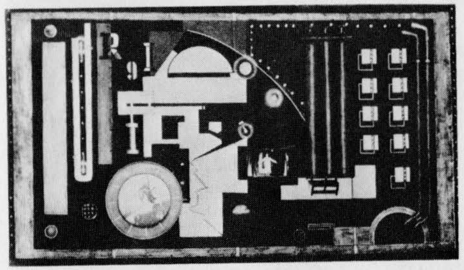


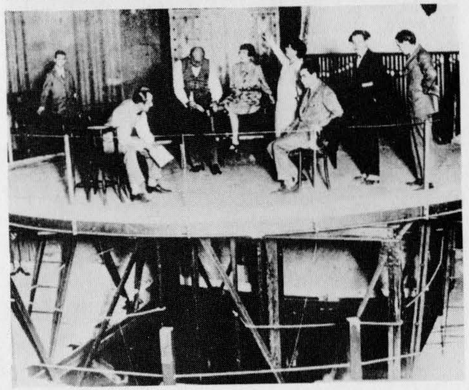
㉕モホリ＝ナジ　メカニカル・エキセントリック

この空間舞台は、周囲を観客席にとりまかれた環境装置としての劇場の実験であり、またそこで実験映画の上映などが行なわれる多目的シアターの提案でもあった。

ところで、環境装置としての劇場の実験と、俳優や踊り手である人間を機械化し、ついには環境装置そのものが、ロボット・シアター化してしまい、舞台から人間を追放し







上より㉖キースラー　皇帝ジョーンズの舞台装置 1923　㉗同　カレル・チャペック「RUR」の舞台装置 1923　㉘同「空間舞台」の実物台モデル 1924

Ⅱ

環境機械とキネティック・アート

てしまうというコンセプトは、その後もいくつかの研究と提案によって受けつがれてゆく。

一九六〇年代に迎えた、ロボット・アヴァンギャルドへの中継としてフランスでのジャック・ポリエリの実験や、アメリカで一九三〇年代から四〇年代にかけてのブラック・マウンテン・カレッジでのバウハウス教育の継承がある。

とくに、バウハウスのステージ・ワークショップにいたクサンチ・シャヴィンスキーは、バウハウスでの理論と実践を、このカレッジに移植し、同時にアメリカの作曲家ジョン・ケージとの合流により、やがて六〇年代のハプニングやイヴェントの素地をつくることになる。

また日本では、一九五〇年代のはじめに東京で結成された「実験工房」が、その最初の発表をピカソの絵画「生きる喜び」をテーマとした実験的なバレーの上演で行ない、ここで抽象的な舞台装置と色と光の演出によって、新しいキネティック・シアターを実現した。

さらに、一九七〇年の大阪万国博で、キースラーとナジに傾倒していた山口勝弘により、空間舞台をオートマティックな可動装置として実現し、このステージに観客を乗せて、オブジェと、色光と、スライドとフィルムのマルティ・プロジェクションを総合化した「スペース・シアター」が上演された。

ロボット化した環境の一種のシミュレーションが、一九二〇年代から一九七〇年代まで、一つの流れとして世界各地で行なわれてきたのである。

㉙ **実験工房** 室内楽作品発表会での会場演出 1955

[1] 環境機械のフォークロア

都市が、一つの巨大な環境機械になってゆくことは、二十世紀の人びとにとって夢の一つだった。そして、この巨大な環境機械が、いかに魅力的であるかということは、まるで砂糖に寄ってたかる蟻たちのように、あらゆる都市が人口の集中化をもたらしている結果をみればわかるだろう。

都市というこの環境機械が、たんなる高層ビルの集合体ではなく、人間の移動、物資の流通、情報の処理と供給のための複合体であり、それらがむしろ主体となっていることを考えれば、都市は、たんなる機械を超えたある機能をもっていることが理解できる。

さまざまな機能が、複合してはたらいているこの環境機械は、すでにかつて人間が生活の拠り所としていた自然環境と同じような、ある種の文化的土壌を蓄積し、そこからさまざまな情緒的分泌物を生み始めている。

もちろん、そこに生きつづけた人間たちが、生活の中で必要としたものの有形無形の蓄積物を生み、それらが、それぞれの都市にある種の複合雰囲気（コンプレックスアトモスフェア）とでもいうべきものをつくりだしている。

都市が、環境機械となってゆく過程の中から、都市文化が生まれてくる。その都市文化とは、かつての農村や、遊牧の時代に生きた人びとが、一種のフォークロアを生みだしたような、環境機械のフォークロアとでも呼ぶべきものである。

機械時代というと、いかにもこの二十世紀の文化は、メカニックで無機質的なもののように思う。しかし、二十世紀の芸術をみると、そこには環境機械の中で生きているアーティストたちのフォークロア的色彩の強いものが多いのだ。

たとえば、二十世紀はじめに、まるで機械の部分品のようにみえる彫刻をつくったルーマニア生まれのコンスタンチン・ブランクーシは、もっとも早い時期に、機械時代の民謡的芸術を生みだしたのである。

ブランクーシは、ルーマニアの農民の子であった。そのブランクーシが、木造の農家や、木製の農具の中でえた形態感覚を、二十世紀はじめのヨーロッパの機械時代の中で磨きあげていったのだ。ブランクーシの作品「空間の鳥」や、「レダ」をみると、機械時代の洗練された美学を感じると同時に、これらの形態を、自分の手で磨きだしていったアーティストの手のぬくもりを感じる。

ところで、このブランクーシの彫刻は、しばしば金属の磨きあげられた表面をもっているが、実は、この表面は、いかにもメカニックな印象を与えるように思うが、実は、この表面は鏡のように周囲のすべての環境を映している。

ブランクーシの彫刻は、まさに二十世紀の環境機械が生みだした芸術である。しかしまたこの作品は、置かれたさまざまな環境を映しながら、それらの環境の間に生まれるイメージの歌を唱うフォークロアと考えてもいいだろう。

ところで、二十世紀のアーティストたちが、動きとか、運動というものに、非常に大きな関心をもっていたことは、すでに今まで見てきた通りである。この動きとか、運動という物理的事象を、たんなる機械的なメカニズムとしてとらえるのではなく、動きの感覚として、表現領域の問題とからみ合わせて考えてきたのが、一つの特徴である。

①ブランクーシ　空間の鳥　1919-40

ただ、現代のアーティストたちも含めて、彼らが使ってきた機械装置やそのためのテクノロジーは、まことにささやかな規模と内容のものである。宇宙開発に使われている技術力などにくらべれば、おもちゃのような水準かもしれない。しかし個人的規模だからこそ、都市という環境機械の中に生きる人びとのためのフォークロアとして、動く芸術の歴史が脈々とつづくことができたのであろう。

[2] 一九二〇年代のキネティック・アート

Kinetic Art という言葉は、通常、動く芸術という意味で使われている。この場合、動くというのは、人びとに動きのイリュージョンを与えるようにつくられているのではなく、実際に作品の全体あるいは一部が動くことである。

ただし、このキネティック・アートとライト・アート（Light Art）は、厳密に区別することはできない。アメリカの評論家のウィロビー・シャープは、Kineticism と、Luminism という言葉を、動きと光の芸術のカテゴリーに当てている。

シャープは、ルミニズムの歴史の始まりを、一七三四年、十二月二十一日のセント・トーマス・デーとしている。これは、ジェスイット派の哲学者で、数学者でもあったルイ・ベルトラン・キャステルが、この日少数の友人たちをパリの自分のスタジオに集めて、世界で最初の色彩オルガン「クラヴサン・オキュレール」を発表したからである。そして、ルミニズムという言葉が、はじめてライト・アートの運動を記述するのに使われた。

つまり、光の色彩を演奏する装置を、ルミニズムの誕生とみれば、シャープがいうように、ルミニズムは、キネティシズムの一分野であり、ルミニストの作品はつねに動くものであるが、動く芸術作品が、つねに光るものとは限らない、ということになる。しかし、キネティック・アートが、すべて光るものではないといえば、ライト・アートのすべてが、動くものとは限らない。

いづれにせよ、キネティック・アートも、ライト・アートも、芸術作品を構成するための条件として、固定した素材に封じこめられるだけでなく、作品の動的状態を生みだすための条件が加わっていることを意味している。

また芸術と科学・技術の分野をとりあげて、理論と制作の両面にわたる紹介をつづけている雑誌「レオナルド」の編集者フランク・マリーナは、このレオナルドからの選集として出版された『キネティック・アート――その理論と制作』（一九七四年）の中で、キネティック・アートが包含する分野を、次のように分類している。

一、運動と時間とともに変化する色彩をもった絵画的な、また彫刻的作品で、次のようなものが含まれる。

(a) 光学的、機械的、磁力、電気仕掛、エレクトロニクス・システム

(b) 化学反応、液体の流動

二、時間的に不規則な変化、プログラムされた変化、与えられた強度への反応する変化、あるいは音の周波数がインプットされる変化、さらに脳のアルファ波の

②フランク・マリーナ　月の波Ⅲ　1961

特性による変化などを行なう造形的対象物。

三、スライド投影、映画、テレビ用技術などを用いた視覚的技術。

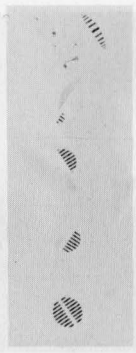
このマリーナの分類は、キネティック・アートの対象とする領域を、かなり広くとらえようとしているが、必ずしもすべてを含んでいるものではなかろう。しかし、キネティック・アートという芸術の領域は、アート・アンド・テクノロジーにかかわる中心の部分であるから、今後も、新しいテクノロジーの導入によって、さらに広がってゆくものと思われる。

ところで、キネティック・アートの誕生は、光のエネルギーを利用した光学的なものと、電気エネルギーを動力源とする物理的なものとがあったことは事実である。これを、別の面から述べると、ヴィジュアル・アートとしての発展の方向と、動く造形としての発展の方向が生まれたということができる。

とくに、二十世紀はじめのキネティック・アートの主な目標が、人間の知覚体験の中に結びついている光の運動感とか、光学的イリュージョンにあったことは、注目すべき点である。

絵を描くうえで、光の現象を再現的に記録する方法を捨てて、光線のはたらきを、直接記録する写真や、フォトグラムを、絵画にかわるメディアと考えた。マン・レイ、モホリ＝ナジ、エル・リシツキーなどにとって、写真は、世界を撮しとる手段であると同

③ハンス・リヒター　午前の亡霊　1927



④エッゲリング　対角線交響学　1921―23

時に、光の明暗の間のグラデーションによる造形表現としての自立した手段の一つであった。すなわち、ヴィジュアル・アートの分野で、写真という表現メディアをとらえていた。

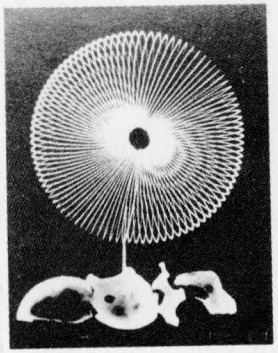
したがって、写真という二次元上の映像を、時間の中で動かすことから映画の方向へ、これらのアーティストたちが向ったのも、語源的な動く絵画（モーション・ピクチャー）の意味を、つよく意識していたからである。

マン・レイ、ナジ、ハンス・リヒター、エッゲリングなどは、光のイメージを動かすために映画という手段を選んだ。

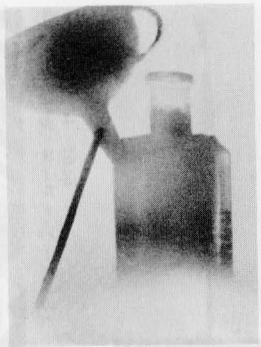
彼らの映画をみると、もっとも大きな関心は、スクリーン上に投影される光の明滅という現象と、その暗黒とハイライトの間の光量の変化にともなう視覚的な変化にあった。しかも、写真も映画も、光の造形的表現を、機械的操作によってえられるという点に、彼らのもう一つ大きな関心があった。芸術と機械の関係を考えると、機械そのもののもっている動的なイメージを、芸術的に表現するという段階と、機械というものを理想の美の基準と考え、芸術作品を機械に近づける段階がある。さらに、写真とか映画のように、機械装置を利用して、芸術作品をつくりだすという段階がある。

マン・レイが、写真に関心をもち、やがて写真機を使わないで、感光紙の上に物体をのせて露光させると、物体が遮ったり、物体に反射したりする光の現象が、直接、印画紙上に記録されることを発見した。彼はこの手法を、自分の名前の一部を使って「レイヨグラム」と呼んだ。

一方、やはり光の造形的な性質に、深い関心を寄せていたモホリ＝ナジも、この方法



⑤マン・レイ　レイヨグラフィー　1959



⑥同前　1922

を用いて作品を作るようになる。ナジは、「……このように物の輪郭線が写る（半透明な物体の場合には骨組も写る）だけでなく、物体の影も写ってくる。このフォトグラムという技術は、印画紙の上に置いた物体にあたる光の量を変えることにより、もっといろいろな種類の作品がえられるだろう」と述べている。

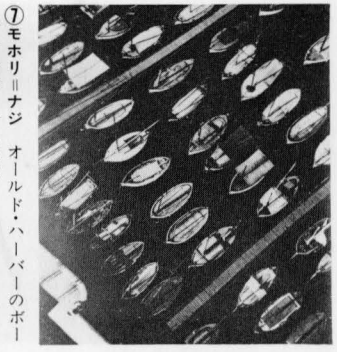
この中で、ナジが、光の量の変化ということを述べている。これは、光量をコントロールすることである。つまり、写真も、フォトグラムも、映画も、すべて光量を、造形的な目的のために制御するために、もっとも適した表現方法だと考えていたのである。

一九二〇年代のキネティック・アートの特徴の一つは、対象物のイメージから離れて、光の即物性と、光の運動――変化するプロセスを、即時に記録し、それが再現できる手段に興味を払っていた点にある。

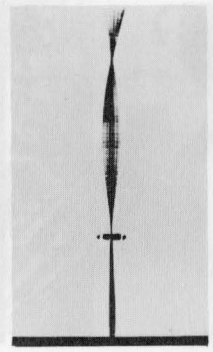
このキネティック・アートの実験期のもう一方の動きは、運動するイメージをつくりだしたり、運動する光のディスプレイを見せる機械装置の制作である。

その代表的なものは、ロシア・アヴァンギャルドの中から生まれた彫刻家のナウム・ガボである。彼は、彫刻という表現形態を、中味のつまった塊を扱ってえられるものから、平面の組合せによる空間を含んだ形態のものへ移行させていった。ガボは、弟の彫刻家のアントワーヌ・ペヴスナーとともに、一九二〇年にモスクワで、「リアリスト宣言」を発表した。この中で、彼らははっきりと、「新しく生まれる芸術は、われわれに現実の時を知覚させる基本型としての運動するリズムを、新しい要素とするだろう」と強調した。

このガボの考え方を実証するのが、同じ年に発表した作品「立っている波」である。



⑦モホリ＝ナジ　オールド・ハーバーのボート、マルセイユ　1929



⑧ガボ　立っている波　1920

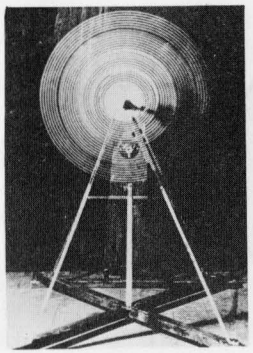
この作品は、モーターによって薄い金属製のベルトを振動させ、イリュージョンの立体感をつくりだすものだった。芸術作品に、電気モーターの動力装置が利用され、しかも金属ベルトの振動による虚の立体を、彫刻として用いたのは彼が最初である。

ガボによる実験が発表された同じ年、フランスのデュシャンは、「回転ガラス板」という機械装置をつくり発表した。これは一つの渦巻の形態を、複数の細長いガラス板の上に分割して描いたもので、これらのガラス板が、一本の軸によって立体的に支持されている。この装置がモーターによって回転すると、複数に分割した渦巻が、一つの平面的な渦巻に見える。

このデュシャンの装置も、一種の芸術機械で、ガボと同じく動力装置をもち、しかも視覚的なイリュージョンを発生させるという点で、ほとんど同じタイプのキネティック・アートということができる。ただし、ガボの場合は、平面の金属ベルトにより、三次元のイリュージョンを網膜上に現出させるのに対して、デュシャンの場合は、空間的に分割された渦巻を、二次元のイリュージョンとして網膜上に映しだすというちがいがあった。

しかし、前に述べた写真や、フォトグラムや、映画を用いるアーティストたちが、光の制御としてのヴィジュアル・アートを考えていたように、ここでも、物体としての作品を知覚させるのではなく、運動する形態のイリュージョンを、作品として提出しようとしたのである。

また、同じ頃、モホリ＝ナジは、光の効果を造形的にディスプレイするための装置の制作に着手した。これは一九三〇年に完成し、「ライト・スペース・モデュレーター」と



⑨デュシャン　回転ガラス版　1920

呼ばれた。

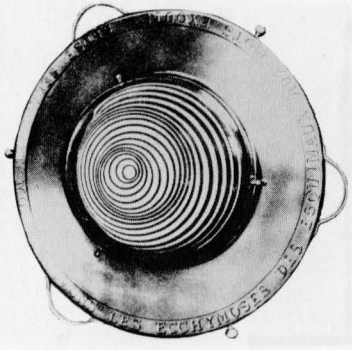
ナジのこの装置は、ガボや、デュシャンのような、作品として一つのイリュージョンをつくりだす装置ではなく、多目的な利用を考えた装置である。したがって、この装置は、クローム・メッキされた金属板、丸い孔のあいた円盤、金網状の板、その他さまざまな部分による合成機械で、もちろんモーター駆動によりコントロールされた。

この装置は、多数の電球からの光の投光をうけて、それらの光の反射、透過、周囲への光と影のディスプレイなどが組合される一種のスペクタクル・マシーンと呼ぶべき性質のものだった。

したがって、運動するイリュージョンを見せるキネティック・アートというより、光線の造形的効果を、環境的に放射してゆく一種の演出機械というべきものだった。造形作品として一つの分野をつくってゆくキネティック・アートと、機械的な装置をもった環境機械としての劇場空間の、ちょうど中間の領域を占めるところに位置するものだろう。

ただ、デュシャンの「回転ガラス板」や、のちの「回転半球」（一九二五年）がつくられた動機は、イリュージョンとしての、人間の眼のオプティカルな現象であり、またモホリ＝ナジの「ライト・スペース・モデュレーター」の場合も、眼の視覚的なスペクタクルと考えるなら、ともに同じ芸術の方向を探っていたことになる。つまり、光線とか運動をともなう芸術的なイメージを、直接に人間に知覚させるための機械装置をつくったからである。

そして、いずれの場合も、動く装置というハードウェアを見せるのが目的でなく、人



⑩デュシャン　回転半球　1925

間の網膜上のイメージとか、環境的に展開される光の変化を、眼が感じとることが重要だったのである。だから、デュシャンも、モホリ＝ナジも、ともにこの装置が生みだす視覚的なソフトウェアを、フィルム上に記録し、それを抽象映画として発表したのである。

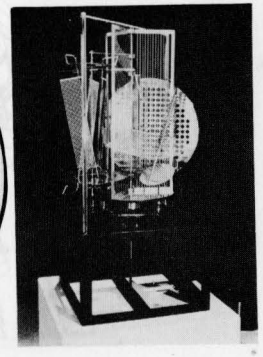
すなわち、一九二六年に、デュシャンが、マン・レイの協力によってつくったのが「アネミック・シネマ」であり、一九二九〜三〇年に、モホリ＝ナジによってつくられたのが「光のディスプレイ、黒と白とグレイ」である。

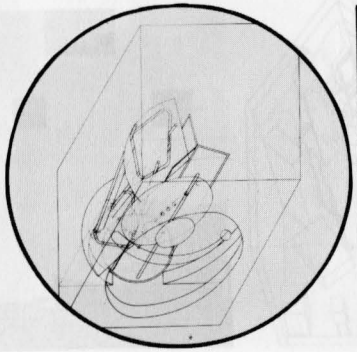
[3] 動くオブジェ——モビール

一九二〇年代のキネティック・アートの創世紀と、第二次世界大戦後のキネティック・アートの国際時代とのあいだをつなぐ作家として、もっともふさわしく、またもっとも活動的な仕事を展開したのは、アレクサンダー・カルダーである。面白いのはカルダーが、伝統的な彫刻家の家に生まれて、そこからモビールの発明家になった点である。

彼自身は、エンジニアとしての勉強をしたが、芸術家として生きる気持も捨てきれず、一時、当時アメリカ巡行が流行していたサーカスのイラストレーターとして、ジャーナリズムの世界に足をつっこんでいた。

カルダーが、サーカスに通って、サーカス芸のさまざまを、イラストレーターとしてスケッチしていた経験は、ロシア・アヴァンギャルドの演劇世界が、サーカス芸のメカニズムに関心を払っていたのとは、まったく異なった角度から、彼をキネティック・アー





⑪モホリ＝ナジ　ライト・スペース・モデュレーター　1921—30

トの世界へ近づけてゆく準備をした。

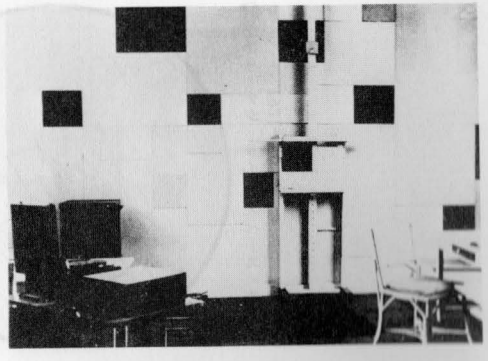
カルダーは、一九二六年にパリへ渡り、芸術の本場で、本格的に彫刻家になるための勉強を始めている。しかし、アカデミックな彫刻の技法を学ぶことにあきたらず、自分のスタジオで、小さな模型のカルダー・サーカス一座をつくり始めた。そのカルダー・サーカスのほとんどは、針金細工のものだったが、もちろんミニチュアの人間や動物が、動く仕掛をもって演技をした。

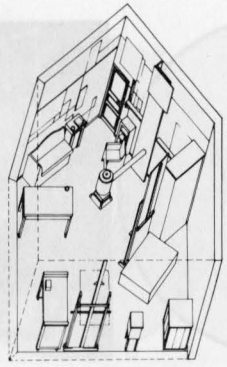
アメリカから、本格的な芸術の都へきたカルダーのほんの気晴しのおもちゃが、やがて芸術家たちのなかで評判になった。

こうして知り合ったホアン・ミロと、とくにアトリエを訪ねて決定的な影響をうけるピエト・モンドリアンとによって、カルダーは、キネティック・アートの代表的なアーティストになる。

「モンドリアンのスタジオを見たとき、私は打ちのめされるような気持になった。広くて美しいスタジオは、普通のものとはちがったつくりで、白い壁の上は、黒い線の仕切があり、原色の四角形がいくつも描かれていた。それは、彼の絵がそのまま、部屋になったように見えた。両側に窓があり、そこからの光が交差して、とても美しいものだった。そのとき私は、これらが全て動きだしたら、どんなに素晴しいかと思った。しかし、モンドリアンにとっては、このアイディアは納得しかねるものだった。家に帰って、私はすぐに絵を描いた。しかし、私が頭の中で描いたものを、もっとたやすく表わすには、針金を曲げたり、ねじったり、切ったりすることだった。」

カルダーのキネティック・アートへのきっかけは、彼が偶然に通っていたサーカスの





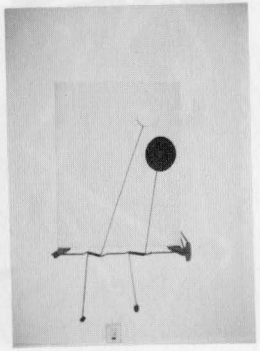
⑫モンドリアンのスタジオと図面　1931

メカニズムを、針金細工のおもちゃにした遊びと、神智学にひかれる勤厳な抽象芸術家とのアマルガムであった。やがてカルダーは、カルダー・サーカスの材料をもとに、動くオブジェによる芸術を試みはじめた。モンドリアンの絵画にある動的均衡の原理を、直観的にとらえながら、作品の形態は、ミロの絵にある有機的なイメージからの影響を受けている。

カルダーは、時間と空間の動的な原理とか、イリュージョンの生みだす動的形態といった理論的背景とは無関係な地点から、キネティック・アートの拡がりの可能性を実践していった。

とにかく、遊戯的な精神から生みだされた動くオブジェと、アメリカ的な明るい色彩の作品をみて、デュシャンはこれらに「モビール」という名称をつけた。つまり、絵画とか彫刻という、伝統的な概念の芸術作品の形式とは、まったくちがう世界のものとして、フランス語のモビール（動く）という言葉を選んだのである。一九三一年からの最初のモビールは、モーター駆動による作品だったが、やがて数年たつと、ヤジロベエのような釣合いのメカニズムを利用し、作品の羽のような部分にあたる風や空気の流れによる、自然の力を利用したモビールの制作に入ってゆく。

カルダーのモビールは、もちろんカルダーの独占的な手法によるものであるが、彼の作品のほかに、多くのイミテーションを生んでいるという点に、このモビールの原理の普遍的性格を見出すことができる。その普遍的な点というのが、人間の身体的なバランス感覚なのである。



⑬カルダー　モビール　1940-41

人間が赤ん坊の頃、手足ではいまわっている状態の時は、まだ地球上の重力に抗して、自分の身体を立ちあげることができない。しかし、二本の足で身体を支え、よちよち歩きを始める時、彼らが身体で覚えるのは、まさにバランス感覚なのである。しかも、重い頭部を細い首で支え、両手を使いながらうまく身体を支え、しかも両足によって歩行するのは、非常にむずかしい操作である。

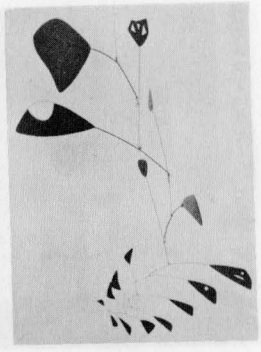
現在のロボット技術の中で、もっともむずかしいメカニズムも、二足歩行というテーマで、いまだに満二才の赤ん坊にさえかなわない。

ところで、このバランスの原理といえば、二十世紀を代表する乗物である航空機も、バランスを失えば失速状態に入って墜落してしまう。気球や、飛行船も、浮力とバランスを加減しながらバランスをとり、浮揚し飛行する。

人間は、自分自身にそなわった身体器官によって、歩いたり走ったりすることはできても、鳥のように空中に浮んだり飛行することができない。そのため、大昔からイカルスの神話のように、空を飛ぶということは、一つの夢、もっとも長い間の願望だった。

そして、その夢と願いが、機械装置を用いることによって満たされたのである。

もう一度、カルダーのモビールの原理を、サーカスの中に探ってみると、あの空中綱渡りを、一本の長い棒でバランスをとりながら行なってゆく芸人は、あのヤジロベエという玩具にある原理を、さらに高度な原理として応用している。カルダーのモビールは、このヤジロベエの原理を基本にしながら、天井からの吊り下げ型によるバランスの原理に変えている。しかも、左右のウェイトを変えることによって支点の位置をずらし、さらに、この単位を繰り返すことによって、動きの連鎖反応を起こさせる。



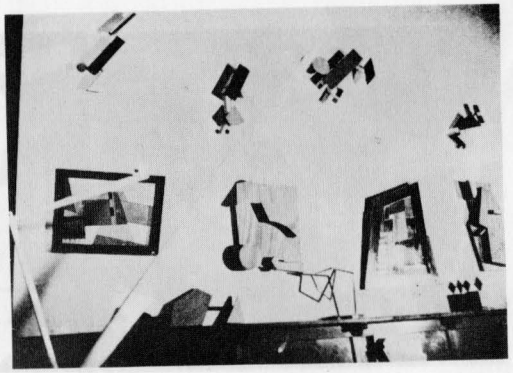
⑭カルダーのモビール　1954

バランスという素朴な物理的原理から、カルダーはモビール芸術を開発し、モーターのような駆動装置なし、いまでいえばまさに省エネルギーの先駆的な事例のキネティック・アートを大成させた。

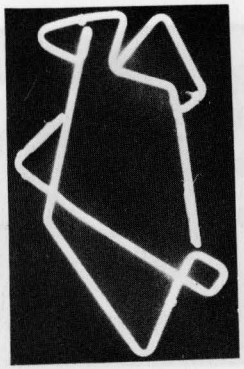
[4] 第二次大戦後のアート・アンド・テクノロジー

第二次世界大戦は、戦前のキネティック・アートの流れと発展を中断したが、たとえばカルダーの場合のように個人的な仕事は、連続して戦後の仕事へ結びついている。また、アルゼンチンのブエノスアイレスでは、戦争の影響をうけなかったため、戦後すぐ、インターメディアの活動の中心となった「マディ」グループが発足している。このグループは、ヨーロッパの一九二〜三〇年代を、南米の辺境で継承していた。若いメンバーのギュラ・コシセは、一九四六年にすでにネオン管のレリーフを発表している。その年に、イタリアに住むことになるアルゼンチン生まれのルーチョ・フォンタナは、アルゼンチンとイタリアで、空間のダイナミズムを強調したいくつかの宣言書を発表した。その中で、空間と時間を通して展開する運動にむかい、進歩してゆくのが、人類の進化であり、さらに、動いている物質と色彩と音響こそ、新しい芸術的な経験を引き起こす現象だと述べている。このフォンタナも、一九四七年ミラノの画廊で、ブラック・ライトを用いた環境芸術を発表し、また一九五一年の第九回ミラノ・トリエンナーレ展で、ネオン管の曲線による光の彫刻を展示した。

しかし、ヨーロッパの活動は一九五五年、パリの画廊ドウニーズ・ルネで開かれた「運



⑮マディ・グループの展覧会、ブエノスアイレス　1945



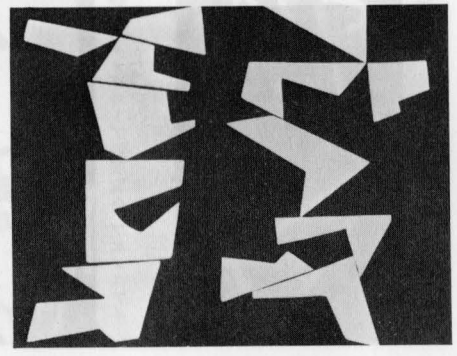
⑯コシセ　光の構造物　1946

動」展で、戦前と戦後をつなぐことになる。それは、この時のメンバーに、デュシャンとカルダーと、若いメンバーとして、ヤコブ・アガム、ロバート・ブリア、ポル・ブリ、ヘスス・ラファエル・ソト、そしてジャン・ティンゲリーが加わっていたからである。この若い五名と、イヴ・クライン、タキスを加えると、第二次大戦後のキネティック・アートを推進した中心メンバーとなるのである。

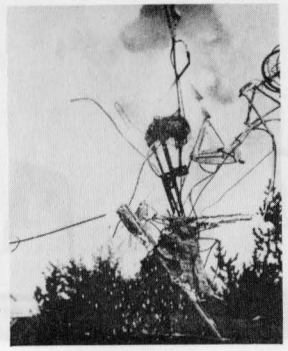
この歴史的な動きからみると、わが国で活動していた実験工房は、一九五一年にインターメディア的性格をもって出発し、北代省三のモビール彫刻、山口勝弘のヴィトリーヌがともに、五〇年代はじめに発表されている。したがって、アート・アンド・テクノロジーの運動としてみると、ヨーロッパに先駆けていたことになる。

ヨーロッパにおけるグループ活動は、一九五〇年代後半になって活発となる。ドイツでは、オットー・ピーネ、ハインツ・マックが「ゼロ」グループを、一九五八年にデュッセルドルフで結成する（ギュンター・ウェッカーは遅れて参加）。またイタリアでは、ジャンニ・コロンボをはじめ、ボリアーニ、デ・ヴェッキ、ヴァリスコによる「N」グループが、一九五九年にミラノで結成される。これに少し遅れて、「T」、「MID」などのグループがイタリアで生まれる。フランスでは、ガルシア・ロッシ、ル・パルク、モルレ、ソブリノ、スタイン、イヴァラルらにより、「視覚芸術探求」グループが一九六〇年パリで結成されている。これらのグループの作品発表によって、ほぼ一九六〇年代のアート・アンド・テクノロジーの運動を推進する中核が形成され、世界的な拡がりとなるのである。

ただ、この一九六〇年代はじめのアーティストたちは、各種の工業用素材の可能性の



⑰アガム　黒の上の白と黒　1953



⑱ティンゲリー　ネヴァダ

実験という点で、戦前の構成主義的思想を引き継いでいると同時に、ダダイズムからシュルレアリスムを通って流れている、幻想的な世界やナンセンスな遊びの領域にかかわっているポル・ブリなども含まれる。

したがって、その後の個々の芸術作品の発展をみると、たんなる芸術と工学の接木ではなく、むしろギリシャ哲学以来の科学思想や哲学に根源をもっている、いかにもヨーロッパらしい歴史的背景に結びつくものが多い。

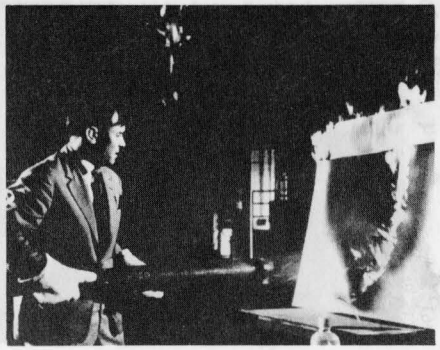
それは、機械的装置をもった作品を発表してはいないが、焔の噴水や光る水蒸気の雲や、空間の気候調節などのプランを発表したイヴ・クラインの構想が、「ゼロ」グループのメンバーや、ハンス・ハーケなど多くの作家たちに影響を与えていることでも明らかである。

またタキスやアガムの仕事をみても、彼らの思想的基盤が、たんなる新しい技術による作品の制作ではないことを示している。

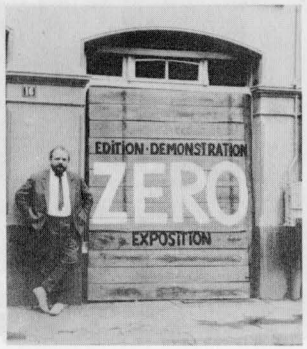
一九六〇年代の現代美術の特徴は、第二次大戦後の都市環境の変化に対する第二の応答とみることができる。この第二の応答においても、一九二〇年代と殆んど同様な経過をとって作品が現われている。

たとえば、建築用材料として現われたステンレス・スティール、コーテン鋼、アルミニューム板、大ガラス型板、プラスチックなどを、造形的構成物に利用するための実験のグループ。

光線や、キネティックな装置を用いて、新しいセンセーションを生みだす装置的芸術などがある。



⑲次による作品制作中のイヴ・クライン
1961

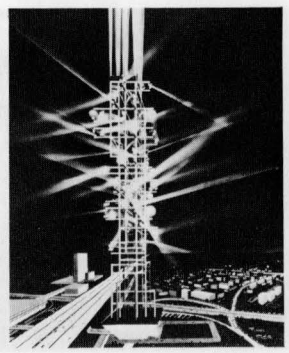


⑳第一回ゼロ・グループ展　1961

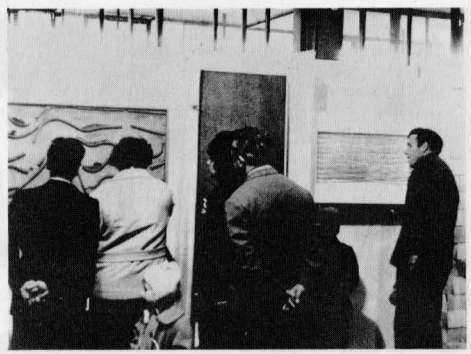
フランスのニコラ・シェフェールは、モホリ＝ナジの影響から出発し、やがて空間、時間、光線などを制御する装置を発表し、この装置が、光の環境的な演出機械となる。シェフェールの場合は、一九六〇年代に急速に伸びだしたコンピュータ制御による装置の自動化を考え、また装置が置かれた環境の外的条件を読みとり、演出プログラムにそれをフィードバックさせる、いわゆるサイバネティックスの理論を採用した。シェフェールの場合、当然この装置は音響的プログラムを含み、動く彫刻として舞踊との共演が行なわれた。またリエージュ市に建てられた「サイバネティック・タワー」（一九六一年）は、都市環境の新しいモニュメントとして、さらに夜間の光線による演出をもつスペクタクルとしても先駆的実験となった。都市の新しい環境の中で日常化した諸要素を、もう一度芸術作品の中に再構成し、それを都市環境へフィードバックさせるという方法論がとられたのである。

一九五〇年代の終りから始った、米ソの宇宙開発競争をきっかけとする一種の科学時代、新技術時代を背景としていただけに、新しい技術的ノウハウが、芸術の中に利用されるチャンスがあったのである。

とくに、電気モーターに代表される装置を含むキネティック・アートと、人工光線のさまざまな制御を含むライト・アートが、前記諸グループの主流であった。オットー・ピーネ、ハインツ・マック、ギュンター・ウェッカーの「ゼロ・グループ」も、作品の展覧会という発表手段を超えて、ハプニングやイヴェントによる発表を併行させていた。パリの「視覚芸術探求グループ」も、作品を街頭に並べて、観客の参加と体験を求めた。つまり、これらの新しい芸術を、美術館や画廊の中に、静かに展示するだけでは、人びとの知覚の変革を起こすのに不充分だったのである。あたかも、ロシア・アヴァンギャルドが、一九二〇年頃盛んに街頭展示を行なったように、都市環境への積極的な働きかけが必要だったのである。



㉑シェフェール　サイバネティックと光の塔のプロジェクト、パリ　1970



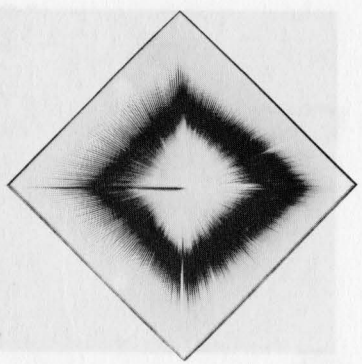
㉒グルッポT　プレミオ・リソーネ展　1961

やがて、これら一連の動向は、アメリカにおける「E・A・T」（芸術と技術の実験）の運動にみられるインター・メディアの方向を開いてゆく。それは一九六〇年代の電子工学上の新しい技術開発と無関係ではない。

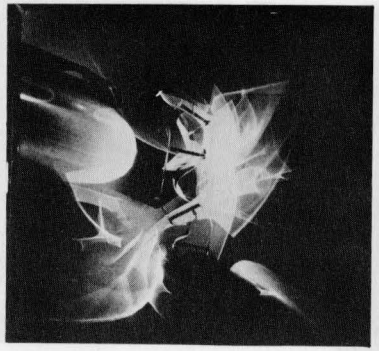
芸術の諸ジャンルと、さまざまなメディウムが重層的に関連してきたのである。この「E・A・T」の行なったパフォーマンスの特徴的な点は、演出に用いられる装置が、ナジやシェフェールのようなモーター仕掛のものではなくなってきた点である。さらに、人間の現実の行為とインター・メディアの関係が強くなってきた点である。

電子工学技術は、最初に宇宙ロケットの制御システムに利用され、同時にシステム・エンジニアリングの手法によって閉鎖型プロジェクトの実施に応用された。これに対し、芸術家たちが用いる技術システムは、即興性とアナログ性の高い人間のパフォーマンスに結びついて用いられた。したがっていわゆる「人間＝機械系」といっても、まったく異なった発想を出発点としていたのである。

この「E・A・T」の活動は、ベル・テレフォン研究所の技術者ビリー・クリューバーを中心に、ラウシェンバーグや、ロバート・ホイットマン、ジョン・ケージ、アレックス・ヘイ、デヴィッド・テュードアなど美術、音楽、舞踊など多領域からの参加者によって行なわれた。



㉓コスタ（グルッポN）作品　1961



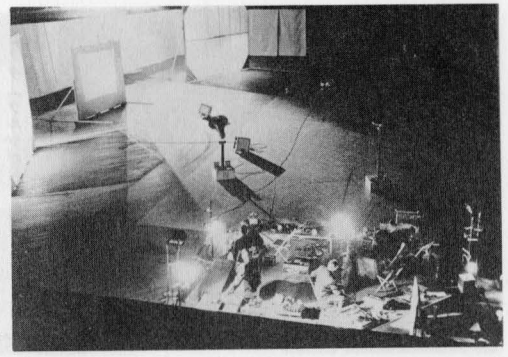
㉔ル・パルク（視覚芸術探求グループ）連続—光　1966

その中でも、一九六六年に、ニューヨークの旧兵器廠（有名なアーモリー・ショーの開かれた建物）で、「演劇とエンジニアリングの九夜」というイヴェントが開かれ、これが芸術と技術の新しい結びつきを示す大きな出来事となった。ここで新しいというのは、閉回路テレビ系や、シンセサイザーを組みこんだ音楽の演奏を含めて、メディア指向の強い演出が行なわれた点である。また演奏者と観客との間の区別を取り払い、いわゆる観客参加の上演形式が目立った。

この観客参加という形式は、一九五〇年代末から、アラン・カプローによって始められたハプニングの延長線上にあり、ハプニングがよりインター・メディア化し、また電子工学の新しい技術と結びついたものが、この「E・A・T」のパフォーマンスの特徴となっていた。

やがて、一九六〇年代末に向って、電子工学技術と芸術の関係は、多様な展開を示すにいたる。この時期に、ニューヨーク近代美術館は、ポンタス・フルテンに依嘱して一つの象徴的なタイトルの展覧会を開くことになる。

一九六八年の秋「機械－機械時代の終りにみられる」というタイトルの展覧会によって、フルテンは、一九二〇年代の第一期機械時代以後の、現代美術に関与した機械装置に関する作品の展望を行なった。この展覧会は明らかに、「偉大なる創造者であり破壊者でもあり、その歴史においてはじめて他の道具によって主権をおびやかされるという困難な時期に立っているメカニカルな機械に捧げる」というフルテンの言葉が示すように、メカニカルな装置から、電子工学的な装置への転換期をとらえた企画であった。したがって、ここでいう他の道具とは、人間の大脳や神経組織の機能を代用する装置を指して



㉕デヴィッド・テュードア　バンドネオン、E・A・T公演より　1966

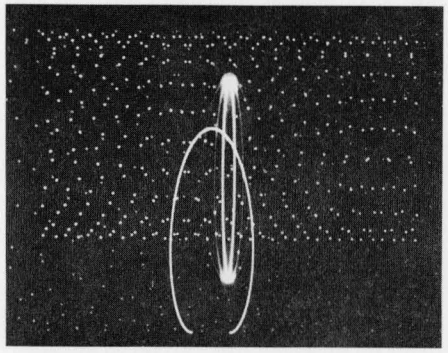
いるのは当然である。

すでに、「E・A・T」のパフォーマンスが、これらの装置をメディウムとして利用していたように、音楽の分野では、一九六〇年代に入ると、電子音楽の実験が始められていた。西独のケルン放送局の電子音楽スタジオは、そうした活動に関心をもつ音楽家のメッカであった。

やがて、フランス、アメリカ、日本などでも電子音楽スタジオの実験活動が始まる。美術の分野でも、コンピュータにプログラムされた図形を、XYプロッターで紙面上に描き出す方法が考えられ、「コンピュータ・グラフィックス」が実現する。さらに、これらの図形を連続的に変化させ、一本のフィルム上に記録させる、コンピュータ・フィルムの実験が始まる。アメリカのスタン・ヴァンダービーク、ジョン・ホイットニーは、コンピュータ・フィルムの先駆者である。とくにスタン・ヴァンダービークは、自分の家の庭に小型の半球状のドームを建て、そこにマルチ・プロジェクションの装置を置き、映画の環境的展示に興味をもっていた。

電子工学と電気技術の過渡期的時代、つまり一九六八年前後は、ヒッピーの登場、サイケデリック文化とともに発生したロックとライト・ショーが、一種の擬似的世紀末の雰囲気を演出した。

ちょうど一九七〇年は、戦後の高度経済成長の方向に、一種のかげりが見え、社会生活や環境の上に、種々のマイナスの影響が顕在化していた時期になる。芸術と技術の蜜月時代は終わりつつあった。少なくとも社会的な大きなムーヴメントとしては、電気工



㉖ジョン・ホイットニー　アラベスクより　1975

学と電子工学による技術の成果が、芸術上の実験に結びついてゆくという方向は見えなくなっていた。しかし、これはあくまでも表面的な現象であって、むしろ一九七〇年代こそ、いわゆるメディアの中に組みこまれた電子工学が、着々とわれわれの生活へ浸透していたのである。

したがって、一九六〇年代はまさに、フルテンの企画した展覧会のタイトルが象徴的に示していたように、機械時代の終わりに当たっていたのである。一九二〇年に、ロシア構成主義のウラジミール・タトリンが、来たるべき時代を予言的に、「マテリアル・イズ・メッセージ」と述べた。それから約半世紀後に、マックルーハンは、「メディア・イズ・メッセージ」と言明した。そして、一九六〇年代半ばから、ここで採りあげられたメディア、つまり電子工学を背景として登場してきたメディアの時代に入ったのである。

この新しいメディアは、一九七〇年代に入ると、急速に普及し、いわゆる情報化社会へ移行してゆくのである。

一九七〇年代に明らかになった問題は、これら新しいメディアが、われわれの生きている社会のシステムに組みこまれ、それらの存在が日常化したことにある。そして次の問題は、これらのメディアによってわれわれは、新しい意識の変革、環境に対する知覚の変化を受け始めていることである。

[5] 日本の一九六〇年代

戦後美術史という枠の有無にかかわらず、わが国の美術全体の動きの中で、一種のテクノロジー・アレルギーがいまなおつづいている。生活そのものの技術革新は、おそらくアメリカにつづく水準にまで達しているが、美意識に関する部分で、なお伝統的芸術形式への傾斜が強い。

したがって、京都を一つのシンボル的存在とすることによって、われわれの環境芸術観もまた、伝統的方向の保存の上に委ねられている。近代以後の機械技術の所産である都市技術環境について、美意識を欠いている原因の一つは、過去の日本文化(と称する)の遺産に対する甘えであり、またその甘えが、都市技術文明に対する無批判的受容を許しているのである。

したがって、わが国には、芸術はテクノロジーなしでも表現可能であるから、テクノロジーが芸術に結びつくことを拒否しようという見方が存在している。

一九六〇年代の日本の時代的特徴を一言でいうなら、アメリカをはじめとする先進工業国の技術的水準へ、一刻も早く追いつき、GNPを上げるためには、あらゆる技術革新を行ない、その上に技術社会を実現するという社会指標が存在していた。したがって、一九六〇年代の新しい芸術、とくにテクノロジーと直接関係をもつ芸術の展開が、一時的に盛んになった原因は、いま述べた社会指標に乗じることができたからである。大阪のEXPO'70へ向けて、多くの企業が、新しい技術の所産を芸術のために提供し、またスポンサーとして芸術への投資が行なわれたのは、この国で非常に稀な機会であった。

それでは、一九六〇年代に、テクノロジーに関係をもった芸術には、どんな傾向があったのだろう。私は、大別して次の二つの傾向を設けてみた。

1　工業技術の量産化によって生まれてきた新しい材料による造形。

2　エレクトロニクス技術の革新から生まれた電子工業製品によるインター・メディア。

一九六〇年代の総決算となった大阪万国博の内容もまた、この二つの傾向を同時に含んでいたのである。ただ時代的にみると、第一の傾向が先行し、途中で第二の傾向が現われている。その原因は、米ソの宇宙開発競争によって発達した、エレクトロニクス技術の社会的利用の時期が、ほぼ六〇年代半ばに始まっているからである。

ところで、第一の傾向というのは、明らかに戦前のロシア構成主義、デ・スティール、バウハウス教育の中で実験的に進められていたもので、戦後もガボ、ペヴスナー、マックス・ビル、ニコラ・シェフェール、リチャード・リッポルドにより継承されていた。わが国の場合、戦後の活動としては、一九五一年から始まった「実験工房」の中にもっとも早く現われている。

一九六〇年代に入ると、パリに結成された「視覚芸術探求グループ」、西独で活動する「ゼロ・グループ」、またミラノで活動を始めた「グルッポT」などが、新しい工業素材と、光とか運動を意識的に組みこんだ作品を発表し始める。これらの独立的な活動が、六〇年代半ばになると、一つの時代的傾向を示す水準に達し、やがてテーマをもった国際的ないくつかの展覧会によって統合される。

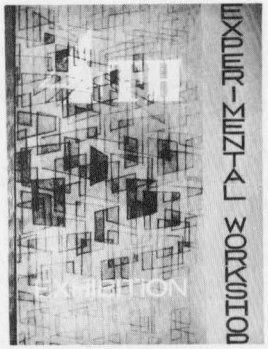
わが国の場合も六〇年代前半に、いわゆる造形という言葉が一般化し始め、彫る刻む彫刻から離脱し、切断と組み立てによる構成的造形の作家が現われてくる。戦前からの抽象彫刻家堀内正和の仕事が、ようやく注目されるとともに、一九六三年、国立近代美術館の「彫刻の新世代」展に招待された若いジェネレーションの中から、六〇年代を代表する造形作家が現われてくる。多田美波、篠田守男、湯原和夫などである。

ヨーロッパおよびアメリカでは、この頃から基本的な形態を扱うプライマリー・ストラクチュアという傾向が生まれてくる。前記のいくつかの活動が、どちらかというと造形的でありながら、視覚的効果（光とか動き）が強く意識されていたのに対して、プライマリー・ストラクチュアの場合は、形態の存在性が強調されていた。とくに作品のスケールの点で、いままでの彫刻の概念を超え、都市環境や建築物との対比性が意識されてきた。このような巨大な構成になると、当然、制作場所とか、加工機械も作家のアトリエの規模では困難になる。作品を外部に発注して制作するという点で、「発注芸術」という言葉が出てきた。

一九六〇年代の半ばを過ぎると、わが国の造形活動の中で、環境というテーマに対する関心が高まってきた。これは、一九七〇年に予定された万国博の計画と展示に、建築家やデザイナーのほかに、造形作家、音楽家などの参加の要請が高まってきたことと、無関係ではなかった。

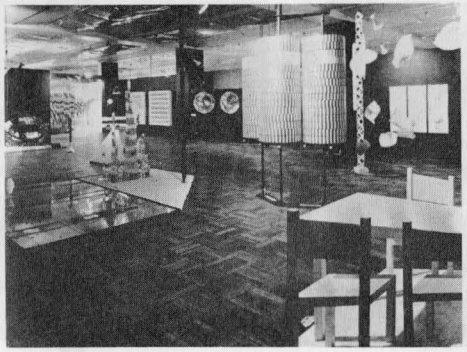
一九六六年に南画廊で開かれた「色彩と空間」展は、テクノロジーと環境を意識した最初の展覧会となる。この展覧会には、建築家磯崎新が参加し、建築と造形の交流を生みだしたのである。この年、さらに大規模な芸術各分野の交流による「空間から環境へ」展が開かれ、建築、造形、デザイン、写真、音楽の各分野の総合的展示が、銀座の松屋デパートで開かれた。またこの会期中、草月会館ホールで、参加作家によるイヴェントの会が開かれ、造形的環境と同時に、芸術家の行為による環境づくりが行なわれた。

一九六七年には、『美術手帖』6月号増刊で、「新しい素材と技法」を特集した。これ



㉗実験工房第四回展カタログ　1952

㉘オート・スライド制作中の実験工房のメンバー　1953


㉙「空間から環境へ」展の会場（展示＝磯崎新）　1966

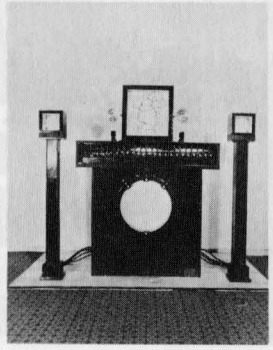
は、第一の傾向のパースペクティヴとして貴重な資料である。一九六八年に入ると、第一と第二の傾向の融合が始まる。神戸で開かれた「現代の空間'68《光と環境》展」では、とくにライト・アートの傾向が強く、宮脇愛子、伊藤隆道、河口龍夫、中沢潮、坂本正治、吉村益信、伊原通夫、八田豊、篠原有司男、山口勝弘などが出品している。また同じく神戸須磨離宮公園で開かれた「現代彫刻展」の会場でも、野外の環境を意識したスケールの大きな造形作品が集まった。

一九六八年には、日本ではじめてのコンピュータ・アートのグループ「C・T・G」が生まれ、幸村真佐男、槌屋治紀らによりコンピュータ・グラフィックスと、自動絵画装置が発表された。なかでも、当時作成されたコンピュータ・グラフィックスは、いまでは古典的名作として貴重な存在である。

また万国博の開かれる前年、一九六九年には、伊藤隆道、伊藤隆康、坂本正治、山口勝弘らテクノロジーと芸術に関心のある芸術家たちと、ソニー企業の協力による「エレクトロマジカ」展が、ソニービルで開かれた。これは、キネティック・アート、ライト・アート、さらにエレクトロニクス・アートを意識し、それらの集大成を意図した。とくに、この展覧会は、従来の美術展にみられる閉鎖的性格を排し、大衆的な娯楽性を意識した会場構成のため社会的イヴェントとして、各方面へ大きな反響を及ぼした。なお、海外からはシェフェール、ハインツ・マック、フォン・ヒューン、マルシャル・レイスなどの代表作が参加している。

同じ年、「クロストーク・インターメディア」が国立体育館で開かれ、内外の芸術家の参加による音と、光と、映像の上演が行なわれた。

㉚幸村真佐男　Kennedy in a Dog　1968　©CTG



㉛フォン・ヒューン　バラのつぼみの告知者　1968

この六〇年代後半の新しい造形作品、光と運動による環境構成の手法は、当時流行したサイケデリック・ブームと結合して、商業的なインテリア・デザインの分野に利用されていった。黒川紀章の「スペース・カプセル」、倉俣史朗の「ジャッド」などは、当時の代表作である。田中信太郎は、造形作家として、若いインテリア・デザイナーとの交流の上で、触媒的な役割を果している。

この、インテリア・デザインにおけるテクノロジーと環境的構成の傾向は、一九七〇年の万博後も引き継がれ、伊藤隆道、多田美波などの造形作家がホテルその他の公共空間に、数多くの造形的照明器具の制作を行なっている。

また早くから芸術家との接触をもっていた磯崎新は、一九六七年の「福岡相互銀行大分支店」の設計を、環境芸術的手法を用いて成功させている。いずれにせよ、一九六〇年代のテクノロジーと環境芸術の実験は、万博を含んで、一種の社会的実現の場をもち、さらに多くの商業空間によって一般大衆との接点をもったのである。また、こうした実用の機会に恵まれたことが、その造形主義的傾向の風化を早めた原因ともなったのである。

[6] 大阪万博から七〇年代へ

一九七〇年に、大阪で開かれた万国博は、芸術家たちにさまざまな問題を投げかけた。というのは、一種の巨大なナショナル・プロジェクトに、これだけ多数の芸術家が、しかも先端的な芸術活動の人たちが動員されたことは、かつてなかったからである。いま

㉜倉俣史朗　クラブ・ジャッド　1969

㉝磯崎新　福岡相互銀行大分支店　1967

回顧してみても、もうあれだけのプロジェクトは当分ないだろう。

ではなぜ、前衛的な芸術家たちが動員されたのかといえば、おそらく、次の二つの理由からだろう。

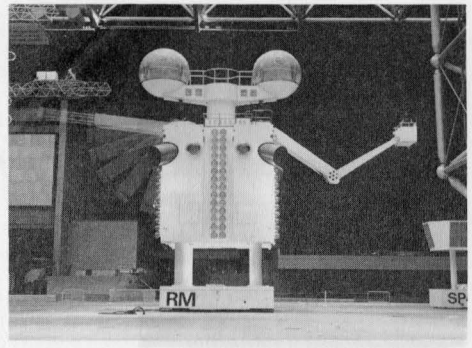
一つの理由は、この万国博では、直接的な商品展示が禁じられていたことである。したがって、芸術的な展示によるパビリオン間の競争が起った。

二つ目の理由は、一番目の理由とも関係するのだが、わが国の工業技術社会のハードウェア面は、ほぼ世界的水準に達した。そこで、それらのテクノロジーの利用技術、つまりソフトウェアの開発に対する産業界の期待があった。

時あたかも、ミニ・スカートとビートルズの時代、つまり大衆文化の中にファッション現象の新しい展開が始まっていた。この大衆文化社会の新しいエポックを可能にしたのは、情報と、それを伝達する新しいメディアの力に負っている。

一九七〇年の万国博は、ある意味で情報化社会への導入的役割を果したのである。ここでいう情報化社会というのは、情報に対する社会的関心が高くなり、情報そのものに対する価値評価が高くなってゆく社会を指している。一九六〇年代の半ばから、コンピュータの導入が、社会の各分野で本格化するとともに、コンピュータ・アート、つまりコンピュータによる芸術が生まれている。しかし、コンピュータ・アートも、むしろ七〇年代に入って、着実な展開をとげる。

ところで、万国博の芸術的成果を考えると、一つはモニュメント的な建築技術上の実験が行なわれたことであろう。富士パビリオンの空気構造による巨大建築物、パイプによる世界最大の構造体となったお祭り広場の大屋根、また各国パビリオンを含めて、事



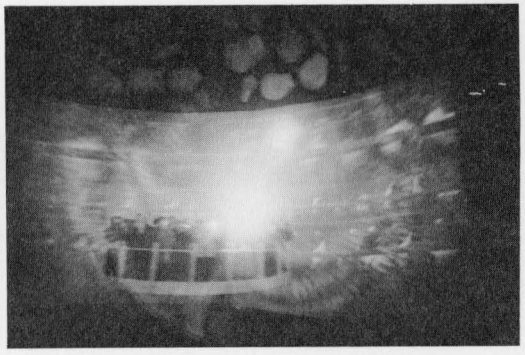
㉞磯崎新　お祭り広場のロボット　1970

務所的建築物でなく表現的な建築物について、世間の関心を集めたことも、一つの成果となった。とくに、パビリオン内部の演出的空間構成の場で、造形家たちの技術が利用されたのである。

一方、前項「日本の一九六〇年代」でも触れたように、造形作家、音楽家、照明家、映像作家たちの共同制作の対象として、アメリカの「E・A・T」グループのインター・メディア的な方法論が研究された。磯崎新によるお祭り広場の演出として考えられたインヴィジブル・モニュメントの発想も、一種の情報空間論から生まれている。ハプニングやイヴェントの形式に、エレクトロニクス技術と、映像技術が加わった上演が、コンピュータ・コントロールによって行なわれた。

この万国博が、一種の映像博といわれたように、マルチ・プロジェクションの手法が開発され、太陽の塔内部の粟津潔のプロデュースによる「マンダラマ」、東芝IHI館の泉真也のプロデュースによる「グローバル・ビジョン」、富士グループ・パビリオンのマルチ・プロジェクション、せんい館の松本俊夫による「アコ」、三井グループ館の山口勝弘による「スペース・レヴュー」などがあった。その他「E・A・T」のグループと中谷芙二子によるペプシ館の演出は、惜しくも、企業側の意見により会期半ばで中止されてしまった。また鉄鋼館では、武満徹の音楽と、宇佐美圭司のレーザー光線の演出が結びついたものなど、視覚芸術上の数多くの実験が行なわれている。

しかし、万国博の会場自体の情報密度という点からみると、一種の視聴覚的メッセージの過剰現象を生んだため、テクノロジーを背景とした実験的芸術への拒否反応をもつ人が現われてきた。



㉟山口勝弘　三井グループ館（スペース・レヴュー＝右、とトンネル）　1970

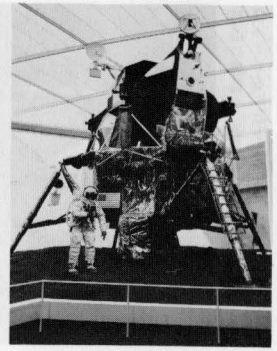
一方、万国博の会場に現われた五千万近い人間群の影響が、前衛的な芸術家たちの上に起ってきていた。どちらかといえば、個人的な発表でしかなかったこれらの芸術作品が、半年間の間に、五千万近い人間たちの眼にさらされるという経験は、彼らにとってはじめてのことだった。さらに、仲間うちに近い学芸欄や文化欄でなく、社会面の上で作品の評価を問われることも初めての経験となった。また私を含めて何人かの芸術家たちは、この会場が大量の観客に対する一方向的コミュニケーションの場とならざるを得なかったことに、深い反省を抱いた。

ただし、これらの前衛的な手法による造形空間や、さまざまなミクスト・メディアによる空間演出の手法は、その後オイル・ショックを迎えるまで、全国的な環境開発の空間構成手法として踏襲されていった。とくに、万国博の各所に設けられたプラザ空間が、各地の商業空間の中のプラザとして多くのエピゴーネンを生んだ。万国博そのものの成果はとにかくとして、その後の数年間に、これら環境演出の手法は一つのノウハウとして、社会的に定着していったのである。

さきに述べたように、万国博は、情報化社会への導入的役割を果したといえるが、その内容的な面では、さまざまな視覚的展示手法の開発にもかかわらず、個々の観客との間にコミュニケーションを欠いた手法とならざるをえなかった。

むしろ七〇年代に入って、受け手の側に立った新しいコミュニケーション手法への関心が起ってきた。それと一九六四年のマックルーハンのメディア論の登場の批判的意見も、一九七〇年代のいくつかの実践的活動によって検証されることになった。

芸術とテクノロジーといったテーマは、七〇年代前半の、一種の反テクノロジー的風



㊱大阪万国博のアメリカ館

潮の中に潜行して、次のメディア論へ受け継がれてゆくのである。

この新しいメディア論の特徴は、マスメディアを前提としたものではなく、むしろメディアを利用する情報の作り手が、パーソナルになり、コミュニティーとなり、いままでのマスメディアの受け手側の論理から出発している点である。したがって、六〇年代半ばから万国博を経て、オイル・ショックまでの約七年間の、実用化した造形時代に反省をこめたメディア論の荷ない手に、次の時代の芸術の問題がバトン・タッチされたのである。

アメリカの一九六〇年代末は、早くも対抗文化（カウンター・カルチュア）の動きの中に、「ホール・アース・カタログ」のような情報の新しいネットワークづくりが始まっている。芸術を、芸術対象物としての作品として扱うのでなく、一種の情報メディアとして認識してゆく立場は、文化全体の意味を、改めて問い直す運動へ結びつくのである。

たとえば、アメリカのビデオ・グループ「レイン・ダンス・コーポレーション」は、アメリカ民主主義の原点へ帰る、草の根の思想によりながら、新しいコミュニケーションの道具としてのビデオの可能性を発見してゆく。とくに、アメリカ文化全体を支配するマスメディア体制を、メディア・アメリカと規定して、情報の一方向的流通に対し、双方向の情報流のネットワークづくりを実践してゆく。ビデオに対する芸術家の関心が、この例のように、芸術社会の視点からでなく、広い意味でのメディア体制を含めた視点から生じたことの意味は、非常に重要である。ビデオ自体、一つのテクノロジーの産物であるが、テクノロジーの功罪を問うような抽象論から出発するのでなく、社会内での実践的行動の中から、芸術やテクノロジーやメディアを考えることが、一九七〇年代の

一方向となっていった。

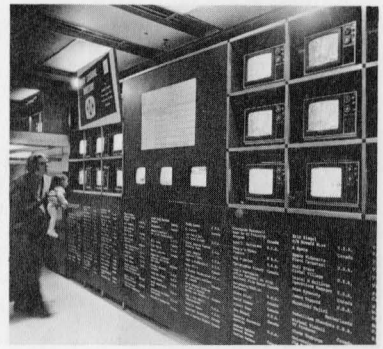
一九六〇年代のコンピュータ・アートも、コンピュータを社会の一つの媒体としてとらえ、その利用手段の方法論として、メディア論から見たコンピュータ・アート観が生じてくる必要がある。

一九七〇年代に入って、端山貢明を中心としたメンバーによる「コンピュータ・アート展」が毎年、定期的に開かれ、地味だが実験的姿勢を保ちながらコンピュータ・アートの方向を跡付けている。

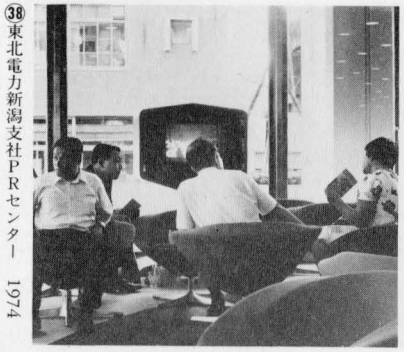
アメリカやカナダのように伝統的芸術の資産をもたない国は、新しいメディアによる芸術の発見に進歩的である。ビデオやコンピュータなどの社会的メディアに対して、大学内の実験グループや、政府公共機関からの芸術基金の援助によるグループが、七〇年代に着実に育ってゆく。これらのメディアに、レーザー光線による「レーザリアム」、ホログラフィーなどが加わり、テクノロジーの所産を、芸術の側からの利用技術へ結びつけてゆく実験は、六〇年代から継続して行なわれている。

これに対し、わが国の現代美術の方向は、テクノロジー批判が始まると、にわかに物質的対象物への癒着を起こし、テクノロジーを社会的評価の場で検証する立場を失ってしまう。

しかし、一九七二年の中谷芙二子、小林はくどう、森岡完介、山口勝弘らによる「ユートピア・QアンドA」プロジェクトは、東京・ニューヨーク・ストックホルム・ボンベイを、テレックス回線で結ぶ一種のライヴなグローバル・コミュニケーションの実験で、見えない情報彫刻とでもいうべき作品であった。



㊲ビデオ・コミュニケーション Do it your self の会場 1972



㊳東北電力新潟支社PRセンター 1974

また一九七二年にスタートした「ビデオ・ひろば」グループも、山口勝弘を中心に、中谷、小林のほか、かわなかのぶひろ、松下章子などが、都市再開発地域の住民のコミュニケーション活性化のため、「ビデオ・コミュニケーション」の手法を実践的につくりだした。このプロジェクトと併行して、新潟市の東北電力ショー・ルーム計画の中に、「コミュニティ・ビデオ・センター」を組み込み、約一年間にわたるビデオ・リサーチによるビデオづくりを行なっている。

また、ビデオ・アートと呼ばれる分野の活動は、七〇年代にとってほとんど唯一の新しい方向の探求を示すもので、現在世界各地で、多くのビデオによる作家の活動がつづけられている。前記「ビデオ・ひろば」の活動は一九七五年にほぼ終わっているが、そこに拠ったメンバーはそれぞれ自立して、ビデオ・アートの可能性を実験している。関西でも松本正司のほか、山本圭吾らがビデオを含めたメディア論による活動を根強くつづけている。

おそらく、一九七〇年代の問題は、メディアが社会の中に内在化し、情報が複製化される意味が完全に日常化し、さまざまなコピー・メディアの相互的関係の中に、情報化してゆくイメージの戯れが現実となった点にあるだろう。カラー・コピーの機械を使ったコピー・アート、ポラロイドを使った視覚芸術などの特徴は、ビデオ・アートにも共通している情報のリアル・タイム性である。これら社会化したテクノロジーを、むしろ身近なパーソナル・メディアとして扱う芸術家が、次第に増えている。版画、写真、8ミリ、ビデオ、などの各種のメディアを使いこなす萩原朔美のようなインター・メディア的芸術家も現われてくる。そして、そうした日常的なメディア状況の中から、近代美

㊴ビデオ・ひろば主催「ビデオ・ピクニック」1972

術や、前衛や、現代美術の歴史的方向とまったく無関係に、新しいタイプのアーティストが生まれつつある状況も、七〇年代の傾向として注目に値する。

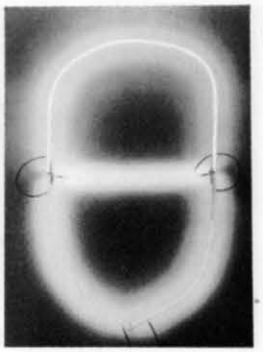
[7] 一九八〇年代の動向

一九七〇年代以降のアート・アンド・テクノロジーの動向をみると、すでに触れたように、光、音、色彩といった感覚を刺激する要素的な総合ではなく、歴史的背景まで遡った理論的根拠に基づくとともに、さまざまなメディアの要素的テクノロジーによるものでなく、より複合的な結びつきによって制作されるものへ向っている。

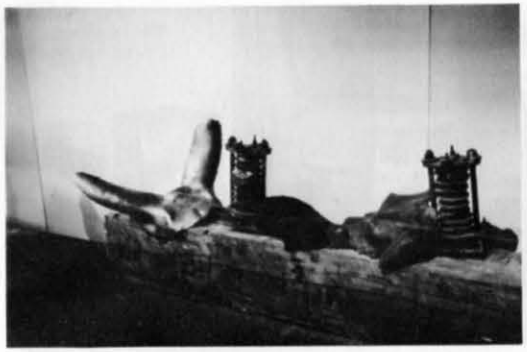
また、機械とかテクノロジーというテーマから出発しているわけでなく、さまざまな素材の一つとして、光をえらんでいる場合もある。マリオ・メルツがしばしばネオンサインを用いるのも、キース・ソニアがネオンサインや閉回路システムのテレビを使うのも、まったく同じ態度である。つまりすでに、一九七〇年代以降、こういう光やメディアを用いることは、アート・アンド・テクノロジーと開き直るほどのことではない。一九六〇年代のポップアートが、美術の素材や題材の限定された束縛を取り除いたときから、ミクスト・メディアのなかにテクノロジーが入りこんできたのである。

●インスタレーション・アート

このインスタレーションは、一九六〇年代のミクスト・メディアと環境芸術が、より自由に融合しながら生まれてきたもので、床、壁、天井など、作品の設置される空間を、



㊵キース・ソニア Sol Piece 1981



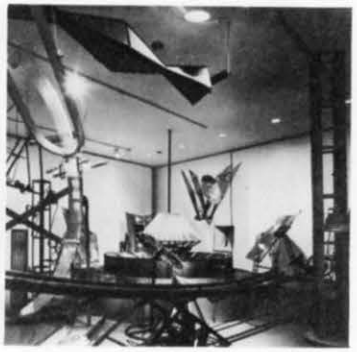
㊶タキス カフカへのオマージュ 1984

まったく自由に利用して、作品が展示される。この展示のなかに、観客は入りこんで、さまざまな角度から作品とかかわり、また眺めるのである。

たとえば、磁力をテーマにして数多くの作品を発表してきたタキスも、大がかりな装置によるインスタレーション「テレリュミエール」をつくった。科学の実験室をおもわせる機械装置や、床の上に張りわたされた鋼板の帯の振動によって発する音響など、アート・アンド・テクノロジーの調和的な美しさを見せるというより、テクノロジーの生みだす幻想的な異空間をつくりだしている。さらに新作の「カフカへのオマージュ」では、これらの機械装置のあいだに、人体から直接型取りしたブロンズの鋳造の断片が加わり、機械時代と人間の間に横たわる不条理性を強調している。

また一九七〇年代後半から、主としてアメリカのアーティストたちによって推進されていたドゥエリング（住い）の彫刻は、一九六〇年代のプライマリー・ストラクチュアからはじまった環境的な構成が、より建築的な空間の構成へ移行したものである。このドゥエリングの彫刻は、形骸化した近代建築への皮肉がこめられていると同時に、住いに対するイリュージョンとイマジネーションをかきたてるものがあった。

それは、一九六〇年代の楽天主義的な環境芸術への批判でもあった。またこの傾向の作品から、美術館や画廊空間に、ある期間だけ設置され、終わると取りこわされるインスタレーションという発表形式が発生してきた。このインスタレーションの中に、機械的装置をもったものが現われてくる。中でも、それまでアースワークをつづけていたデニス・オッペンハイムは、化学実験装置や、SF的な宇宙ステーションを思わせる装置化されたインスタレーションに着手する。このオッペンハイムの影響から、アリス・エ



㊷オッペンハイム Launching station #1 1981

㊸ロバート・モリス Detail of Jornada del Muerto 1981

イコックも、ドゥエリングから装置化されたインスタレーションへ向う。

また一九六〇年代のミニマル彫刻の代表的存在だったロバート・モリスも、装置的要素と博覧会ディスプレイを混合したインスタレーションを発表する。

こうした機械的イメージをもったインスタレーションは、未来派ともダダともちがい、またモダニストの機械芸術ともちがう立場をとっている。この一九八〇年代に至って、われわれの社会からさまざまな機械装置がインビジブルになり、コンピュータそのものも小型化し、いわゆるマシーン・エージとして出発した二十世紀の文明の姿が、全体像としてとらえられなくなったのである。

その中で、機械というものの存在と、その機能を見えるものとして示し、その働きを意識しなおすことが、こうした一連の機械的インスタレーションの意味の一つだろう。まさに、ティンゲリーに始まるナンセンス機械の思想も、これらにつながるものだろう。

●ビデオ・アート

ビデオの技術は、テレビジョンの技術の延長上に、画像の録画・再生機能が附加されたもので、すでに実用化されていた画像の遠隔伝送を行なうテレビジョン技術は、これによって完成されたといっていい。

このビデオ技術が、小型の白黒カメラとポータブルレコーダーとして、市場に出たことによって、ビデオが情報作成と表現の道具となった。ビデオ・アートという言葉は、一九七〇年代に入って一般化したが、ビデオ・アートの先駆的発表として、一九六三年にナムジュン・パイクによって発表されたテレビの走査線のメカニズムに手を加えた「ディストーテッド・テレビ」がある。また同じ頃、西独のウォルフ・フォステルもテレビセットを用いた「デ・コラージュ」を発表している。この二人はともに西独とニューヨークを結んで活動したダダ的なグループ「フルクサス」のメンバーである。ただし、両者ともテレビセットを用いただけで、ビデオレコーダーを用いていないから、ビデオ・アートとはいえない。

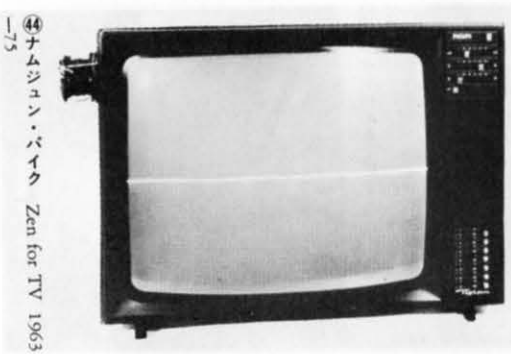
一九六〇年代の後半に入ると、小型のポータ・パックを利用したり、独自のビデオ・シンセサイザーを開発するアーティストが現われ、ビデオ技術による芸術活動が盛んになりはじめる。

現在、ビデオ・アートは、写真や映画とならんで、アートの新しい分野を確立したが、その内容は幅広い。

●ヴィジュアル・アートのビデオ

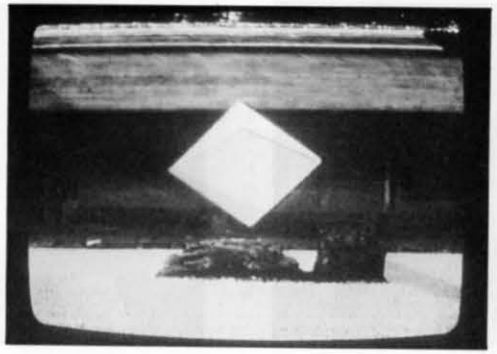
一九六〇年代のコンピュータ映画の流れとして、ヴァンダービークやホイットニーの実験の系譜として、ビデオ画像の合成を、コンピュータ制御によって行なうものが中心となっている。また画面の明暗をいくつかの段階に分離し、それぞれに色彩を対応させて画像合成を行なう装置が利用されている。

一九六九～七〇年にかけ、パイクと阿部修也によって制作された「パイク・アベ・ビデオ・シンセサイザー」や、ヴァスルカ夫妻のシンセサイザーや、ニューヨーク市立大学のエトラ夫妻によるシンセサイザー、またイリノイ大学のダン・サンディンやトム・デファンティらによるシンセサイザーなどが、七〇年代のビデオ・アートの表現方法を



(44)ナムジュン・パイク Zen for TV 1963—75

(45)ヴァスルカ Epectronic Image Sequenc 1976



(46)篠原康雄 キュビスト・ファンタジー 1982

飛躍させた。最近では、コンピュータ・グラフィックスの分野で開発されたデジタル画像合成によるビデオ・アートが現われている。

なおカメラで撮影された映像による表現もヴィジュアル・アートの分野として見逃せない。日本にも滞在していたビル・ヴィオラは、映像詩や映像による絵画に近い作品を発表している。

●社会的メディアのビデオ

ビデオがもっている役割のなかで、記録的手段としてのメディアの可能性は、長時間録画、ポータブル性、即時フィードバック性などさまざまな利点が挙げられる。とくに六〇年代末から七〇年代へかけて、社会環境へのアーティストの関心や、マス媒体としてのテレビの情報の一方向性に対する批判から、ビデオによる新しいコミュニケーション回路の開拓が企てられた。カウンター文化の一環ともみられるが、とくに地域社会とコミュニケーションの問題や、マス媒体のとりあげないテーマをドキュメンタリーとして追ってゆく活動がある。また一九七〇年代後半からは、サテライトを利用した遠隔地ネットワークの実験としても、ビデオが利用されている。

●環境的なビデオ構成

一本のテープに録画されたビデオ作品のほかに、ビデオカメラやビデオレコーダーなどの装置を構成した環境をつくり、そのなかに観客をまきこんでしまう場合や、複数のモニターテレビを立体的に構成して映像を展示する場合などが、ここでいう環境的なビデオ構成である。最近では、インスタレーションという言葉が広く用いられているため、ビデオ・インスタレーションと呼ばれるようになってきた。

一九六九年に、レス・レヴィンが発表した「コンタクト――サイバネティック彫刻」は、カメラにより観客がとらえられ、その姿がモニター上に映る。彫刻のなかに情報回路が内蔵されたものである。また山口勝弘はヴェラスケスの「ラス・メニーナス」の絵画的構造のなかに、ビデオ装置を組みこんだ作品を一九七四年に発表した。そのほか山本圭吾は、やはり観客にゲームを行なわせる「ビデオ・ゲーム」を数多く発表している。パイクも、「テレビ・ガーデン」や、「ビデオ・フィッシュ」などを一九七〇年代半ばから発表している。また久保田茂子も、デュシャンの作品をひねった「メタ・マルセル・ウィンドー」や、「デュシャン・ピアナ――裸婦」を発表している。

ビデオ・アートが、美術館での展示のスケール感を考えるなら、こういうインスタレーションの方法は有効である。パイクの個展がニューヨークのホイットニー美術館（一九八二年）や、東京都美術館（一九八四年）で実現したのも、こういうインスタレーションの方法をもっていたからであろう。

ところで、最近話題になっている環境ビデオも、一台のモニターテレビが流しているだけではもの足りない。たとえば、ブライアン・イーノのように、環境音楽に環境ビデオを結びつけ、そのインスタレーションのなかで、観客が気ままに時間を過ごすような構成もある。

㊼津野敬子・John Alpert The Third Avenue, "Only the strong survive".

㊽山口勝弘 ラス・メニーナス 1974

㊾ナムジュン・パイク TVガーデン 1974

●ビデオのパフォーマンス

ビデオの記録性を利用し、作家の演ずるパフォーマンスをビデオテープにまとめたものは、パフォーマンス・ビデオと呼ばれる。さらに、この記録内容を映像的に加工したものは、前に述べたヴィジュアル・アートの作品の中に入る。舞踊や、芝居や、さらにロバート・ウィルソンや、アシュレイの構成になる「ビデオ・オペラ」などがこの中に含まれる。一方、舞台や、美術館などの空間に、ビデオの装置をセットして、そこでライヴな上演が行なわれるものを、ビデオ・パフォーマンスと呼ぶ。さらに、この空間の中に観客が入りこむと、ビデオ・インスタレーションの一種と見ることもできる。

いづれにせよ、一九八〇年代になって、ビデオ・アートの領域は、ますます拡大し、テレビ番組として制作されるものや、詩や小説やドラマのような言葉や文字を含む領域へ侵入し、さらにコンピュータ・グラフィックスの手法によるビデオ作品が現われ、美術の分野をこえて、まさに芸術の分野へその範囲が拡がっている。

●レーザー・ディスプレイ

レーザー光のコーヒレントな直進性は、光の芸術として、点、線、面といったさまざまな次元による表現を可能にしている。とくに、このビームを鏡で反射させたり、マイクロ・モーターとコンピュータ・プログラムによる制御手法が開発され、ライト・アートの分野に新しい領域をつくりだした。

一九七〇年代に、アメリカで実用化された音楽とレーザー・ショーを結びつけた「レーザリアム」は、この分野に一つの手法をつくりだした。

(50)花柳寿々紫＋山口勝弘　舞踊とビデオによるパフォーマンス 1982

その後、小型のレーザー発振器によるキネティック・アートとの結びつきや、プラスチックや鏡などを利用したレーザー造形などが現われてきている。

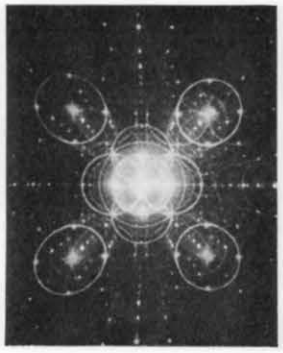
またレーザー・ディスプレイを、環境的に使うアーティストで、ダニ・カラヴァンは、ヨーロッパの古い環境の中で、レーザーを投射させ、歴史性と現代性を結びつける。パリで開かれた「エレクトラ」展の時、市立近代美術館から対岸のエッフェル塔へ、さらにそこからデファンスの高層ビルへとアルゴン・レーザーを投射した。これもエッフェル塔のテクノロジーと、現代のエレクトロニクス時代の時間差を意識させることに成功した。

またわが国では、埼玉県立近代美術館の吹抜けホールで、一九八三年に「エレクトロ・ソカロ――春――」の上演で、レーザーと照明と電子楽器のライヴ・パフォーマンスが、山口勝弘のディレクションで開かれた。また野外のイヴェントとしては、中谷芙二子とビル・ヴィオラにより栃木県の川治温泉で、霧とレーザーと電子音楽の上演が、一九八〇年に行なわれている。

●ホログラフィー・アート

レーザー光を利用した芸術のもう一つの分野が、ホログラフィー・アートである。物体の三次元像の記録と再生を行なうホログラフィー技術を、芸術作品の表現として利用する。一九六〇年代は、レーザーの発振装置の開発とホログラフィーの撮影技術の開発の時代ということができる。しかし一九六〇年代後半にはアメリカのブルース・ナウマンが自画像の作品を制作している。一九六九年にアメリカのステファン・ベントンが平

(51)エレクトロ・ソカロ――春　埼玉県立近代美術館（構成＝山口勝弘）1983



(52)レザリアム（京都）1976

面透過型のレインボーホログラムを実験する。芸術の分野でホログラフィーが本格的に利用されるのは、一九七〇年代に入ってからである。アメリカのマサチューセッツ工科大学のキャサリン・シルバーや、イギリスのベニョンなどの先駆者につづき、アメリカ、ヨーロッパ、日本でもホログラフィー・アーチストがつぎつぎと誕生している。とくにアメリカで活動しているルディー・バーコート、ジョン・カウフマン、ランディー・ジェームスなどはわが国でも有名である。ビデオ・アートの分野でもいえるが、一九七〇年代には学校や研究所で、ホログラフィー・アートの教育機関が生まれ、また一九七六年にはニューヨークに、ホログラフィー専門のミュージアムが発足して、作品の展示やコレクションのほか、資料センターや研究センターとして多角的な活動をつづけている。この間、アメリカはもとより日本やヨーロッパでもホログラフィーの展覧会が開かれ、芸術の一分野としての地位を占めつつある。

わが国では、花野和生、石井勢津子、三田村畯右、岩田藤郎、梶本幸、峯本康、山崎均、山西まり子などが作品発表を行なっている。とくに、最近ではインスタレーションによるホログラフィー展示が世界的に盛んになってきている。ホログラフィー・アートも、技術の珍らしさから、芸術的構成の時代へ向っている。

●コンピュータ・グラフィックス

一九七〇年代に入って研究の始った分野で、やがてこれが芸術表現と結びつきを始めた。一九六〇年代のコンピュータ・アートが、そのグラフィック的表現ではXYプロッターによる出力にたより、表現要素も点と線を中心とした抽象図形や、線画にほぼ限られていたのに対し、一九七〇年代以降、コンピュータの性能が飛躍的に高くなるとともに、より複雑な数値によるプログラム処理が可能になってきた。

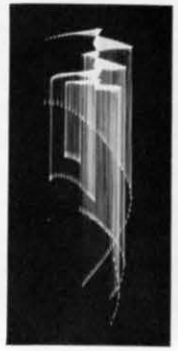
とくに、最近のコンピュータ・グラフィックスは、自然界や自然現象の中に存在しているあらゆる形態を、コンピュータのシミュレーションによって合成する方法をつぎつぎと開発してきた。その結果、一見複雑な形状を示している地表の起伏とか、しわくちゃにまるめた紙屑の形まで、数値化しプログラムすることができる。つまり、計画不可能な形態の中にも、一定の法則があり、その法則を理論化することによって、コンピュータによるシミュレーションが可能となる。点と数による形態把握から、トポロジカルな形態の変化や、「フラクタル理論」を用いた複雑な曲面形態の再現へ向ったのが、一九七〇年代後半からのコンピュータ・グラフィックスの動きである。さらに、形態に対して与えられる光による平面の反射光、陰影などもシミュレーション可能となってきている。

このコンピュータ・グラフィックスは、ハードコピーとしての平面作品と、ビデオ映像として出力されるものがある。またさらに、立体素材をコンピュータ制御による、切削加工を行なう技術も芸術作品に利用可能である。

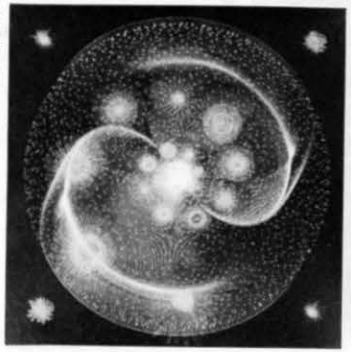
一九七五年にアメリカで発足したコンピュータ・グラフィックスの学会「シーグラフ」は、世界的な参加による規範にまで成長してきた。わが国では河口洋一郎が「グロウス理論」を利用した作品発表を行っている。ただ最近、このコンピュータ・グラフィックスとビデオ・アートの分野が交流し始め、デジタル処理に加えて、アナログ処理による画像制作のものも発表されている。今後の問題点は、この無限のヴィジュアル・マシー

53 ベニョン ホログラム

54 ジョン・カウフマン ホログラム



55 フレッド・ストッカー、ロブ・フィッシャーによるコンピュータ・グラフィックス



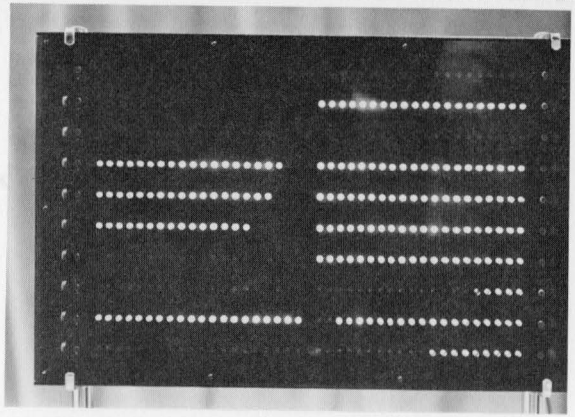
56 幸村真佐男 菊と宇宙 1972

ンの能力に対して、芸術家の想像力がどこまでそれを制御しうるかという点が一つと、マシーンと芸術家のより簡便なインタラクティヴな装置が開発されることによって、芸術家の想像力のシミュレーションが可能になれば、この人間-機械系は、より新しい段階を迎えることになる。この段階は、すでに今までにも人間-機械系を芸術家が利用する際、多かれ少なかれ踏んできたものである。

●横断的なアート・アンド・テクノロジー

一九八〇年代に入ると、社会的関心が新しいテクノロジーの登場に向けられ、さまざまな情報がテレビや新聞・雑誌等に現われてき始めた。こうした社会的背景の中で、一九八二年、わが国で、テクノロジーに関心をもつさまざまな分野の芸術家たちを、それぞれの専門領域を超えて、横に結んでみたいという考えから、グループ「アールジュニ」が誕生することになった。キネティック・アート、ライト・アート、レーザー・アート、ホログラフィー・アート、ビデオ・アート、コンピュータ・グラフィックス、ロボット・アート、オプティカル・アート、エレクトロニクス・ミュージック・アートなどメディア別に活動していた芸術家たちの交流を目指してグループが結成され、この考えに賛同された企業の研究所関係や、周辺の意欲的メンバーも参加し、若いジェネレーションも興味をもって活動の中心となっている。

おそらくこうした横断的なアート・アンド・テクノロジーのグループは、世界的にも他に類をみないものだ。しいてあげるなら、マサチューセッツ工科大学の高等視覚研究所センターの活動ぐらいだろう。



⑤7 瀧田哲治　オプトレエレクトロニクス　1984

⑤8 グループ・アールジュニ「テクノ縁日」より　1984

とにかく、日本はいまやハイテクノロジーの分野では、世界的なリーダーシップをもっている。しかしそれも、ハードウェアの輸出による外貨獲得だけが目標では、いままでの日本的イメージとなんら変るところがない。

日本にはハイテクノロジーを研究し、製品化する分野のみ栄え、ソフトウェアや文化はどうなっているのかという質問を、耳に痛いほど聴かされてきた私自身、ビデオ・アートの分野によって、かろうじてそうしたイメージをかわしてきた経験がある。

こうしたグループ活動は、社会的にみて、芸術界の中でもほんの僅かなインパクトしか与えていないかもしれない。しかし、こうしたささやかな運動も、こつこつとつづけることが大切であり、その中から次代へバトンタッチされてゆく可能性の開花も忘れてはならない点である。おそらく、一九八五年の国際科学技術博覧会のあと、もう一度ハイテクノロジーと人間、文化、芸術といった問題が人びとの関心を呼ぶことになるだろう。そうした中で、エレクトロニクスを中心とした次代のイメージが少しずつ明確になってくるだろう。そのイメージを明らかにするうえで、この一九八〇年代のハイテクノロジーを意識した芸術作品が、またそうした方向で意欲的な活動をつづける作家たちの考えが、それに役立つものとなるにちがいないと思う。

この一九八〇年代という変革期の中で、ヨーロッパやアメリカを含む世界の芸術家や芸術を推進する人たちが、いま真剣に、エレクトロニクス・イメージや、アート・アンド・テクノロジーを考えていることを、海外に出るたびに痛感する。この分野の芸術は、様式として未完成なまま、いま生きているものを追っている芸術であることは、たしかである。いまから十年前は、まだ芸術の分野ではマイナーな存在でしかなかったビデオ・アートが、次第にコンピュータ・グラフィックスや、映画や、アニメーションと交差しつつ、視覚芸術の分野からインスタレーションによる造形的構成や環境造形へ、またナラティヴな要素や文字をともなう言葉の分野を包含しながら、より総合的な芸術表現へ向っている。こうしたことは、コンピュータ・グラフィックスや、ホログラフィーの分野も、今後造形や時間性を強めるとともに、より広い表現領域へ達することが予想される。

また、こうしたエレクトロニクス技術を背景とした表現領域は、社会的ニーズをもつデザインの領域との協力が生まれるだろう。将来の都市計画、建築デザインの分野が、これらのソフトウェアから発想されることは十分予想される。すでに商空間やディスプレイ・デザインの分野は、先駆的にテクノロジー・アートやニュー・メディアを導入している。

[8] 未来庭園——イマジナリュウム

庭園という言葉には、自然との触れあいがイメージとしてある。しかし、その自然は、決して野放図な自然の荒々しさではなく、人間によって再構成された自然、つまり人工化されているものである。

ヨーロッパ文学の中に現れる悦楽境(Locus amoenus)の描写も、庭園的自然観である。このように人工化された庭園の概念というのは、技術をより積極的に導入した十六世紀から、十七世紀にかけての、自働装置のついた人工庭園によって、新しい自然と技術の

出会いとなる。

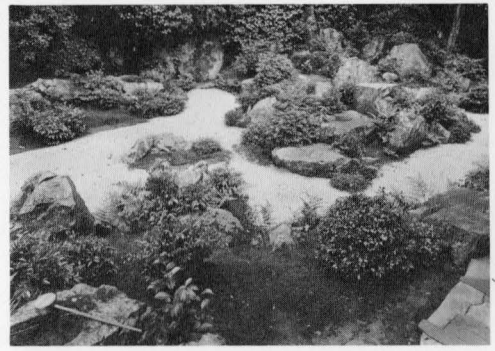
ローマ近郊チボリから流行を始めた技術化された庭園の一つ、ザルツブルグ近郊ベルブルンに建設された離宮の庭は、水力を利用したフイゴ仕掛けのからくり芝居や、鳴く鳥や、水浴びの人魚や、水を吐くネプチューンのある岩屋などがあり、いわゆる自働遊戯装置によって工夫されていたという。

環境化された芸術と自然の姿が、この人工庭園の歴史的意味として考えられる。また、わが国の庭園の中にも、ししおどしなどの装置は、水力を利用しながら庭園の中の、人工的な音響芸術の一つである。そもそも、回遊式の庭園にある設計思想は、ヨーロッパの幾何学的秩序の庭園にくらべて、はるかに彷徨する人間への配慮が深い。

さまざまに変化する視界、そして庭石、石畳、樹木、池や水の流れなどへの視線の動きから生じる感覚的な解放感は、庭園がまさに、人間の想像空間であることを教えてくれる。

日々の生活や、家や建物の中で営まれる仕事によって失われるイマジネーションが、こうした庭園の工夫によって生きかえる。こうしたイマジネーションの発生を、テクノロジーの力を借りて実現する場が、庭園であった。

私は、いつの頃からか庭園をテーマとした作品のイメージを考えるようになった。それは、作品が作者のイメージを封じこめる固いものではなく、作者の用意した作品の中に、人びとを誘いこむような柔かいものでありたいと思い始めてからである。そうした思いを、もっとも具体的に証しているのが、日本の回遊式の庭園であった。そして、環境という概念から、建築や造形活動をつづけていたオーストリア生まれのフレデリック・



59 退蔵院の庭

キースラーの考えに影響をうけたことによるのである。

キースラーの家は、そこに生きる人間の精神的甦りを可能にする場である。肉体的な憩いとともに、精神の充電を行なうものと考えていた。

キースラーの構想していた環境は、人工的な機能を追い求める近代的合理主義を超えるための、一つの思想から生まれた。彼にとっての近代建築は、人間を閉じこめる檻であった。彼が夢想した家、そして人間の生きるための環境は、子宮の中に浮んだ胎児の頃の柔かい感覚と、想像力の中に生きる自由な解放感を用意するものでなければならない。

●同時代作家の造園術

二十世紀の芸術家たちも、さまざまな発想による庭園への提案を行っている。イヴ・クラインの焔の噴水は、水と火の対比的イメージをもとに、想像力を刺激する。ジャン・ティンゲリーとニキ・ド・サンファールの水庭園は、まさにヨーロッパのからくり庭園が、甦ったようだ。ホログラフィーを利用した石井勢津子の作品も、虚像と実像の交差する新しい庭園の構想だし、ギュラ・コシセのハイドロ・ダイナミクスの宇宙都市は、夢想的な宇宙庭園を背景としている。一方、環境芸術としての建築を構想したフレデリック・キースラーは、遺作である「US, YOU ME」の環境彫刻によって、現代社会への批判をこめた黙示録庭園をつくりあげた。

このキースラーの思想系をうけて、私は人間の感覚器官と、イメージを具体化する機能を、新しいメディアによって強化し、さらにそれらを総合化する環境の実現を考えた。

つまり、庭園世界の果してきた環境が、現代のテクノロジーと、さまざまなメディアの複合的機能によって、イマジネーションの解放と、創造の場として生まれかわることができないかと思った。

この構想を、私はイマジナリュウムと名づけた。

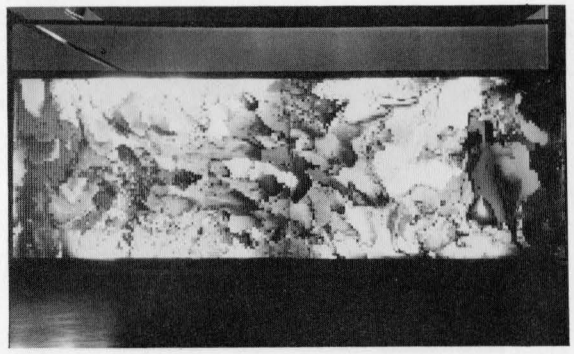
人間がそなえている想像力というのは、これまでは芸術家たちが独占していた。芸術家以外の人びとは、想像力がないから美しい絵がかけないと思っていた。たしかに、絵を描くにはあるノウハウがいる。しかし、その技術さえ身につければ、誰でも絵は描ける。

だから、人間にはだれにでも想像力があるにもかかわらず、その働きを目に見えるものに表現することができないだけなのだ。風景画家とか、近代の風景写真家がやってきたことは、絵とか写真の技術によって、自分たちの生活環境をとらえなおすことだった。庭園というのは、そういう絵画や、写真の中にイマジネーションを閉じこめて、一般の人たちを単なる観賞者にしてしまう方法ではない。

庭園の中を歩く人びとは、自分たちの想像力の働きを、自らの感覚を用いて自分の頭の中に再構成している。だから、庭園の形式を借りて、私は一つのイマジナリュウムとして、「未来庭園」という作品を発表したのである。

●ビデオスペクタクル〈未来庭園〉

未来庭園への構想には、いくつかの先行するアイディアがある。それらは、いずれも人工的世界を前提としながら、自然界との交流を失なわない庭園的環境へ結びついてい



60 山口勝弘 ヴィトリーヌ 1958

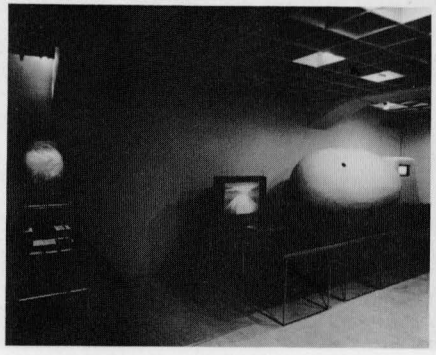
る。かつてヴィトリーヌというオプティカルな仕掛けの中に構想され封じこめられていた、庭園のイメージが、現実の空間へ拡がり始めた。プラスチックと光の組合せによる彫刻は、夜の都市的庭園をイメージ化していた。

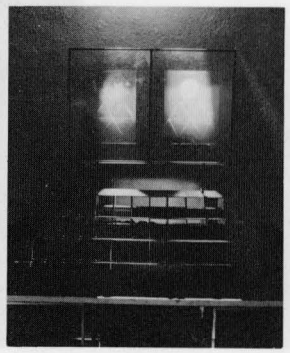
ビデオのカメラや映像装置を用いる〈焔と水の噴水〉計画は、耐熱ガラスの透明な仕切りへ、火と水を噴射させるというクライン的イメージにつながる構想である。がさらに、そのイメージをライヴなまま、ビデオ・カメラで把え、多数のモニターテレビ上に光の映像として映しだす。

〈未来庭園〉は、一九八一年に画廊の中に、ビデオ装置と、彫刻と、ホログラフィーを組み合わせて実現された。この発想をビデオ装置を中心に展開したのが、一九八四年の〈未来庭園〉である。ビデオのエレクトロニクス技術を用いると同時に、レーザー光との組合せにより、樹や、流れや、池を設けるとともに、庭園のヴィスタとしての借景、窓、空間的な拡がりを意識してこの人工庭園をつくったのである。

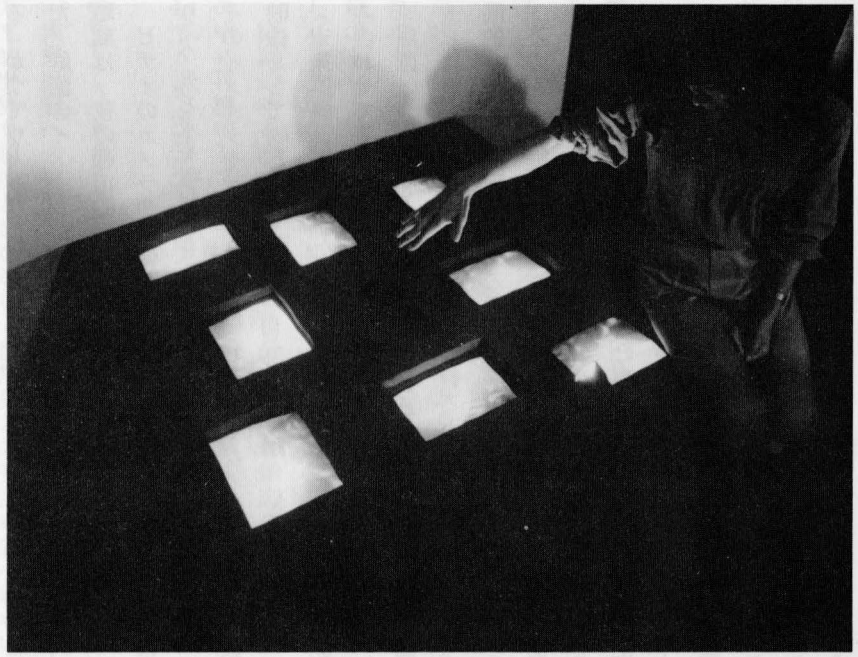
この「未来庭園」には、ビデオの装置や、レーザー発振器が用いられているが、それらのテクノロジーやメディアといわれているものは、環境をつくるための手段である。むしろ、そういうテクノロジーは裏方であって、鯉の泳ぐ池を、モニター・テレビを使ってつくり、そのビデオの池に手をふると、手が池のイメージと重なりあうといったアイディアの方が大切なのだ。また、日本庭園の手法である借景という考えを、モニター・テレビの中に映しだされた風景として、メディア化することが現代の発想である。

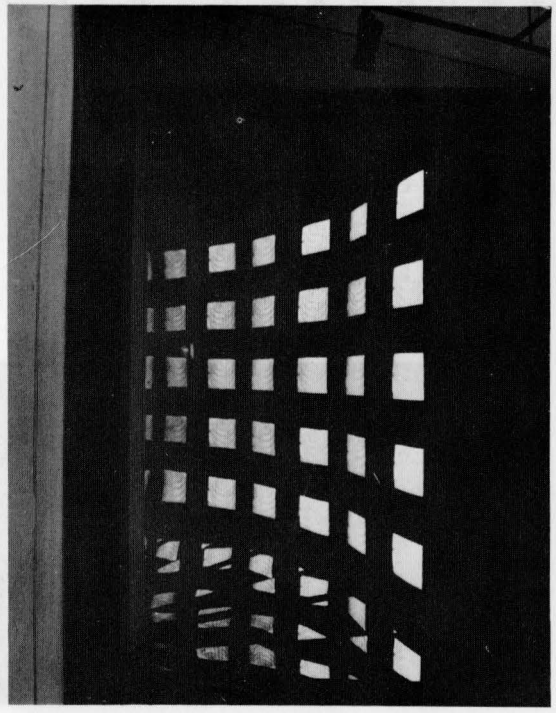
また、この「未来庭園」の中に置かれた回転するビデオ・カメラが、エンドレスにこの庭園や人びとを写しとりながら、ライヴなイメージとしてモニター・テレビに映しだ





61 山口勝弘 未来庭園（左右とも）1981





⑫同　未来庭園「庭園の彼方1」1984

⑬同　未来庭園「ハロー・オールド・ボンド」1984

すとき、庭園という環境は、見るものであるとともに見られるものになる。さらに、画廊の外部空間を写したビデオイメージとこの内部イメージを並列してみせることによって、外と内の間の自分という存在が、環境の中で一種の宙吊り状態になる。

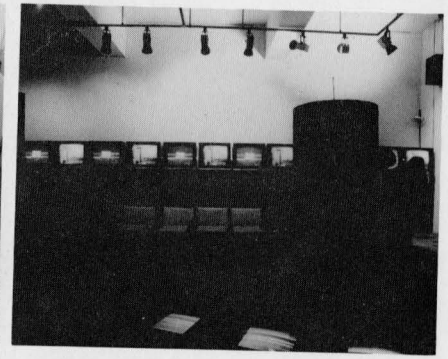
こうしたさまざまな工夫は、むかしの人工庭園のように、人びとにとって一種のトリックと思われるかもしれない。しかし、そうしたトリックの面白さによって、あらためてイメージ化された自然や、環境というものと人間とのかかわりあいについて、さまざまに思いめぐらすというのは、やはり想像力を刺激し、それによって、日常世界から飛ぶことになるのだ。

したがって、「未来庭園」というのは、私の考えるイマジナリュウムの一つの実現の場なのだ。

しかし、このイマジナリュウムを、さらに理想的な内容にするには、ちょうど芸術家が行なっているようなイマジネーションの発生過程を、頭の外に移行させるために、さまざまな機能を、メディアとして用意する必要がある。つまり、イマジナリュウムの空間に、イマジネーションの発生を促進するような装置を設けることである。さらに、イマジネーションの発生のプロセスを、目で見たり、耳で聴いたりできるようなものが必要である。

画家や、彫刻家や、作曲家たちがやっていたように、創作のプロセスで、イマジネーションが具体化してゆくライヴな状態に、フィードバック機能が可能になるための装置が用意されねばならない。

ただ、現代から未来にむけて、エレクトロニクス技術の発達の可能性からみると、い



⑭同　未来庭園「応答する窓」＝右、「ストリーム」＝左　1984

までもすでに存在しているコンピュータ内蔵のさまざまなシンセサイザーや、プログラムによる映像や音響制作の装置が、今後さらにこうした目的のために開発されることは明らかである。

そうして、こういうイマジネーションの発生と、そのプロセスに身を置きながら、ここへ集ってきた人たちと、さらに創造的な交流をもつことによって、集団的なイマジネーションの場を共有することさえ可能なのだ。

コンピュータ・グラフィックスや、ビデオや、レーザー・ディスプレイや、ホログラフィーなどの視覚的なメディアに、音響の装置が組み合わされ、さらに言葉を用いるための装置、たとえば、ポエティック・シンセサイザーなどが加わると、あらゆる芸術表現のための庭園が生まれることになる。

かつて、ギリシャの都市で開かれていたシンポジュウム、わが国にあった茶会や、俳句の連句会など、いずれも創造的な空間で、人びとの想像力の解放と交換が生まれるためのパフォーマンスが生まれていたのだ。

庭園の一つの理想は、芸術家たちが自分の頭の中に構成していたイマジネーションの発生装置を、さまざまなメディアを用いながら、テクノロジーによって外在化させることである。この考えは、人類が生まれて以来、テクノロジーを利用し、それの恩恵をうけてきた歴史の、必然的な発展としてうたがう余地のないものである。

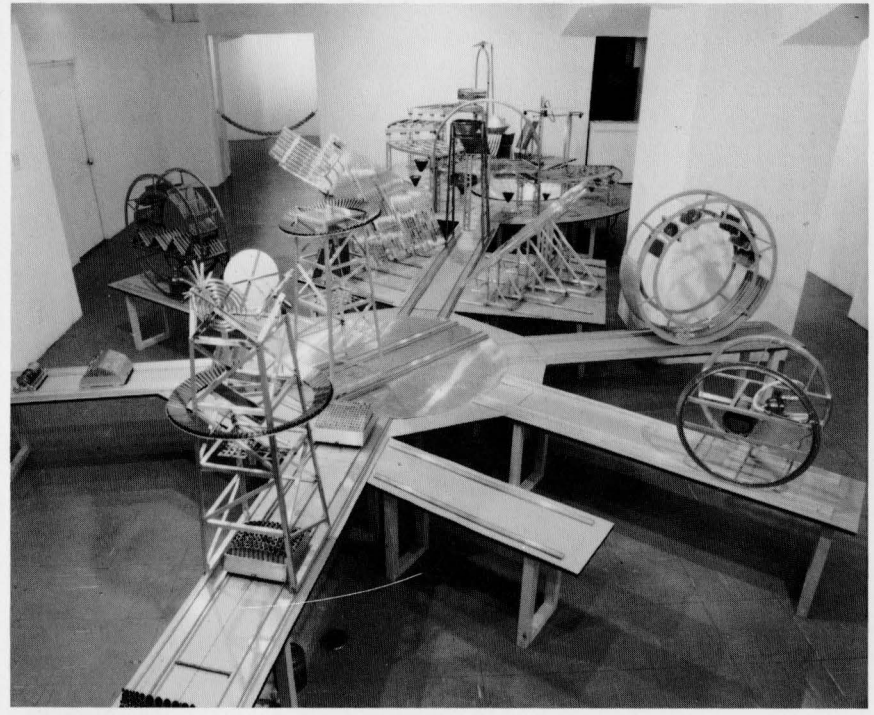
Ⅲ

アート・アンド・テクノロジー/作家と作品

オッペンハイム
[Oppenheim, Dennis]

一九三八年メイソン市(ワシントン)生まれ。一九六五年オークランドのカリフォルニア美術工芸大学を卒業、さらにスタンフォード大学で修士号をとる。

一九六〇年代末から七〇年代の前半には、大地を利用したランド・アートを発表している。それらは、地表へマグネシウムやストロンチウム硝酸塩を使って、光や焔による図形を表わす作品だった。一九八〇年代に入ると画廊や、場合によっては野外に組立てられた巨大なインスタレーションになってくる。まるで化学プラントか軍事基地のようなイメージのものだが、さまざまな装置の集合体である。そこに花火やアーク灯や噴水や煙が仕掛けられ一種のスペクタクル的な発表が行なわれた「発射構造体No.2」(一九八二年)などは、ティンゲリーの「自壊機械」を思わせる。芸術というのは、科学や哲学のように理論化できないものだということを示したいと言っている。

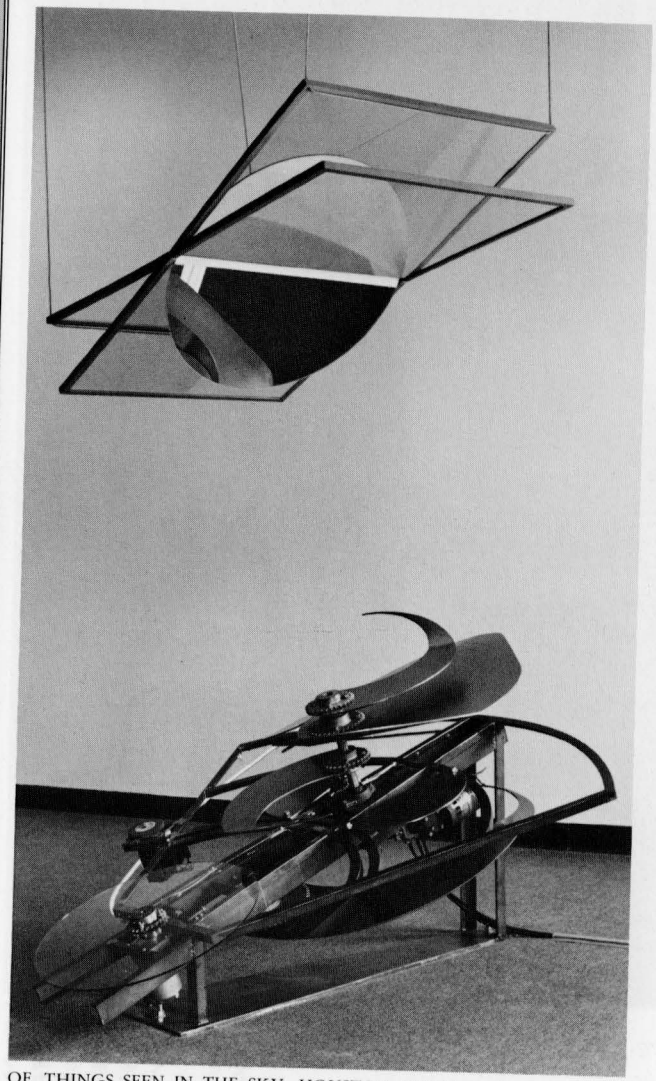


LAUNCHING STRUCTURE #3. 1982
撮影＝内田芳孝
提供＝アキラ イケダ ギャラリー

エイコック
[Aycock, Alice]

一九四六年ハリスバーグ(ペンシルヴァニア)生まれ。一九六八年ニュージャージーのダグラス大学を、さらに一九七一年ハンター・カレッジで修士号をとる。

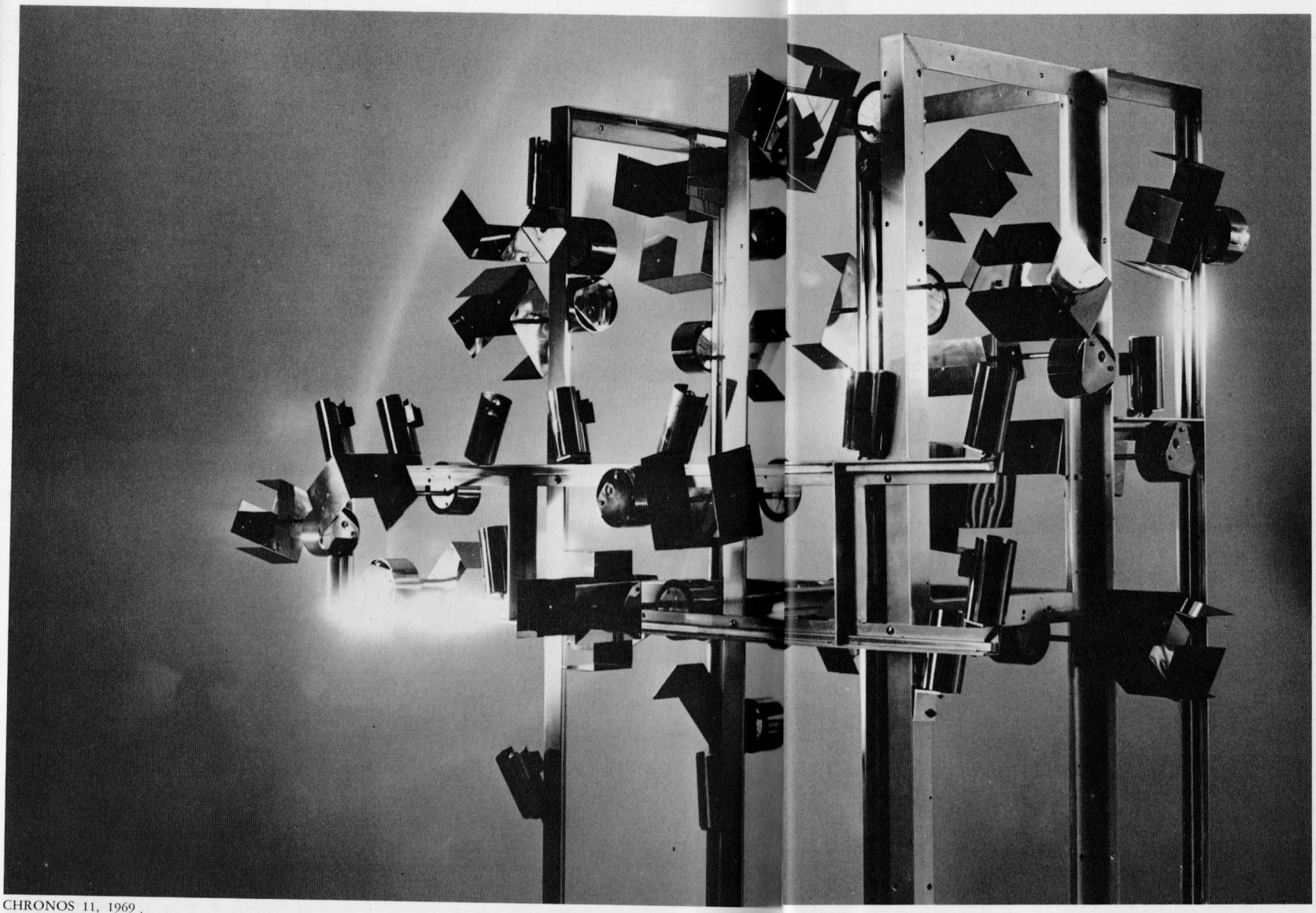
エイコックの仕事は、一九七〇年代の新しい展示造形、つまり建物的な構成から出発している。彫刻というよりインスタレーションの分野に入るものだ。そして、装置的な形態をしているものが多い。たとえば「平段のゲーム」(一九八〇年)の場合は、ワシントンの空地に組立てられた遊戯装置の一種である。また「幽霊をどうやって捕え、生産できるか」(一九八一年)のシリーズの場合は、金属やガラスやモーターやネオンその他の材料で組立てられた大きな実験装置のようである。エレクトロニクス時代のただなかで、まるで白日夢のようなナンセンスな機械仕掛の作品である。いずれも、無用の機械やアルフレッド・ジャリのパタフィジックの系譜のものだ。



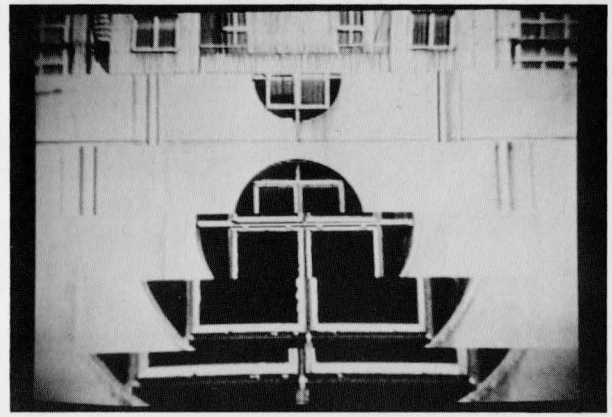
OF THINGS SEEN IN THE SKY, HOUSTON, TEXAS 1984

シェフェール
[Schöffer, Nicolas]

一九一二年ハンガリーに生まれる。ブダペストの美術学校をへて一九三六年パリに住み、国立美術学校で学んだ。一九四八年頃から構成主義的な抽象彫刻の方法を考え、一九二〇年代の構成主義を発展させた空間力学に基づく制作を始める。一九五〇年パリで最初の「空間力学彫刻」の展覧会を開く。やがて時間の要素を含むキネティック・アートへ発展させた「サイバネティックス彫刻」を、一九五六年に発表。さらに翌年には光の動きを含む「空間力学的スペクタクル」の実験を行ない、環境とキネティック・アートを結びつける。一九六一年ベルギーのリェージュに「空間力学・サイバネティックス塔」を実現する。高さ五二米の鉄塔に、六六個の回転ミラーと一二〇個の多色投光器をもち、各種の外部環境の変化を感知するセンサーをもったモニュメントである。その後、巨大な万華鏡的効果をもった「プリズム」、自動車会社ルノーと提携した自動車彫刻「スカム」などを発表し、美術館の外へ作品を展示する実験を続けるなど、さまざまな可能性を追求している。



CHRONOS 11, 1969.
PHOTO : © GALERIE DENISE RENE, PARIS



松本俊夫
[Matsumoto, Toshio]

一九三二年名古屋に生まれる。一九五五年東京大学文学部で美術史を学ぶ。わが国での実験的な映像分野の先駆的活動を続ける。

とくにドキュメンタリーと詩的表現での実験が多く、「石の詩」(一九六三年)、「母たち」(一九六七年)を発表し、一九七〇年の万国博では、「繊維グループ館」のマルチ映像「スペースプロジェクション・AKO」を制作する。一九七〇年代に入ると、映画とビデオそれぞれの映像としての表現特性を研究し、ビデオと映画の間を自由に往き来しながら、「アートマン」(一九七五年)、「モナ・リザ」(一九七三年)、「リレィション」(一九八二年)などを発表する、いわゆる映像構成上必要なポスト・プロダクションの手法として、ビデオのエレクトロニクス性に注目し、厳密な計算による独自の時間的キュビズムを追求している。

「モナ・リザ」(上) 1973
「シフト」(下) 1983

中谷芙二子
[Nakaya, Fujiko]

1938年札幌市に生まれる。1961年イリノイ州ノースウェスタン大学を卒業。最初は画家として出発したが、1970年大阪で開かれた万国博のペプシ館の演出に、ニューヨークのグループ「E.A.T.」のメンバーとして参加、建物を霧でカヴァーするプロジェクトを実現する。その後1971年テレックスで世界を結ぶ「ユートピアとヴィジョン」展の「ユートピアQ&A1971」の東京ステーションの代表となる。1972年以来ビデオとコミュニケーションのグループ「ビデオひろば」に参加し、ビデオ作品を制作する。

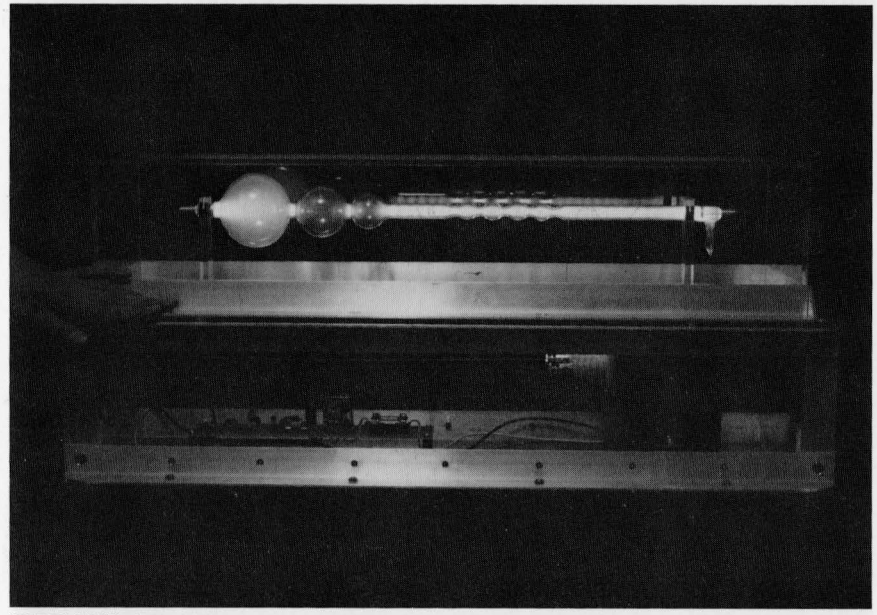
1978年には、シドニー・ビエンナーレ展に霧の彫刻を発表、またビデオ・インスタレーションの作品「河」を制作、以後ビデオ彫刻と霧の彫刻を、国内、国外の展覧会のために発表する。一方、1980年以来、ビデオ・アートの発表と新人発見の場として、ビデオギャラリー「SCAN」の活動を続ける。

「霧の彫刻」1981 (宮城県立近代美術館)
撮影＝安斎重男　提供＝ビデオ ギャラリー SCAN

篠田守男
[Shinoda, Morio]

1931年東京生まれ。1954年青山学院大学英文科を中退、その後国立産業工芸試験所に入り、金属加工技術を修めるとともに彫刻家として作品発表を始める。1963年から同4年にかけ、シカゴ・アート・インスティテュートに学ぶ。帰国後は、建築家バックミンスター・フラーの影響によるテンションとコンプレッションをテーマとした彫刻作品で注目され、国内外での発表を続ける。

1960年代後半には、カリフォルニア大学客員教授として滞米し、人間に反応するメカニズムを利用した「バイオロマティック・4901」などを制作する。その後もテンションとコンプレッションをテーマとした大作の発表を続け、建築と結びついたモニュメントなどの制作もある。



BIOLOMATIC 4901, 1980

内田晴之
[Uchida, Haruyuki]

1952年静岡に生まれる。1976年京都精華短期大学立体造形科専攻科を卒業。すでに在学中から作品発表を始めていたが、彼を有名にしたのは、金属の幾何学的立体の内部に磁石を内蔵させた彫刻である。磁石を使用する作家としては、タキスがいるが、タキスの場合、磁石の力を動的に利用しているのに対し、内田の場合は逆に静的な状態を生みだすのに利用している。

とくに近作は、巨大なアルミ合金製の立体の組合せのなかで、重力の働きを微妙なバランスで静止させてみせる。キネティックとは正反対の作品でありながら、見えない動勢を感じさせる。

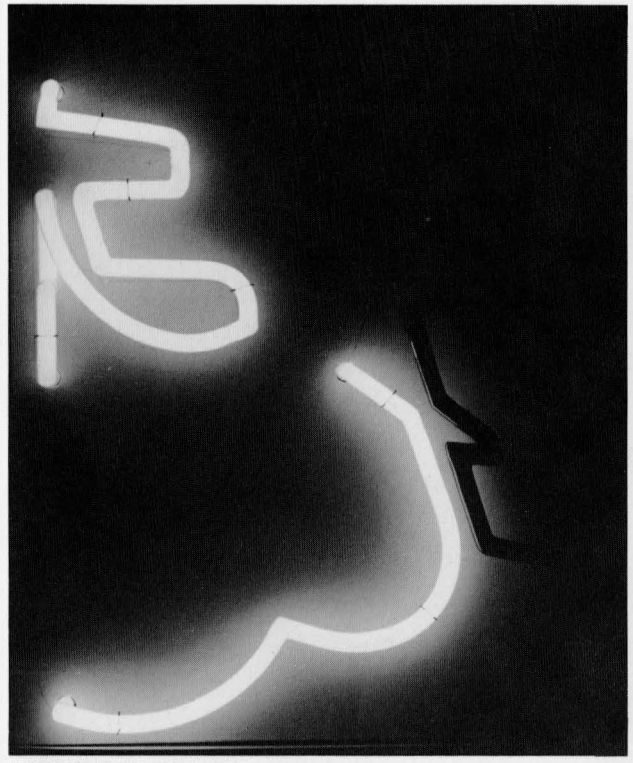
1983年の第五回エンパ美術展、1984年の第15回日本国際美術展で、それぞれ大賞を受賞している。

異・空間, 1984（琵琶湖現代彫刻展）

クリッサ［Chryssa］

ギリシャに生まれる。一九五三年、ギリシャを離れパリをへて、ロサンゼルスにゆく。ここのカリフォルニア美術学校で美術を学ぶ。一九五七年にニューヨークへ移り、ここで作家活動に入る。

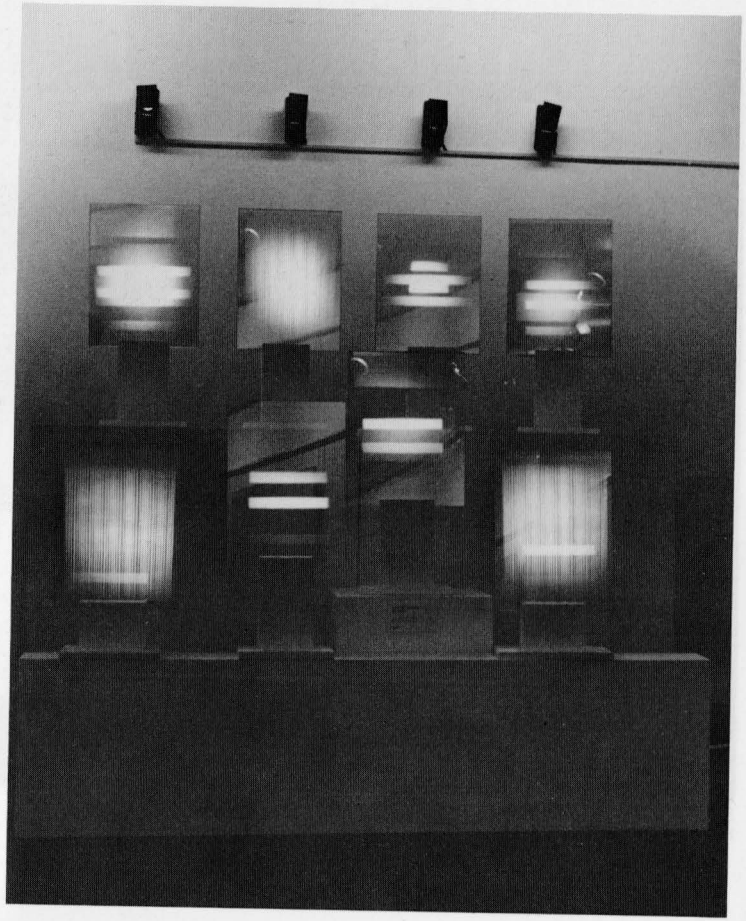
一九六〇年代のはじめから、ネオンを用いたライト・アートの作品を作り始める。クリッサがネオンを使いだした理由は、「ニューヨークのブロードウェイやタイムズ・スクエアの光やネオンサインに魅せられたからだ」と述べている。彼女の仕事は、文字や記号のような形をネオンの光で描き、それら多色な形を透明なプラスチックのボックスに収めた立体作品である。なかでも、「タイムズ・スクエアの門」は有名で、一九六〇年代のライト・アートの代表作である。また、商業的なネオンサインを、芸術の分野へもちこんだという点では、一九六〇年代のポップ・アートの流れの一人でもある。



FRAGMENT EW WITH NEON, 1974
PHOTO：© GALERIE DENISE RENÉ, PARIS

ユング［Jung, Dieter］

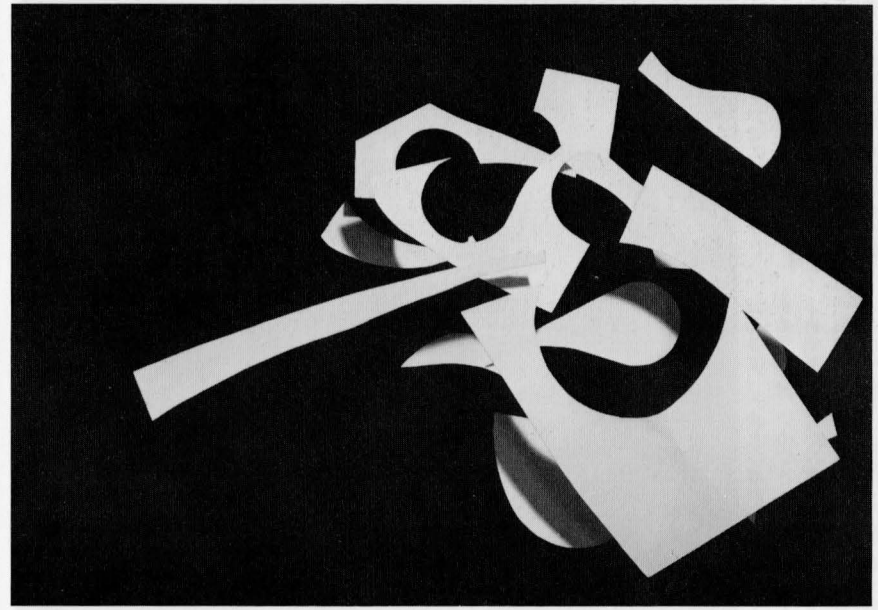
1941年ドイツのバード・ヴィルドゥンゲンに生まれる。はじめ神学を学んだが、のち、ベルリンの州立美術学校で学ぶ。世界各地を旅行し、とくにブラジルのサルバドルのドイツ文化センターで教える。はじめ絵画から芸術への糸口を見出したが、あるイタリアのタピストリーの複製図版をみているうち、絵画を物質的に形成している構造システムと、画面に現われる構成システムの二つのものが結合していることに気づいた。この発見に導かれて描かれた絵は、まるでホログラフィーの視覚的システムを示しているように見え、友人の指摘にしたがいホログラフィーの実験に入った。1977年以後ホログラフィーの制作を発表するが、エンツェンスベルガーの詩を織込んだものや、複数のホログラフィーを組合せたインスタレーションなどがある。またホログラフィーの制作からえた視覚的認識を、絵画的表現に移す制作も行なっている。



INTO THE RAINBOW, 1983
提供＝原美術館

ティンゲリー
[Tinguely, Jean]

一九二五年スイスに生まれる。一九四〇年から四五年まで、バールの美術学校へ不定期に通う。その後抽象絵画やミクストメディアの立体を作り、それらをエンジンで動かすことを試みる。一九五二年パリに住み、正確に作動しない機械彫刻の世界を切りひらく。一九五八年以来、「メタ・マティック」シリーズの自動デッサン機を発表する。一九六〇年春ニューヨーク近代美術館の庭に、「自動破壊彫刻――ニューヨーク讃」を制作し、文字通り自己崩壊するパフォーマンスを行なった。一九六六年、ストックホルムの近代美術館にニキ・ド・サンファールと巨大な人形美術館「ナナ」を制作する。彼の作品の大部分は、廃物機械の部品を集めて、不規則な動きのメカニズムをもっている。最近では、パリのポンピドー・センターの近くの池に、ニキと合作のユーモラスな遊びの噴水を制作し、大人と子供たちを喜ばせている。

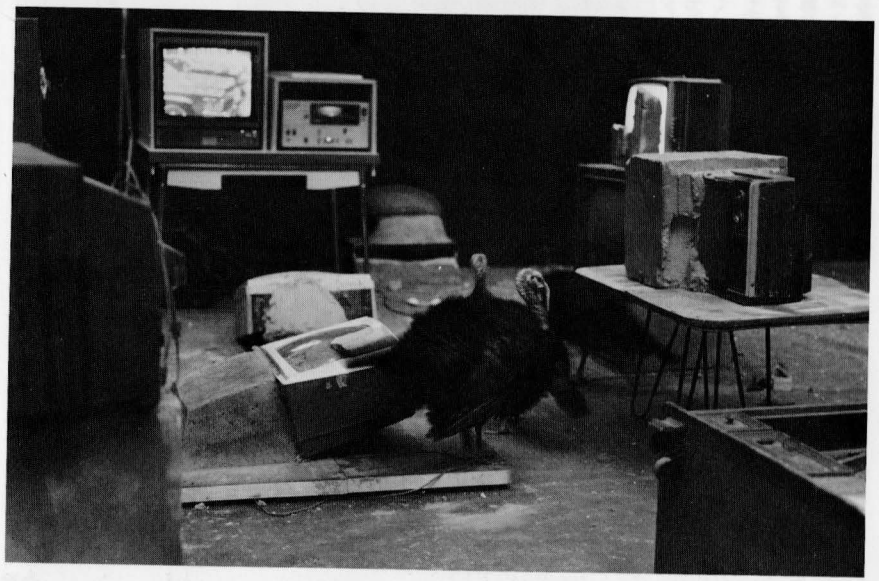


3 "META MECHANIQUE II", 1956
PHOTO : © GALERIE DENISE RENÉ, PARIS

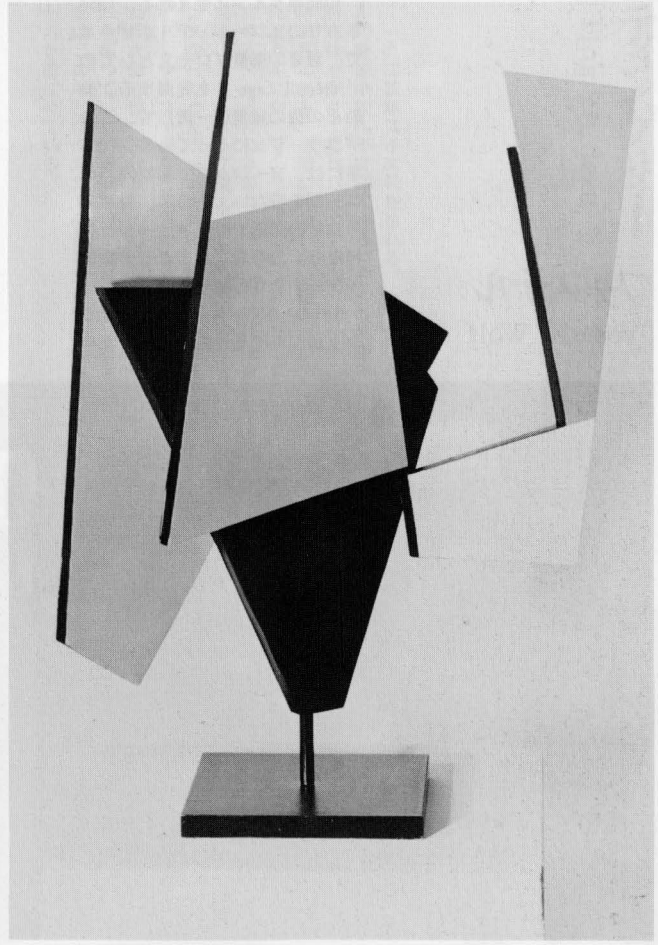
フォステル
[Vostell, Wolf]

1932年ケルンに生まれる。1954年パリのエコール・デ・ボザールで、独自の芸術プロセスとしての「Décoll／age」を発表する。彼のその後の発表は一貫して、このデコラージュにそっている。1958年には、ヨーロッパで最初のハプニングを行ない、その年、白黒のテレビの画面でのデコラージュを行なう。おそらくパイクのテレビ・アートよりも数年早い。

20世紀のアート・アンド・テクノロジーの動向のなかで、文明批判の眼をもって、一種の非構成主義の姿勢を続けている。フルクサスのメンバーにも加わっているが、パフォーマンスとドローイングとオブジェによる数多くの作品を発表している。1980年には、30台のテレビをコンクリートの彫刻の一部に埋めこんだものを、環境的に並べ、そこへ5羽の七面鳥を放った「自家発生衰弱V」を発表し、エレクトロニクス時代を批判した。



DEPRESSION ENDOGÈNE, 1975–81
PHOTO : © ANDRÉ MORAIN

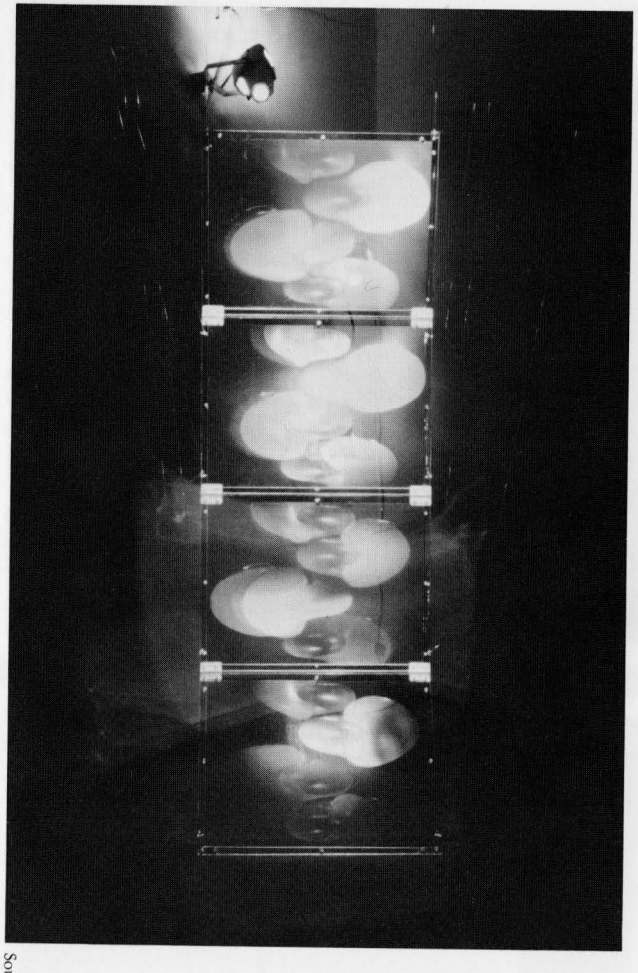


SCULPTURE NO.1, 1954
PHOTO : © GALERIE DENISE RENÉ, PARIS

ブリ
[Bury, Pol]

一九二二年ベルギーに生まれる。一九四七・八年モンの美術学校で絵画を学ぶ。その後しばらく、シュルレアリスムの画家、マグリットやタンギーの影響による絵画を発表し、コブラのグループに属する。しかし、一九五〇年代後半より、動きをもった彫刻の制作を始める。

ブリのキネティック・アートは、そのシュルレアリスム的方向において、無機的なメカニックな世界とは無縁である。ほとんどの作品が、一見したところ分らないほどの静かな動きをするが、突然にカタストロフィーの衝撃的な動きが発生し、見るものを驚かせたりする。モーターで動く作品の形態は、幾何学的な球体や、パイプ状の連鎖的な形態のものもあるが、虫のような生物的印象を与えることが多い。



Sous la Mer 1983

石井勢津子
[Ishii, Setsuko]

一九四六年東京に生まれる。一九七〇年東京工業大学応用物理学科卒業。その後芸術に対する関心が高く一九七四年創形美術学校造形科を卒業し、翌年パリの国立美術学校へ入る。一九七八年よりホログラフィーによる芸術表現に関心をもち、東京工業大学像情報工学研究施設でホログラフィーを学ぶ。

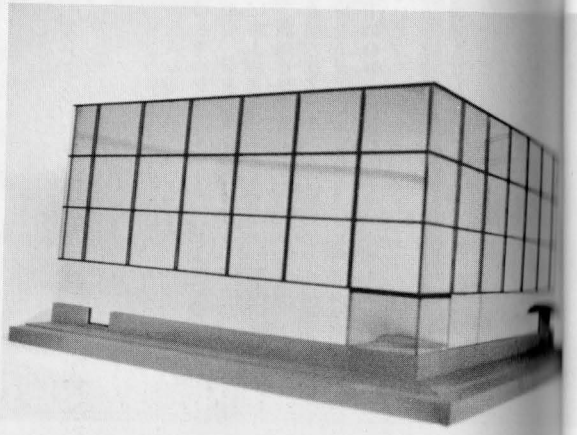
一九七八年以後、ホログラフィー・アートの作品を制作し、個展や国際展などに作品を発表する。とくに、第一五回サンパウロ・ビエンナーレ展には、ホログラフィーによるインスタレーションを制作し、太陽光追跡装置によりホログラムの面に、つねに太陽光が照射できるようにした。一九八〇年には、ニューヨークのホログラフィー・ミュージアムに、また八一年にはMITの高等視覚研究所に在学する。ホログラムと実物の組合せ、複数のホログラムによる立体造形等、展示造形の分野への可能性を追求している。

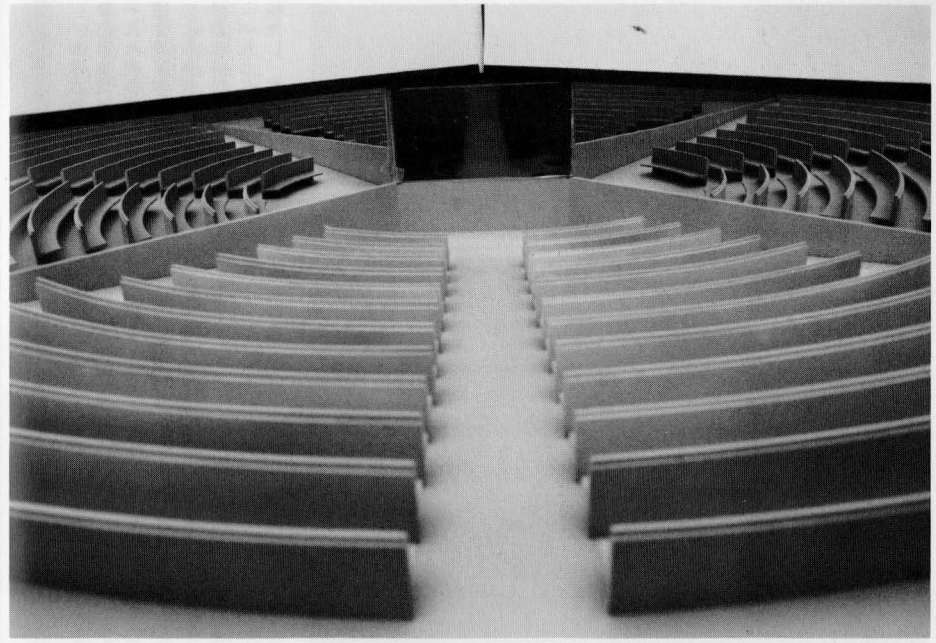
グラハム
[Graham, Dan]

1942年イリノイ州ウルバナに生まれる。映像に関心をもち、はじめ映画の領域で仕事をしていたが、1970年以降ビデオ・アートの分野に入る。彼の関心は、単なるテープ作品をつくるのではなく、建築や環境のなかで、人間が映像を見るという行為とその時の意識の関係を研究するところにある。

したがって、彼のビデオ・アートは、すべてカメラとモニター・テレビを、建築的環境のなかに設置して、観客にそのなかで映像体験をさせることを目的としている。ビデオの映像を見るときの時間差、窓や鏡とモニター・テレビとの複合した状況と、その時のイメージから生じる見るという意識と認識論を実験する。ヨーロッパやアメリカで数多くのインスタレーションを発表しているが、この写真の「シネマ」は、街角のガラス窓のコーナーにセットされた半透明なスクリーンに映写される映像を見る状況と、映写が終ったスクリーンを前にした状況との錯綜した視覚体験をテーマとした計画案である。

CINEMA, 1981





TIME MACHINES, EXIBIT CENTRE G. POMPIDOU, 1981—1982
PHOTO : © CENTRE GEORGES POMPIDOU, PARIS

コワルスキー
[Kowalsky, Piotr]

一九二七年ポーランドに生まれる。数学に興味をもっていたが、一九四六年ポーランドを去り、翌年から一九五二年まで、アメリカのマサチューセッツ工科大学で建築を学ぶ。その後、絵画、彫刻、写真等とともに数学を学ぶ。一九五二年から六三年まで建築の仕事をする。一九六一年に、パリで彫刻展を開く。六〇年代の作品の中心は、ネオンを用いたものだったが、ダイナマイトの爆発力による彫刻の実験を行ない、一九七四年オルレアンにある国営電力会社の庭に、ダイナマイトによる五つの球体彫刻を設置した。

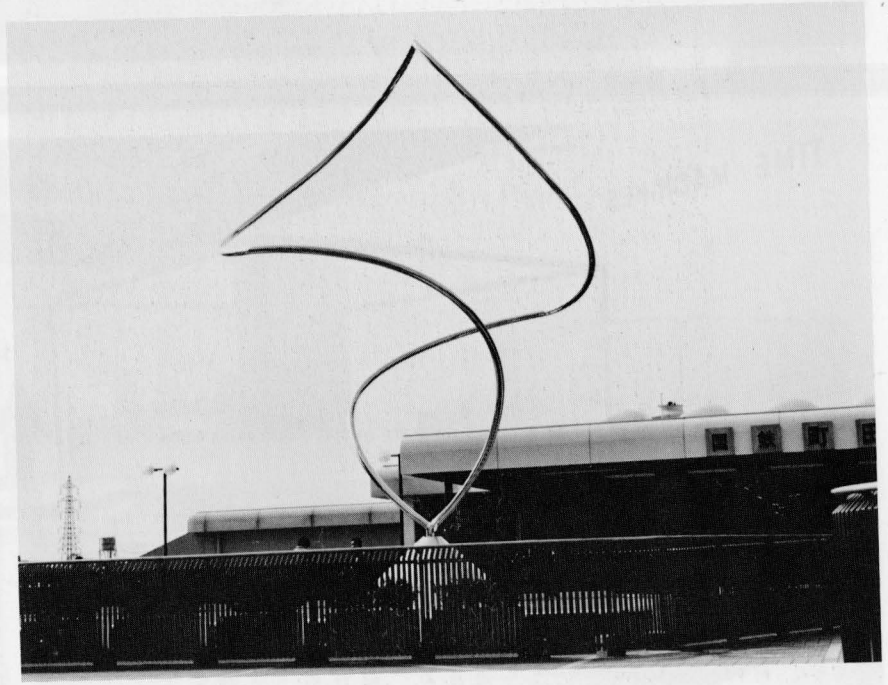
一九七八年から八三年までMITで仕事をし、七九年にはニューヨークで「タイム・マシーン」と題する作品を発表した。その後も、コンピュータを用いて、ビデオカメラの撮影した映像信号をアナログからデジタルに変換し、過去の時間のずれをリアルタイムに映像化する「タイム・マシーンII」を発表。

伊藤隆道
[Ito, Takamichi]

一九三九年北海道札幌に生まれる。一九六二年東京芸術大学工芸科金工を卒業する。すでに在学中からカルダーのモビールに関心をもち動く造形をつくり始める。銀座の資生堂のショーウィンドーに、各種の立体造形を発表し、新人の造形作家として注目される。

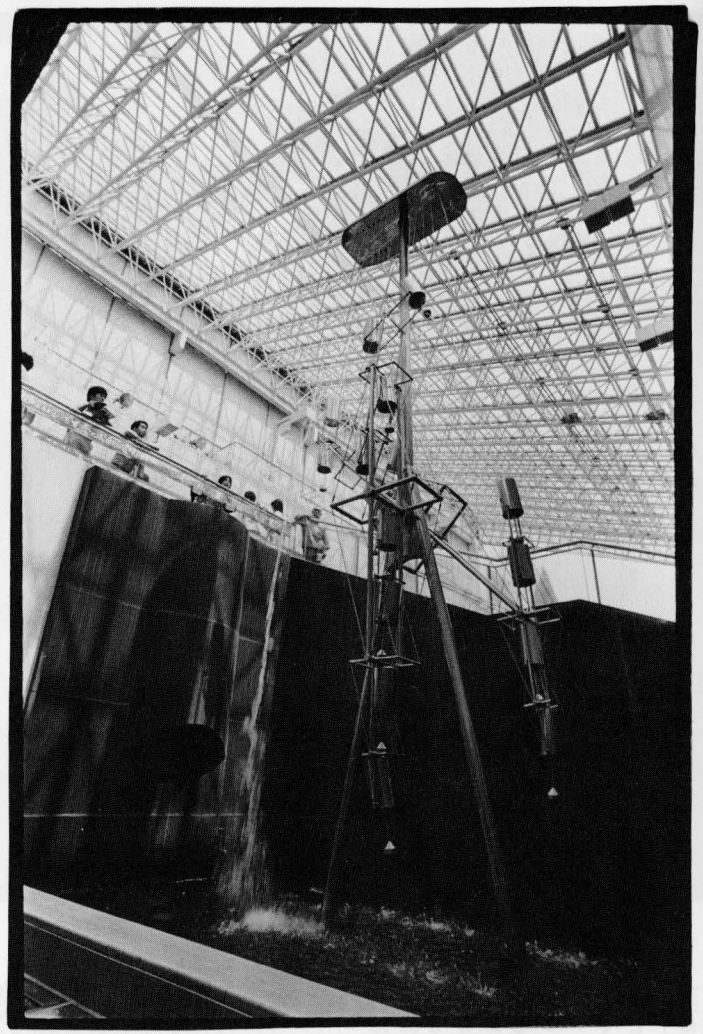
一九六〇年代後半から、環境造形の世界での活躍が始まり、建築空間に動きや光の造形を委嘱される。その後、金属のパイプを湾曲させたミニマルな形態を、モーターにより回転させたウィットに富んだキネティック・アートの分野を開拓し、数多くの彫刻展に作品を発表し、受賞を重ねている。

最近では、レーザー光と金属造形を組合せたキネティック・ライトアートの分野で作品を発表している。



動く彫刻(町田市)　1980

新宮晋
[Shingu, Susumu]



光の雨　1981

1937年大阪に生まれる。1960年東京芸術大学絵画科を卒業し、すぐイタリア政府の留学生としてローマの美術アカデミーで学ぶ。1965年帰国し、その後風力を利用した動く造形作品の制作に入る。

1971年には、ハーバード大学視覚芸術センターの客員芸術家として招かれる。1968年の「デュエット」で、水力と音を組合せた水上造形を実験し、1970年の大阪万国博の人工池に「フローティング・サウンド」を浮かべ、新しい動く造形で成功を収めた。その後も、風と水を利用しながら、都市空間、野外空間などに数多くのモニュメントを設置している。「光の雨」(横浜駅地下街ポルタ・1981年)や、「波のこだま」(ボストン・ニューイングランド水族館・1983年)をはじめ、建築と一体化した創造の森学園の屋上造形で、1979年度の吉田五十八賞を受賞している。

河口洋一郎
[Kawaguchi, Yoichiro]

一九五二年鹿児島県に生まれる。一九七六年九州芸術工科大学画像設計学科を卒業。一九七八年東京教育大学大学院を修了するが、在学中よりコンピュータ・アートを学ぶため工業技術院製品科学研究所の研究生となる。一九八〇年代に入り、本格的にコンピュータ・グラフィックスの制作を行ない、アメリカのシーグラフへ参加する。

とくに動植物の形態の生長プロセスを、コンピュータのプログラミングによりシミュレートする「Growth」モデルを作成し、一九七七年以降「グロース」シリーズのコンピュータ・グラフィックスを発表する。一九八二年以来、シーグラフでの作品発表、パネラーとしての発表などで活躍している。

GROWTH II : Morphogenesis 1984
© Yoichiro Kawaguchi

原田大三郎［Harada, Daizaburo］

一九五六年福岡生まれ。九州産業大学をへて、一九八三年筑波大学芸術研究科を修了する。在学中から、「レーザー・ライトショウ」（一九七九年）やビデオ・アートの作品を発表してきた。いわゆるエレクトロニクス時代の芸術家であり、視覚的な分野と聴覚的な分野に、コンピュータを含むエレクトロニクス技術の導入による制作活動を続けている。

一九八三年の「第三回ハラアニュアル」展でのインスタレーション「PORTA STUDIO」が注目され、エレクトロニクス・ポップアートの分野を示した。その後宇宙服に似た「メディア・スーツ」を発表し、ウォークマンとビデオの時代をシンボライズするメディア環境を実験的に提案した。

メディア・スーツ　1983
提供＝美術出版社

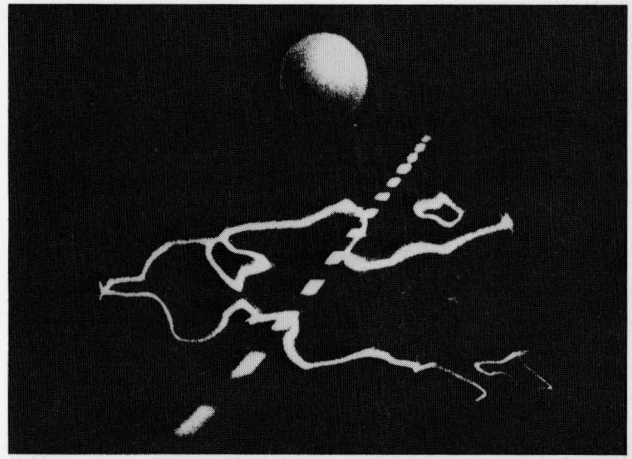
BETWEEN SOUND & SOUND　NO. 1, 1984, モントリオール現代美術館

山本圭吾［Yamamoto, Keigo］

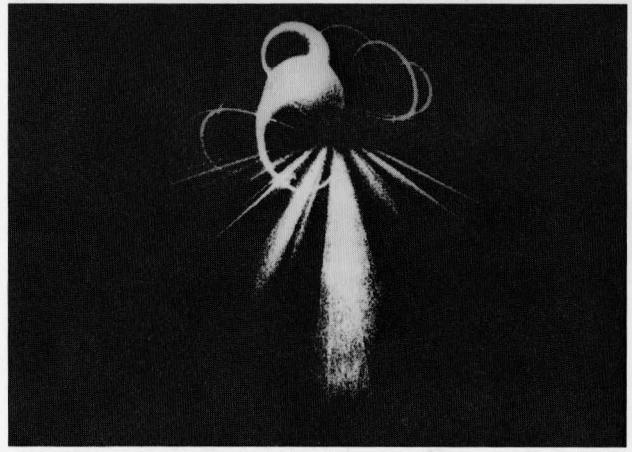
一九三六年福井県に生まれる。一九五八年福井大学教育学部を卒業する。その後油絵、オブティカルな動く絵画、パフォーマンスなどを発表するが、一九六九年頃からビデオの可能性に注目し、制作を始める。

山本のビデオ・アートは、つねにビデオ機器のシステムと人間とのかかわりをテーマにしている。一九七五年の第十三回サンパウロ・ビエンナーレ展の「ビデオ・ゲーム」シリーズや、一九七七年の「ビデオ・パフォーマンス-手-」は、いづれも観客がそれらのインスタレーションの場に加わり、与えられた映像の条件によって作品を経験する一種の遊戯的なビデオ・アートである。その後一九八〇年代に入ると「ビデオ・パフォーマンス-音-」のように、音響を要素とした作品へ発展している。国内はもとより、海外での作品発表も多い。

バーコート
[Berkhout, Rudie]



TRANSFER 137　1980

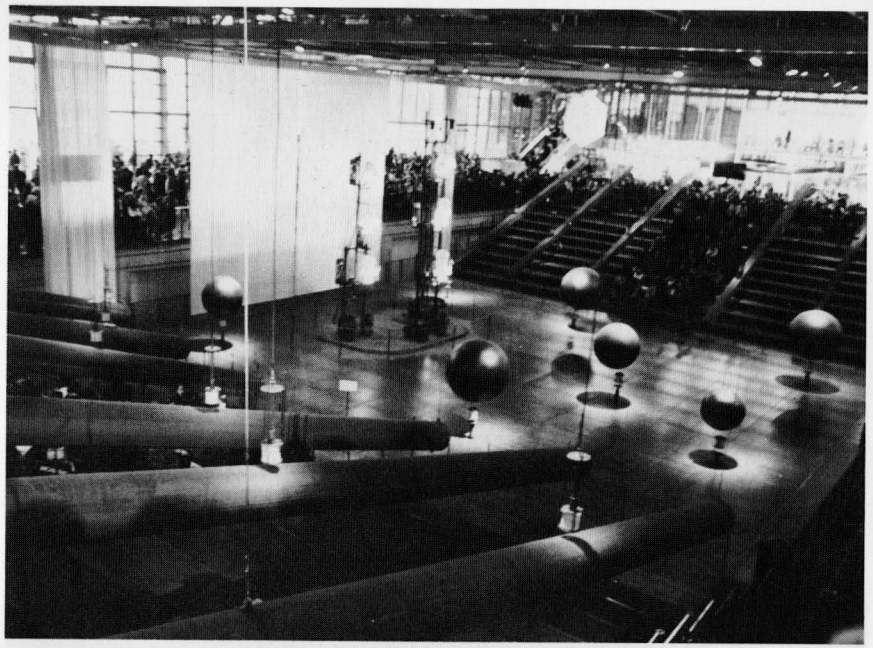


EVENT HORIZON　1980

一九四六年オランダのアムステルダムに生まれる。一九六五年から七三年の間、エレクトロニクス、舞台照明、ファッション・デザインなどの仕事をしていたが、一九七四年東南アジアを旅行し、この時えたインスピレーションから、翌年ホログラフィーや写真を学ぶことになる。一九七五年以来ニューヨークに住み、ブラウン大学でホログラフィーの研究を行ない、一九七八年以来ホログラフィー・アートを発表し始める。一九七九年、個人のホログラフィー・スタジオをつくり、同年ニューヨークのホログラフィー美術館で個展を開く。

その後、ホログラフィーの技術面の開発をすすめるとともに、かつての東南アジア旅行からえた東洋的イメージに、西欧的イメージを結びつける独自の宇宙的世界を三次元の虚空に創造する仕事を続けている。

© Rudie Berkhout
PHOTO : Michael Gabor



3 TOTEMS/ESPACE MUSICAL, 1981—82, (CENTRE G. POMPIDOU, PARIS)

タキス
[Takis]

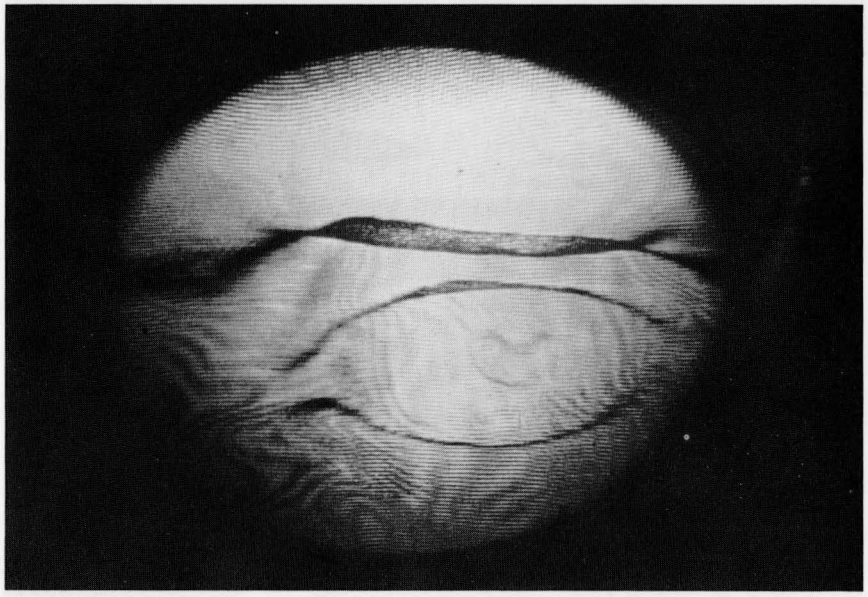
1925年アテネに生まれる。1946年彫刻を始める。1954年以降パリに住み作家活動に入る。1957年に、火を使った「花火」の作品をつくるが、彼の作品「シグナル」シリーズの動的な狙いを増すために、火の推進力を使ったと言っている。その後、等身大の「シグナル」作品に、電気の光を利用することになる。

タキスの仕事で、磁力が使われるようになるのは、1958年以降で、磁界に発生する斥力と引力、さらに振動現象などに注目し、またこれらが音響発生に深くかかわることが、彼の関心に加わった。1960年代のはじめから、電磁力の原理に基づく「聴伝導」や、CRTの「光テレビジョン」を用いた作品を構想する。その後、電磁場を利用した彫刻や、電気の光を伝導するメカニックなシステムをレリーフ状に構成した「テレルミエール」などの作品を発表する。

三田村畯右
[Mitamura, Shunsuke]

1936年岐阜県生まれ。1964年東京教育大学を卒業、彫塑を学ぶ。後、スウェーデン王立美術学校とフィレンツェの美術アカデミーで現代造形とくに環境と造形作品の関係を研究し、作品発表を行なう。その間、スウェーデンのオクセルスンド市環境造形コンテストで一位をうる。

帰国後は、造形教育に携りながら作品を制作するが、1970年代後半よりホログラムによる芸術作品の研究に入り、現在は主として、ホログラフィー・アートを発表する。最近は、一枚のホログラム作品の制作から、水の波紋とホログラムの像を干渉させた独特のインスタレーション「Heli Ostat in Agua」などを発表している。

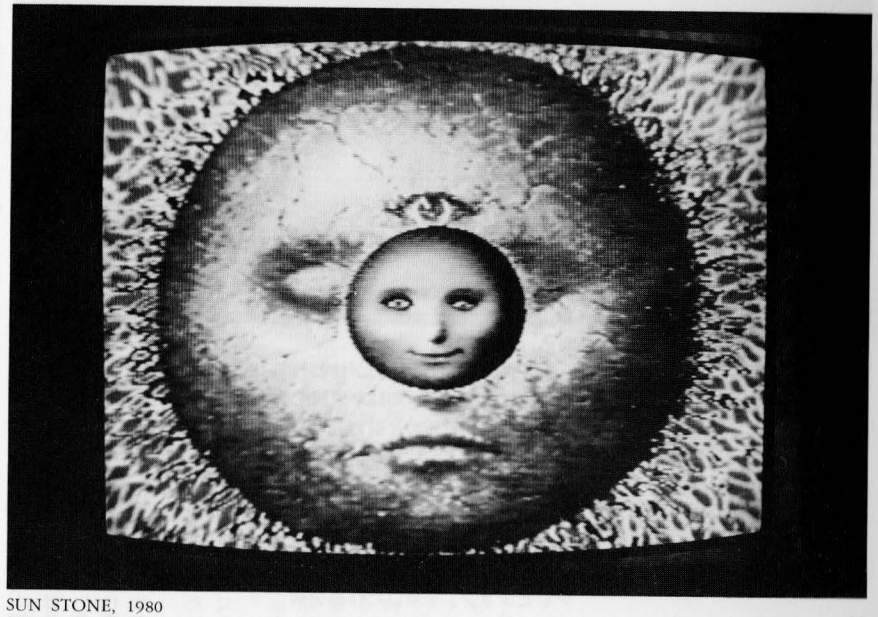


網の目　1982

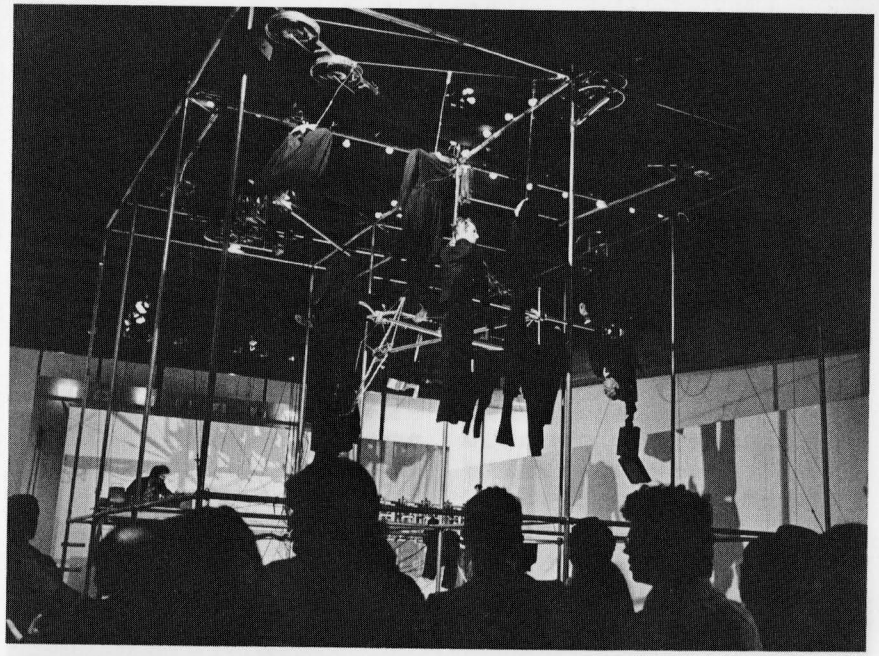
エムシュウィラー
[Emschwiller, Ed]

1925年アメリカ生まれ。1949年ミシガン大学を出て、パリのエコール・デ・ボザールに学ぶ。その後ニューヨークのアート・ステューデント・リーグで学ぶ。その後、映像作家として映画の製作を始める。1970年に入ると、ビデオによる作品の発表が加わり、とくにコンピュータを利用した映像製作の分野を切り開く。

1963年以来、ニューヨーク近代美術館をはじめ、キッチン、エヴァソン美術館、サンパウロ・ビエンナーレ、ドクメンタ等世界各地の発表を行なう。とくに、1979年の「サンストーン」は、コンピュータ・グラフィックスの世界的流行にさきがけてつくられた作品として有名である。1984年発表の「スキン・マトリックス」は、この「サンストーン」をしのぐ高度なコンピュータ技術と芸術性の結びついた作品である。



SUN STONE, 1980
提供＝ビデオ ギャラリー SCAN



ホワイティング
[Whiting, Jim]

一九五一年パリに生まれる。その後ロンドンに渡り、一九六九年ロンドン大学のクィーン・メリー・カレッジに学んだが、美術に関心をもち一九七三年セントマーチン美術学校を出る。音楽バンド、工場、学校などのアルバイトをへて一九七四年から自営のインダストリアル・デザイナーになる。

一九七六年からイギリスの建築連盟建築学校(通称A・A・スクール)のチューターとなる。一九七八年に同校の庭で、一種の操り人形装置による作品を発表する。また翌年には礼服をぶら下げた「プー・ボーイ・マシーン」を発表する。

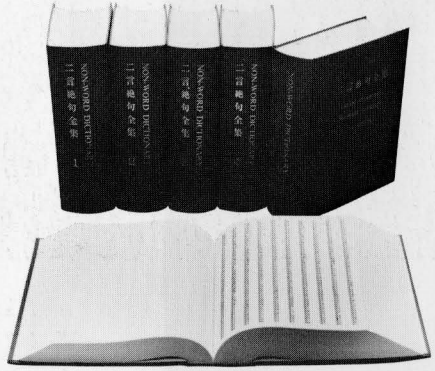
ホワイティングの作品は、ナンセンス機械の系譜に連なる仕事で、一九七九年にヘイワード・アニュアル展に出品された「ビジネス・マシーン」にみられるように、ビジネス人間の機械的な仕事を皮肉ったダダ的なユーモアを感じさせる。

POO BOY MACHINE, 1979
PHOTO：© BARBARA BELLINGHAM

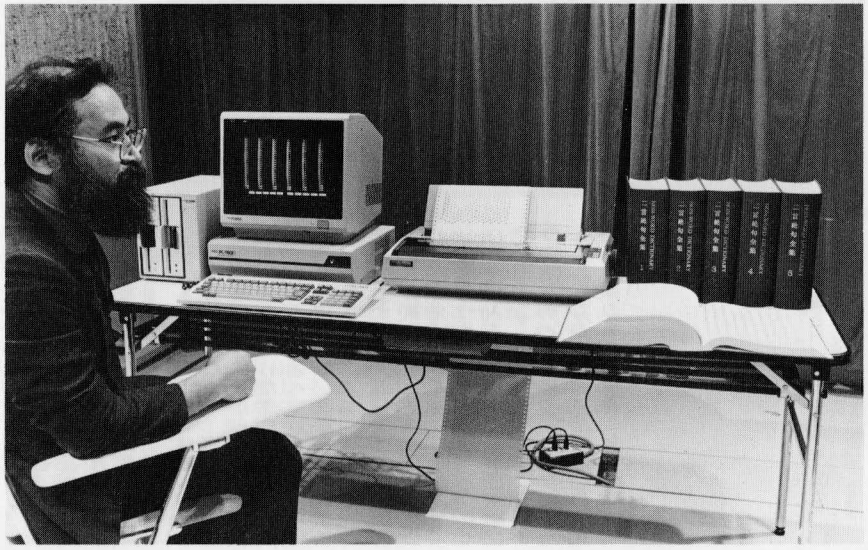
幸村真佐男
[Komura, Masao]

一九四三年東京に生まれる。一九六九年多摩美術大学プロダクト・デザイン科を卒業。すでに在学中からコンピュータ・アートの分野に関心をもち、一九六八年日本ではじめてのコンピュータ・アートのグループCTGをつくり、東京画廊で発表会を行なう。同年ロンドンのICAで開かれた「サイバネティック・セレンディピティ展」に作品を発表する。

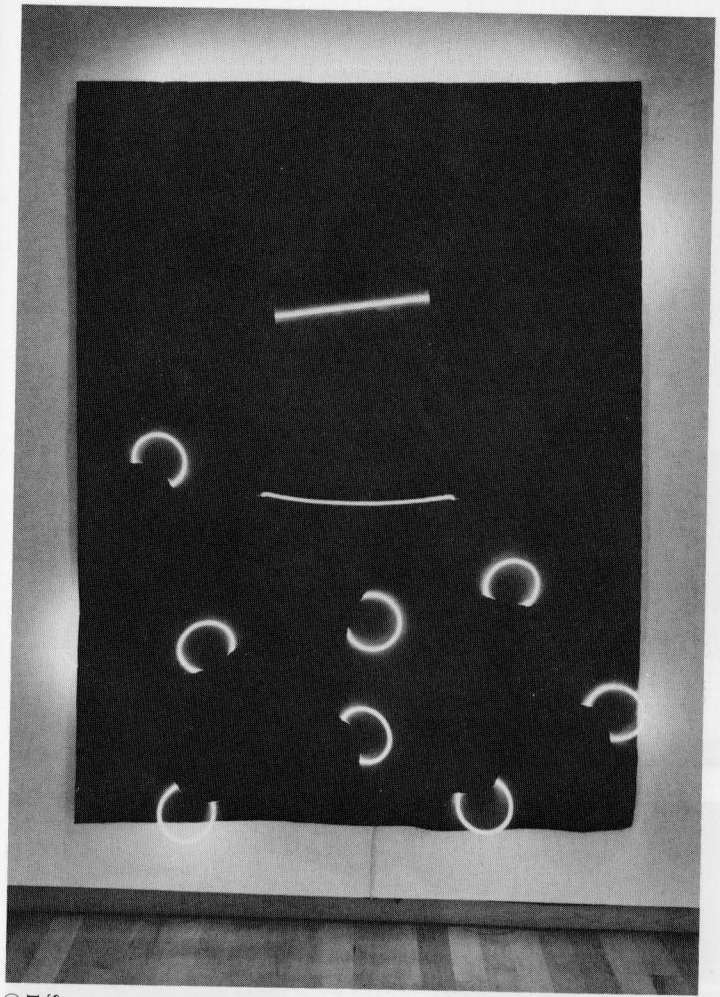
その後もコンピュータを利用した版画、ポスター等のグラフィック分野で優れた作品を制作する。一九八〇年以降、インターメディアによるコンピュータ・アートの発表のほか、コンピュータ時代のコンセプチュアル・アートとでもいうべき「非語辞典」の制作プロセスを、一種のノンマン・パフォーマンスとして発表する。これはあらゆる情報をデータ化しようというコンピュータ社会に、あらゆる無意味な言語をデータ化するという、無用芸術の一つである。



非語辞典と制作中のパフォーマンス　1984
撮影＝宮内　勝



アントナコス
[Antonakos, Stephen]



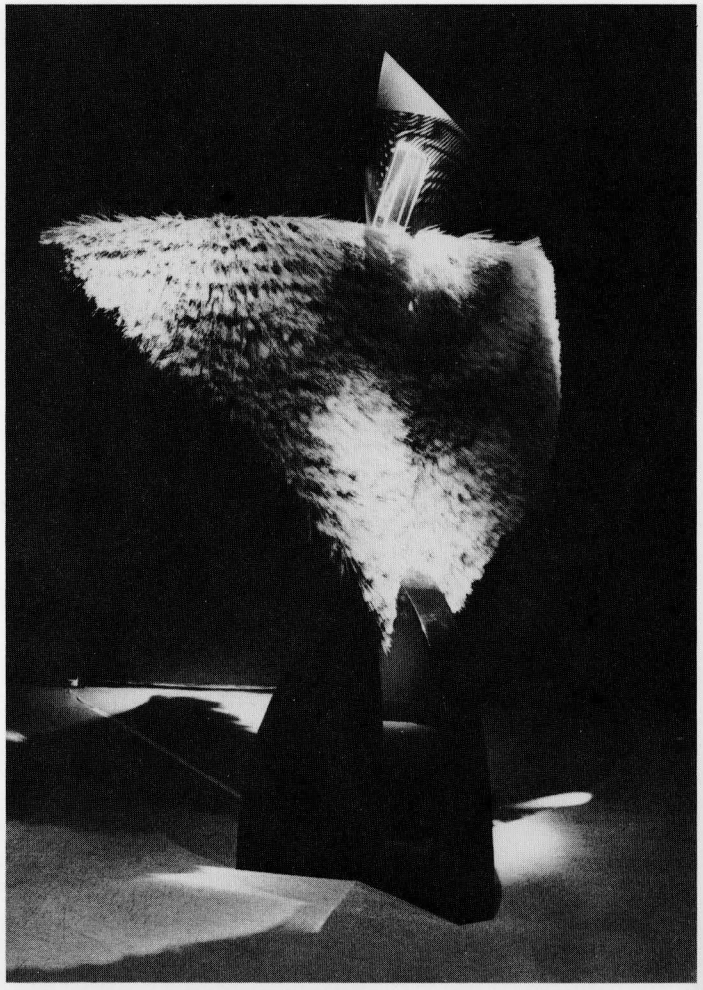
SMALL COBALT TUBE ON A BLUE PAINTED CANVAS, 1983
© STEPHEN ANTONACOS

一九二六年ギリシャに生まれる。一九三〇年以降アメリカに住む。一九六〇年代のはじめから、造形作品のなかにネオンを用い始めるが、一九六二年からは、ネオンを主とした作品の制作に入る。

彼のネオン・アートの特徴は、具象的な形態を用いないで、抽象的な構成による彫刻的な形態から出発している。ネオンの光を用いた理由について、かつて次のように述べている。「音のない色の悲鳴によって、予期せぬ衝撃を与えることである。」

彼のネオン・アートは、六〇年代後半から次第に環境的な場へ移行している。たとえば床のガラスのなかにネオンを敷きつめた発表のほか、とくに七〇年代に入ると、プールの上のネオン(ハンプシャー大学 一九七七年)、空港の壁のネオン(アトランタ国際空港 一九七八年)など建築的な仕事が増え、ネオン本来の場への帰還ともいえる。

リジン
[Lijn, Lilliane]

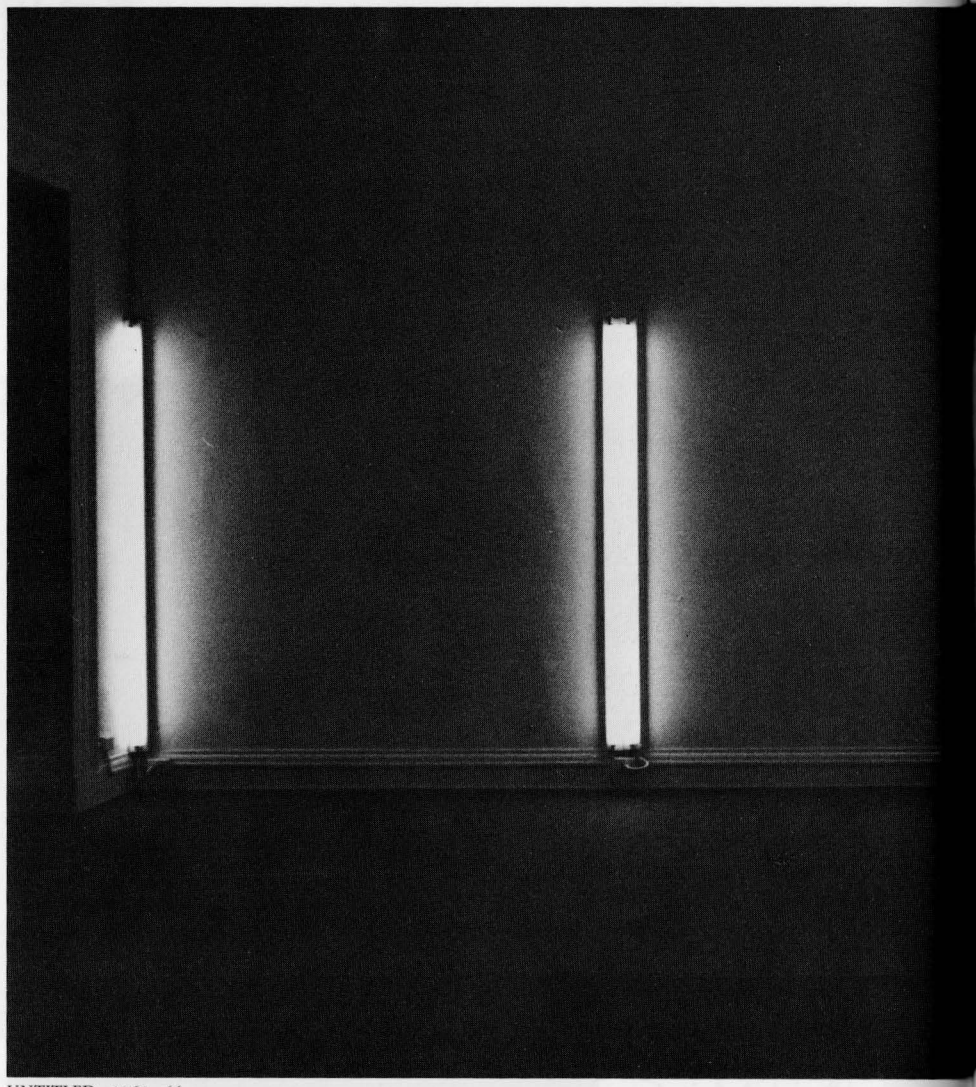


LADY OF THE WILD THINGS, 1983

一九三九年ニューヨークに生まれる。一九五八年からパリで、考古学と美術史を学ぶが、美術の独学を始める。一九六一年から二年間、ニューヨークに住み、そこで最初の電気の光を用いた作品を発表する。一九六三年から翌年にかけパリに住み、最初のキネティック・ポエムを制作する。その後一九六六年までアテネに住み、彫刻のなかに自然の力を導入することを試みる。

リジンは、しばしばキネティック・アートの展覧会に招かれているが、主として光の動きに関心を寄せている。アテネ滞在以後、東洋的な思想に関心をもち、自然石と透明なプラスチックを組合せた彫刻を発表したり、四次元の空間＝時間の関係を視覚化することに関心をもち、最近では、作品に取付けられたセンサーによる外部音響とのフィードバック回路をもった光の彫刻などをつくっている。

フレーヴィン
[Flavin, Dan]



UNTITLED, 1965—66
PHOTO COURTESY OF LEO CASTELLI GALLERY, NEW YORK

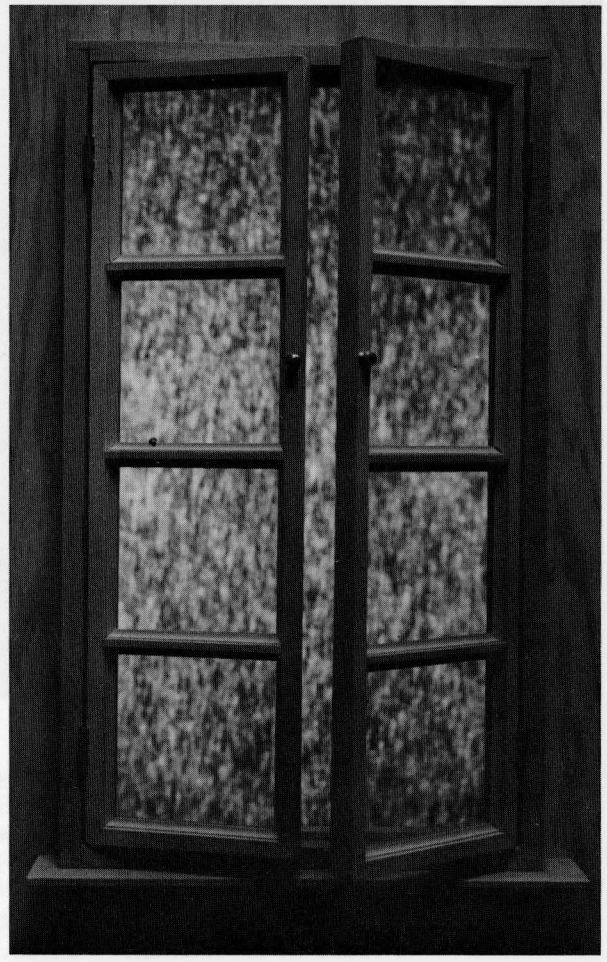
1933年ニューヨークに生まれる。1947年から59年にかけ、さまざまな学校で学ぶが、57年頃から芸術の独学を始める。1960年代に入って、光を用いた作品の制作に入り、63年から彼独自の手法として、蛍光管を構成した作品を発表する。

フレーヴィンのライト・アートは、蛍光管を、さまざまなシステムによって組合せる構成方法をとっている。蛍光管の色をそのまま使用し、むだのない幾何学的構成をとる点、ライト・アートのモンドリアンである。

一方、広い壁面や、床面で立体構成を行なうため、環境芸術の一つとしてみられたり、基本的なシステムを守るため、ミニマル・アートの一つといわれたりする。

ライト・アートがしばしば動的なスペクタクルへ向うのに対して、彼の場合はスタティックな光の世界を提示する精神的なライト・アートの一つとでもいうものだろう。

久保田成子
[Kubota, Shigeko]

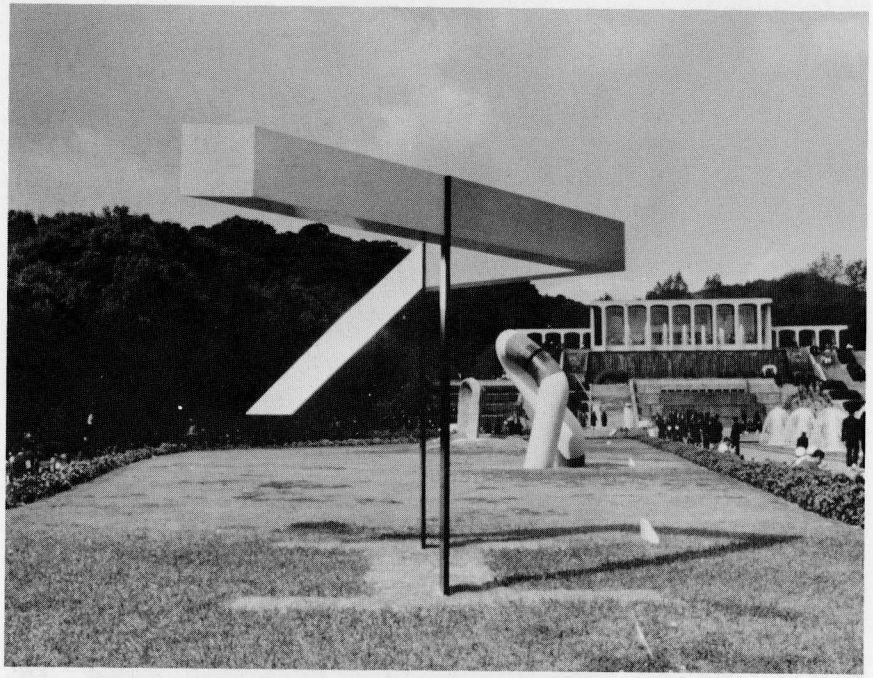


META—MARCEL WINDOW, 1976
PHOTO：© PETER MOORE

一九三七年新潟県に生まれる。一九六〇年東京教育大学を卒業。一九六五年以後、ニューヨーク大学、ニュースクール・オブ・ソシアルリサーチ、ブルックリン美術館アート・スクール等で学ぶ。はじめフルクサス・グループに参加していたが、一九七〇年代からビデオ・アートの分野で活躍を始める。

マルセル・デュシャンへのオマージュから出発した仕事は、やがてデュシャンの作品をテーマとした「デュシャンピアナ—階段を降りる裸婦」や、「メタ・マルセル・ウィンドー」などのビデオ・インスタレーションの作品に発展し、ビデオのユーモアをたたえた仕事として注目される。その後、一九七九年ホイットニー美術館での飯村隆彦との二人展には、ビデオ彫刻「三つの山」を発表し、以来新しいビデオ造形を、アメリカをはじめヨーロッパ各地で発表する。

田中薫
[Tanaka, Kaoru]

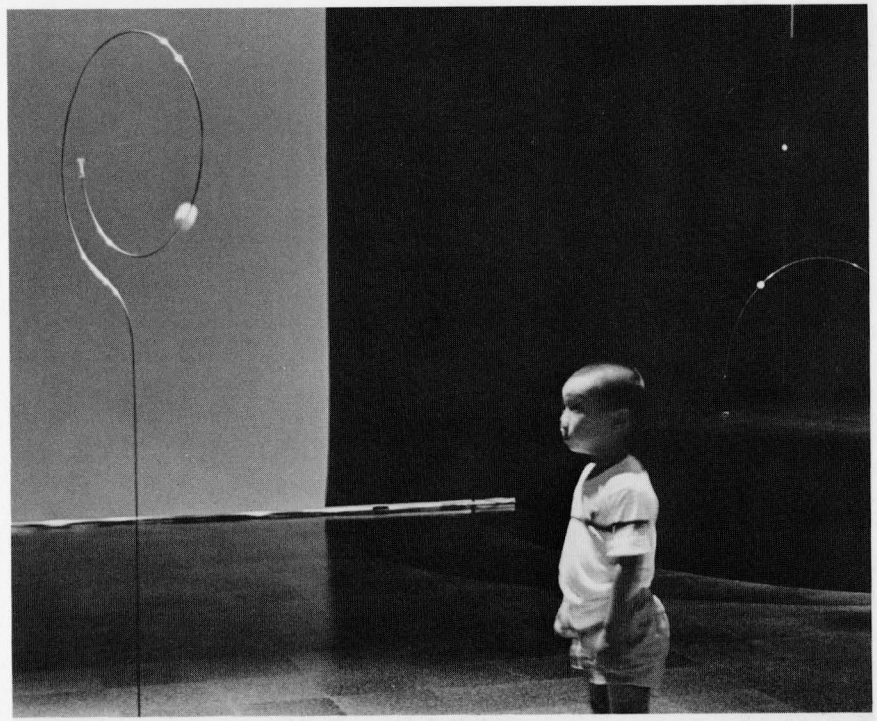


1・1・$\sqrt{2}$・256（第9回須磨現代彫刻展）
1984

1944年神戸に生まれる。1968年京都市立美術大学彫刻科卒業。在学中から動く彫刻をつくり始める。翌1969年から国内の美術展、彫刻展に出品を続け、1979年の第八回現代日本彫刻展（宇部市）、1984年第十五回日本国際美術展等で大賞を受賞。

田中の作品は、幾何学的立体の構成によるもので、作品のいくつかの部分が静かに回転することによって、別の立体へ変形する。すべてが立体幾何学的な計算によって制作される。ただ動きのタイミングにかくれた計算があり、見る者に予想外の驚きを与える。

佐藤慶次郎
[Sato, Keijiro]

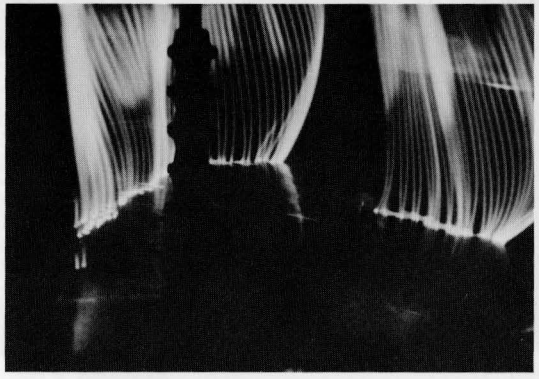


カリグラフィー　1983
撮影＝古川秀昭

1927年東京に生まれる。1952年慶応大学医学部を卒業するが、在学中から作曲を早坂文雄に学び、その後実験工房のメンバーとなり作曲活動を続ける。1960年代後半から、環境のなかの音場の研究や、独自の電子楽器「エレクトロニクス・ラーガ」などを制作する。1970年の大阪万国博では三井グループ館の音響デザイン（一柳慧と協力）を行なう。1972年、音響機器に用いられている小マグネットを利用した造形作品の制作を始める。

1974年、振動を利用して直線や曲線のワイヤー上を小球が移動するオブジェ群による個展「Joy of Vibration」を開き、以後「エレクトロニクス・ラーガ」を発展させた「フィンガー・バード」などとともに、多くの発表を行なう。現代芸術の文脈とはことなった独自の発想から生まれた作品は、東洋的な静謐と高いユーモアを伝えている。

逢坂卓郎
[Osaka, Takuro]



リレイションと同部分、1981
撮影＝渡辺稔

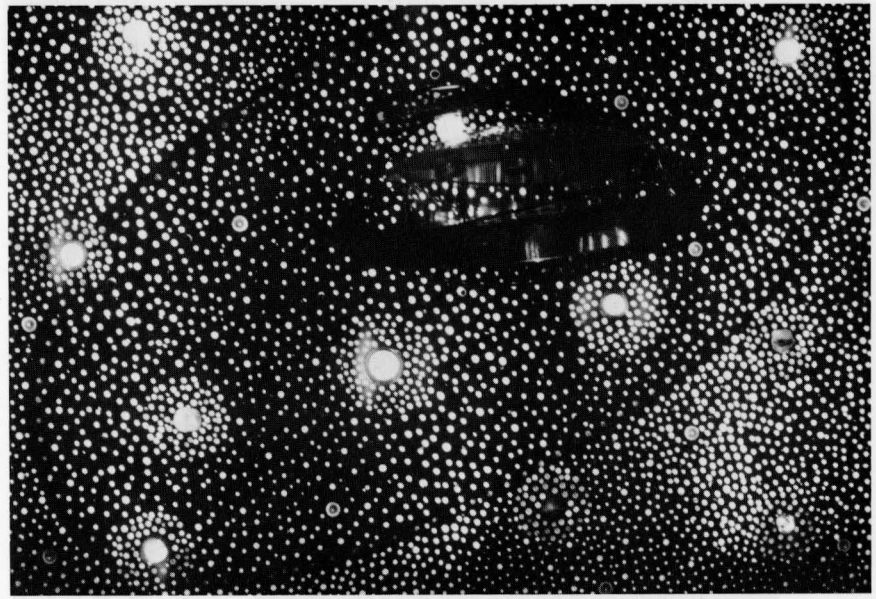
一九四八年東京に生まれる。一九七三年東京芸術大学大学院で鋳金を学ぶ。主として金属を用いた造形作品を発表し始めるが、光を用いた作品に関心をもち、とくに放電現象を利用した制作によって注目をうける。

一九八一年に発表された「リレイション」では、真空のアクリルチューブ内の動く放電の光を見せる作品で、のちパリの「エレクトラ」展にも出品された。また同じ放電を利用したネオンの作品では、画廊内を観客と作品とのフィードバック環境とした。同様な発想をさらに発展させたものを、一九八四年の個展で発表した。ここでは、打楽器などの音とネオンのシンクロするなかでのパフォーマンスや、ステラークの第三の手や、眼球とレーザーのフィードバックを含む共同制作が画廊空間に展開した。

1924年アルゼンチンに生まれる。ブエノスアイレスに住み、1944年、可動彫刻をはじめて発表、フォンタナの影響から空間主義的思想に共鳴し、1946年結成された「マディ」グループに参加する。その第一回展にネオン管を曲げたレリーフを出品、その後1960年代に入ると、水と光を造形の基本要素とし、環境芸術への展開を始める。

ブエノスアイレスの街路フロリダに、150メートルの水の回廊をつくったり、プラスチックの造形と水を組合せた水のモニュメントを実現したりした。その後1970年代から、宇宙空間での「水・空間住居」の構想を、さまざまな模型によって発表する。宇宙空間の水素を利用して、建築を構築するという。一種の芸術的なユートピアであるが、空間主義の思想の流れが生きている。

コシセ
[Kosice, Gyula]

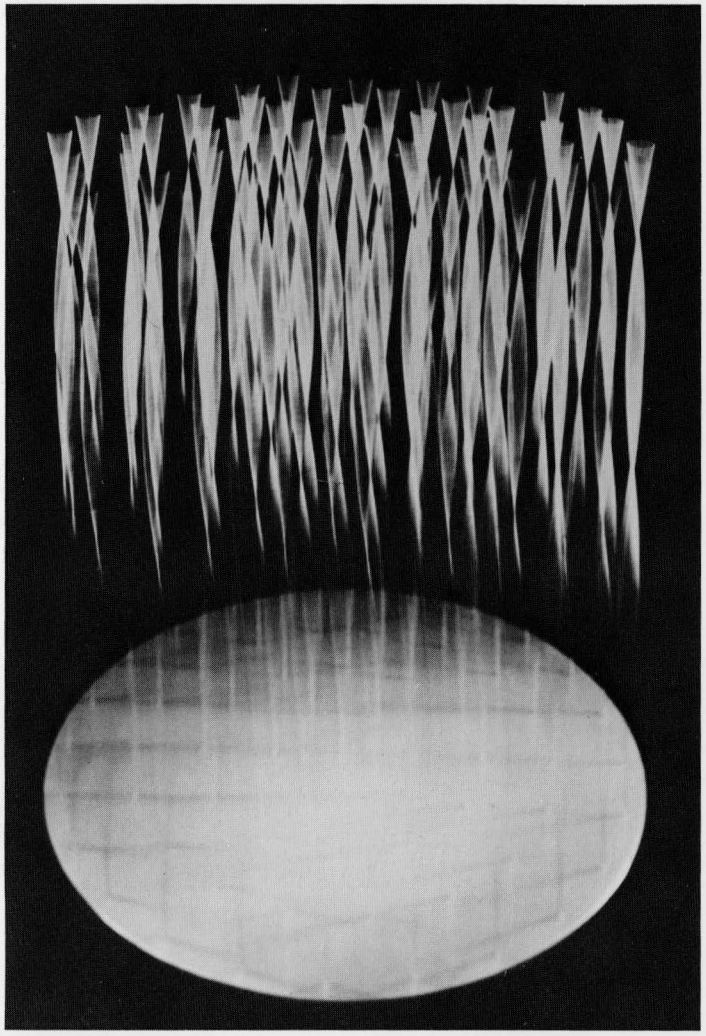


「水・空間住居」の模型

1928年シナのアモイに生まれる。シナでエンジニアの勉強を始め、のちミシガン大学で学び、1956年から6年間、さまざまな企業でコンサルティング・エンジニアとして働く。その間アート・ステューデント・リーグで芸術教育をうける。やがて1963年から、芸術家として活動を始める。

1965年以来、光学的な効果とブラック・ライトを用いた構成の制作に入り、翌年に最初の「サイバネティックス彫刻」をつくる。彼は、自分の作品は機械的な装置によって、自動的に動くキネティック・アートではなく、観客の発する音などに反応するサイバネティックスの芸術であると主張している。振動によって動く彫刻や、上から降りそそぐ水滴の動きなどへ、ストロボの光が当たり、それらの動きが外部からの音によるフィードバックにより変化するのが特徴である。

ツァイ
[Tsai, Wen-Ying]

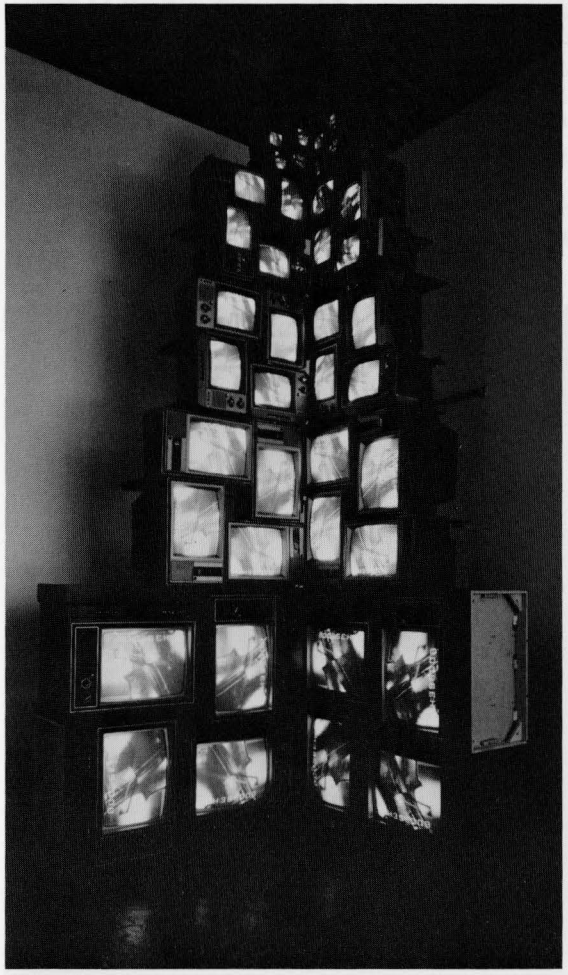


CIRCULAR HARMONIC SCULPTURE, 1973
PHOTO : © GALERIE DENISE RENÉ, PARIS

Ⅳ

環境のロボット化へ

パイク
[Paik, Nam Jun]



V—yramid, 1982
Photo：© Peter Moore/whitney Museum of American Art
提供＝ギャルリー・ワタリ

一九三二年ソウルに生まれる。一九五六年東京大学文学部美学科を卒業。その後西独に渡り、音楽、哲学、芸術史を学んだが、ケルンの電子音楽スタジオで現代音楽の制作を始め、一九五九年テープレコーダーとピアノによる作品をジョン・ケージへ捧げた。その後西独とニューヨークの間でジョージ・マチューナスらの「フルクサス」グループで活動し、メカニックなものをダダ的なパフォーマンスに結びつけた作品を発表し続ける。

その間、テレビのブラウン管が、新しい芸術の表現メディアとなることを予見し、一九六三年の「TVの禅」などからビデオ・アートへの道を拓く。六〇年代末にはエンジニアの阿部修也と協力して「パイク・アベ・ビデオシンセサイザー」を制作する。パフォーマンスではシャーロット・モーマンとの「TVブラ」、テープ作品では「グローバル・グループ」、「ガダルカナル鎮魂歌」など、またビデオ・インスタレーションとしては「TVガーデン」をはじめ、一九八三年のポンピドー・センターでの「トリコロール」などがある。

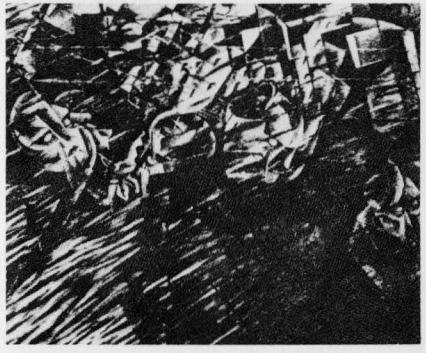
[1] 二〇年代の構成主義的思考

われわれの環境が、次第に機械化してゆく状況をみて、それに積極的に反応したのは、二十世紀のはじめの未来派のグループだった。未来派の画家は、とくに都市の人工光と運動に関心をもった。

たとえば、ウンベルト・ボッチョニーは、一九一一年に「精神状態」というタイトルの三枚組の絵を描いている。これは、鉄道の駅における見送る人と、汽車で旅立とうとする人の精神状態を描こうとしたという。つまり、われわれの都市文明の機械的な環境を、対象物として描くのでなく、その環境の中で生きる人間の精神状態の変化をテーマとしたのである。

一方、同じ未来派の画家でも、ジャコモ・バッラの場合は、自動車のスピードを、客体として視覚化しようとしたり、一九一三年には「光線＋速度の物質性の研究」というテーマを選ぶようになる。光線といい、速度といい、いずれも形のないものである。この場合は、明らかに自動車とか汽車のような、高速で走る物体と、その物体から発する光線のダイナミックな動きを、絵画的に表現しようとしたのである。

こうした例でも分るように、未来派の中では、光線とか運動とか速度といった、形のないものによって生まれてくる都市文明の技術的な環境を対象としている。しかも、こういう環境そのものを、なんとか客体として描きだそうとし、一方ではそうした環境によって生じる人間の知覚体験を、その体験の主体である人間の精神状態として描きだそうとしているところが面白い。



環境の機械化という点でみるなら、未来派の時代、すなわち一九一〇～二〇年代の都市では、まだ機械技術が対象物という形で、視覚的に眼に見ることができた。そして芸術家たちは、それを感覚的に把えようとした。

ヨーロッパの場合、こういう新しい機械のイメージは、ローマのように古い遺跡の中を走りまわる自動車や、電車や、汽車というものによって強く印象づけられた。さらに、二十世紀へ入って進行するヨーロッパ各国の工業化の波は、都市の周辺や、港町に増えてきた工場の建築によって、環境の機械化を眼にしてゆく。

ドイツでバウハウス運動を起こしたウァルター・グロピウスの場合も、彼の建築家としての仕事が、ジーメンス電気会社であったことが、それを象徴的に表わしている。しかも、彼はこのジーメンスの工場の設計を行なっただけでなく、その工場で生産される電気製品のデザインを手がけ、さらにそれらの製品を販売するために必要なカタログなどの印刷物のデザインまで引き受けている。

つまり、グロピウスは、自分の建築家としての経験と、与えられた仕事の領域を識ることによって、機械化という問題の大きさを痛感したのだ。

●シュプレマティズムの絵画

同様なことは、やはり一九一〇～二〇年代にロシアで発生した、ロシア・アヴァンギャルド運動でも、その主要なテーマは機械化ということができる。このロシア・アヴァンギャルドの中で、環境の機械化という点で面白いのは、環境を把える方法として、空

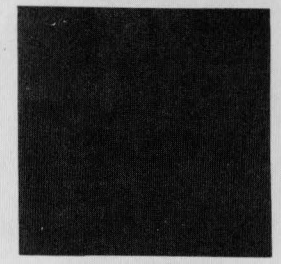
①ボッチョーニ 精神状態（右より The Farewells, Those who Go, Those who Stay 1911）

間・時間という概念が導入されてきたことである。とくに、画家のカジミール・マレーヴィッチが提唱した「シュプレマティズム」と呼ばれる考えは、彼自身が述べているように、未来派と立体派の考えをこえる理論として生まれたのである。

とくにこのシュプレマティズムは、日本語で至上主義とか、絶対主義と呼ばれているように、地上のヴィジョンを超えたもの、あたかも飛行機に乗って空中から眺めるようなヴィジョンをもとに、芸術の新しい位置づけを考えていた。未来派のように、地上を走る汽車や自動車の速度のイメージは、まだ旧いヴィジョンの世界を表わしている。マレーヴィッチのシュプレマティズムは、地球の重力から切り離された、まさに空間の中に生きる新しい時代像を求めていた。したがって、マレーヴィッチが一九一七年に発表した「白の上の白い正方形」に代表されるような一連のシュプレマティズムの絵画は、具象的イメージを排除した非対象絵画の極限であると同時に、それは空間というものを具体的に意識させる試みでもあった。

マレーヴィッチの描いたシュプレマティズムの絵画は、画面の中に浮遊する形態によって、空間の次元を表わしたのである。こうして、芸術家のヴィジョンに、地球上の三次元的環境のほかに、空間の環境が意識されてきたのである。

なに一つ対象物の存在しない空間、上下、左右、あらゆる方向に動くことのできる場として、人間が空間・時間を把え、それを環境として意識化していったのは、マレーヴィッチの先見性によるとともに、飛行機という機械技術を、人間が利用することによって現実化したのである。さらにこの頃、ロシアの宇宙工学の祖であるツィオルコフスキーが、理論的に人間が宇宙空間を征服する技術を、世界に先がけて発表している。こう



②マレーヴィッチ　黒い正方形　1913—23

した影響もあって、このロシア・アヴァンギャルドの目標は、科学技術による空間の利用へ向ってゆく。

たとえば、アレキサンドロ・ロドチェンコや、ウラジミール・タトリンや、エル・リシツキーなどが、シュプレマティズムの後をうけて、構成主義の活動の中で、具体的な空間の構成技術や、新しい環境のデザインに取り組むことになる。

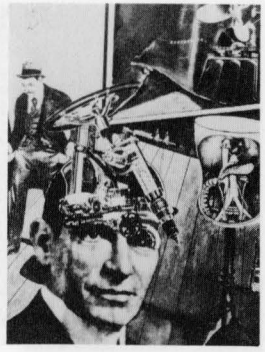
●新しい素材の時代

一九一七年、ロシア革命が実現すると、ロシアの芸術家たちは旧体制の環境を、新しいイメージの環境に構成してゆくため、具体的な環境デザインに関心を払うことになる。

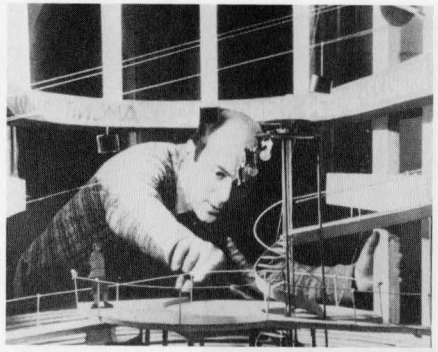
とくに構成主義の中で実践的に考えられたのは、工業的に生産される新しい素材を、建築やデザインの上に、造形的な形態をもって生かしてゆくことにあった。これは、ドイツのバウハウスや、オランダのデ・スティールなどでも、同じ造形への目的をもって実験が進められていた。

すなわち、一九一〇年代後半から始ったのは、新しい工業用素材による都市環境、建築その他の構築物のデザインであった。ヨーロッパの石造建造物による環境が、新しい空間構成の環境に変わってゆこうとする時期だった。そして、これ以後、二十世紀の都市は、ますます工業的素材を多用し、機械的相貌を増してゆくのである。

ところで、この構成主義グループによる研究と実験は、上記した四人の芸術家たち以外にも、多くの若い芸術家を含んでいった。とくに、新しい素材について、タトリンの述べた「マテリアルは、メッセージである」という言葉は、この一九二〇年代を象徴的



③ラウル・ハウスマン　家のタトリン　1920



④リシツキーとメイエルホリド劇場の模型

に示している。

一九六〇年代に、カナダの学者マーシャル・マックルーハンが述べた「メディアは、メッセージである」という言葉が象徴したのと同じように、一九二〇年代は素材の時代だったのである。

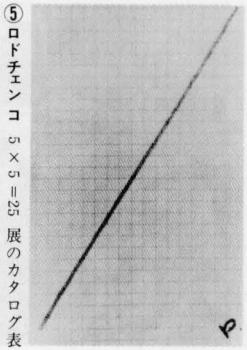
この構成主義に代表される新しい素材のもっている特徴は、工場で、大量に、ある規格をもって生産される点にある。つまり、使用目的に応じて特別に生産される素材ではない。したがって、こういう新しい素材を使って、建築やその他の建造物をデザインする場合、素材の形態的な規格を前提としなければならない。さらに、もう一つの特徴は、こういう素材を用いた場合、無駄のない経済的な材料取りと、目的に合った機能性が要求される点にある。

構成主義者たちが目標としたのも、こういう機械そのものに与えられた条件の合目的性を、さまざまな素材構成の中に生かしてゆくことにあった。いいかえるなら、こうした構成主義的思想が目指したのは、環境の機械化ということに他ならない。

この機械を、一つの理想の概念とする考えは、一九一〇～二〇年代の芸術運動を支配していた基本的なものである。それについては、またほかの場所でも触れることになるだろう。

●鉄鋼・コンクリート・ガラス

ところで、いま問題になっている素材というのは、鉄鋼と、コンクリートと、ガラスである。構成主義者たちは、これらの素材を空間の中に構築するための技術を、新しい



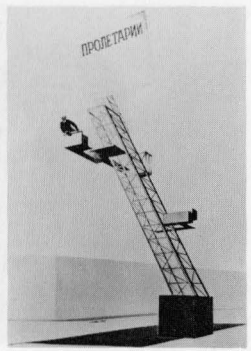
⑤ロドチェンコ　5×5＝25　展のカタログ表紙　1921

工学の中に求めた。コンクリートは石のかわりとなり、鉄鋼材は、木材のかわりとなった。とくに長い鉄鋼の骨材は、張力構造による構成を可能にした。またいままでの垂直と水平の軸線の構成にかわって、片持梁構造による傾斜した構成が可能になり、その傾斜した軸線は、構成主義のダイナミズムを示すシンボル的なイメージとなったのである。たとえば、一九二一年の構成主義とデザインを結んだ「5×5＝25」展のカタログの表紙にも、ロドチェンコのデザインによる斜めのヴェクトルが描かれている。その前年に発表されたタトリンの有名な「第三インターナショナル記念塔」も、大胆な斜軸の建築物である。またリシツキーのデザインした「レーニンの演説台」のデザインも、明快な斜めの構造をとっている。

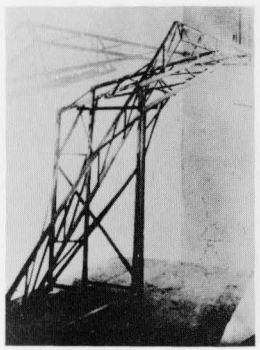
こうした構成主義におけるプロジェクトは、模型やドローイングの段階に止まったものも多かったとはいえ、構成主義の思想的方向をよく示している。また、ロドチェンコの構成物や、ステンベルグ兄弟の構成物のように、構成主義の工学的実験と研究のエスキースであると同時に、抽象的な造形作品として認めてもかまわないものもあった。

ロシア人ではなかったが、ハンガリー生まれの構成主義者モホリ＝ナジは、やはり新しい造形素材を用いると同時に、光とか空間を、重要な造形要素とする考えを、バウハウスへの参加とともに理論化し、実験を行なう。

このナジのカリキュラムが、バウハウスの教育方針となり、グロピウスの考えていた造形と機械技術の結びつきを体系化してゆくことになる。



⑥リシツキー　レーニンの演説台　1920



⑦ステンベルグ兄弟の空間構成物　1921

●洗練された機械美へ

二十世紀のはじめに起った芸術家たちの機械への反応、そして機械化によるユートピアを目指したいくつもの考えは、構成主義的な方向を基盤とすることによって、具体的な都市の環境を、機械的構成に仕上げてゆくのに役立つものになった。

また、建築や都市環境の中に、新しい素材が多量に用いられることによって、彫刻家や新しい造形作家たちが、作品の材料としてこれらの素材を容易に手に入れることができるようになった。

すなわち、一九二〇年代に構成主義者たちが、実験的に試みた造形の研究が、第二次世界大戦後に、さまざまな造形作品の中で現実化する。

とくに、一九五〇年代後半から六〇年代にかけて、第二期の機械時代のイメージが世界的な展開をしてゆく。

その時期は、第二次大戦中に、ヨーロッパからアメリカ大陸へ亡命した多くの構成主義的思想をもった人たちが、アメリカを舞台に、バウハウスや、デ・スティールや、ロシア構成主義の中で実現できなかったアイディアを具体化するチャンスに恵まれる。また、ヨーロッパでも第二次大戦により破壊された都市や、旧い都市のキャパシティーの限界による新都市建設などの需要によって、戦前のバウハウスから国際主義様式にいたる建築理念が、実現の場をうる。

こうして、都市を中心とした人間の環境のイメージは、洗練された機械美によって生まれ変ってゆく。これは日本においても同じような状況をたどっている。

したがって、一九六〇年代に活動した新造形主義とでもいうべき運動は、いずれもこのような世界的な環境の変化、その中に現われてきた人間的スケールを超えた超高層ビル群と、ガラスやステンレス・スチールやアルミニュームを使った軽快なカーテンウォールの街のイメージに対応する動きとなった。

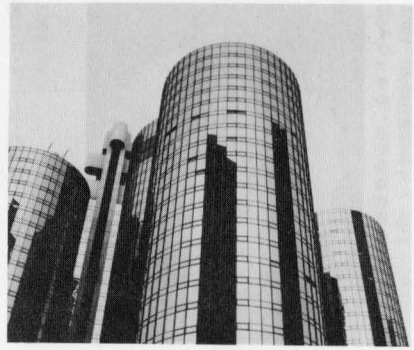
すなわち、都市そのもののイメージは、こうした建築群と、急カーヴを描いて増加してゆく自動車群とそのための高速道路網によって、巨大な機械装置化への道をたどることになった。人間の歩くための空間と、人間を拒絶する空間が、都市の中で水と油のように分離し、しかも大量のエネルギー消費がもたらす空気の汚染が、大きな社会問題となっていった。

[2] 六〇年代の情報メディアと環境

一九六〇年代は、さまざまな問題の渦巻く中で、都市を中心とした環境の問題が、芸術的に意識されていた。わが国で、一九六六年に開かれた芸術の専門領域を横断的につないだ展覧会のタイトルも、「空間から環境へ」と名付けられていた。

さて、この一九六〇年代が、一九二〇年代とならぶ、二十世紀における芸術と科学技術がテーマとなった第二のピークとみられるのは、およそ次のような理由からである。

前に触れたように、建築を中心として普及してきた新しい素材、ステンレス・スティール、コーテン鋼、アルミニューム板、大型板ガラス、ハーフミラー、アクリル板などが造形的構成物に利用される。さらに、蛍光灯、ネオン、ブラックライト、ストロボ等の光源も造形的に利用される。また、一九五〇年代の終わりから始った米ソの宇宙開発



⑧ **ボートマン** ホテル・ボナベンチャー（ロサンジェルス）

競争をきっかけとし、そのイノベーションから生まれたさまざまな新技術が、生活の中に流れこんでくる。

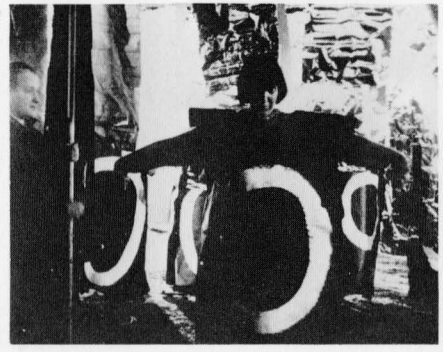
とくに、マスメディアの王座についたテレビ技術と、宇宙ロケットの航法とその制御のために発達したコンピュータ技術は、六〇年代を情報とメディアが主役となった環境の時代として特徴づけることになる。

この六〇年代に登場してきたグループとしては、前章でもふれた西ドイツのデュッセルドルフを拠点とした「ゼロ・グループ」、未来派を生んだイタリアでは、ミラノの「グルッポN」や、パドヴァの「グルッポT」、フランスでも「視覚芸術探求グループ」などがある。

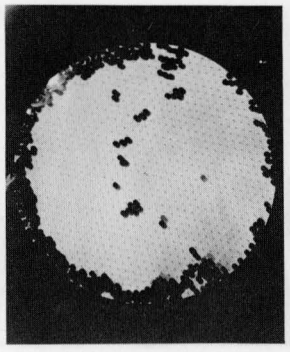
これらのグループに共通しているのは、絵画からも、彫刻からもえられない感覚をもっていることであり、時間的なプロセスをもった動く作品が多いことである。とくに、電気モーターに代表されるような駆動装置をもつキネティック・アートと、人工光線のさまざまな制御を含むライト・アートの傾向を代表する作品が主流を占めていた。なお、一九二〇年代の芸術運動の底流というか、その活動のテコのような役割を果していた発表形態であるパフォーマンスが、この一九六〇年代グループの活動の中にも再び目立っている。

たとえば「ゼロ・グループ」は、作品の制作と併行して、ハプニングやイヴェントによる屋外の発表を行なっていた。また「視覚芸術探求グループ」の場合も、作品を街頭に並べて、観客の参加と体験を求める発表を行なっている。

彼らは、新しいセンセーションを与えるのに、美術館や画廊の中だけでは満足しないで、街頭に出て都市の環境の中で、ひとびとの知覚の変革を起こすことを求めたのである。



⑨ゼロ・グループのデモンストレーション 1961



⑩**イヴァラル** 透明合成樹脂によるサークル 1964（視覚芸術探求グループ）

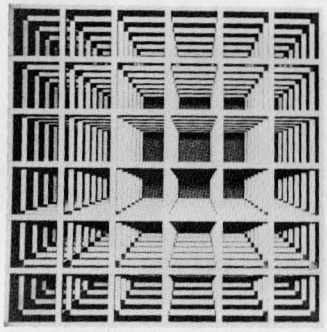
●**プライマリー・ストラクチュア**

一方、芸術家たちの環境に対する反応は、プライマリー・ストラクチュアと呼ばれる、単純化した形態を、スーパースケールに拡張した彫刻作品である。それらは、絵画を含んだミニマル・アートと同時に現われてきている。いずれも、人間的な眼の視野からはみだしてしまうような大きさと、美術館の中に収まらないような形態をもった作品が多い。ということは、それまでの美術作品が、美術作品としてのある自律的な枠をこえないでいたのに対して、こういった傾向の作品では、もう際限なく大きくなってゆく。美術作品というよりは、建造物といったほうが当っているようなものまである。

さらに、都市の再開発に際して、超高層ビルの周辺に設けられる公共スペースや、野外での彫刻展示の場が、こうしたプライマリー・ストラクチャーのために用意されてきた。

彫刻は、ロダンの時代のように、微妙な表面の起伏を観賞するものではなく、よりストレートな表現で、より遠くから目立つものとなった。またそのスーパー・スケール的な性格によって、彫刻は、ますます環境の一部となってゆき、彫刻そのものが、一つの環境となり、その中に人間を包みこむようなものさえ出てきた。

たとえば、ソル・ルイットの立体格子の作品は、部屋の床全体を占めて展示されるし、トニー・スミスの幾何学的三次元構造は、建造物の一部のような姿をし、ロナルド・ブ



⑪**ソル・ルイット** 無題 1966

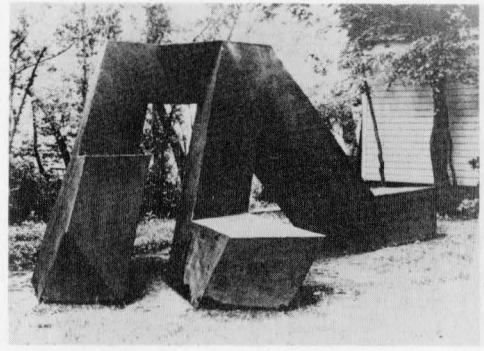
ラーデンの巨大な彫刻は、美術館の入口ホールに大きく立ちはだかり、観客はその彫刻の下を通って中へ入ることになる。

いずれの場合も、形態的には幾何学的であり、作者の個性的な表現を排除し、中性的な表情を帯びている。つまり、これらのプライマリー・ストラクチャーは、一九六〇年代の機械技術環境が、人間にとって見えないところに発達していった状況に対応し、機械らしさをもったものが環境の視界から消えてゆき、そのままガラン洞の構造体が置き去られている。ルイットの場合は、あくまでもシースルーのフレームだけが、スミスやブラーデンの場合は、中味のからっぽな表皮的形態によって、機械技術環境の空虚を、直截に示すことになる。

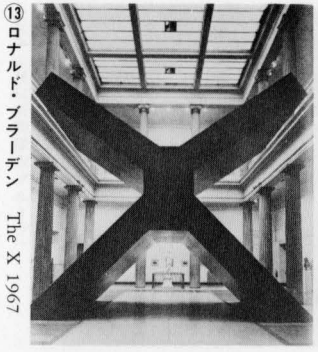
●観察者としての人間

一方、一九六〇年代には、生活のあらゆる部分に機械化の波が押しよせ、一見したところ以前と同じような機能をもった装置でさえ、電子部品を備えるようになっている。こうした傾向は、一九七〇年代にも引き継がれてゆく。一九六〇年代末から七〇年代のはじめに、一時自然へ還るロマンティシズムが発生したけれど、その後機械化はますます進展し、しかもコンピュータ化した機械技術のように、すでに眼で見ることのできないものが増加している。

さらに、こうした見えない機械技術とともに、さまざまな自動化装置が増え、それらの自動化した機械によって取りまかれているのが、現代の環境である。いいかえるならば、環境そのものが、すでにロボット化しつつあるのである。



⑫トニー・スミス Willy 1962



⑬ロナルド・ブラーデン The X 1967

その具体的な例をあげるなら、石油化学プラントや、火力発電所などのように、すでに作業工程の中から人間はほとんど姿を消し、各工程の進行を、中央監視室にいる人間が黙々と監視しているだけである。さらに、最近では、自動機械と、ロボット技術が複合的に組みこまれた無人化工場の実現が近づいている。

われわれの身近かな例でいえば、銀行の窓口の自動化、駅の出札と改札の無人化などをあげることができる。

一九六〇年代から現実的な方向へ向ったと思われる機械装置をベースとした無人環境の出現は、人間をその環境から排除することによって高い効率化と、より高い安全性を保とうとする。人間と機械がぶつかり合ったり、のしりあう環境ではない。すべては機械装置が制御し、人間はその制御と装置の万が一の異常を、監視しつつ発見する任務だけを与えられている。

この六〇年代に出現し始めた人間と新しい機械との関係は、観察者としての人間の役割が強調されている。

そして、この六〇年代にクローズアップされた、ポップ・アートの中にも、表現者としての芸術家から、観察者としての芸術家の役割への転換が認められる。

●記号としてのアートが浮遊

ポップ・アートには、たしかに消費社会における身近な消費対象物へのフェティシズムがみられると同時に、表現へのオブセッションから解き放たれた芸術家の、新しい種属が登場してきている。

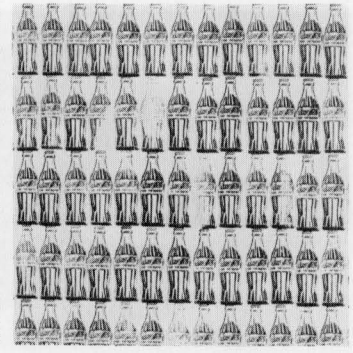
たとえば、コカ・コーラの瓶や、キャンベル・スープ罐を、そっくりそのまま画面に描きだしてしまうアンディ・ウォーホルは、大量消費社会のフォークローレを唱っていると同時に、彼がチェルシー・ホテルの一室の出来事や、エンパイア・ステートビルを、映画カメラを回しっぱなしにして撮りつづけた方法論には、作品制作という行為の過程に、芸術家のエゴの介入を排除し、まるで機械装置の監視をつづけるコントロール室のエンジニアのような、冷たい中性的な人間の姿が浮んでくる。

そしてウォーホルが、作品制作の場をアトリエとか、スタジオと呼ばずに、自分のファクトリーと称したことは、この事実を、もっとも明快に、しかももっとも的確に証明していることなのだ。

ただ、このファクトリーからは、ウォーホルと友人たちの選んだ、ポップ・カルチャーにおける記号化したシンボルが、つぎからつぎへと生産されつづけた。そのことが、石油からさまざまな合成物質を生産しつづける化学プラントとの唯一のちがいということになろうか。とにかく、アンディ・ウォーホルはアーティストを名乗り、芸術の市場へ製品を供給しているのである。

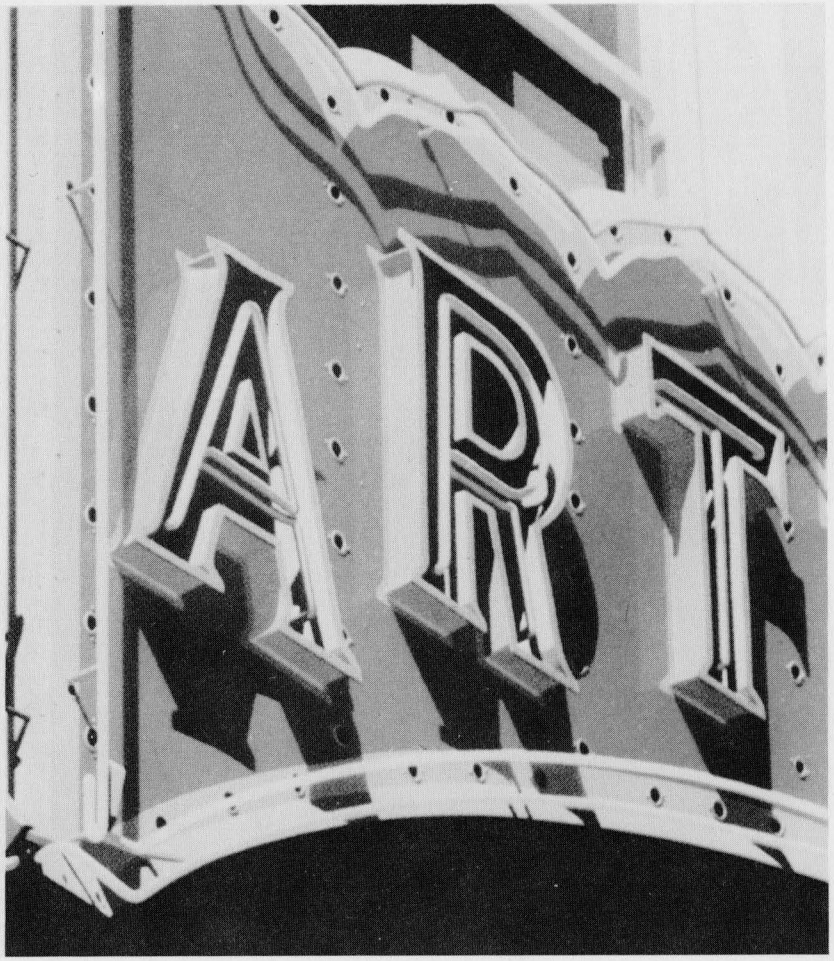
ところで、こうした環境の機械化、あるいはロボット化による影響は、ウォーホルのほかにも、六〇年代以降の芸術へ及んでいる。

たとえば、「ART」という文字だけを刻んだ彫刻や、その文字だけをネオン・サインにして描いた絵画は、やはり作者のエゴや表現を切り離した地点に達している。つまり、アートという概念が、作品の表現技術や、作者の個性からまったく宙吊りになり、アートという言葉だけが、記号として社会の中を浮遊し始めたことを示している。



⑭ウォーホル　グリーンのコカ・コーラのびん　1962

⑮ウォーホル　六個のキャンベル・スープ罐　1964



⑯Robert Cottingham Art　1971

[V]

環境の芸術/芸術の環境

これは、あらゆる物質や消費物質の生産工程が、人間の個性的刻印を必要とせず、またそれらの製品に与えられるべき名称、ブランド・イメージも物とのアイデンティティーを失いつつある時代を象徴している。

UCLAのTシャツを着る人間と、UCLAという大学とのアイデンティティーがなくなっているように、アートという言葉やARTという記号は、具体的作品との結びつきを失って社会のなかに機能し始めている。

[1] 光の都市と砂漠の夢

いま、われわれは、その灰色の脳細胞中に、人類が始まって以来抱きつづけてきた内宇宙――Soft Cosmos――の働きを刺激する必要がある。地球の外に拡がる宇宙環境は、つねに頭脳の中に包みこまれる見えない内宇宙と照応しあい、われわれの感性を拡げてきた。そして再び、刺激によるヴィジョンの覚醒が求められている。

われわれの内宇宙、それを私は「ソフト・コスモス」と呼ぶ。裸のままの人間が生きることを拒む、あの地球のバン・アレン帯の外に拡がる広大な外宇宙に対して、この「ソフト・コスモス」は、強い頭蓋骨によって護られなければならない灰色の軟かい物質の中に拡がっている。イメージの宇宙。触知不可能な宇宙。そして宇宙的環境論は、ここから生まれてくるものだろう。ところで、私たちの眼は、いまあまりに日常化したものを見過ぎている。

神話の宇宙は、つねに光の劇である。光が主題であり、光が神を招く。にもかかわらず、われわれの都市は、あまりに光を浪費しすぎ、それを日常化しすぎた。

あの不思議な映画「未知との遭遇」で、私は久しぶりに、光景という言葉を思いだした。光によるさまざまな光景が、まさにこの映画の主題であるかのように、夥しい光の変化とそのまばゆさが、この映画の視覚的文脈の中に入りこんでくるのだ。

たとえば、夜空のハイスピード撮影による雲の変化は、まるで柔かい光のかたまりが、うねり廻っているように見え、また人間たちの頭上をかすめ飛ぶ、あの挑発的な小型UFOでさえ、ヘルメス神のように気まぐれな、光球の舞踊のように見えた。

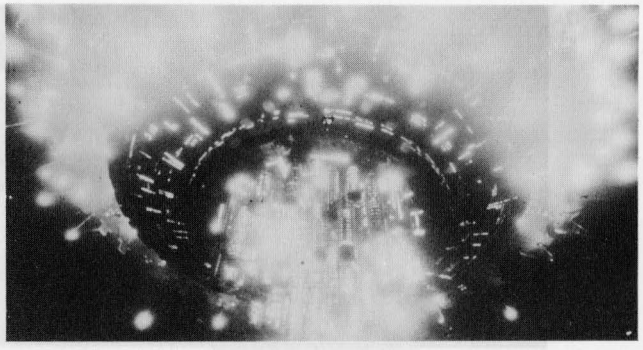
この「未知との遭遇」は、商業映画でありながら、現代芸術の避けてきた、都市と神話をテーマにしている。その光景は、神話的世界に通じている。われわれの都市構成は、ガラスとステンレス・スティールと合成樹脂の工業生産規格に忠実に従ってきた。その結果、ニューヨークのパーク・アヴェニューに代表されるような、ハーフミラーの反射性透明被膜のヴィジョンを讃えたのだ。

一九六〇年代のいくつかの芸術は、一方でこのような工業生産材を利用した造形的方向を開きながら、他方では光線や運動を加えた要素を導入することによって、パーク・アヴェニューの国際様式化へ、ささやかな抵抗を示していた。とはいえ、ときにはタイムズ・スクエアのネオンや、ラスヴェガスの街の電飾広告の一部が、上品にプラスチックスの箱の中に収納されて、美術館のもつ中性的な空間に光を漂わせていたのである。

一九六〇年代のあと、われわれはしばらくの間、自然的素材へのフェティシズムに陥っていた。現代美術館から光は消え、まさに光景のない時代がつづいてきた。

しかし、「未知との遭遇」に現われるあの宇宙母船の姿は、迎神儀礼における神のシンボルとほとんど同じパターンにより、聖壇「悪魔の塔」に迎えられる。地上的欲望のまさに勃起的形態をもったこの「悪魔の塔」の、物質的イメージに対して、宇宙母船は限りない光量の発射体として、その非物質的イメージが強調されていたのだ。

この「未知との遭遇」の中に、光自体がそなえている宇宙的性格を見たのは、私だけ



①未知との遭遇　1977

ではないだろう。そして、あの宇宙母船のSF的形態が、映画の中で電飾効果だけによって表示されていたというのは、かえってこの母船の内部宇宙への想像力をかきたてることになる。

たとえば、もう一つのSF映画の代表作「二〇〇一年宇宙の旅」は、その結末の哲学性にもかかわらず、宇宙船内部のインテリア・デザインが、妙に現実的で中途半端だった。それに対して、この場合内部を見せなかったのは賢明だったのかもしれない。

ところで、この「未知との遭遇」の宇宙母船は、実は一つの都市イメージではないだろうか。地上的都市が、すでに、「ライト・アート」までを呑みこんで、日常的生活空間の中に解体してしまったのに、この光まばゆい円盤上のUFOは、その名に似て未確認都市のイメージを喚起する。円盤状の宇宙都市は、存在としてはいかにもSFの世界に属するものであろう。しかし、SFもまた人間の宇宙的想像力によって生まれたものだとしたら、同じ人間のイマジネーションは、都市イメージを暗示するものを円盤の中に探していたのだ。

むしろ、この宇宙母船の都市像は、宇宙を移行するための非重力的外観にもかかわらず、その内部的機能性において、より深く地上的都市像を包摂している。そして、現代芸術の末梢的イマジネーションの操作を眺めているより、こうしたSF的世界の光景性の方に、人間の心の宇宙的想像力を刺激する何かがある。

●パオロ・ソレリの宇宙母船

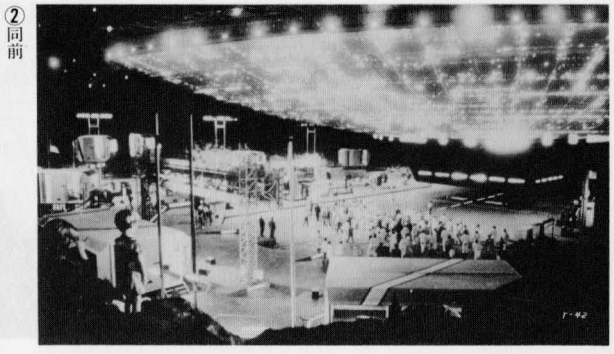
アメリカのアリゾナ砂漠の真中に住み、一種のユートピア都市を構想しつづけるパオロ・ソレリという建築家の存在も、ニューヨークのパーク・アヴェニューの時代を色あせたものに変えるものである。彼が構想しつづける「アーコサンティ・プロジェクト」は、地上に着地した宇宙母船のイメージである。

私は、私の貧困な想像力をもって、「未知との遭遇」の宇宙母船の内部を、このパオロ・ソレリのユートピア都市として把えていた。逆にいえば、ソレリのユートピア都市像もまた、その宇宙的構想力によって、地上的存在であるにもかかわらず、アリゾナの空へ向って、宇宙を逆照射しつづけてきたのである。

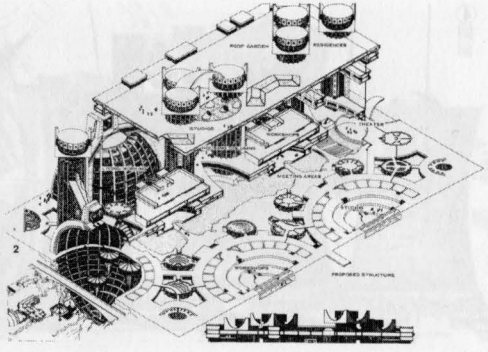
ソレリの都市・建築のさまざまなドローイングをみると、中心性と核・放散性をもった、SF的都市像であることがわかる。そしていくつかのドローイングの断面図と平面プランは、リアリティーのある円盤的形態をもっている。

ただソレリの場合、これらの形態は単なる思いつきや、円盤との形態的アナロジーとして出てきたのではない。すべては彼の名づける生態建築"Arcology"（アーコロジー）の哲学的構想の具体化の過程として出てきたものである。しかし、彼は、人間を生物学的対象としてしか扱わないエコロジーには反対し、

我々人間は、
我々を収める大きなシステムに合うようには、
調整されていない。
また、現今はやりのエコロジーは、
エコロジーの時間的空間的なマスから作ったウエハスにすぎず、



②同前



③パオロ・ソレリ Arco Santi

大した意義もない。

といっている。

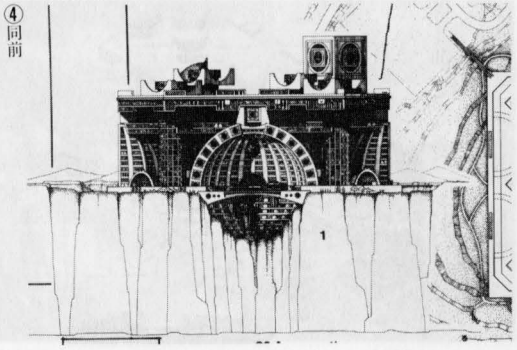
むしろ宇宙的存在である人間は、その存在にふさわしい宇宙の内化としての都市像をもつべきだ、とソレリは考える。それはとりも直さず、人間を通して具現化されるべき宇宙的構想力そのものである。そして、その都市像は、人間が永遠に、その灰色の脳細胞内に所有しつづける内省的宇宙の具象的対象物として現われるのである。

ソレリの都市は、そのドローイングや模型で見る限り、非常に秩序的な構成をもっている。まるで植物の組織や、結晶の配列や、生体の構造のように整っている。それらには、現代のマス・デモクラシーの都市像のように、混乱や多様性のスプロール化は見られない。むしろソレリのいう、複雑化（Complexity）と凝縮化（Miniaturization）を達成するために必要な構造なのだろう。おそらく、植物や生物は、ソレリのいうように進化のプロセスの中で、このような構造をもつことになったのである。

ところが、人間はしばしば、美的停滞の時間をもつ。現代は、こうした停滞現象が拡がり、私たちは都市像を見失っている。

ところで、ソレリは、コンクリートや石造の建築を対象としている一方、アーコメディア（Arcomedia）という新語によって、いわゆるメディア環境としての都市像を構想している。そして現代の視聴覚技術の原始的状態からの脱出をはかるため、レーザー光線や、ホログラムの応用のような、新しい実験的メディアの組み込みを考えている。さらに、太陽とか、月とか、星などまでを、このアーコメディアの構成エレメントと考え、

④同前



宇宙的な立場から無限のメディアの組み合せを提案する。

「三〇〇〇人ほど収容するアーコロジーという構造は、生起しつつある自然の要素をたえず注意深く蓄える多元メディアの場で、探究と行為を行なうための巨大な装置である。」

「行為への参加は、人間および建物を含む環境に、いわばプラグインされている、視・聴覚技術がもたらした技術的装置を通してなされる。見物人は、映像、音、構造、空間の持つ意外性、強烈さ、力によって、行為のダイナミズムと同調によって、またこれらが意味される合成環境の全情報によって、引き込まれる。」

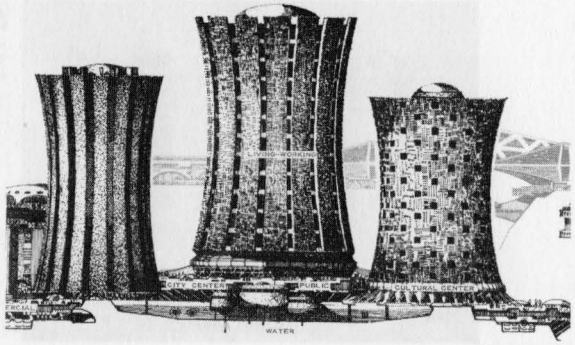
ソレリはさらに、この一種のマルチ・メディア環境に生態学的、地質学的、生物学的、季節的、歴史的、年代学的な表出過程がやってくる、と考えるとともに、太陽や月や星、放射、磁気、空間のような宇宙論的諸要素のさまざまな作用によって、イマジネーションと感覚の一大スペクタクルの発生を構想する。

ソレリこそ、つねに人間の脳細胞のあいだに隠れているソフト・コスモスの探求者であり、技術的効率主義と同調しない環境的宇宙論者である。

このソレリの架空都市は、現代のバビロニアかもしれない。人間はつねに都市への想像力の中に、バビロニア的なものを求める。あの「未知との遭遇」の宇宙母船も、光り輝く一つのバビロニアだった。

おそらく、二十世紀の残り少ない時間の中から、宇宙的環境論を基礎とした、さまざまな都市や情報空間の提案が現われてくるにちがいない。エレクトロニクス技術が、私たちの求める提案のために役立つことになろう。ソレリの考えている生態的な情報空間のイマジネーションも、決してアリゾナの夢で終るものではないだろう。

⑤同 Babelnoah



[2] 崩壊のイメージを形に

芸術でも、建築でも、完成したという状態まではよく論じられるが、完成後の作品については、あまり触れられない。

しかし、すべての芸術作品の目的が、完成の時点で満たされるというわけではない。とくに、建築物の場合は、完成後に使用されてゆく時間の中に、生きているといえるのである。

最近、建築家の中で、未完とか、崩壊の過程について意識し始めている人たちが出てきている。

崩壊過程の意識化というのは、文化的にみて、どのような意味があるのだろうか。

人間はいつも、その肉体の中に崩壊の過程を含んで生きている。それは、いうまでもなく、生が死へつながっているということである。それを、個人的肉体の崩壊という時間に限定して考えれば、その過程は、平均寿命として計るか、個人の運命という主観的尺度を当てはめて計るしかない。ところで、この肉体的崩壊という現象は、人間にとって、個人的時間軸の中だけでは考えられない。むしろ、時空の中でさまざまな把え方がある。したがって、この崩壊の過程の認識というのは、文化の奥深いところで、一方は人間の生き方に結びつき、またもう一方は、文化そのものを崩壊の時間軸で把える、という方法に関連してくるのである。

二十世紀の芸術は、いうまでもなく、ヨーロッパの終末意識、つまりヨーロッパ文明の歴史的崩壊の意識をのりこえるため、新しい文化形態の誕生に積極的に取り組んできた。とくに、機械技術文明が、二十世紀の文化形態と結びつく都市空間において、建築は積極的に機能的合理性の方向を進めてきた。そして、近代建築から、バウハウスを通過した二十世紀の建築が、つねに病むことを知らずに、機能的合理性の追求に従ってきたからこそ、現代芸術がその中に、崩壊の思想を抱きつづけることができたともいえるのである。

いいかえるなら、われわれの生活が、機械技術文明の実体化として、機能的合理性を求めたがゆえに、都市と建築の中に、二十世紀思想における合理主義的側面の実現が可能となったのである。そして、合理主義的方向の実現と平行して、美術は建築と離れ、美術館とか画廊、さらにより安全な避難所となった複製という名の印刷物によって、非合理的世界を守ってきたのである。

ところが、二十世紀も、いよいよ残り時間が少なくなってくると、いままで美術の領域の中に隠蔽されてきた〈崩壊の文化形態〉が、都市や建築のスケールの中に、意識され始めてきた。

長い間、建築的構成の理想とされ、また近代建築のモデュールの原点とされたパンテオンも、われわれの潜在意識の中では、崩壊の形態性によって、より強いイメージとなって認識されてきたのである。建築家の意識下では、理想的完成像として、絶えずその

⑥パンテオン

崩壊像が修正されつづけてきたとはいえ、より多くの人びとのイメージのパンテオンは、崩壊の文化形態の原点としてありつづけていたのではないだろうか。同じようなイメージは、ピーター・ブリューゲルの描いた「バベルの塔」にもある。あのバビロニアの空高く聳えていたという、バベルの塔の建設と崩壊の記録は、文字の伝承の中にしかない。しかし、ブリューゲルの一枚の絵は、むしろこのバベルの塔のイメージに、未完と崩壊という二重性を与えることによって、世のあらゆる建築のもつ現実性を、否定している。つまり、建築のになう機能的合理性を否定するとともに、芸術の完成という意味をも否定しているのである。

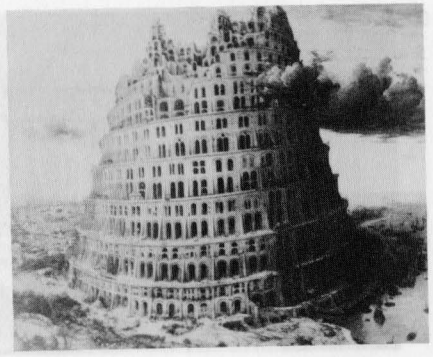
そして、このバベルの塔は、未完のうちに崩壊するという、建築上のユートピア的思想を証明してみせたのである。

●ジェームズ・ワインズの「脱建築化」

ところが、一枚の絵というフィクションの世界ではなく、現実に存在する一つの建築の中に、この未完と崩壊の両義的世界を、もののみごとに実現したものがある。アメリカの建築家ジェームズ・ワインズの設計した建物がそれである。

ワインズは、彼の方法論を、「つけ加えることと消してゆくプロセスとの対話」という言葉であらわしている。

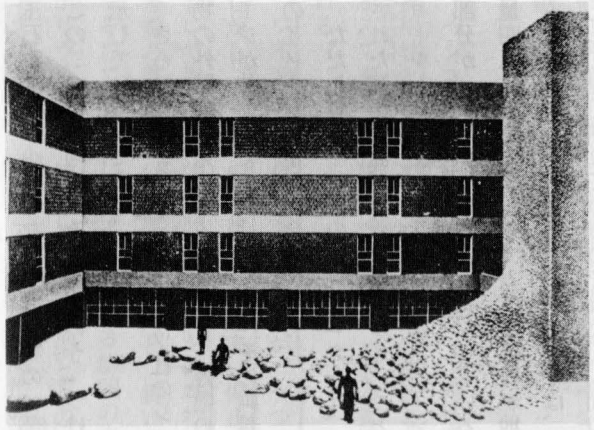
また形式主義的な建築のもつ完成という結果に対して、ワインズは「脱建築化」De-Architecturizationという立場をえらぶのである。つまり従来の建築という概念が、建築物を完成の状態のまま、固定させてしまうのに対して、この脱建築化の概念は、完成と



⑦ブリューゲル　バベルの塔

か固定の状態から、建築物を外してしまうのである。

彼のプロジェクトは、SITE, Inc.というグループ活動として行なわれるが、たとえば「インターメディエイト・スクール25のコートヤード計画」（ニューヨーク、一九七三）では、建物の階段部分の立体的形態の一部が、学校の庭の方へ崩れ落ちている。しかも、この建物の外壁の石材は、次第に大きな玉石へと連続的に巨大化してゆく。つまり、この崩壊のイメージは、単に建物の一部が崩れ落ちたという方向性だけではなく、大きな



⑧ジェームズ・ワインズ　インターメディエイト・スクール25のコートヤード計画　1973
⑨同　ベスト・プロダクツ社のショールーム（カリフォルニア・サクラメンテ）　1977

玉石が次第に小さくなって、建物の一部へ吸収されていくという方向性も示している。この二つの方向性こそ、彼のいう「つけ加えることと消してゆくプロセスとの対話」を示しているのである。

さらに、「ベスト・プロダクツ社のショールーム」（ヒューストン、一九七五）では、建物の外壁の未完成的イメージと、外壁の一部のブロックが崩れ落ちるという崩壊のイメージが共存している。これは、その両義性において、あのブリューゲルの「バベルの塔」のイメージと重なり合う。

ただし、ワインズのプロジェクトは、この両義性に対する思考に、次第にプログラムされた演出の面が強くなってゆく。たとえば、前作と同じ「ベスト・プロダクツ社のショールーム」（カリフォルニア・サクラメンテ、一九七七）では、ショールームの建物の左角部分が、大きく外れるようになっている。このモニュメント部分は、高さ四・二メートル、重量四五トンの巨大なもので、この部分が地下に埋め込まれた二本のレールの上を、モーターの動力によって移動する。ここでは、未完と崩壊という現象が、停止したままの状態として呈示されているのでなく、人間の力によって操作され、しかも環境の中で演出的効果をあらわすものとして用いられている。

ここまでくると、ワインズの崩壊のコンセプトは、明らかに美学の対象としてプログラムされた崩壊のイメージの実現となる。しかも、そのプロジェクトは、構想でなく、現実に存在する。それは、自然の外力による崩壊でもなければ、建物の物理的寿命の限界による崩壊でもない。この計画された崩壊の意味は、崩壊のプロセスの時間を無視したことによって、現在に取りこまれた崩壊の文化形態を示すものとなる。

つまり、崩壊の時間軸は、今に設定されているのである。

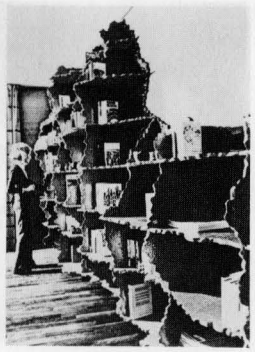
●ガエタノ・ペシエの考古学的背景

このワインズの崩壊の文化形態に比べると、ガエタノ・ペシエの場合は、人間の肉体的崩壊との二重性を含んでいる。ワインズの崩壊のイメージが、いかにもアメリカらしい自然性を求めているのに対して、ペシエの崩壊のイメージは、やはりヨーロッパの歴史から生まれたという感じがする。

ペシエの崩壊のイメージには、つねに考古学的雰囲気がつきまとっている。たとえば、実用性という点では、ワインズの建物と共通している一九七二年の「書棚カレンツア」をみても、ある建物に附属した一部の書棚が、発掘されて陽の目を見たという印象を受ける。

ワインズの場合、未完と崩壊が、一つのプロジェクトの中に両義的に存在していた。しかし、ペシエの場合には、過去に停止した崩壊という意味が強い。そしてこの書棚においても、歴史的時間軸にそった残存物という存在性を帯びている。したがって、この書棚の置かれている現代の空間と、鋭い対立を示すのである。

そして、こうしたペシエによる崩壊の文化形態が、もっともラジカルに示されるのは、ポリウレタンを使用した人体の型どりのシリーズによってである。ペシエは、このシリーズにおいて、建物と人体との相関性の中に、崩壊のイメージを呈示しようとしている。

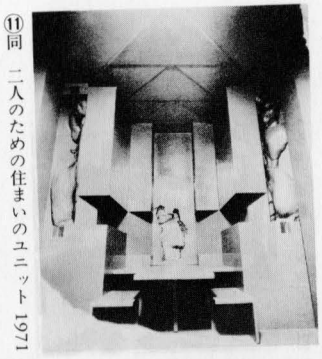


⑩ガエタノ・ペシェ　書棚カレンツア　1972

そしてこの点において、ペシエが生きているイタリアという国の考古学的背景を、いやでも考えないわけにはいかない。あのポンペイの遺跡の、他の遺跡とのちがいは、日常の生が、一瞬のうちに崩壊の死へ転じた、その時間軸の逆転という点にある。たしかに、ポンペイ崩壊の原因は、ベスビオ火山の爆発という自然現象にある。しかし、その崩壊のプロセスは、時間の緩慢な流れとともに進んだのでなく、まさに瞬時のうちに起った。ポンペイの人びとにとって、崩壊は意識されないまま灰塵の中に、封じこめられたのである。

ペシエの一連の作品にもまた、ポリウレタンの成型加工プロセスの瞬間性において、ポンペイと同じ崩壊の封じこめがある。建築は、そこに生きていた人間の肉体の痕跡とともに、崩壊のイメージを示すことになる。

一九七一年に発表された「二人のための住いのユニット」は、四・八メートル×四・八メートル、高さ三・六メートルの実物大模型の住宅である。その重層した空間構造の特異性もさることながら、壁面上や、空間の凹み、また床面の上に配置されたポリウレタンの遺跡的モニュメントが、この一見現代的な建物を考古学的対象に変えてしまっている。このポリウレタンの流動形態の上に、さまざまなポーズをもって押しつけられた人型は、まるで地上に遺された人間の痕跡のように見える。さらに、この空間を劇的な緊張感にまで高めているのは、そこに寝そべり、身体を投げだしている生きた裸の女である。つまり、この考古学的崩壊の空間は、この裸の女の官能性によって、生を死へ、死を生へ結びつける場へと変貌する。



⑪同　二人のための住まいのユニット 1971

こうして、ペシエの崩壊の建築物は、歴史的時間の中で、未来の考古学的先取りとなる。未来のポンペイを呈示することによって、現代における崩壊の文化形態を意味づける。そして、ワインズとの大きなちがいもまた、こうした歴史的時間の中に、建築と造形を位置づけるという態度にある。

しかし、こうした発想を支えているのは、さきにも述べたように、ポンペイをはじめとするヨーロッパ文化の崩壊性についての人びとの歴史的認識なのである。

ローマの歓楽と生の実在感が、永遠に崩壊と死の実在感の上に横たわるものだと思えば、ペシエの提案は、決して超現実的なものではない。

二十世紀の進歩と発展が、機能的合理性の中にのみ求められた結果、われわれの都市と建築は、自らの中の崩壊を忘れていたのである。文化における崩壊の様相についての認識が、いまようやく造形や建築の中に現われてきたのである。

建築を、超現実主義的視点から考えているベルナール・チュミは、ある建物の写真について、次のようなコメントをつけている。

「この建物が、もっとも建築的なものである理由は、いま存在しているような腐朽の状態の中にある」

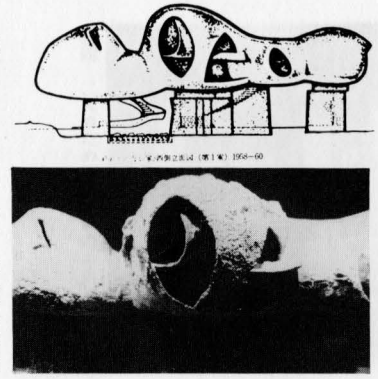
このような崩壊の文化的意識は、おそらくわが国の美学にある「わび」「さび」などの意味をもう一度、広い視点の中に置いて考え直すことにも関連してくるだろう。問題は決して小さくはない。

[3] よみがえるアウトサイダー、キースラー

一九七八年の二月に、私の書いた環境芸術家フレデリック・キースラーの本が出版されたが、これは、キースラーに関する世界で最初の本である。

生前、その仕事の多領域性と、実験精神によって、一部の人びとによって認められたとはいえ、完全な理解をえられないまま七五年の生涯を閉じた。それは今から、九年前である。ところが、一九七五年ころから、キースラーに対する関心が、次第に高くなってきた。それは、世界各地でのキースラーの展覧会となって現われてきている。そして、一九七八年の十二月から約一ヵ月、ニューヨークのアンドレ・エメリック画廊で、大きな個展が開かれた。この会場には、彼の「終わりのない家」の模型とその図面、およびイメージ案を描いたドローイング、三点の彫刻、「銀河系」と名付けられている複数の画面によるドローイング、などが展示されていた。

この個展の内容を見ても分るように、キースラーは建築家であるとともに、彫刻家であり、また画家でもあった。しかし、この個展は、キースラーの遺した仕事の一部の領域を示しているに過ぎない。彼には、このほかに劇場の建築家、舞台デザイナー、ディスプレイデザイナー、工業デザイナー、としての仕事がある。そしてさらに理論家としての論文と、詩がある。ヨーロッパの偉大な芸術家に現われる、いわゆるルネッサンス的人間像の一つの典型である。たとえば、ダ・ヴィンチや、ゲーテなどに現われている人間像である。

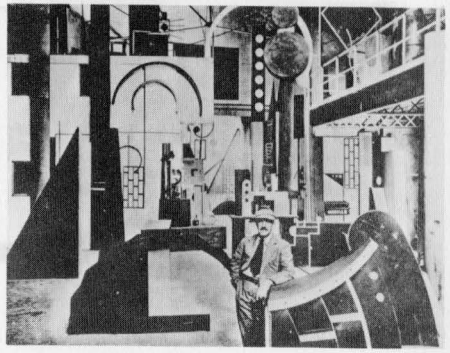


⑫キースラー　終わりのない家（西側立面図第一案：上　1958-60）
⑬同　終わりのない家（模型：下）1958-60

しかし、われわれの生きている二十世紀というのは、文化的にみて、いわゆる専門化の時代であった。学問の世界も、芸術の世界もこういう傾向がつよくなっていったのである。ただ、二十世紀の初頭、主としてヨーロッパ各地で発生した、前衛的な芸術運動の中には、文化全体に対する関心をもつ芸術家がいたのである。

たとえば、ピカソにしても作風の変化とともに、画家であり彫刻家であり、またロシア・バレーの舞台装置や衣装のデザインをしている。フェルナン・レジェも、晩年は絵画と彫刻の世界に入ってしまったが、若いころは有名な「バレー・メカニック」という実験映画を作ったり、映画の装置や、舞台装置をやっていたのである。また、ロシア構成主義と呼ばれる芸術運動の中の作家たち、たとえばエル・リシツキーや、ロドチェンコや、マレーヴィッチやタトリンなどは、さらに幅広い仕事を同時にやっていた。建築家であり画家であり、工業デザイナーであり写真家であるということが日常的にみとめられていた。

一つの時代が求める実験精神が、こういう革命的な芸術家たちを、多領域的な分野での活動にかりたてていたのである。キースラーの場合も、一九二〇年代の実験が、彼の生涯のテーマとなっていたのである。それは、彼のいう「エンドレス」という考え方であって、この思想が、さまざまな仕事の場を対象として展開しつづけてきたのである。



⑭フェルナン・レジェと映画「非人間性」のセット　1923

●終わりのない家——環境の連続性

エンドレスというのは、最初「エンドレス劇場」案として一九二三年に発表された。

これは、丸いパンを上下につぶしたような楕円状の形をした劇場であった。そして、この設計案の中に、彼のエンドレスという思想の核があったのである。

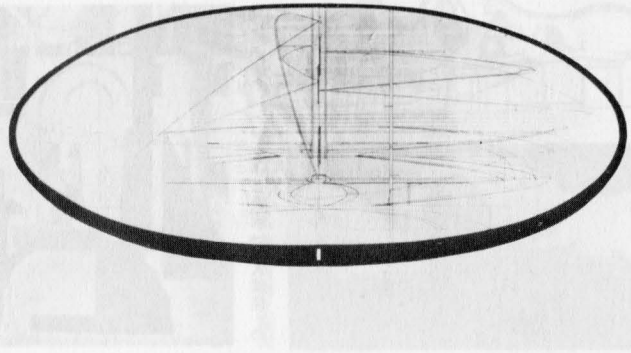
この劇場は、建築工学的にみるとシェル構造という方法で造られる。ちょうど、卵や、貝殻のように、連続的な曲面をもった形態をしている。卵も貝殻も、構造的にみると、柱や骨組がない。それでいてあの形を保っている。

キースラーの劇場も、構造的にみた場合、一本の柱もない建築である。そして、二重のシェル構造をもつものとして考えられていたのである。この外側と内側のシェルの間に、建築上の諸設備を収納し、また冷暖房のコントロールにも役立つ機能ももたせていた。しかし、キースラーのいうエンドレスは、こういう工学的な機能に目的があっただけではない。むしろもっと深い思想的世界に関係するものだったのである。

エンドレスというのは、時間的な意味と、空間的な意味がある。終わりがないというと、連続的な時間の経過の意味がつよくなる。また一方、空間的にみると端がないという意味になる。私たちが住んでいる普通の家は、四角い箱の形をしている。四角い箱には上下にそれぞれ四つの隅がある。床と、壁と、天井という言葉があるように、六つの面によって構成されている家には、空間的に端がある。ところが、卵の殻のような曲面の形には、端がない。全部の面が連続していて一つである。

キースラーの劇場も、こういう風に空間的に連続した曲面の建築であり、端のない建築であった。そして、この連続性という考えは、建築の形態的な意味から、環境の連続性という意味に拡がってゆく。

彼は、建築を、人間にとっての環境としてとらえていた。そして、人間の生活の流れ



⑮キースラー　エンドレス劇場案　1923-24

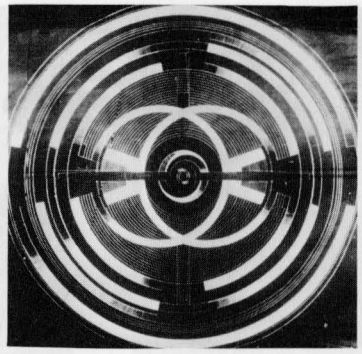
の中で、人間と建築とは、連続的な関係をもつものだという考えに立っていたのである。人間の身体、とくに女性の身体はまるくて連続している。だから、建築もまた女性の身体と同じように、連続的な面をもつべきだと考えていたのである。

そして、キースラーの場合、建築を一つの閉された環境とみない。建築は、建築をとりまく環境との関係をもっている。たとえば、窓を通して光が入ってくる。この光が、部屋の中の明るさや暗さに関係する。その明るさや暗さが、部屋の中にいる人間にさまざまな影響をおよぼす。とくに感情的に、さらに思考の上に影響をおよぼす。ということは、人間は建築を通して、環境と連続的な関係をもって生きているのである。

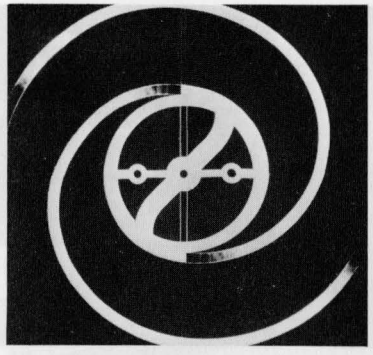
そして、キースラーはこの一九二三年の「エンドレス劇場」の考えをさらに発展させて、後に「終わりのない家」という住宅案を発表したのである。この「終わりのない家」の中で、彼は「終わりのない家の色彩時計」を考えている。

これは太陽の光を、レンズで集め、湾曲した鏡を通して、部屋の中に反射させ拡散させるのである。この考えは、さらに三原色のプリズム状のクリスタルガラスを通過させるアイディアに発展し、その色の光が、「終わりのない家」の連続的な曲面の中を、朝から夕方まで、ゆっくりと移行してゆく。「家にいる人たちは、機械的な時計によって、生活を分刻みの分子に分裂させるかわりに、自然の時の連続性に目覚め、それとともに、自然の力が、人間自身の中にダイナミックに統合してゆくことを知るだろう。」と彼は述べている。

自然の環境と、人間のつくりだした人工の環境を、分裂させたり、対立させないで、人間自身の力によって連続的にとらえるという、キースラーの基本的な思想が、ここに



⑯同劇場案、平面図　1923-24



⑰同劇場案、二重螺旋のステージ　1923-24

もはっきりと現われている。

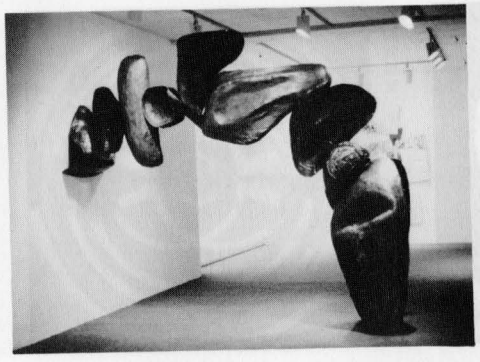
したがって、キースラーにとって人工の環境というのは、時計のような工業技術の産物だけを指すのでなく、彫刻や、絵画のような芸術作品も、人工の環境の一つになる。そこで、これらの芸術作品の形態を、環境的な状態に関係づけてゆくことを考えたのである。

●住める彫刻、家族連れの絵画

彼が、一九五一年にニューヨークで発表した「銀河系」という作品は、おそらく現代彫刻の中で、最初の環境彫刻と呼ぶべきものだろう。彼はこの作品の原型を、はじめ舞台装置の中に使ったが、のちに独立させて彫刻としたのである。ところで、この彫刻が環境的なのは、その中に人が入れるからである。この作品が発表されて間もなく、ライフ誌が「生きている彫刻、住める彫刻」と呼んだという。

七八年の個展でも、「アーチ」という題名の彫刻が発表されているが、これは床から壁へ向って、連続的に九つの形がつながっている作品である。高さはほぼ三メートルあるから、その中を人が通り抜けできる。そして、同時に床と壁という別々の空間が、この彫刻によって関連づけられるのである。有機的形態をもち、何か生まなましい感じがある。しかも非常に表現的な強さをもっている。会場には、別の形の環境的な作品として、壁に取付けられた「銀河系」がある。この作品も複数の白い紙の上に、ドローイングが描かれているが、その紙の配置が、空間的に関連をもち、しかも木製の彫刻的なジョイントによって、連結されている。よく見ると、この白い画面も、壁に対して平行でなく、いろいろに角度がつけてある。こうして、絵画的形式でありながら、むしろ空間性を帯び、壁と見る人間の間に、環境的関連性をつくりだしているのである。

⑱キースラー　環境彫刻・銀河系　1951



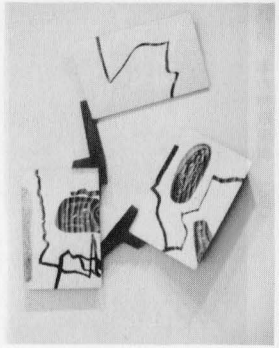
⑲同　環境彫刻・虹のアーチ　1963-64

彼は、日記の中で、これらの「銀河系」の作品を、独り者の絵画ではなく家族連れの絵画というようなことを述べている。彼の「エンドレス」という考えは、こうした作品形態と展示方法にも実行されていたのである。これらの作品はいずれもキースラーの晩年、一九六〇年以降のものである。年齢でいえば七十歳代であるが、とてもそんな年を感じさせるものでなく、生きいきとして力強いものだった。

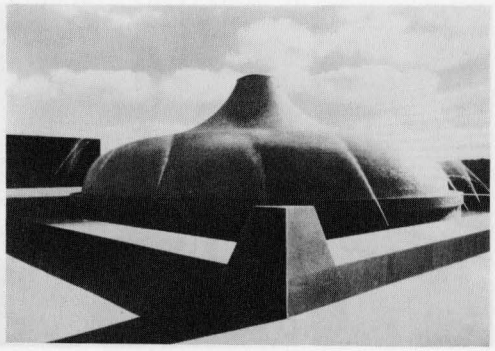
●本の神殿と日本庭園のデザイン

その最晩年の年に、彼はエルサレムに、唯一つの独立建築物である「本の神殿」を設計し、その建設中であった。この建物は、イスラエルの死海で偶然に発見された、古い聖書を収める一種の美術館である。しかし、彼は協力者のバルトスとともに、近代建築風のガラスとコンクリートの美術館を否定して、独自の構想による建物を考えた。

これは、外部的にみても、内部的にみても、彼が一九二三年に発表した「エンドレス劇場」の考えによるものである。というのは、その構想のすべてが、一種の劇的表現を求めている点にある。つまり、これは一種の美術館であるが、美術作品の展示空間ではない。その建物の存在そのものが、見る人たちの眼に劇的に映るのである。たとえばエルサレムの青空の下で、茶色く乾いた岩山の上に、真っ白な二十七万一千個のタイルを張りつめた大きな乳房（ちぶさ）のような形が浮んでいる。まるで宇宙から飛んできた空飛ぶ円盤のようにも見えるが、このパラボラ型の表面は、生命体のように息づいて見えるのであ



⑳同　銀河系ドローイング　1962



㉑同　本の神殿　1965

る。そして、この白い形と対照的に、黒い壁体が立っている。この対比の劇的効果もさることながら、この「本の神殿」の内部空間は、入口から出口まで、観客が歩いているあいだの、精神的体験を劇的に計算してつくられている。大仏の胎内めぐりのような、時間的経過による建築体験を考えた構想である。

こういう考えは、実は回遊式と呼ばれる日本庭園のデザインとほとんど同じである。キースラーの思想をたどってゆくと、日本が明治以前までもっていた建築とか、環境とか、生活方法と非常に似通ったものを発見する。

未亡人のリリアン・キースラー夫人とも、会うたびにこういう考えの共通性が話題になったものである。おそらく、キースラーの生涯は、ヨーロッパがその近代化の延長としてつくりあげていった二十世紀の建築や芸術に対する、孤独な闘いだったのである。

そして、日本もまた、明治以来の近代化という方向をたどりながら、残しておくべき思想や文化を失っていったことに、いまキースラーの仕事をたどりながら気付くのである。

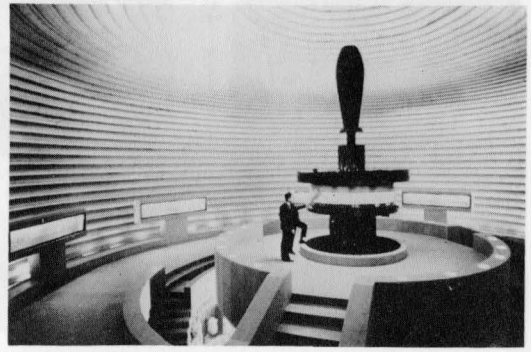
キースラーの作品とその思想のもつ意味に、いまようやく人びとが耳を傾けるときになったという気がする。おそらく、二十世紀という文明の総体は、キースラーのようなアウトサイダーの再評価によって、はじめて明確な姿をあらわしてくるのであろう。

[4]「社会学的芸術の集合」について

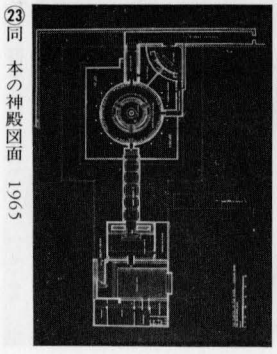
二十世紀も、最後の四分の一世紀に入って、いま芸術もデザインも、一種の整理、再評価、再確認の時期を迎えている。わが国でも、現代芸術が、作品の形式として容認されながら、商業的には、殆んど無価値に等しいという、一種の跛行現象がつづいている。制度としての芸術のイデオロギーは存在しながら、その制度の下に、商業的なスペキュレーションが、一度も起らなかった。それも現代芸術に関する部分においてのみ、という特異現象を一応、頭においておく必要がある。

というのは、これから紹介する一種の対抗芸術（カウンター・アート）の運動は、現代美術をも含めて、芸術の制度化と、商業ベースの上につくりあげられた審美的価値に対して、対抗する目的で活動しているからである。二十世紀の芸術の最終的な保管所、あるいは一度は手ばなした芸術の中心としての機能を奪回するための、あの「ポンピドー・センター」を所有しているパリに起った活動である。彼らの活動の理由は、こうした背景の前においてみると、より明白になる。

ただ、この「社会学的芸術」という考えの中に含まれている諸問題は、決してヨーロッパの芸術状況にだけ関係しているものではない。芸術という社会的な制度を通して、もっと広範な文化的、社会的事象に接近しようとしている点からみると、むしろ現代の文化的問題は局部的ではないことを示している。



㉒同　本の神殿中央ドーム内部　1965



㉓同　本の神殿図面　1965

●第一、第二宣言と実践活動

この集合が生まれたのは、一九七四年の十月、エルベ・フィシェール、フレッド・フォレスト、ジャン・ポール・テノの三人により、パリの新聞「ル・モンド」に宣言を発表して行なわれた。

そして、この第一宣言が、社会的にさまざまな反響を呼びおこしながら、また多くの誤解を生んだので、翌一九七五年五月に、第二宣言を発表した。

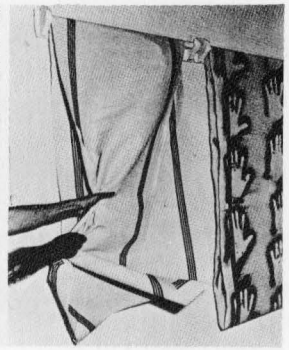
ここで、彼らが述べていることは、この集合が目指しているのは、芸術を社会学的に考えることでも、社会的芸術というものでもない。むしろ、芸術というものを生みだした社会についての学、つまり社会学的立場に立とうとする。しかし、いままでの社会学とはちがって、社会学的実践の積み重ねによって、この社会学的芸術の理論を確認してゆこうとしている。

こういう活動が生まれた一つの背景として、マス・メディアの発達による情報管理、もしくは芸術の行政的管理があげられるだろう。つまり芸術を大衆化することによって利潤をあげようとする、一種の情報産業の発達である。西独のエンツェンスベルガーの使う言葉でいえば意識産業である。

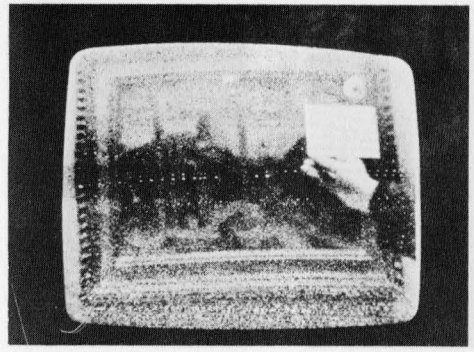
今日のマス・メディアであるテレビ、ラジオ、そして出版は、すべての芸術を制度化しながら、良き趣味を複製しつづけている。一方、こうした芸術の制度化に協力しているのが、美術館のキューレーター、画廊主、美術評論家たち、いわゆる美術エリートのグループである。彼らは、芸術というものが、社会的に制度化され、さらにますます一方向コミュニケーションの中で、制度化が強化されているという事実によって保護される人たちなのである。

こういう状態について、「社会学的芸術の集合」は、次のような実践を試みてきた。

一つは、Hygiène de L'art「芸術の衛生」という言葉で呼んでいる実践である。これはまた、「教育学としての損傷」といわれるもので、たとえば、有名な芸術作品を、切り



㉔社会学的芸術の集合　絵画の衛生、(絵画とその信号の減少)　1975



㉕同　傑作の衛生　イメージの撹乱　1974

裂いてしまう。それも、現代美術の大家たちの作品や版画を、損傷するという行為によって、作品の価値と、その社会的存在性に与えられている意味を、教育学的に問いただしている。また、「傑作の衛生」という実践は、文化的記号とみなしているわれわれの認知の対象である、いわゆる傑作の価値を減少させる。たとえば、ビデオによって撮影されたルーベンスの絵を、わざと電気信号を乱して、イメージの妨害を生みだす。

こうした実践をみると、いくらかダダの活動に近いように見える。たしかにダダの場合も、既成の審美的価値を否定した運動だったが、この「社会学的芸術の集合」にくらべると、社会学的立場をもっていない点と、理論的裏付けを欠いている点で、同じと見るわけにいかないだろう。彼らも、この自分たちの「教育学としての損傷」は、シュヴィッタースのメルツ・シリーズのコラージュとも、イヴ・クラインの火と水による紙の損傷ともちがったものだといっている。

●素材についての認識

エルベ・フィシェールは、素材を、単なる芸術作品の材料という見方で扱わない。むしろ、より情報的な面から把えようとする。

私自身も、いまや、芸術作品の素材は、ただ単に作品をつくりあげるための材料という見方で、把えられなくなっていると思う。造形主義的な素材感からすると、造形作品というのは、そのために選ばれた素材の物質的可能性を、うまく引きだすことにあった。しかし、そのような素材感から、すでにあまりにも多くの審美的造形物が、生みだされてきた。バウハウスや、構成主義での素材についての実験的立場は忘れ去られ、ひたす

ら素材を美しく価値づけるためにのみ、造形作家たちは働き過ぎた。とくにわが国の場合、その素材の美的処理が、日本的伝統美学と結合して、もはや何の造形的衝撃も与えない。

むしろいま素材というのは、一種の情報のメディア、その素材のもっている物質的潜在力、社会的な意味づけを与えられているメディアとして把えたい。フィシェールは、ほぼ同じことを、マックルーハンの有名な言葉、「メディアはメッセージである」をもじって「マテリアルはメッセージである」といっている。そして、フィシェールは、プラスチックを採りあげながら、「プラスチックのイデオロギーの批評」を行なう。そして、「芸術家というのは、審美的な名人芸と、芸術的な創造性にのみ関心があるから、社会の基礎づけをもった価値体系の分析にはかかわろうとしないが、プラスチックは、イデオロギー的媒質として興味あるものだ。」といっている。

そして、ここでも社会学的見地から、プラスチックを次のような基準として把える。

一　モダーニティ
二　普遍的な代用品としての特性
三　衛生
四　包装

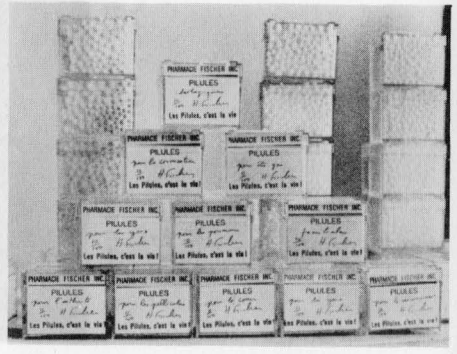
フィシェールは、記号としてのプラスチックの分析から、これらの四基準を、この素材の社会的インパクトとしての力という点から位置づけているのである。そして同時に、

㉖薬局へと転換されたエルベ画廊　1975

彼は、自分の仕事がいまや、プラスチックで芸術作品を創造することより、これらの意味を明確にするほうに関心がより強く、作品それ自体、デモンストレーションと指示書以上のものである必要はなくなっている、いいかえれば、マルクス主義者の美学であるより、マルクス主義の批評でありたいといっている。

ところで、この四つの基準について、彼は彼独特の分析を行なう。たとえば、素材のモダーニティが、限られた機械加工の可能性とともに、自然から遊離してゆく美を生みだしている点、またあらゆる自然素材の表面的効果を模倣して、次第に人間は、自然のオリジナルを見ることに興味を失い、表出された記号と、事物の外観にのみ注目し、それらがやがて生よりも、もっとリアルなものとなる。そして、この見方の実例として、プラスチックのピルをつくって、ヨーロッパ各地や、南米で「フィシェール薬局」を街頭に開設して、彼の「芸術の衛生」について、町の人たちと討議したのである。

また、プラスチックと衛生という基準では、「芸術作品の展示される場所に、普通のタオルを掛けておくかわりに、プラスチックのタオルを掛ける方が、あきらかに布地や芸術家のキャンバスより衛生的だと思う。」と述べ、そのタオルの素材の社会学的分析を、社会学的芸術のデモンストレーションとして発表する。そして、衛生という見地からすれば、プラスチックと包装とは密接な関係がある。とくに二十世紀の人間は、社会が用意した役割と態度の中に閉じこめられているという点で、一種の包装された人間となっている。そこで、フィシェールは、自から透明なビニールの袋の中に入って、芸術家の包装、すなわち社会的無害化をアレゴリーとして示す。この場合も、一種のイヴェントとかハプニングとして見られる行為かもしれないが、その実践の裏付けに社会学的分析



㉗同前

があるという点と、批評的行為が含まれているという点で、一九六〇年代に流行したアメリカのハプニングやイヴェントとはまったくことなったものである。いずれにせよ、素材についてのこうした見方が、観念として分っていたとしても、それを理論化し、分析的立場の提示を実践的な発表によって裏付けてゆくというところが、重要な点になっているのである。

●マージナル・コミュニケーション

素材についての見方にも現われていたように、メディアについても、量産化されステロタイプ化してゆく情報に対して、マージナルなコミュニケーションに注目してゆく。マス・メディアが、一方向性の同一メッセージの量的複製を行なっているのに反対し、人びとが存在を忘れてしまっているようなメディアの再利用を考えている。

ただし、「社会学的芸術の集合」の場合、マス・メディアを、返答なしのコミュニケーションという前提に立ちながら、むしろ彼らの実践の媒介者として利用している面もある。

だから、彼らの行なういくつかのイヴェントの中で、フォレストが「ル・モンド」の紙面の一部を、白紙のスペースとして買いとって、読者の自由なメッセージを書きこむ場をつくった場合も、「ル・モンド」でなければ無意味で、自分たちの同人誌ではだめなのだ。この「ル・モンド」の場合も、いくつかの返事を受取ったという。さらに、スタンプ・アートとか、郵便のシステムを利用したメイル・アートなどに強い関心を示しているのは、これらのもつ情報流通機能に新しい社会学的意味づけがあるからである。

㉘同　不動産の社会学的分析による討議、バルセロナ　1977

いままで紹介したのは、この集合の考え方と実践活動の一部である。こうしてみると、一九七〇年を境として現われてきた、芸術やデザインにおけるコミュニケーションの機能からの反省、社会的立場への再帰といった現象に関係のある動きである。たとえば、西独の作家ヨーゼフ・ボイスが、しばしば画廊や美術館の会場で開いた「自由大学」や、イタリアのデザイナーや建築家グループが開いた「グローバル・トゥール」なども、一種のカウンター・スクールの形式をとっているという点で近い。このフィシェールたちも、パリの外れのフィシェールの自宅の地下室を、「社会学的討議学校」として、教育の場に開放している。ここには、コミュニケーションの学者とか、音楽家とか、芸術家など、また社会学者や評論家など、さまざまな領域の講師を招いて、芸術と社会の諸問題を熱心に討議している。ここの方針は、形式的な質問のかわりに、疑問の裏付けと、その解明のための質議を重要視する点にある。私自身、一九七七年の三月のはじめ、ここでビデオ・パフォーマンスを開き、ビデオの社会的機能についていくつかの実践を発表した。

わが国の建築家やデザイナーの中に、社会学的な見方をとる立場が、なかなか生まれてこないのは、なぜなのか。芸術家より、より具体的な問題として、社会的事象に関係しているのにもかかわらず、審美主義と記号論的分析の中に考えを閉していはしないか。この「社会学的芸術の集合」が、今後どういう実践に進んでゆくか未知数であるが、一つの興味ある運動として報告させていただいた。

[5] 音幻の世界

絵や彫刻にくらべれば、音は非常に早くから人工的に合成されてきた。人工的に合成されたということは、つまり機械的な操作の対象になったということである。

音楽という体系と楽器とは、表と裏の関係にある。楽器を操作することによって、音楽というシステムは、より伝達しやすい形態をもつことができた。今日の爆発的な音楽文化の氾濫の原因も、ここにある。G・スタイナーが、その著『青鬚の城にて』の終章で、「言語論理（ロジック）」の衰退の中で、言語にかわる新しい文化媒体として、現代の音響文化の世界的氾濫の現象をとりあげようとしたのも、彼の研究室の壁を震動させてやまない、増幅されたロック・ビートがあったからではないか。人間はおそらく、この地球が生々流転し、万物が生きつづける限り、絶えまなく生まれ、絶えまなく発しつづける音を、いかにして手なずけ、いかにして制御するかを考えてきたにちがいない。

音楽は、音楽として独立した世界をもったとはいえ、なおその効用は、しばしばBGMでありつづける。BGMではないにしても、祭祀の目的に役立つ場合もあるし、演劇の一構成要素でもあり、ムード・ミュージックのように日常生活の媚薬的役割をさえ果している。

とくに、エレクトロニクス文化の只中には、消費情報としての音楽がある。G・スタイナーによれば、大衆社会は、総ぐるみで、先週のポップ第一の曲の、反響室（エコー・チェンバー）となりかわっているのである。「この音楽・エスペラントには驚嘆すべき経済学がある。ロックもポップも、ファッション、セッティング、ライフ・スタイルの同軸世界を作り出す。ポピュラー音楽は私的、公的な習慣の、また集団的連帯の新しい社会生態学をもたらした。」というのが彼の診断の出発点である。ところで、音楽というシステムにのった、高度資本主義エレクトロニクス経済は、音楽の自動生産機構をすでにつくりあげてしまっているのである。

この巨大な音響市場を横目で眺めながら、音と環境について考えるのは、いささか蟷螂の斧に近い仕事である。しかし、まったく行きあたりばったりに、音について集めてみたカードを並べてみると、そこに主観的でありながらも、いくつかの構造が浮んできた。

●音についてのフィールド・ワーク

音楽の都市を出て、音を探しにフィールド・ワークに出た。フィールドといっても、未開の地や野外を歩いたわけではない。音楽という専門分野を一ぺん捨てて、音の記憶、体験、記録などのあいだを、手探りで歩いた。音についての忘れがたい印象、音についての固定観念になった事件、音という概念で書物の中に発見した文章、美術作品、詩などを集めたのである。このフィールド・ワークを通じて、しばしば、音楽家たちや音楽評論家の書物を眺めたい欲望にかられた。正直にいって一、二回彼らの本を探したが、それらの中から拾ったものはなかった。むしろフィールド・ワークの成果があがらない時、私を慰めてくれたのは、栗原嘉名芽著「音の四季」（昭和十六年十一月五日発行、羽田書店）であった。

この本は、音楽の本でもなければ、文学の本でもなく、まして音響学専門の書でもない。著者は、音響学の専門家だが、日本の四季を通して生活の中に聴える、現象としての音の世界を、分りやすく音響理論の面から説明してくれる。おそらく、最近では少なくなった寺田寅彦、中谷宇吉郎の系譜にある戦前のすぐれた学問の方法を、しっかり身につけた人であろう。この本にも出てくるように、日本人は四季を通じて、音について非常に鋭敏な感覚をもっていた。松籟の音から雨だれの音まで、音を音として楽しんでいたし、音の体験を文字によって伝達しようとした。この場合、とくに歌や俳句の形式がうまく利用されている。日本では音楽が、音を機械技術化していったのと、ほぼ同じくらいの努力として、音をそのまま聴いて楽しむ文化があったように思われるのである。

このフィールド・ワークの結果、調査対象をカードにして、KJ方式にいくつかのクラスターにしてみたり、写真を眺めて、なぜこの写真が音に関係あるのだろうかと、考えてみたりした。

●幸田露伴の音幻論

露伴の書いたもので、「音幻論」という本がある。露伴がこれを書いたのは、「純粋に音の上から、言語文章の大きな問題を意識したい」という目的からであったが、一つの体系化までに至らなかったらしい。彼は、音は幻であるといっている。ここで音というのは、言語と音の関係を摑むことにしぼられているが、次のような言葉は、いま音について考える場合にも通じるのではなかろうか。

「言語の変遷する所を摑みたいのが音幻論の生ずる所以で、言語が金石に彫刻したもののやうにその儘永存するものではないのは、恰も幻相が時々刻々に変化遷移するものである如く生きて動くものである。そこで音幻の二字を現出したのである。しかし幻と言ふても法無く動くものではない。法といふものは物と倶生するもので、法があつて物ができるのでも物があつて法ができるのでもなく、物あつてそこに法が存し、法と物と倶生のものであるからして倶生の法則につきて先づ観察を盡したいのが本意なのである。」

むかしこの本を読んで、俳句と音幻の関係を考えたことがあった。その頃に、一例としてとりあげた無村の句がある。

ゆく春やおもたき琵琶の抱ごころ

おもたきのOMO、ごころのGOKOROとつづくOの音がいかにも、けだるい気分を表わしていて、しかも抱いた楽器から何か音の幻が聴えてくるような気がしてきた。

●音と連想

まえにニューヨークの自然史博物館を、あてどなくさまよっていた時、先史時代の動物や、巨大な鯨の剝製が、まるで一瞬の生の停止のように見えたことがある。その時、静かな部屋にかすかな音がひびいていた。その音は、これらの剝製の動物たちのなき声のように聴こえたのであるが、そのうち、それは建物の換気装置の音だということが分った。しかし、この人工的な機械音が、この生の停止と見える場面で、生の証しのように聴こえたのは、非常に印象的なことだった。

音は、すべて音の発生源に結びついて聴こえるとは限らない。具体的な音を聴いていながら、頭の中では別のイメージを喚起することがある。谷崎潤一郎の「陰翳禮讃」の中に、次のような箇所がある。

「私は、吸ひ物椀を前にして、椀が微かに耳の奥へ沁むやうにジイと鳴つてゐる、あの遠い蟲の音のやうなおとを聴きつゝ此れから食べる物の味はひに思ひをひそめる時、いつも自分が三昧境に惹き入れられるのを覚える。茶人が湯のたぎるおとに尾上の松風を連想しながら無我の境に入ると云ふのも、恐らくそれに似た心持ちなのであらう。日本の料理は食ふものでなくて見るものだと云はれるが、かう云ふ場合、私は見るものである以上に瞑想するものであると云はう。さうしてそれは、闇にまたたく蠟燭の灯と漆器とが合奏する無言の音楽の作用なのである。」（傍点は筆者）

ここにも、音はイメージを引きだし、イメージが音を引きだすという事実がある。

ところでその松風の音であるが、露伴のいう法の面からみると次のような理論になる。

「今、鞭が勢よく空気を切つて動いたとしますと鞭の通つたあとに図のやうに渦が出来ますが、この渦は鞭の背後の部分に交互に出来るのでそこの気流が動揺を繰り返し、従つてその都度周囲の空気に衝撃が与へられて音波が作られるのであります。」「さて問題の木枯しの音ですが、これは鞭の場合と丁度逆なので、物体が静止してゐるところへ空気の流れが当つて出る音なのです。」と「音の四季」に書いてある。

このように渦によって出る音をエオルス音といい、エオルスはギリシア神話に登場する風神の名を指している。ところで、松風の場合は、松の葉のそれぞれに風が当って、無数の渦の発生によって出る音である。

とくに月のない暗闇の夜、物音の絶えた田舎で、ジイッと鳴っている地蟲の音は、音の世界の一つの原型のように思う。なぜなら、外は暗黒の世界であるから何も見ることはできない。視覚を働かせることができないから、意識は、いやおうなしにその音に集中する。しかも、音を発している物が何処にあるかも分らないから、なおさら音そのものを聴く。その音は、あたかも地が鳴っているように聴こえる。地の上に拡がる暗黒の空間を感じる。谷崎の文章の中で、吸物の椀のジイと鳴っている音から、遠い蟲の音を連想したとある、あの蟲の音こそ、暗闇の地蟲の音を指しているのに間違いない。

ところで、漢字の闇という字は、門構えの中に、音という字が入っている。なぜ闇という視覚的な世界を表わすのに、音という字を使ったのだろうか。

闇はやはり、音があって一層視覚的に闇がきわだつのかもしれない。視覚的に何も見えない非視覚的世界のメタファーとして、聴覚的な文字が使われることの面白さを感じる。

●音響的空間について

マーシャル・マックルーハンと、エドマンド・カーペンターの論文に「音響的空間」というのがある。そこで、この視覚的空間と音響的空間のちがいについて述べている。

「私たちはそれが目に見えるときは楽しい。そのとき、それは私たちが理解できるように位置づけられている。というのは、私たちの日常の世界では、空間は目に見える諸物体を分けるものとして考えられているからである。『からっぽの空間』とはなにも見えないところを意味する。」

「空間は単に私たちが物体のもとへ行ったり、物体から離れるさいに通過するだけのものとなる。空間は物体と物体の間に存在しているのに、物体が空間を限定してしまう。」

この二人の西欧人は、空間という概念を把えるのに、物体と物体の間に生まれるものとして考えている。空間は物体がなければ無に近い。だから、「からっぽの空間」というのは、目に見えない空間である。しかし、このような空間の定義に、われわれはついてゆけないところがある。余白としての空間は、物と物の関係の周辺にある。われわれにとって白は、色として見えるとともに、無限の空間としても見える。物体がなくても「からっぽの空間」ではない。空間は無よりは実体に近く、実体よりは無に近づいている。無と実体の間に漂うものとして感じられる。音の空間も、同じように感じとっているのではなかろうか。マックルーハンたちは、音の空間を次のように述べているのだ。

「他方、音の根本的な特徴は音の場所でなくて、音が『ある』ということ、音が空間にいっぱいになることである。私たちは匂いがいっぱいだというように、『今夜は音楽でいっぱいにしよう』という。場所は無関係である。音楽会で人々は目を閉じる。」

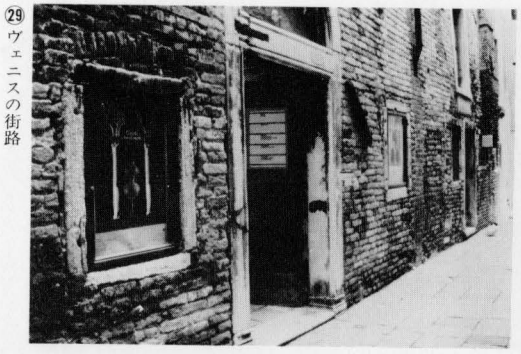
「聴覚的空間は特定の好みの焦点がない。それは固定した境界のない球形であり、もの自体によってつくられた空間である。ものをいれた空間ではない。それは仕切りのある絵画的空間でなく、絶えず流動し、刻々それ自身の次元をつくるダイナミックな空間である。」

●都会と音響環境

ある夕方、京都を歩いているとき、異様な音にであった。その音に近づいてゆくと本能寺の前であった。見ると境内の巨大な公孫樹に群がる何百羽という雀の囀りである。この何百という音源がそれぞれランダムに飛びまわっている音のダイナミズムは、いかなる音響装置をもってしても再現不可能と思われた。この音群のもつ場は、とても四チャンネル・ステレオでは表わせないだろう。これに似た音空間の体験は、夏の夕方軒下などに発生する蚊柱の音である。音がひとつの塊のように震え、しかもその塊りのような音が絶えず流動する。さきに、マックルーハンらが述べていたのは、この種の空間において最も近いのではなかろうか。かつて、EXPO'70の三井グループ館で、二百数十個のスピーカーをドーム内にディスプレイし、それらの音源から出る音を自動制御し、その空間の中をターン・テーブルに乗って移動した観客たちの音体験が、この種の実験として最大のものと思われる。

空間の中での、視覚的世界と聴覚的世界のちがいとともに、受けとり側の間にさまざまなやりとりがある。「百聞は一見にしかず」というのは、聴覚的認識に対して、視覚的認識の優位性を示す諺である。耳で聴いても、目で確かめないと安心しない。

しかし、かつて、こんな経験があった。ヴェニスを訪れた時、面白半分にゆかたと下駄をもっていって、この格好でサンマルコ広場で夕涼みをしてみようと思った。ところが、いざホテルを出て、外を歩きだすとまったく予期しないことが起った。下駄の音が、驚くべき反響音となって、あの狭いヴェニスの通路に響くのである。下駄をはいて、いまだかつて聴いたことのない反響のすさまじさに、よっぽどホテルに帰ろうかと思ったほどだ。いままで視覚的にのみ把えていたヴェニスの石造の環境を、この聴覚的事実で、はじめて知ることができた。まさに百聞は一見にしかずの逆さまである。



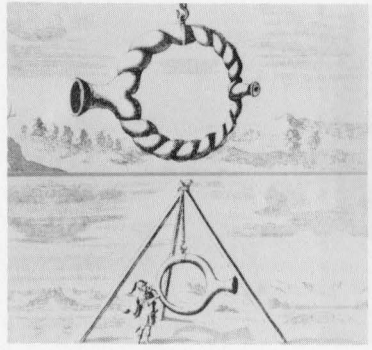
29 ヴェニスの街路

ニューヨークの街も予期しない音響環境をもっている。ある時、三十階ぐらいの窓を開けて、外を眺めていると、遙か向うから、のどかにハンマーで物を打つ音がくる。地上の街の騒音は、びっしりと建った建物の間を伝わってくるうちに吸収され、百㍍の高さのところには、意外に静かな世界があるのである。おそらく、世界中のさまざまな都市は、それぞれ固有の音響特性をもっているのだろう。ひとくちに、都市と騒音といっても、学問的な公式が通じにくいことが沢山ある。

●音の伝達

都市的な環境の中で、音響を扱ったものとして面白い彫刻に、レス・レヴィンのものがある。真中を真空成型でふくらました、一辺三㍍ほどの透明な正方形のアクリル板を、人が通れる間隔をあけて、二枚立てておく。この中へ入ると、急に外の騒音が遠ざかって、まるで聾になったような感じになる。多分、この二枚のアクリル板が透明だから、視覚的には外との断絶感がない。そのせいで、余計に音の聴こえない条件が、外にあるのでなく自分にあるような錯覚をもつのだろう。

レス・レヴィンの彫刻は、音の環境的な遮断である。音をだすのも、音を消すのも、音の伝達の問題である。十七世紀に、空想的な音響世界を研究したアタナシウス・キルヒャーがいる。彼は、作曲のための機械装置でも知られているが、一方音響伝達についての興味ある挿絵を遺している。たとえば、室内でのコンサートの音を、戸外へ放送するコルネット型の音響装置があるかと思えば、アレキサンダー大王のラッパとしてキルヒャーが想像して描いた一種のラウド・スピーカーがある。さらにより情報装置として



㉚アタナシウス・キルヒャー　音響大全

面白いものに、紀元前シラクサ島の専制王ドニ・ランシァン（四〇五～三六五B.C.）が、民衆や宮廷内の情報を探るために設けた一種の盗聴装置がある。巨大な渦巻型のラッパから集音された音が、台座にのった胸像の口から聴こえるようになっている。この陰険な装置はともかく、こうした音響伝達のために考案された装置のもつ視覚的形態が、造形的な興味をひく。

音響を、ある空間から空間へ伝達するための装置は、やがて電話やラジオのように電気的装置が登場して、音の領域は空間的に拡がるばかりである。さらにエレクトロニクスの時代に入って、音響装置は機能化し、インビジブルになっていった。

ところで、音の世界は、空間や環境の中に拡がるばかりでなく、物に所属した音の世界がある。音の幻は、物体の世界からも現われるが、その物と音をつなぐものに言葉がある。

露伴は「音幻論」の中で、擬音としての言語の例をあげて、「もとそのものの体が発する音に擬してその者をあらはす事を擬音といふ。」といっている。擬音の場合は、音と物体が直接に結びついているのであるが、言葉の世界は、より幻想的に音をイメージさせることがある。アンドレ・ブルトンの「ナジャ」の中の次のような情景から、言葉に表われない音が聴こえてくる。

「さあ、いよいよ彼方に『アンゴの館』の塔がそびえてきた。そしてこの館に住む鳩のむれから落ちる、おびただしい羽毛の雪が、そこのひろい中庭の地面におちてとけてゆく。この中庭は、かつては屋根瓦の破片が一面に敷きつめられていたが、いまでは本物の血によってすっかりおおわれている。」

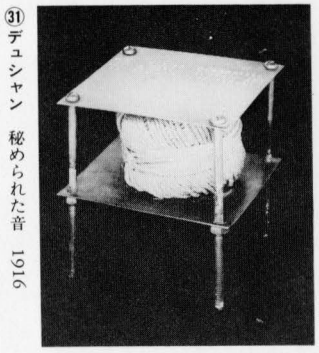
小野洋子の「グレープフルーツ」の詩的な指示書きから、音の世界が開示されることも可能なのである。

さらに詩的物体とでも名付けるべき、さまざまなオブジェの世界がある。幾つかの作品では、物体と音と言葉とが、それぞれの領域の独自性を失わずに、一つのものに結びつく。

●音とオブジェ

マルセル・デュシャンの「秘められた音」というのは、アイロニーに満ちたことをしている。ある友人に頼んで、音の出るものをこのオブジェに封じ込んでもらった。中に何が入っているのか分らない。やがて友人は死に、何を入れたか聞くことも不可能になった。ところで、音の本体の詮索よりも、音をだす何か不明のものを封じ込めるための、このオブジェの道具立てをみよう。紐によってぐるぐる巻きにしただけでは満足しない。その巻いたものを、さらに二枚の鉄板に挟んでボルト締めにする。音という消えるものを、ことさらに厳重に梱包することのおかしさ。

ロバート・モリスの箱の場合は、もっと乾いた方法で音を扱っている。彼は、約三〇センチ立方の木の箱をつくるとき、つくり始めから終わりまでの、すべての経過を録音した。箱ができあがる。彼はこの箱の中にスピーカーを入れて、この変りばえしない箱を見る人に、音を聴かせるのである。このモリスの場合、音はものとしてよりも、パフォーマンスとしての音という意味がつよい。このデュシャンとモリスの間に、ジョセフ・コーネルや、藤原和通の音に関するオブジェの世界がある。これらの音を扱う態度は、



㉛デュシャン　秘められた音　1916

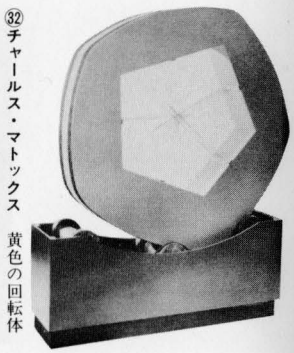
レヴィ＝ストロースが「野生の思考」の中で提出した器用仕事に通じる。つまり、ありあわせの物体や、音や、言葉を使って、ある構造体をつくる。そういう意味では、出来事や出来事の断片を組み合わせて構造をつくる、神話的思考に近づいているのである。

これに対して、エレクトロニクスの技術を用いて、新しい音響的オブジェをつくりあげるもう一つ別の作家たちの場合は、科学者に近い方法をとる。計画された対象物をつくりあげるために、場合によってはその目的に沿って音響装置を開発することもある。つまり構造を用いて新しい出来事をつくる（世界を変える）ことに近づく。チャールス・マトックスや、ジュアン・ドウネイのつくる「オーディオ・キネティック彫刻」は、科学技術的研究の結果に負うところが大きく、日常的な出来事の断片に負うものではない。

しかし、これら二つの芸術の方法論は、あくまでも芸術という領域の中に認められるものである。そして、レヴィ＝ストロースもいっているように、美術家は科学者と器用人の両面をもっているのだとしたら、その二つの面の表われ方の比率の問題なのであろう。

●音の実験環境

直接、楽器的な発想から生まれた音楽オブジェに対して、造形的な発想から生まれた音響的なオブジェがある。それらは、都市の環境を、技術的な集積所として眺めながら、機能的な目的から離れつつ、技術の方法だけを利用する。藤原和通の場合は、いかにも土木的な技術を、敢えて採用する。そのオブジェによる音の発生は、いかにも現場という実験性をもった環境で行なわれる。宮脇愛子の「WORK・#68-3」は、造形性の裏返しとしての音の量が、視覚的環境のコンテキストを壊してゆく。新宮晋の作品は、造



㉜チャールス・マトックス　黄色の回転体　1964

形物としての視覚的把握の限界を、水と音という他者によって拡大してゆく。レス・レヴィンの場合も、音の発生装置なしに、音体験と環境の関係を抽出している。

これらの造形作家たちの仕事は、造形の境界線を、環境の中に融解させてゆく手法として、音の世界を見いだしているのである。いわば、音の意味を拡大してゆく、都市技術文明の実験環境の提案である。それらは、決してエレクトロニクス技術の音楽体制に組込まれてゆくものではないだろう。

音を、身体的な身振りから解放してゆく鈴木昭男や、佐藤慶次郎の造形性への接近と、造形的構成の延長上の音の実験環境の中に、これからの技術文明への一つのアプローチの姿が見える。

そして、音宇宙の二つの極性として、ブラック・ホールとしての地蟲の「闇」と、ホワイト・ホールとしての「ホワイト・ノイズ」がある。すべての音をのみこむ、「闇」の音と、すべての音を抽きだせる「ホワイト・ノイズ」と、この中間にわれわれのすべての音体験と、音環境が拡がっているのではないか。というのが一つの仮説である。

音の世界は、最初に考えたように、現代の音楽的氾濫の状況の外に、自然的環境と人工的環境の両方にわたる空間、物体、言葉といった領域に関係しながら、大きく拡がっているのである。そして、今度のフィールド・ワークで分ったのは、こういう音の世界について、われわれはまだ、殆んど何も手がかりをもっていないということである。われわれは、高度資本主義エレクトロニクス経済体制に対抗するために、いま新しい「音幻論」をつくる必要があるのではないか。

㉝宮脇愛子　WORK・#68-3　1968

[6] 音・オブジェ・環境

音の出る彫刻、あるいはオブジェ楽器といえば、未来派のメンバーのルッソロの造った騒音楽器「イントナルモリ」（一九一三）が有名である。未来派そのものが、一種のインター・メディア的な活動を展開した重要なグループであり、また騒音の意味を積極的に採りあげたので、ルッソロのような実験が出てくるのも当然だった。

その後も、いくつかの音の出る彫刻などが現われているが、音響を積極的に発生させるという目的の楽器彫刻としては、バッシェの仕事がもっとも持続性をもっている。

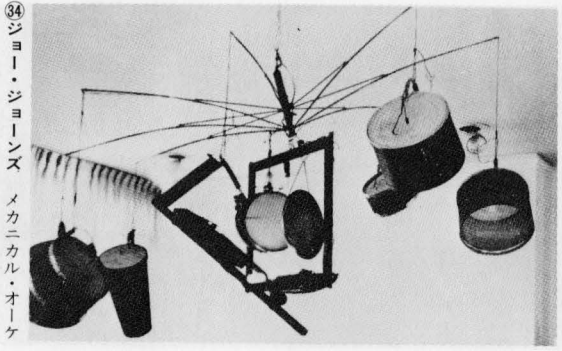
わが国でも、作曲家の佐藤慶次郎のオブジェ楽器「エレクトロニック・ラーガ」（一九六七）が独特の発想によって知られている。また前出の宮脇愛子の音響彫刻「WORK・#68―3」（一九六八）も貴重な例である。

一方、一九六〇年代を通して重要な活動を展開したフルクサス・グループも、ダダ的なインター・メディア活動を特徴とし、ジョー・ジョーンズの「メカニカル・オーケストラ」（一九六四）や、小杉武久の音響オブジェがある。

ところで、音に関する興味と、造形的な形態との交差するところに、造形と音響の両面性をもった作品が、現在もいろいろなアイディアによって、継続して制作されている。

一九七九年の夏から秋にかけて、ロサンゼルスの現代芸術研究所(LAICA)と、ニューヨークのプロジェクト・ステュディオス1（P.S.1）で、「SOUND」というタイトルの展覧会が開かれた。

この展覧会に集められた作品の性格を、プランナーのロバート・スミスとボブ・ウア



㉞ジョー・ジョーンズ　メカニカル・オーケストラ　1964

イハイトは、「この展覧会に集められたVISUAL／SONICな混成品は、彫刻、環境的なインスタレーション、そしてパフォーマンスという形態をとりながら、実験音楽と視覚芸術とを同時併行的に発展させるものだ」と述べている。

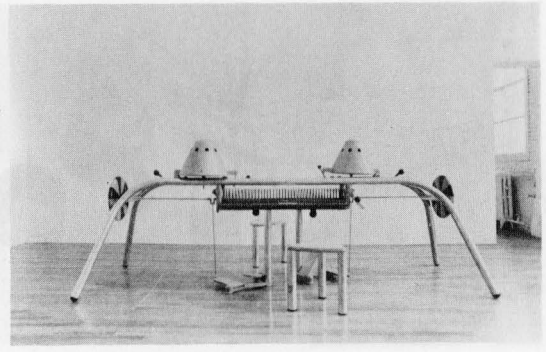
こうした作品活動を行なっている芸術家のキャリアをみると、造形的な研究と同時に、音楽的な研究を行なっている人びとが多い。またパフォーマンスや、作品のプロセスなど時間について強い関心を示している。

ボブ・ベイテスは、最初二次元的な性質の作品をつくっていたが、次第に音楽を媒体とした表現形態に興味をもちはじめ、この研究を進めるために自作の音響機械を制作するようになった。

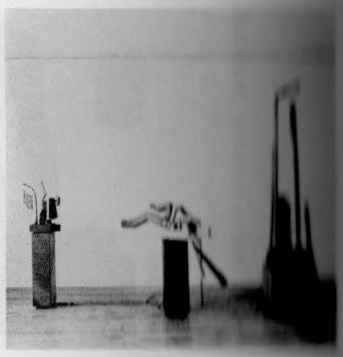
作品は「フューザー」（一九七八）と呼ばれ、木・アルミニューム・スチール・弦などを使ってつくられている。見れば分るようになかなかスマートな形をもち、会期中に一種の演奏が行なわれた。

ブルース・フィアーは、つねに一人の人間のための小さな建築的な空間、あるいは、音響を体験するための環境をつくっている。一九七七年の「ザ・サウンド・フレーム」はベニヤ板でつくられた小屋のような作品だったが、最近の「ザ・サウンド・スパイラル」の場合は、渦巻状に吊り下げられたアルミ・パイプの中に人が入り、そのパイプを動かして、さまざまな音響体験をもつもので、より空間的な拡がりを感じさせる。むしろ参加した観客に自由な喜びを与える目的でつくられている。

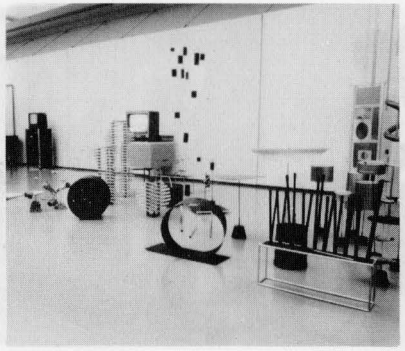
さらにアーサー・フリックになると、彼自身のキャリアそのものが多彩な創造活動の混成品で、音楽、詩、芸居、造形オブジェ、雑誌の出版など、たえず異なった表現手段



㉟ボブ・ベイテス　フューザー　1978



㊱ステファン・グッドマン　オートマティック・ミュージカル・トリオ　1977



㊲松本昌彦　音具　1982

彼の音響オブジェも、もちろん二種の混成品であるが、ユーモラスな要素が強い。たとえば「ボート」（一九七九）という作品には、ボートの櫂や日本の唐傘などが現われている。

またステファン・グッドマンの作品も、さまざまな素材を用いた混成品であるが、オーディオ運動彫刻とでもいうべきもので、「オートマティック・ミュージカル・トリオ」（一九七七）という名前がついている。彼の関心は、自動楽器の制作にあるらしい。そして、音響心理的な面と、聴覚との関係を、これらの特殊な楽器によって研究するところに目的がある。

こういういくつかの例をみていると、ジョセフ・コーネルが箱のオブジェで追求していた音の問題などが想いだされる。

また、テリー・フォックスのサウンド・パフォーマンスなどの、たんに造形的なオブジェにおさまらないような発表も行なわれた。

音と造形、音と環境の問題は、八〇年代になってより新しい才能の芸術家によって、さらに面白い展開を見せるだろう。

[7] 音空間とパフォーマンス

人間は、次第に人工調節された気候条件のなかで生きようとしている。

大なり小なりスケールと条件のちがいはあっても、そうなりつつある。建築的にみても、ホテルに代表されるような多機能をそなえた居住空間は、屋外へ出ないでも用が足せるのだ。そして車というカプセルがあれば、ひとびとは外気に触れないまま、人工環境の中で生きることになる。

ウォークマンに代表されるような、小型のステレオ・カセットは、人間にとって音空間の体験を、かなり変えてしまったのではないかと思う。ウォークマンで音楽を聴きながら、家から外へ出かけ、都市の中を歩き、また家へ帰ってくるような場合、人間はまさに外界の音に触れることなく、人工的に調節された音環境の中に生きていることになる。

もちろん、ウォークマンをもっていても、外界の音がまったく入らないわけではないが、その場合の音は、なぜかガラスのウインドウ越しの風景を見ているのに似ている。

二十世紀の芸術の中で、芸術についての概念を変えるために、いくつかの言葉を、芸術家たちが見いだしてきた。そして、おそらくこれらの新しい概念をはらんだ言葉は、二十世紀の芸術が、国際的に共通性をもっているためか、日本語に訳しにくい。

これらの言葉の中で、最初に現われたのは、オブジェという言葉だろう。オブジェという概念が登場したことによって、芸術はその対象物から、表現素材や表現方法にいたるまで、非常に大きな変化を受けてきた。少なくとも、オブジェという概念が生まれたことによって、物として存在する芸術の幅が拡がり、芸術作品と呼ばれるものの範囲が拡張した。

この言葉は、たんに美術作品の分野に影響を与えただけではなく、音楽の世界にも少

㊳鈴木昭男　音のオブジェと音具　1976

なからず影響を与えたのだ。騒音が、音楽の中に入りこみ、ミュージック・コンクレートや、ジョン・ケージのプリペアード・ピアノの音楽を聴く道をひらいた。

ところで、人びとが美術作品を見たり、音楽を聴いたりする場合、作品と人間の関係はどんな状態にあるのだろうか。

こうした関係について考える場合、ここでも一つの新しい概念をもつ言葉が登場してきて、その言葉によって、やはり二十世紀後半の芸術の概念が、大きく変ってきている。

その言葉というのが、パフォーマンスと呼ばれているものである。かつて一九六〇年代の幕明けの頃、まだパフォーマンスという言葉が登場しなかった頃、ハプニングとか、イヴェントという言葉が使われていた。このハプニングと、イヴェントという言葉の間には、内容的に意味のちがいがあるといわれているが、いずれにせよ、当時の芸術家たちの狙いは、芸術というものを、ある専門的な領域の作品という形態の中に閉じこめることを止めようとしたことにある。

つまり、作品と観賞という関係をこわしながら、作品の成立してゆく過程に、観客の参加をうながそうとしたのである。

この一九六〇年代は、芸術家が、おそるおそる専門化した門扉を開いて、大衆の生きている日常生活の次元に、芸術を近づけようとしたのである。ハプニングや、イヴェントの上演は、しばしば詩人や、画家や、彫刻家や、作曲家や、舞踊家などが入り混じって行なわれた。

また音楽的な意図のつよいハプニングでも、作曲家たちは、いかにも日常的な動作で楽器を扱ったり、電話を使ったり、タイプライターを使ったり、時には歯をみがいたり

㊴ジョン・ケージ　シアター・ピース　1962

もしたのである。しかし、この時代の芸術家たちも、しばらくすると自分のスタイルを見つけて、それぞれ日常的なイメージの作品という路線は守りながらも、専門的な作家となっていった。草月会館のイヴェントで、客席に花を撒いていた武満徹も、作曲家となっていった。

さて一九六〇年代に用いられたもう一つのキイワードは、環境という言葉である。この環境という言葉も、ハプニングやイヴェントの中で意図された日常性と結びついた場合には、社会的な環境としてとらえられた。しかし一方では、もう少し抽象的に、音楽とか、光とか、色といったものと同じように、人工的で合成された環境を指す場合もあった。したがって、六〇年代の環境音楽は、数多くのスピーカー群と、その多チャンネル化による音場を生み出すことに向っていた。しかし、その音空間へ供給される音楽そのものは、現代音楽風の耳ざわりのよくない終始の決まったものが多かった。

いま、環境音楽とか環境映像という言葉をよく耳にする。そして、この一九八〇年代の環境音楽というのは、六〇年代のものより、もっと人工調節的な環境を前提としている。

たとえば、一九八三年、赤坂のラフォーレ・ミュージアムで行なわれた「ブライアン・イーノ――ビデオアートと環境音楽の世界」の会場の中は、たしかに一つの音空間ではあるが、いつ入っていっても、いつ出てもいいような条件によって、音が流れていた。イーノの音楽そのものが、こうした時間の流れにそって空間の拡がりや、ふくらみや、位相のちがいを重ねてゆくものだから、より観賞者の側の自由度が増している。こういった音空間の場合、ラフォーレ・ミュージアムのような中心のない起伏のある床に、さまざまなポーズをもって、人びとがいる。そして、全体として暗い空間の中に、まさにいくつもの窓のようなビデオが、これも、すべてが見渡せないような角度によって点在している。したがって人びとは、これらの窓と窓の中の殆んど動かない映像と、空間の中の他人たちと、無言のテンションを保って自分の位置を決める。

このような空間の中では、観客の側にパフォーマンスの主導権がわたされている。イーノは、ただ音を用意し、自分のロフトからカメラで拾いあげた映像を用意しているだけだ。

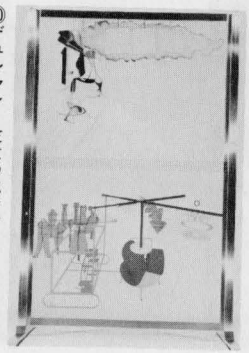
一九六〇年代のハプニングやイヴェントが、やや強引に観客たちを上演に引きずりこんだのにくらべると、イーノの場合、芸術家はもっと消極的な立場で、観客とかかわろうとしている。いまでも、多くのパフォーマンスは、芸術家たちのあの手この手の演技を、いやでも見せられてしまうものが多い。しかし、時代の流れは、次第にこうした観客の側の音空間での作法を期待してゆく方向に、向っているのではないだろうか。

いま、われわれに与えられている音体験の場には、ほぼ次のような四つのタイプがある。

一つは、実際の演奏を生まで聴くこと。二つめは、録音された演奏をステレオ等で聴くこと。三つめは、ある環境を、音空間として構成すること(インスタレーション)。そして四つめは、ウォークマン等で音楽を聴くことである。

そして、前の二つは、音楽があって、それを受けとるという古典的なタイプである。それに対して後の二つは、音を聴く側の、より積極的なパフォーマンスがともなう。

この分類を絵画を例にすると、一が、額縁入りの絵をみること。二が、複製の絵をみ



(40)デュシャン　彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁、さえも(大ガラス)　1915-23

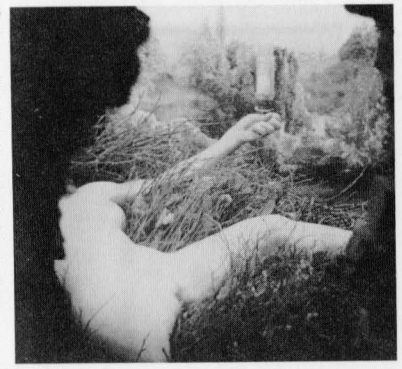
[VI]

パフォーマンス

ること。三が、マルセル・デュシャンの「大ガラス」のように、見る人が、環境やほかの人びとと絵を囲んでしまうこと。そして四が、デュシャンの遺作にある覗き見の世界である。いささか強引にみえるかもしれないが、この絵画と、それを観賞する側との関係という点からすると、やはり前の二つは古典的な見方である。それに対し、環境の中に宙吊りのガラス絵を見るという行為や、自分だけの眼に限定してものを見る覗き見は、見る側のパフォーマンス性がより高い。

音空間とパフォーマンスを考える場合、絵画や音楽の絶対性という近代の条件が、次第に崩れている中に、新しい条件として、見る側に与えられるパフォーマンスの意味が、より強くなっていることを感じる。自転車に乗って、ウォークマンを聴いていると、耳の周辺に、目に見えない音空間が存在し、その音空間が、自転車のスピードとともに刻々と変ってゆく。もう少したてば、脳細胞と聴神経のあいだに、直接音楽を発生させるような、あるいは、視神経とも連動してゆく幻惑的な超オプトフォニックな世界をもてるのではないだろうか。

音楽やビデオ画像が、次第にコンピュータ化したデジタル信号の処理による作成に向っていることと、われわれすべての人たちが、音や映像の操作を行なえるエレクトロニクス技術が、これからより以上に発達するだろうから——。



㊶同　1.水の落下、2.照明用ガス、が与えられたとせよ(遺作)　1946-66

[1] 祝祭の復活

Performance（パフォーマンス）という言葉は、本来、劇場の舞台もしくは、音楽ホールの舞台で行なわれる上演形式を指して使われている。しかし、最近では演劇や、舞踊や、音楽に限らず、もっと広範囲の意味を含んで用いられるようになってきた。

たとえば、画家や彫刻家が、いろいろな場所で行なうパフォーマンスとか、ビデオ・アーティストが、ビデオ装置を使って行なうパフォーマンスなどが、このカテゴリーに含まれる。あるいは、芸術家の側だけでなく、観客が芸術家の用意したパフォーマンスに加わるという場合も出てくる。

また動く彫刻のようなキネティック・アートは、作品自体がパフォーマンスを行なっているといえないわけではない。また、建築の場合でも、建物を物体としてみないで、その中に入って行為をする人間を主体として考えるなら、建築をパフォーマンスの場として考えることができる。

であるから、私がパフォーマンスという言葉で考えようとしているのは、何らかの意味で、人間が行なう行為の軸から芸術を見ていこうということである。あるいは、いままでスタティックな状態でしか人間とかかわりをもたなかったと思われる領域の芸術を、人間がかかわる過程の中で考えてみよう、という考えである。

二十世紀の芸術の諸領域について、その変貌の過程を眺めてみると、もっとも特徴的な概念が浮んでくる。それは、次の三つである。

a Environment 環境

b Process 過程

c Performance 行為

今世紀はじめの、最もはなばなしい芸術運動の一つであった未来派の選んだ概念は、空間、時間、運動だった。この概念を具現していたのが〈機械〉だったことは、いまさらいうまでもないだろう。つまり、機械という人間のつくりだした対象物が、空間と、時間と、運動という三つの概念の変更を、人間に迫ったのである。

したがって、機械という物質的装置について考える場合、空間・時間・運動という、物理学的概念をもちだすのは、間違いではなかった。しかし、未来派の芸術家が考えていたのは、結局、機械に対する人間の問題であった。機械的世界に対する人間の感性の変化を描き意識の変化を視覚化することだった。

そして、すでに未来派は宣言書の中で、機械的環境について触れている。そして、ここでいう機械的環境というのは、人間がつくりだした環境であり、また同時に人間を含む環境のことであった。

だから、未来派から出てきた、空間・時間・運動という二十世紀芸術の概念は人間のかかわりを強く意識した芸術の概念、すなわち、空間＝環境、時間＝過程、運動＝パフォーマンスに対応することになる。

二十世紀芸術を、この三つの概念からみてゆくと、ほとんどの芸術が、作品自体の中に過程を含み、作品から環境への関連を強くもち、作家のパフォーマンスの意味が大き

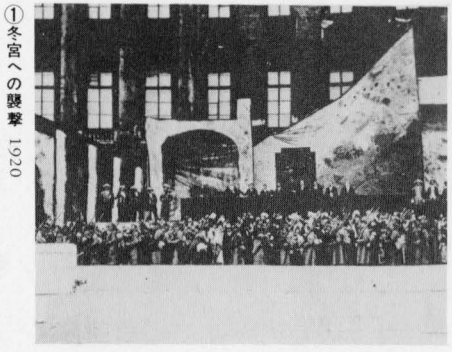
くなってきている。つまり作品が、作品というもののシステムの中に閉じられなくなり、作品化の状態によって作品と観客が関係をもつ。この結果、パフォーマンスの多様な展開が起ってくるのである。

●劇と実人生の融合

未来派は、今日でいうミクスト・メディアを最初に宣言し、またその実践的な形として、今日でいうパフォーマンスとしての芸術の可能性を提案している。たとえば〈空中劇場〉というプランは、色彩を塗った飛行機による、アクロバット飛行で、後から色の煙を引いて飛ぶ空中絵画である。夜には光のプロジェクションに包まれながら、幻想的なダンスを踊る。このほかいくつかの劇的構成のパフォーマンスの記録が残っている。

また一九一七年から一九二三年までのロシア・アヴァンギャルドの運動では、舞台だけでなく街頭でのイヴェントを含むさまざまなパフォーマンスが行なわれた。とくに劇と現実との混合が、意識的に計画され、今日のハプニングと同じような場面が起っている。メイエルホリドの演出では、しばしばこうしたことがあった。一九二一年のヴェルハーレン「曙」の中で、軍事上の実際の報道電報が発表されたり、一九二三年の「大地は逆立つ」では、ほんものの装甲車、オートバイ、トラックなどが観客席から舞台へ乗り上げ、また客席のトロツキーが舞台で演説をするというハプニングがあったという。

また環境という点でも、演劇の上演空間が劇場を出て、一九二三年の「ガス・マスク」のように実際のガス工場の中や、「冬宮への襲撃」のように、ペトログラードの冬宮の前で、六千人の俳優、十万人の観客により上演されている。まさに今日でいう市街劇の先



①冬宮への襲撃 1920

駆的な実験だった。

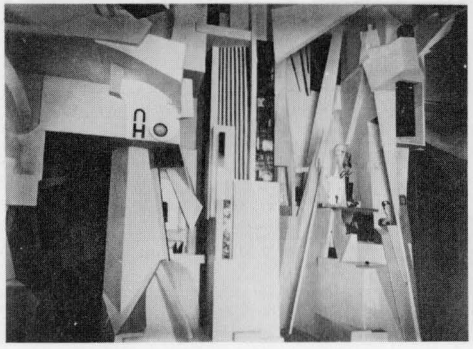
ロシア・アヴァンギャルドの中で行なわれた数多くのパフォーマンスは、劇と実人生の融合あるいは掛け合せであった。これは、その後もパフォーマンスの一つの手法となったのである。

一方、ダダイズムの運動の中でも、実験的なパフォーマンスが行なわれている。それは、ロシア・アヴァンギャルドのような、イデオロギーの目標をもつものではなく、第一次大戦からの逃避者によって生まれた。一九一六年チューリッヒのキャバレー・ヴォルテールのダダ運動は、はじめからパフォーマンスの形態をとっている。印刷された詩をメチャクチャに切って読んだり、まったくナンセンスなシラブルで出来上った詩を読んだ。ダダの舞台上の奇行は、観客を挑発し、その結果としてダダのパフォーマンスは観客参加となったのである。

一方、ダダイストの一人であるクルト・シュヴィッタースは、文字の文脈を否定した詩の朗読というパフォーマンスを行なうとともに、街で拾得した廃棄物のアッサンブラージュによる、さまざまなオブジェ作品をつくった。

しかし、未完のまま失なわれていった、彼の環境芸術〈Merzbau〉は、脈絡なく生成してゆく、一種のパフォーマンス建築である。ここで、パフォーマンスというのは、建築的な制作の過程が、偶然のシステムを含んで完結のない状態を指している。

このシュヴィッタースほどの詩的建築物ではないが、ロシア構成主義のエル・リシツキーが、〈プロウン〉の部屋で考えていた建築の概念は、空間の中にねじこまれてゆく人



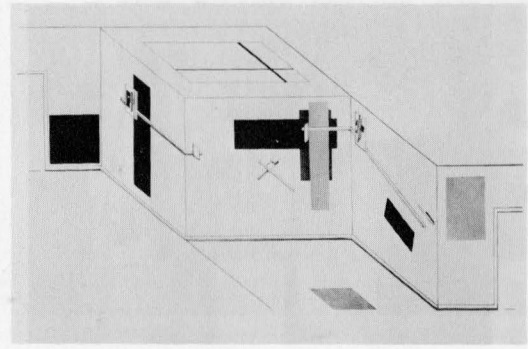
②シュヴィッタース メルツバウ 1920-36

間のパフォーマンスが、重要な要因となっていた。構築物としての建築でなく、その中で行なわれる人間のパフォーマンスの場としての建築の考え方は、言葉を変えれば、環境としての建築の考えに導くものであった。同じような発想は、デ・スティール・グループのドースブルグにも、またウィーンの劇場建築家キースラーにも共通した意識となって現われていたものである。

さらにシュルレアリストは、パフォーマンスの概念を、作品制作の手法として採り入れる。automatismといわれる手法などは、意識的な次元で行なわれる制作の過程を、無意識下の活動へ変える実験である。また目的のある制作、つまり必然を予定している制作過程を否定して、偶然の働きに従って制作を行なう。これも、偶然が働く過程を、一つのパフォーマンスとして意識する態度なのである。

パフォーマンスの過程の中で偶然性という問題は、さらに大きな意味をもつようになる。第二次大戦後、ジョン・ケージの音楽活動の中で、もっとも大きなテーマだったのは、偶然性である。そして、一九五〇年代末から主として、ニューヨークに始まったハプニングとかイヴェントは、実は戦後美術の中でもっとも重要なパラダイムとして、芸術の中に登場してくるのである。

ルネッサンス時代の、イタリアの都市空間では、一種の祝祭的なパフォーマンスが行なわれていた。多才な計画家ダ・ヴィンチも、そうした祝祭のためのプロジェクトに参画している。音楽、言葉、旗、衣裳、移動舞台などをもつ華々しいパフォーマンスは、日常的な都市空間を、一挙に劇的空間に変貌させてしまう。



③リシツキー　プロウンの構成図　1923

現代でも、伝統的な地域社会の中では、一〇〇年以上前からつづく祭が開かれている。しかし、未来派がとらえようとした機械技術文明が生みだした都市空間では、次第に、都市の中での祝祭が失なわれている。僅かにつづいているのは、商業的なキャンペーンに附属した祭とか、クリスマスぐらいである。

都市の中心部では、再開発によって生まれる巨大な管理空間が、都市生活者を排除し、ニュータウンには、文化的な伝統もなければ、祭の中心になる核がない。このような都市の空間に対して、積極的な行動を試みはじめたのは、芸術家たちのグループだった。

一九六〇年前後に活動が起った、各種のハプニング、あるいはイヴェントは、既成の劇場的上演形式からも、既成の美術界の発表形式からも自由な、各領域の芸術家たちのクロスオーヴァーな交流と協力から生まれたものである。

そして、このハプニングとかイヴェントが、画廊や劇場といった、閉鎖空間を使わないで、街頭や野外などで行なわれた場合、明らかに日常的な都市への異化作用となったのである。

●都市空間の活性化のためのプロジェクト

アメリカのアラン・カプローによるニューヨーク市でのハプニングは、アメリカ以外のヨーロッパでも盛んに用いられた街頭ハプニングの始まりだった。

ところが、このハプニングを、より計画的な手法として発展させ、都市空間の活性化のためのプロジェクトとして実践している活動がある。

なかでも、アメリカ西海岸の環境デザイナーのローレンス・ハルプリンの夫人、アン・

④ジム・ダイン　カークラッシュ　1960

⑤アラン・カプロー　ニューヨークでのハプニング　1962

ハルプリンのパフォーマンスは、生きた環境計画として注目すべき実験となっている。このアンのアイディアは、ローレンス・ハルプリンの環境計画のプロセス・プログラムに採用され、市民や住民の参加による計画づくりのコア化に役立っている。つまり、建築家やデザイナーのオフィスの机の上の計画でなく、行政側、計画設計者、そして市民が計画のプロセスを、一種のパフォーマンスのプログラムとしてとらえる方法論を提案している。

このアン・ハルプリンに対して、マリリン・ウッドのパフォーマンスは、管理化されたまま静的な空間となっている都市の中へ、大がかりなインター・メディア的手法による祝祭的イヴェントを発生させようとする。

マリリン・ウッドは、舞踊家としての訓練を受けたのち、一九六八年から、現在の活動形態である都市の祝祭空間のプロデュースに取り組み始めた。

彼女の方法には、次のような二つのグループがある。

その一つは、市民や住民たちの創造性を活性化して、彼ら自身が、自分たちの都市空間を感じ直し、知覚し直すためのイヴェントを計画する。たとえば、一九七一年の五月に、ニューヨークの現代工芸美術館で、その結果が展示された〈Citysenses〉は、ニューヨークの市街を対象として、人びとが最初に都市景観からつくったスコアーをもとにして、さまざまな感覚的なコレクションをもち帰ったものである。それらは、ドローイングとか、テープの記録とか、そのスコアーに対する応答の行為だったりした。

また、ロンドンのグローバル・ビレッジで行なわれた〈London Sensory Walk〉の場合も、自分たちにおなじみの環境を、またはなじみでなければより深くから、もう一度新鮮な感覚で経験するためのイヴェントである。このために、ウッドはいくつものスコアを用意して、人びとがこのイヴェントを実行するための指示を与える。

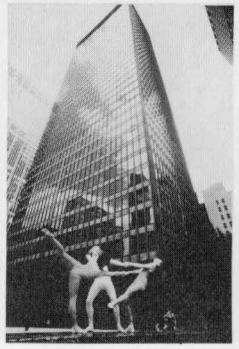
これらの例は、市民や住民が、自分たちの環境を、もう一度新しく感じ直すために計画されたパフォーマンスで、またこういうイヴェントに参加することが、都市を建築物の集合体としてみる見方を変えることになる。

ところで、ウッドのもう一つの方法というのは、より大規模な都市空間の祝祭である。この場合、「マリリン・ウッドと祝典グループ」が中心となる。

中でも代表的なものとして、〈Celebrations in City Places : The Seagram Building and its Plaza〉が一九七二年の九月に行なわれた。場所は、ニューヨークの中心、パーク・アヴェニューの五三丁目のシーグラム・ビルである。

これは、舞踊、映画、音響、照明によるインター・メディア・シアター・イヴェントと呼ばれている。

プロセニアム・アーチをもった劇場の舞台を捨てて、超高層ビル全体とその前の広場を劇場として、三日間にわたって繰り広げられたこのパフォーマンスは、おそらくいままでにないスケールの演出となったものである。とくに、シーグラム・ビル全体の照明の点滅、ガラス窓を掃除するゴンドラの利用など、空間的なダイナミズムのために、あらゆる可能性を利用している。舞踊グループは、広場を使った演出だけでなく、シーグラム・ビルの窓に一人ずつの舞踊家が現われ、窓の奥から照明を当てるので、それぞれの舞踊家の踊りが、シルエットとなって見える。いつもは無表情なビルの窓が、このパ



⑥マリリン・ウッド　Seagram Building Celebration, New York, 1972

フォーマンスで舞台空間に変わる。

さらに、例の窓清掃用のワゴンが暗闇の中から降りてくると、四〇階の高さから投げ下ろされた布張りの彫刻の上へ、この広場を利用している市民たちの一年中の姿が、映画とスライドによって投影される。広場の噴水の中にいるフルート奏者の音楽は、電子音楽と組合わされて演奏される。また何人かの舞踊家たちは、広場の外部空間と、建物のロビーの間を関連づけて舞踊を行なう。

ところで、この大がかりなパフォーマンスを行なうために、シーグラム・ビルの持主、機械室関係者、ビルの借主、パーク・アヴェニューを車止めするためのニューヨーク市との交渉など、ウッドの計画はこれら都市空間を管理する体制との折衝が、大きな問題であった。これは、あのヴァレー・カーテンや、ランニング・フェンスの大プロジェクト実現までに払われたクリストの政治的折衝と同じである。

ただウッドによれば、このシーグラム・ビルのプロジェクトが実現したことが、一つの前例となって、その後のパフォーマンスの実現のために役立っているとのことである。

●祝祭空間のためのミクスト・メディア

これと同じようなプロジェクトは、その後アメリカ各地、オーストラリア、テヘランなどで実現しているが、一九七五年の一〇月に行なわれた〈Celebrations in City Places Downtown Tulsa〉も、舞踊、音響、照明、スカイランチ、ストライプなどを含むインター・メディア・シアターである。この中でとくに注目したいのは、デニス・ヴァリンスキのスカイランチという彫刻である。このヴァリンスキの彫刻は、軽い素材でつくら

⑦デニス・ヴァリンスキ　Waterside Celebration, New York, 1976

れたバルーンと凧の合いの子のような形態のもので、とくに祝祭のクライマックスに空中高く浮揚する。

またテヘランにある現代美術館の開館記念祝典では、伝統的なイランの演劇と音楽とが、西欧のパフォーマンスと総合されたという。この時は、美術館の外部空間だけではなく、美術館の中でもパフォーマンスが行なわれている。ここでは、カナダの女流彫刻家イヴリン・ロスの編物彫刻が登場している。

彼女は人体を、さまざまな素材の糸や紐で編み上げてゆく、一種のライヴ・スカルプチュアである。この編物彫刻が、まるで昔の王宮侍女のようにさまざまなポーズをとっている。この場合をみても分るように、マリリン・ウッドの方法論は、ある一つの形式の中にインター・メディアの演出をつめこむのではなく、その土地とか、その都市の環境の条件を考慮したうえで、全体の構成を考えている。

したがって、偶然の構成を求めるというより、より計画的なスコアに基づいて、パフォーマンスの各演出要素がえらばれるようである。

ところで、このような都市の祝典的な計画には、かつて西独で活躍していた〈ゼロ・グループ〉のイヴェントがある。一九六一年に、このグループのメンバーであるハインツ・マックが、オットー・ピーネや、ギュンター・ウェッカーと行なった〈ゼロ・デモンストレーション〉である。

このメンバーのピーネも、のちにニューヨークの空に空気彫刻を揚げたりしたが、ミュンヘン・オリンピックでは、空気構造の巨大な虹を空高くあげたのが、印象にのこっ

⑧ゼロ・グループのデモンストレーション　1961

ている。ピーネは、現在マサチューセッツ工科大学（ＭＩＴ）の中にある「高等視覚芸術研究センター」のチーフとして、こうした祝祭計画の実験を行なっている。

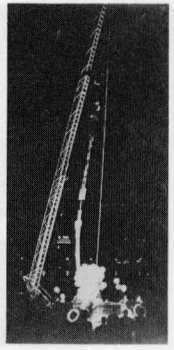
とくに、一九七七年、西独のカッセルで開かれたドクメンタ展に、この研究センターのメンバーが共同制作した「センター・ビーム」と呼ばれるプロジェクトが出品されている。このプロジェクトは、祝祭空間のためのミクスト・メディアの巨大な構成物である。

蒸気の発生装置を含むこの構成物は、レーザー光線、ホログラフィー、ビデオ装置、写真のプロジェクション、音響装置などが結合して、エコロジカルなテーマによる環境演出のためのオブジェである。マリリン・ウッドのパフォーマンスが、舞踊や、人間の行為を中心としたインター・メディアだとすれば、この「センター・ビーム」は、メディア指向の強い構成物である。

しかし、いずれの場合も、都市あるいは環境への働きかけを目的としたプロジェクトであり、とくに祝祭空間を現出させることを目標としている点で、現代都市空間の活性化という意図に共通性がある。建築家や、都市計画家の立場でなく、建築や、都市空間を、人間の側から見直してゆくという二十世紀後半のプログラムとしての祝祭空間に対する実験は、今後も多くの芸術家にとって重要な分野となるにちがいない。

[2] 部屋と自我のイメージ

近代絵画の表現空間と対象は、およそ次のような分野である。



⑨ゼロ・グループのデモンストレーション 1961

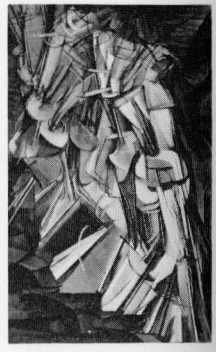
1　人物画
2　風景画
3　室内画（静物画）

これらのうち、とくに人物画と室内画は、ともに部屋という閉ざされた空間への意識をともなう分野である。そして人物画は、その室内における人間と空間の関係を把えるものである。したがって、ドガのような画家になると、とくに人物の動き、つまりパフォーマンス性を中心テーマとして描くことになる。ドガは、デッサンの名手といわれていたから、数多くのバレリーナの動きを描いた絵をのこしている。

ところが、同じ人物の動き、つまりある室内空間におけるパフォーマンス性を描くにしても、未来派的視点が導入されることによって、異った視覚的表現となるのである。たとえば、マルセル・デュシャンの有名な「階段を下りる裸婦」は、ドガの描いた室内の裸婦像とは、まったく異った絵である。マイブリッジの写真によって分析的に把えられた、人間のパフォーマンスの過程を、視覚的に見てしまった時代が生みだした、空間と人間の動きの関係が表われている。

しかし、これらの室内空間と人間の関係を描く絵画は、あくまでも画面というものの中に成立している。したがって、ある視覚的対象物を、画面の上に描くという点においては、ドガもデュシャンも変りはなかった。人間のパフォーマンスを画面の上に描きだすという点では、同じ態度だったのである。

ところが、ジャクソン・ポロックの登場によって、画面の意味が、大きく変化した。ポロックの採用した方法は、絵具が、画面の上へ、筆や刷毛のようなものから流れ落ち



⑩デュシャン　階段を降りる裸婦　1912

るときの動きそのものを、絵画の要素とした。いかなる方法にせよ、ある対象物を描くための画面ではなくなってきた。オートマチズムといわれる一種の偶然性を組みこんだ方法そのものが、画家の手法となったのである。

それと同時に、この場合の画面は、このようなオートマチズムの手法にしたがって描くという画家のパフォーマンスの過程を示す空間となったのである。

ポロック自身の言葉によれば、「絵のなかにいるときには、自分はなにをしているかは意識していない。それがわかってくるのは、一種のなじみの期間を経たあとのことだ。途中でいろいろ変更したり、イメージをつぶしてしまうことなどには、いささかのためらいもない。絵はそれ自体の生命をもっているからである。私はそれをよびよせるだけだ……」というのである。

だからポロックの場合、画家自身が、画面という空間の中で、流動的な絵具や塗料を、たらしたり、たたきつけたりする行為者となっている。とくに、画面が床の上に水平に置かれ、その中を画家が歩きまわる空間となっている点で、画面は、イーゼル絵画のように、画家と対立する空間ではない。画家がその空間の中でパフォーマンスを行ない、そしてイメージをよびよせるのが終わると、画家はその空間から文字通り立ち去るのである。

ポロックによって代表されるアクション・ペインティングの特徴は、画家にとって、画面は、環境そのものであるとともに、パフォーマンスの場であったという点にある。

したがって、もはやドガともデュシャンとも違うのは、画面の中に人物のパフォーマンスを描くのではなく、そこで画家自身のパフォーマンスが行なわれ、その過程が画面

⑪ジャクソン・ポロックのアクション・ペインティング

となっているという点である。

●見る人間のパフォーマンス

ポロックの場合は、画面をパフォーマンスの場としながら、その場を絵画という対象物にした点において、なお絵画という形式にふみとどまっていたのである。

しかし、モホリ＝ナジが理論的に進めていった「Vision in Motion」の方向は、人間がものを見るという行為の中に、絵画の機能を、再定義することにあったのである。ナジは、あきらかに、キャンバスと絵具の関係によって成立する、あらゆる絵画を旧い形式のものと見なしていた。ナジにとっては、絵画は、純粋な光の効果によって視覚化されるべきであった。したがって、絵を見るという行為は、見る側の人間のヴィジョンとしてあるわけだから、絵画の中にヴィジョンを封じこめることに反対していた。

別のいいかたをすれば、人間にとっての美の視覚化は、見る人間のパフォーマンスの中で起こるのが望ましいのである。そういう意味では、作品というのは、見る人間の側に、ヴィジョンを発生させる装置に近い存在になるべきだと考えていた。

絵画は、絵画としての物質的存在感をなるべくもたないものとなる。いわば視覚的に存在するものでありながら、物質的に存在しない方向を考えていたのである。

ナジの「Vision in Motion」は、造形的な基本理論として、次第にデザイン手法の中に吸収されていった。インテリア・デザインの造形的手法も、大なり小なり、この構成主義的思想の影響を受けてきているのである。とくに、素材の処理手法として、物質的・存在性が、非物質的・視覚性に置きかえられていった点に、この影響のあとを見ること

ができる。

そして、これらの新しい素材の構成によってデザインされた室内空間は、非イメージ化・非物質感を強めていながら、一個の対象空間となっていったのである。

これは、同時に、建築から都市へと拡張していったデザイン手法でもあった。現代都市の環境に現われてきた画一性、またニュートラル性は、人間に対して、ふたたび自我的主張への要求を呼び醒ましている。

前節では、都市の外部空間、また一種の公共空間での祝祭的パフォーマンスの発生について述べた。ここでは、主として室内空間を対象とした、芸術家のパフォーマンスについて考えてみたい。

一九六〇年代はじめのハプニングやイヴェントにくらべて、一九七〇年代のパフォーマンスには、個人的世界への強い意識化が特徴である。芸術家には、もともと一種のナルシズム的傾向の持ち主が多い。そもそも、自分の分身とでもいうべき作品を、対象化して眺める行為の中に、ナルシズムの働きがあるのである。それは、作品という第二の自我を、他人の眼に曝すまえに、自分の眼で眺めるということは、たとえ不安をともなう行為であったとしても、一種の陶酔を誘うナルシズムに近いのである。

作品は、作家にとって鏡の変形である。

●複合メディアとパフォーマンス

ところで一九七〇年代に行なわれているパフォーマンスは、作品化という方法をとらない芸術表現である。絵画とか、彫刻とか、オブジェとかいう造形的な、対象物化しない方向に、芸術が向いつつある傾向を示している。それは、ドガやデュシャンのように、画面の中に、対象物としての人間のパフォーマンスを描くのでもなく、ポロックのように、自己放棄的なオートマティズムの過程に身をゆだねようとする、画面行為としてのパフォーマンスでもない。

またナジが進めた、見る側の視覚的行為を重要視する画面の非物質化でもない。

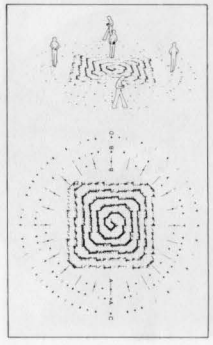
ただ、一九七〇年代のコンセプチュアル・アートやパフォーマンスが、一種の作品離れを引き起こしているという点を、別の意味での非物質化として考えることができる。ルーシー・R・リパードは、「Six Years : The Dematerialization of the Art Object」という著書の中で、一九六六年から一九七二年までのこうした現象をとらえている。

リパードも、この本の中で触れているように、こうした芸術における作品離れというのは、あきらかに芸術の情報化現象の一つである。芸術はもともと、一種の情報行為ないしは、その結果である。しかし、芸術が、作品というメディアだけによって、情報伝達が行なわれていた時代には、芸術の情報性は限られていた。

しかし、芸術作品が、写真や、印刷媒体によってさらに、数多い情報化が行なわれるようになって、芸術作品ないしは芸術行為に含まれる情報性の意味が、改めて意識されることになってきた。つまり、もはや芸術作品という物質的存在によってのみ、情報化が起こるのではなく、その作品が、さまざまなメディアを通過しながら起こる情報化の意味が、重要視されてきたのである。

したがって、作品そのものが、どのように視覚的に見えるかということも大切だが、同時に、それが写真になったとき、どのような効果を人に与えるか、ということの重要

⑫チャーリー・フッカー　Automatic Percussion Walk 1974



⑬同　Stroll on 1979

性を考えることになったのである。

メディアが、その属性として常に備えているといわれる鏡像性、つまり対象物を映しだす働きは、それ自体が情報なのである。したがって、まえに触れた作家にとってのナルシズムの問題は、これらのメディアを通してふたたびクローズ・アップされてくることになる。作家は、自分の作品を眺める時と同じく、あるいはそれ以上に、写真となった作品を眺める時に、ナルシズムに陥いる。

そして、現代のように、複合したメディア環境をもっている時代というのは、ちょうどある物を合せ鏡の中で眺めるのと同じように、メディアの合せ鏡的な効果による情報化の経験が日常化しているのである。すなわち、作品そのものの情報価値より、これらの複合したメディア環境から発生してくる情報価値の方が、より重要になる場合が出てくる。一九七〇年代における、多くの芸術家によるパフォーマンスの発生の原因は、右に述べたような複合的なメディア・システムの成立と無関係ではない。

むしろ、そうしたメディア・システムを条件として、芸術作品の非物質化＝情報化が起こっているのである。以下に採りあげようとする芸術家のパフォーマンスも、写真、印刷物、映画、ビデオといった多くのメディア手段を通すことを前提として行なわれることに注目する必要がある。

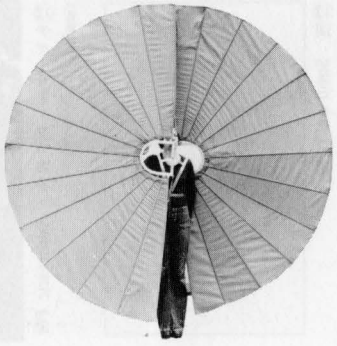
●身体彫刻と映像

たとえば、レベッカ・ホルンの身体彫刻を、パフォーマンスとして考えてみよう。

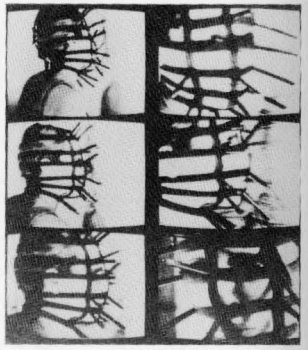
ホルンの場合は、最初、これらの身体彫刻の作家として出発している。動く彫刻という概念は、二〇世紀に入ってキネティック・アートの潮流として生まれてきた。ホルンが、これらの身体彫刻を始めたきっかけは、動く彫刻を、モーターや電力によらないでつくることを考えた点にあるという。つまりいままでのキネティック・アートが、テクノロジーの手段を借りていたのに対して、ホルンは、自分の身体を、動く装置として利用する。大きなパラシュートや、鳥の羽根のようなオブジェを装着した彼女は、この形態の変化を、一種のパフォーマンスとして表現したいのである。

そしてこの場合、ホルン自身がこれらの彫刻装置を操作し、演技するのであるから、彼女の作品は、自分自身で見ることができない。当然、ここでメディアを利用する。ホルンの場合は、写真とか、映画とか、ビデオによる記録が重要になってくる。そして、「ベルリン――九部作練習」は、身体彫刻のパフォーマンスの記録というより、映像化されたパフォーマンスによる情報彫刻である。その中で、しばしば、作者のアトリエ空間に対する、身体彫刻のかかわりがみられる。身体的身振りが、ここでは舞踊的方法ではなく、造形的方法によって起こってくる。たとえば、指の先につけた長い爪のような触手が、部屋の天井や、壁や、床の上を触れてゆく。それは、映像的画面としてよりも、身体彫刻と、部屋という環境の活性的な関連を示すものである。

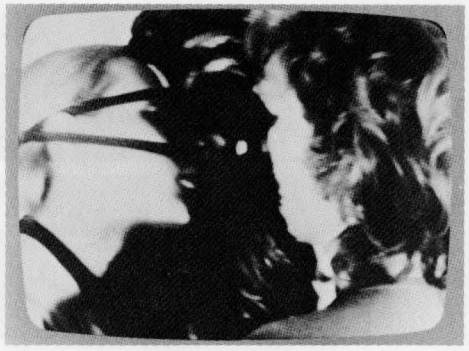
同じように、スイスの作家ウルス・リュティは、おそらくは自分の部屋と思われる場所で、椅子に坐りながら、断続的なパフォーマンスを重ねる。リュティの場合は、明らかに写真による自画像としての意味をもって、撮影される。しかしまたその結果は、リュティのパフォーマンスであり、それと同時に、室内空間に対する強いエクスプレッションである。リュティの場合は、自分自身の行為、つまりパフォーマンスを客体化し、



⑭レベッカ・ホルンの身体彫刻 1976



⑮同「ベルリン――九部作練習」より 1970-73



⑯同 Cockfeathermask

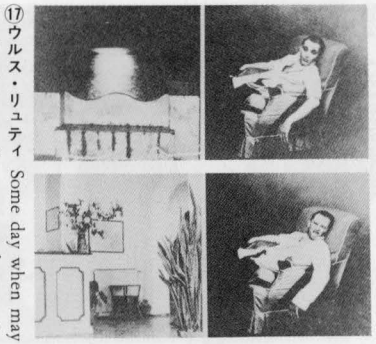
それを作品集として発表する。

リュティの意図は、部屋というものを、人間が与えられた機能にしたがって使うためとは考えていない。むしろ部屋を、作家による自我の場に変質させるのである。部屋は、インテリア・デザイナーの対象とするような中性的な場ではない。作家にとって、自我の投影の場である。と同時に、その空間のもっている意味に対する強迫観念として、パフォーマンスによって対抗しようとする。そして、この個人的パフォーマンスが、近代デザインのあらゆる形骸的空間の無意味さに対する告発となっているのである。

そして、リュティとはまた違った方法とメディアを使いながら、ルーカス・サマラスも、室内空間と身体表現の関係を追求する。

サマラスは、ポラロイド・カメラのインスタント性を利用する。彼の場合は、空間でのパフォーマンスの身体的身振りが、このポラロイド・カメラに即時に記録されるというだけに満足しない。むしろ自己表現は、このポラロイド・フィルムへ、撮影後の現像中に、さまざまな傷痕的行為を加えることによって、さらに増幅される。写真のリアリスティックな記録性を破壊し、偶発的イメージを生じさせるための、ポラロイド上へのパフォーマンスである。これは、あのポロックが、画面の中で行なったオートマティズムに似た行為であり、メディアに対するサマラスの身振りの一つである。

サマラスのこのシリーズは、画面の恐怖性とグロテスクさにおいて、あきらかにシュルレアリスムの画面を超えるものである。それとともに、室内空間を、自我の投影の場に変容させる手段の一つでもある。自我の延長としての空間の質的な操作は、アーノルド・G・グリムチャーが、サマラスのカタログの中で触れているように、あのヴァン・ゴッホの絵画への傾倒を示すのである。



⑰ウルス・リュティ Some day when may longing is gone, I'm gonna take a smile for a walk in the Sun 1975

サマラスも、リュティも、そしてホルンの場合も含めていえることは、これらの作家たちの行なっている空間への自我の投影は、直接に部屋そのものの形態とか、デザイン上の変化を生みだしはしない。しかし、いかなる方法によるデザインも果たしえない、空間への人間の働きかけの過程を目に見えるものにしている。

デザインとか設計行為が、つねに対象物の物質的条件と、その情報化の附加作業にとどまるのに対して、これらのパフォーマンスによる空間の異化作用は、パフォーマンスの記録または、その表現的なメディア化の方法によって、強い磁場現象をつくるのである。

それとともに、これらのパフォーマンスが与えつつある空間の個性的な意味づけは、同時に、近代デザインが失なっていた建築やインテリア空間の、感情的側面、官能性、暴力性、非合理性といった諸要素に対する目を開かせる。またこうした諸要素が、対象としての建築やデザインの中に組みこまれないからといって、これらを排除することができないのである。

これからの建築やデザインの中で失なわれたものの回復が、必ず始まるにちがいない。それは、都市の内容解読の方法として必要になるかもしれない。また新しい都市づくりの場合の、毒としての役割を担うものになるかもしれない。いづれにしても、空間へのナルシズム的世界の導入の問題である。さらに、空間への内容的意味の導入の問題であ

⑱ルーカス・サマラス Photo-Transformations 1975

る。これらの問題は、さらに以下の各節の中で論じられることになるだろう。

[3] 空間と身体のトポロジー

空間という概念が、具体的な対象として、建築家や美術家に意識されたのは、一九二〇年前後のヨーロッパ各地の芸術革命の中である。空間というものに、どのような手段によって応答したかというテーマについて考えることは、同時に、空間とパフォーマンスについて考えることである。そして、この問題はほとんど同時期に、三人の芸術家たちによって採りあげられていた。リシツキー、ドースブルグ、キースラーである。

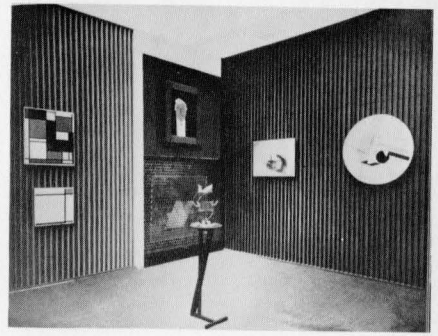
●室内空間から劇場空間へ

リシツキーは、一種の空間実験を「プロウン」によって始めた。これは平面構成という形の中で、建築や都市計画を含む構想を提案していた。今日、数多く遺っている「プロウン」をみると、絵画、デザイン、空間計画の関連領域を示している。しかも、リシツキーにとって空間というのは、人間の存在する周辺に漠然と広がっているのではなく、もっと具体的に人間の身体的行為と関連すべきものとして把えられていた。そういう意味では、環境という言葉に近い概念であり、「プロウン」の実験計画が、そもそも環境計画に近いものだったのである。

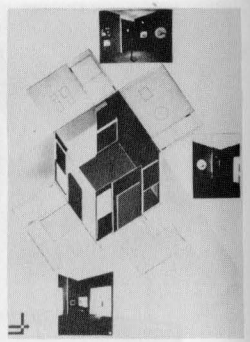
たとえば、リシツキーが自分の「プロウン」について、「やがて、『プロウン』の表面は、絵画ではなくなって、ひとつの構成に変わってゆく。われわれはその構造の周囲を、あらゆる側面から観察する、上方から眺め下ろし、下方からも調査できるような動き回れる構造に変わってゆくことが分る。その結果、水平と垂直の角度をもって設置される絵画の軸が破られる。その周囲を巡っている中に、われわれ自身が、空間の中にねじこまれてゆく。」と述べている。

この言明は、まず「プロウン」が、仮りに垂直と水平の軸の中に描かれる絵画的形式をもっていても、そこで実験的に構想されていたのは、空間そのものであったこと。さらに、人間の身体がねじこまれてゆくような、具体的な空間であったことが明らかである。そして、リシツキーの「プロウン」は、やがて展覧会のための空間として、実践的にデザイン化される。一九二三年にベルリンで開かれた「ロシア美術展」の展示構成として、床、壁、天井といった部屋の平面的区分を無視するデザインを行なう。この展示計画をみると、床、壁、天井が、それぞれ等価的な空間として扱われ、同時に総体としての部屋の空間は、連続的な構成の場として意識されている。これは単なる展示のための会場構成ではなく、明らかに空間の連続的把握による人間との対応、つまり空間と人間との応答を目指していた。

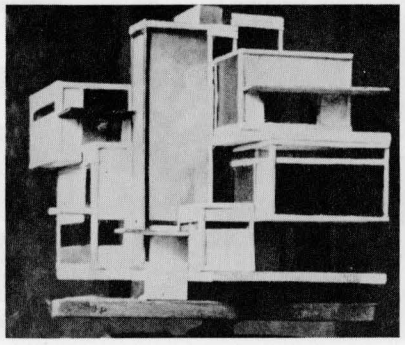
リシツキーは、さらにこの「プロウン」の空間的実践を、一九二六年にドレスデンで開かれた「国際美術展」の会場構成として行なっている。今度の会場も、四角い箱型の部屋だったが、展示方法は前と同じ構想で計画された。とくに注目すべき点は、壁面の扱いである。つまり壁面を平らな空間として、絵画を展示するためのニュートラルな場として放置するのでなく、もっと積極的に、その空間へ入った人間へ働きかける方法を考えた。



⑲リシツキー　国際美術展第一展示室、ドレスデン　1926



⑳同展会場構成図

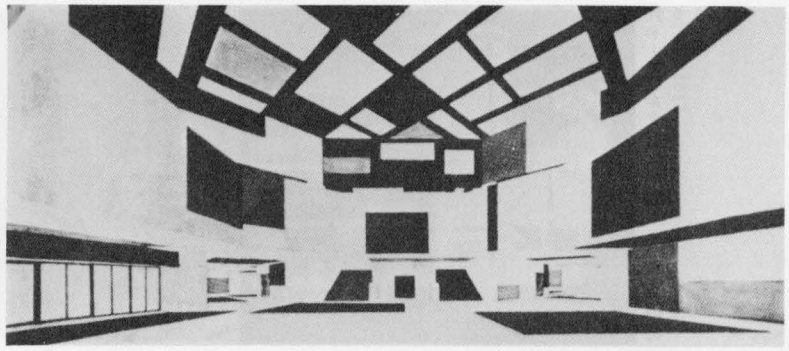


㉑ドースブルク、エステルン　芸術家の家のモデル　1923

彼がとった方法は、壁面に垂直なルーバーを取りつけ、このルーバーの正面と側面を、黒と灰色に塗り分けたのである。ちょうど、格子戸の前を通り過ぎる時の、視覚的な変化と同じオプティカルな効果を生みだしたのである。この方法を採用することにより、部屋へ入った人間は、その空間を歩きまわるにつれて、視覚的パフォーマンスの変化を経験した。この体験は、おそらく視覚的な変化を与えるだけでなく、壁面との距離のとりかたや、歩きまわる速度の変化という身体的行動をともなうものだったと思われる。

つまり、リシツキーが、例の「プロウン」の説明の中で、「その周囲を巡っている中に、われわれ自身が、空間の中にねじこまれてゆく。」という狙いが、この展覧会のための空間によって、実践的に、試されたのである。リシツキーは、この「プロウン」の部屋について、部屋の空間というのはただ扉の外から覗いて見るものではなく、その中に人が入って歩きまわるための空間であると述べているのも、彼の考えを正確に伝える言葉である。と同時に、これは建築家としてのリシツキーが、明らかに空間という対象を、人間のパフォーマンスの場として把握していた証明でもある。

ところで、同様な空間との応答は、「デ・スティール」のグループでも考えられていた。とくにドースブルグはエステルンとともに、空間の構成と、人間の動きを関連づける目的をもっていた。一九二三年に発表された「芸術家の家のモデル」は、「デ・スティール」の考えを建築的に実証しようとした意欲的な模型であるが、さらにこの年、アムステルダム大学のホールが、大胆なデザインによって計画される。このデザインをみると、リシツキーが「プロウン」によって空間を連続的に把えようとしたのと、ほとんど同じ方法論に立っていることが分る。ここでも、やはり既成の四角い箱型の空間を、周囲の壁

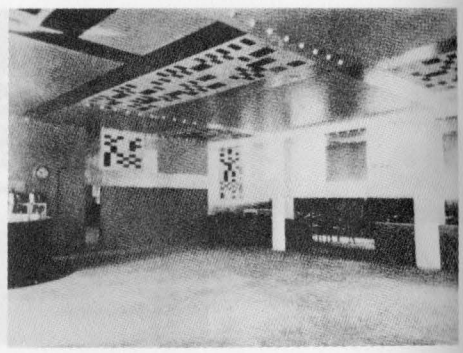


㉒同　アムステルダム大学ホール　1923

と天井の区分を無視して、連続的なデザインとして扱っている。このデザインと同じ方法論によって、一九二七年にはストラスブルグのカフェ・シネマ「アウベッテ」が設計されている。とくに、このドースブルグとエステルンのデザインで注目すべき点は、四角い箱型の空間を構成している、垂直と水平の基準軸を破るために、大胆な対角線構図が導入されていることである。

ドースブルグによれば、この空間の連続的なダイナミズムは、「空間での人間の動きの跡、すなわち左から右へ、前から後へ、上から下へなどが、建築の中の絵画にとって根本的な重要性をもつようになろう。」という意図によって選ばれたのである。この発言にも、やはり人間の動き、つまり空間内における人間のパフォーマンスについての明確な意識がよくあらわれている。

さて、三番目のキースラーは、いままで述べた二人の基本的な考えを、彼の全生涯を通じて一つのテーマとして追求しつづけた。キースラーは、このコンセプトに「エンドレス」という言葉を選んでつけた。リシツキーともドースブルグとも交流があり、またおそらく同じ空間の問題を考えていたキースラーは、一九二三年に、「エンドレス劇場」というプロジェクトを発表した。リシツキーは展覧会の展示空間、ドースブルグはカフェ・シネマというインテリア空間、そしてキースラーは、劇場の空間を対象として選んだ。ここで注目すべき点は、三者がパフォーマンス空間を意識した対象がすべて室内空間であることだろう。つまり、人間の行動ともっとも密接に結びつくのがインテリアであり、人間の身体が、その中へねじこまれることによるパフォーマンスと空間の一体感という点で、内部空間への注目は、当然の帰結だった。

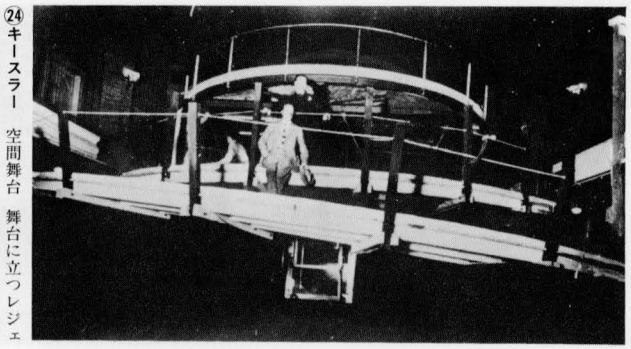


㉓同　カフェ・アウベッテ　1927

そして、ここでキースラーが劇場を選んだということは、そこでの人間のパフォーマンスと空間は、もっとも劇的に高められることが予想できた。しかもキースラーの場合、この劇場空間は、従来の箱型の建物の中で、プロセニアム・アーチによって舞台と客席を区分した固定的なものではなかった。キースラーの劇場は、建築的には丸パンを圧しつぶしたような円型であった。しかも舞台と客席の区分などなく、「エンドレス」の中は、非常に柔軟な演出観に支えられていた。ここには固定した観客席などない。したがって俳優は、中央部を上下する三台のエレヴェーターや、その周囲に設けられた斜路の上で演技する。と同時に観客も、この広い空間のあちこちで劇をみる。すでに空間を上下するエレヴェーターを組み込んでいるほか、今日のインター・メディアと同じく、音楽、演劇、映画の上映なども考えた空間であった。つまり総合的な演出をもつ劇的なパフォーマンス・スペースとしての提案だった。空間の中の行動は、メカニカルな手法を組みこんで、リシツキーやドースブルグのものよりダイナミックさを増した。

キースラーは、一九二四年に、この「エンドレス」の考えを、ウィーンで開かれた「国際音楽演劇祭」の中で、新しい演劇技術部門の監督として提案し、同時に「スペース・ステージ」の実物大模型を制作した。キースラーによって、すでに建築をパフォーマンスの場として設計する道が開かれたのである。

後年、キースラーはニューヨークでハプニングやイヴェントが盛んになった様子をみて、この一九二四年の「スペース・ステージ」の演出の中に、舞台の上でハプニングが起こった最初の例であるといっている。それとともに、一九二〇年代の傾向の一つに、舞台空間の機械化への興味がある。



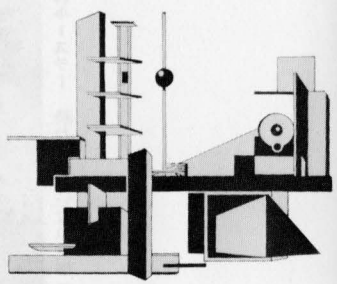
㉔キースラー　空間舞台　舞台に立つレジェ（手前）とキースラー　1924

キースラーは、すでに一九二三年にベルリンで上演されたユージン・オニール作「皇帝ジョーンズ」の舞台を、一種のキネティック・アートの手法で演出した。つまりメカニックな装置による光と色と動きのパフォーマンスである。この傾向は、リシツキーが計画していた機械劇場「太陽への讃歌」（一九二〇）や、プランポリーニの「マグネティック・シアター」（一九二五）などとともに、テクノロジーを導入した空間の演出であった。この流れは、一九六〇年代のアメリカの「E・A・T」による実験的なインター・メディアや、大阪のエクスポ'70の演出に引き継がれている。

●人間の身体の延長としての家

一九二〇年前後の建築的実験の中に、造形的形態処理や、技術的発明とともに、建築空間と応答する人間の側への注目が、すでに起こっていたことを再考しておきたい。やがて、二十世紀のパラダイムとなってゆく国際建築様式は、人間にとって中性的皮膜としての空間の提案をつづける。都市空間の非人間化の方向は、この中性的領域への建築家の後退とともに始まったのである。それと同時に、建築の機能化が進んだ。ここでいう機能化というのは、近代建築でいわれる機能主義が、さらに押し進められた方向で、窓の開閉を禁止した完全なエアコンディショニング、扉の開閉も自動化してゆくオート・ドアーなど、建築の機械化の方向である。

こうして、建築が、人間の生活やその流れと無関係に成立してゆくのに対して、もう一度、人間の生き方、精神的生活を含めた総体の環境として把え直す時代がきている。その時代を予見し、アウトサイダーの建築家として生きたのが、キースラーである。一



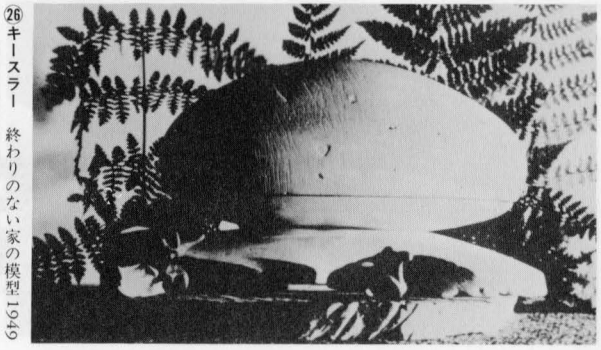
㉕プランポリーニ　マグネティック・シアター　1925

九二〇年代のキースラーは、その「エンドレス」の独創性を、劇場空間の中に求めていた。しかし、一九四〇年代に本格化した住宅案「終わりのない家」の構想は、人間の身体の延長としてある住空間の考えに基づいている。

たとえば、キースラーにとって「終わりのない家」というのは、「それは、人間の肉体のように限りがない。始まりも終わりもないものである。私の『エンドレス』は、鋭角的な男の建築よりも、むしろ対照的に女の肉体に近く、むしろより感覚的である。」また、それは「不定形でもなく、さらに勝手気ままから生じたものではない。むしろ反対にその構成は、人間の生活のスケールに応じた厳格なけじめをもつものである。その形態は、建物の設計基準や、はやりの装飾的な気まぐれにするのでなく、在るべき生の過程にしたがって決められるものである。」といっている。

この最後の文章の中で、彼が述べている「在るべき生の過程にしたがって」という言葉は非常に重要である。というのは、これはまさに家の中で人間が生きることの総体をとらえ、しかも生＝パフォーマンスというキースラーの信条を示しているからである。晩年のキースラーの思想はより深化し、住宅をたんなる休息の場、眠るための空間という考えを排していた。そのため当然、眠る、食べる、風呂へ入る、セックスをするといった機能化した空間の集合体としての住宅は否定していた。したがって「終わりのない家」の生活というのは、当然四季の変化や、朝から夜へ、夜から朝へつづく、宇宙的生のリズムとの関連である。

キースラーの最晩年に完成した建築「本の神殿」は、観客をある想像的世界へ導いてゆく見えない装置をもった空間である。ここではもう大袈裟な機械装置は使われていな



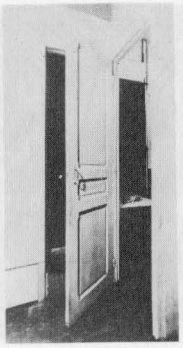
㉖キースラー　終わりのない家の模型 1949

い。しかし、一つの劇的空間つまり劇場である。この「本の神殿」を外から眺め、次第に入口へ近づき、内部空間の道線をたどってゆくプロセスは、観客にとって一つのパフォーマンスの経験である。この建築こそ、人間が自らの意識下に潜在させたままの想像力を活性化させ、人類の過去・現在・未来を考えさせる。しかも、心にくいまでに道線上にモンタージュされた空間デザインの連続性が、観客の上に精神的パフォーマンスを発生させる。

この種のトリックは、あのマルセル・デュシャンが、パリのラリー街一一番地のアトリエに取りつけた「開いていて閉じている扉」という作品につながる。つまり、その扉を開くという行為は、同時に隣の部屋を閉じることになり、閉じるという行為は、隣の部屋を開けることを意味する。ここでも、空間はパフォーマンスの介在によって、精神的な意味を帯びる。空間が、人間の身体的行為、つまり意味づけられたパフォーマンスと結びつくとき、空間と人間との応答は、たんなる物理的次元の関係でなく、精神的意味あいを含んだ応答の場となる。

それは日常的生活の次元から、非日常的世界へ連続してゆく一種のトポロジカルな関係を発生させる。あのピラネージが描いた牢獄の図は、日常的世界の空間が見失なったこのトポロジックな空間と人間の関係を示しているのである。人間の日常的生活に属している身体行為を、牢獄という空間に幽閉することによって、逆に空間と人間の応答を呼び醒ます。

デュシャンの扉が、もっとも小さなトリックで、こうした応答の世界を開示したとするなら、キースラーの「本の神殿」は、いかにも劇的に、一種の胎内巡りの手法で、空



㉗デュシャン　開いて閉じる家 1927

間と人間のトポロジカルな応答を促しているのである。

●日本家屋と身体のトポロジー

ところで、空間と人間の応答は、すでに日本の建築の中で、何度も実践されていたのではないだろうか。ピラネージが、牢獄という束縛の空間を設定したように、日本に発達した茶室は、やはりあの限定空間によって、空間と人間の応答の緊張を高めたのである。そもそも茶室というのは、日常的な生活空間ではない。茶という儀式化されたパフォーマンスのために、特別に設計された空間である。

今日では、茶室といえば独立した部屋である場合が多いが、足利義政が東山時代に始めた時は、書院の茶といわれるように、広い座敷を仕切って使っている。つまり、座敷の一部を一丈四方に屏風でかこみ、その中でパフォーマンスが行なわれた。ここで注目すべきことは、すでに茶室の始まりから、日常的な空間を限定し、特別の環境を造っている点である。やがて、武野紹鷗、千利休の時代に入ると、草庵の茶となり、茶室の形式が完成されてくる。ところで、茶室で行なわれる茶のパフォーマンスは、すでに茶室へ入る前からプログラムされている。

寄付―露地―腰掛―中門―蹲踞―本席

この外部空間から内部空間へ移ってゆくプロセスが、すでにパフォーマンスの中に組みこまれている。さらに茶室の入口は、ことさら狭い躙口によって身体的制約をうける。もちろん、茶室内のパフォーマンスは、すべて一定のルールに従って進行してゆく。四畳半という空間に、何人かの人間がつめこまれるのだから、勝手な行動はつつしまなければならない。ピラネージの牢獄のような精神的束縛とはちがった、行為の制約によるパフォーマンスとなるのである。ここでも、空間と身体的動きとの関係は、非常につよい関連性をもつ。

㉘ピラネージ　カルチェレVII

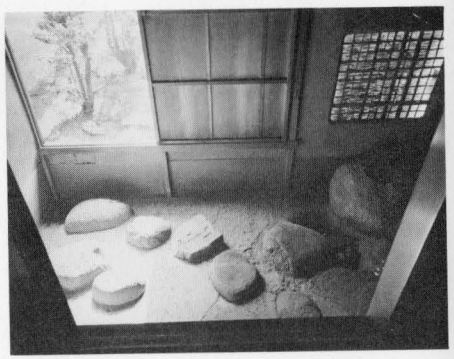
ところで、最近ではすっかり習う人が少なくなったが、あの小笠原流で有名な、わが国の「作法」というのは、いまの茶室を含めた日本家屋の空間における、身体的行動のルールを決めたものだった。

たとえば、障子や襖の開け閉めでも、詳細な方法がある。すなわち、まず開ける前に座って、戸を開け、開けたら立ち上って入る。入ったら一たん座って戸を閉める。閉め終わったらまた立ち上って、次の行動に移る。

この一連の行動のプロセスをみても分るように、日本家屋の中では、非常に多くの立居振舞が要求される。そのプロセスの中で、空間との複雑な対応関係を経験したのであった。日本家屋の流動的な構成が、この空間でのパフォーマンスをつくりだしたわけである。

そして、日本家屋での身体行動のプロセスをたどってみると、実に複雑な構造をもっていたことを発見する。欧米の家のように、部屋が個別に独立していないので、たえずトポロジカルな関係で結ばれていたのである。したがって、空間は、その中を移動する人間の行動とともに、流動的に関連づけられていたわけである。

最近、建築を、人間のパフォーマンスの側から把え直す人びとが現われている。アルゼンチンの評論家、ホルヘ・グルースバーグも、トポロジカルな建築として、この問題に取り組んでいる。彼は空間と人間の関係を、身体の動きから解析しようとしている。



㉙真珠庵躙口

また、ケント・C・ブルーマーと、チャールス・W・ムーアが編集した「身体、記憶、建築」という本でも、従来の形態、機能、空間といった対象的な建築観ではなく、人間の行動、感情、記憶といった全身体的観点から、建築と人間の関係を解き明していこうという目的が明らかである。

おそらく、一九二〇年代に考えられていた空間と身体の問題は、キースラーのような建築界のアウトサイダーをへて、現在ようやく人びとの注目するテーマとなってきたのであろう。

[4] 建築のパフォーマンス

パフォーマンスという一つの概念をたて、その意味づけを、おもに都市空間、建築空間、さらに部屋というものを対象として行なってきた。パフォーマンスそのものは、一つの上演という形式によって発表されるものが多い。しかし、都市空間とか、建築空間、あるいは部屋というのは、物理的な対象であるために、パフォーマンスの概念からとらえにくいところがあった。にもかかわらず、私があえてそれらのものを対象として、パフォーマンスの側から検討しようとしたのは、この種の論及がきわめて少ないからである。と同時に、パフォーマンスの対象とか概念を、もう少し広く適用することによって、いままで美術的な世界を中心に論じられてきた、この概念自体の拡張を試みたかったからである。

たまたま最近、ローズリー・ゴールドバーグによって書かれた「パフォーマンス」という本が手に入った。これは、副題のLive Art 1909 to Presentにあるように、二十世紀のさまざまな芸術運動を、パフォーマンスの概念を軸にして、再定義しようとした本である。その本のまえがきで、ゴールドバーグはつぎのような点を強調している。

「パフォーマンスが芸術的表現のメディウムとして、その主張が世間に受け入れられたのはごく最近のことである。このため、初期の頃の芸術家の活動の大部分のものが、ともすれば見過ごされ、またメディウムとして用いられたパフォーマンスが正当に評価されないできた。

パフォーマンスの歴史は、演劇の歴史と同じく、台本やテキストや、写真や、観賞者の記述などだけを頼りに組みたてられている。

ある時目撃されたもの、あるいは耳に入ったものは、現在では想像力によって再構成されなければならない。だが幸にも、ロシアとイタリア未来派から現在にいたる活動の、豊富な資料が、いろいろな形で遺っている。そして、パフォーマンスの歴史を可能なかぎり、必要なだけ包括的に展望することができる。

いままで隠れていた歴史の発見を通じて、二つの主要なポイントが浮かんできた。その第一は、芸術家はつねに、彼らのアイディアをさまざまに表現する手段の一つとして、生(ライヴ)なまなパフォーマンスへ立ち戻ってきていた。

それらは、部族の儀式や、中世のキリスト受難劇や、招待客を前に演じられたレオナルド・ダ・ヴィンチの実験や、『テベレ河の氾濫』のようなペルニーニのスペクタクル舞

台や、素朴派と呼ばれたアンリ・ルソーが、彼の仕事場で演じた『ソワレー』などを含み、これらのイヴェントはすべて、芸術史の上で重要な役割を果してきた。

また第二の点として、これらのイヴェントが一貫して、その発達について評価のプロセスから除外されてきたのは、故意に見落されたというよりは、芸術史の中に、それらをどう位置づけたらいいのか、むつかしかったからである。

この歴史のもつ広がりと、その内容の豊かさは、この見落しを強調するより、そのことに疑問をいだく。芸術家にとってパフォーマンスという手段を用いるのは、見た目のボヘミアン的な大見得とか野性的な生き方で、公衆を魅了するためではない。むしろパフォーマンスは、芸術が生まれてくる基礎となっている形式的な、また概念的な構想に生命をふきこむための手段と考えられてきたのである。生きた(ライヴ)身振りは、つねに体制化した芸術の常識と戦う、一つの武器として用いられてきたのである。」

ここでゴールドバーグが指摘しているように、パフォーマンスは、作品として形式化してゆく芸術上の実験を、たえず生きた状態へ引き戻す役割を果してきたというのは正しい。むしろ、二十世紀芸術の流れをみると、芸術上のマニフェストや実験が、一方では、具体的な形として絵画や、オブジェのような対象物となって提示されながら、その一方では、ここでいわれるパフォーマンスのような行為や、身振りによる、ある状況設定を通じて提示されてきたことを、いま改めて注目する必要がある。

というのは、どんな芸術上の実験であろうと、ひとたびそれが、ある作品的対象物として取り扱われるようになると、美術館という体制的空間と、美術全集という体制的メ

㉚シャピンスキー(左)とグロピウス　1930

ディアの中に収納されてしまう。すでに二十世紀の芸術上の実験の大部分が、こうした歴史のシステムに組みこまれ、常識化した資料物となってしまっている。

しかし、二十世紀芸術の水脈のもう一つの重要な流れは、美術館のような空間に収納されないまま、見えない地下水となって流れていたのである。

この見えない水脈の存在こそ、パフォーマンスの意味の重要性を示すものであり、また同時に、作品化してしまった資料の発生時の生まな(ライヴ)状況こそ、いまあらたに注目しなければならないものなのである。

●劇的対象物としての建築

とくに、都市空間とか建築空間は、完成した時点の状態が、論議の対象となることはあっても、その空間で、人間の生活、行為、身振りなどといった物質化しえない状況が発生してくる場合については、まだほとんど論じられることがなかった。ごく僅かに、考現学の今和次郎や、川喜多錬四郎や、最近マチノロジーを提唱している望月照彦の存在ぐらいが思い浮かぶだけだろう。ただこれらの人びとの努力も、やや生活的レベルへの視点が勝ちすぎて、芸術的実践という立場が弱いのではないか。

芸術的実践という考え方の一つの手がかりは、前にも触れたように、劇場的な考え方にひそんでいるように思う。本当の詩が、世界全体を開示するものであるように、劇場もまた世界劇場としての役割を果すべきものである。

都市空間、建築などを劇的対象物としてみた場合、およそ次の二つのカテゴリーに分類することができるだろう。

㉛オノ・ヨーコのパフォーマンス　1961

一　動的建築

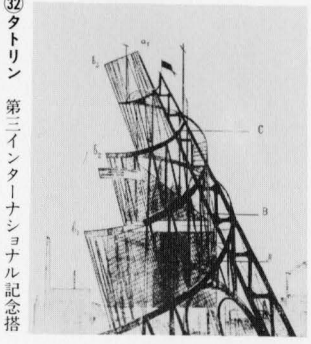
このカテゴリーに含まれるものは、都市とか建物そのものが、動いたり変化する。そのもっとも単純な例は、アフリカの未開人たちによって使用されている。草葺き屋根だけを、四人の人間が頭にのせて、どこへでも移動させることができる家である。これは、人間の生活に組みこまれてしまった動く家であり、パフォーマンスの建築だろう。

また同じような考え方の中には、遊牧民族たちに使われているパオや、テントがある。これらの建築的意味は、不動産的発想からかけ離れている。まさに、動的な建築であり、生活とともに現われたり消えたりするパフォーマンスの建築である。

こういった一時的な建築の流れは、やがて二十世紀に入ると、機械技術文明を背景とした実験例に結びついてゆく。

それらは一種のキネティック・アーキテクチュアのカテゴリーに入るもので、ロシア構成主義の実験的思想から生まれたものである。

なかでももっとも有名なのは、タトリンによる「第三インターナショナル記念塔」のプロジェクトで、宇宙の運行や地球の自転などの外的環境に関連した機械的運動を行なう。一種の環境建築の考えに基づくものである。このタトリンの「第三インターナショナル記念塔」が、革命的モニュメントとしてのデモンストレーション的効果をあげるように設計されていたのと同じ考えのものとして、ヴェスーニンによるスペクタクル的演出を行なうモニュメントの建築がある。ここまでくると、建築自体が劇的なパフォーマンスを行なうという方向が明確になってくる。



(32) タトリン　第三インターナショナル記念塔
1919-20

同じような考えの建築であるが、その中に入った人間の動的な軌跡を、あらかじめ計算したものとして、モホリ＝ナジの「動的システムによるコンストラクション」がある。彼はこの建築を、あえて構築物と呼んでいるが、これは一種のアスレティック用の目的に用いられる。中央にエレベーター・シャフトを設け、そのシャフトにプラットフォームが連結して、上下に動く仕組になっている。と同時に、二つの螺旋状のランプウェイがあり、それぞれが異なった勾配の斜路をもっている。人びとは、これらの斜路を利用して歩いたり、あるいは競技をすることができる。

このような動的な建築の考えは、キースラーによる「エンドレス劇場」のプランにも現われている。この場合も、中央のエレベーターを利用した回転する空中舞台と、その周囲の斜路による立体的演出空間が結びついて、いわゆるエンドレスな劇的パフォーマンスが行なわれるようになっている。彼の場合も、演技者と観客は、この全体劇場の各所で、自由な出会いをもつことが可能になっていた。

キースラーの「エンドレス」は、その後ウィーンで開かれた国際音楽演劇祭の会場で、「スペース・ステージ」として実物大の模型となって実現している。

動的な建築が果すパフォーマンスは、実現性という点で、つねに一種のユートピア的な考えに陥りがちである。

しかし、一九七〇年代になってジェームズ・ワインズによる「De-Architecturalization」という考えが現われる。彼の考えは、完成即完結という建物の存在に疑問をもったところから出発している。その方法論は、「つけ加えることと消してゆくプロセスとの対話」という。彼のプロジェクトは、一九七五年、「ベスト・プロダクツ社のショールーム」と

して、ヒューストン市に実現し、さらに一九七七年、同じクライアントによるものが、カリフォルニアのサクラメンテに生まれた。一方は、建物の外壁が崩れ落ちている状態によって、一種の動的なイメージを与えたのであるが、後者では、建物の一角が、大きく外れるように設計されていて、この一部が地下に埋めこまれたレール上を移動し、合体と分離が自由に行なえるのである。

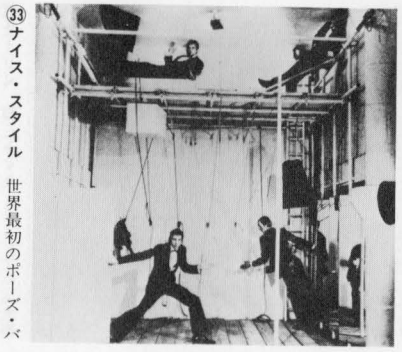
たしかに、このワインズの建築は、崩壊的イメージを与えるという点で、環境的に劇的な効果を生みだしている。

二　劇的空間

このカテゴリーに入るものは、建築的空間を、人間のパフォーマンスにより劇的な空間へ変換させる。

中でも、イギリスのナイス・スタイルというグループによって結成された「世界最初のポーズ・バンド」が、興味あるパフォーマンスを発表している。「High Up on a Baroque Palazzo」は、一九七四年、ロンドンのガレージで発表されたものだが、建築用のパイプの足場でできた宮殿の中で、四人のメンバーが、思い思いのポーズをしている。あたかもギニョール芝居の人形たちが、一瞬静止してしまったような状態である。

またアメリカの実験演劇家リチャード・フォアマンは、Ontological-Hysteric Theatre（実体論－ヒステリック劇場）を、ニューヨークのロフトに結成し、あたかも、前衛劇と同じようにパフォーマンス・アートの反映がみられる作品を発表している。彼の「Book of Splendors：Part Two」の写真をみても分るように、フォアマンは、彼独特の舞台



㉝ナイス・スタイル　世界最初のポーズ・バンド　1974

空間をつくりあげている。それはあきらかに、一種の絵画的効果を与える平面的な装置で、オブジェや俳優たちが、まるで絵の中に描かれたもののように現われたり、消え去ったりする。と同時にフォアマンの舞台は、一種の“aural tableaux”であって、ステレオのスピーカーから、フォアマンと俳優の声が、重なりあって出てくる。

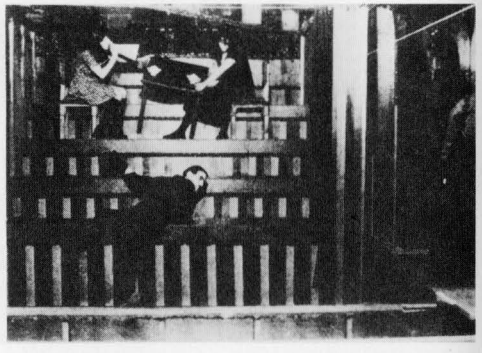
これらの設定によるパフォーマンスは、ある所定の空間を、平面的にプレスしたような効果を与えるとともに、日常的な視覚的空間に、心理的な歪みを与える。

もし、芸術がつねに実験的手段をとりながら、次の時代的状況を先き取りするものだとすれば、このフォアマンの舞台は、建築におけるパフォーマンスの新しい意味を、なにがしか暗示しているように思われる。

[5] 境界のパフォーマンス

しばらく前までは、建物の内と外という場合、建物の内部空間と外部空間という見方が中心だった。ここで示されているように、空間の問題として語られていたのである。

したがって、内と外の連続性が論じられる場合も、それは主として空間の連続性としてとらえられていた。たとえば、近代以前の石造の建築は、構造的に石積に頼っていたため、内と外をつなぐのは、小さな窓しかなかった。やがて鉄骨とコンクリートの技術が、建物を重量的に、軽く、空間的に、開放したわけである。事実、ガラスの壁が採用されることにより、建築は視覚的に、シースルーの状態になった。内と外は、同じ空間的条件に近づいたのである。と同時に内から外がよく眺め渡せるとともに、外からも内



㉞リチャード・フォアマン Book of Splendors 1976

がよく望まれるようになった。

もちろんここで、空間的な内と外の連続性の達成が、住み手を心地よくしたという技術的楽天主義に組みするわけではない。近代的建築構造が、住み手の意識革命をうながしたことも事実なら、人間の生物的意識が、精神的世界をつくりあげている事実の重要さに気づくことも同時に起った。内と外の問題は、もちろん空間的な問題としても片づけてしまえるものでなく、むしろこれを機会に、ますます意味の深層に降りてゆく必要性を感じる人びとが、増えてきたのである。

空間は、数量的に扱える対象でなくなり、むしろ質的変換が、たえず人間の精神世界の中で生起しているものとして意識されるようになってきた。したがって、空間と人間の身体的行動の関係は、動作のレベルをこえてゆく。建築家が、しばしば、ある空間における人間の行動を分析し、それをもとに、建築的導線を設計することでは、とても追いきれない問題があるのは当然である。

たとえば、外はパブリックなもので、内はプライヴァシーのものという見方を、一つ導入しただけでも、内と外の関係は別のベクトルによって扱うべき対象に変わる。建築家のキースラーは、彼のアイディアとして発表した〈終わりのない家〉のコンセプトの中で、しばしば近代建築の手法が住み手のプライヴァシーを考慮していない点を指摘しつづけていた。

キースラーの〈終わりのない家〉のプランをみると、住み手と環境との相関関係によって、必要な開口部が設けられている。それとともに、〈終わりのない家〉の建てられる位置は、ピロッティによって、地面から浮いている方法と、建物を池によって隔離する方法が選ばれている。ここでも、内と外の問題は、〈終わりのない家〉の環境的条件として、住み手の意識の深層と関連した扱い方をされている。

●日常性と非日常性の境界

ここで少し視点を変えて、この内と外の関係を、境界の問題として考えてみよう。いうまでもなく、内と外という区分が、つねに明確にあるわけではない。内と外が微妙に重なり合う場合がある。たとえば、日本の建築空間の中で、独特の機能をもっている場として、縁側がある。そして、この縁側という場の意味は、空間的に部屋の中と戸外との間にあるというだけではない。むしろこの縁側が、人間のパフォーマンスの場としての用いられた場合、その意味が明らかにされる。

縁側は通路でありながら、日本家屋のパフォーマンスの作法としては、すわる場でもある。内と外をつなぐ場でありながら、外でも内でもない生活のパフォーマンスが行なわれる。たとえば庭仕事に来た植木屋さんや大工さんが一服する場合、この縁側に腰かけてお茶をのむ。脚は地面に接しながら、腰から上は建物に接している。そして、家の人たちもこの縁側に出てきて話をする。つまり、内の人と、外の人とのコミュニケーションの場である。この縁側は、もっとも機能的な意味で、境界のパフォーマンスに役立つ場所である。

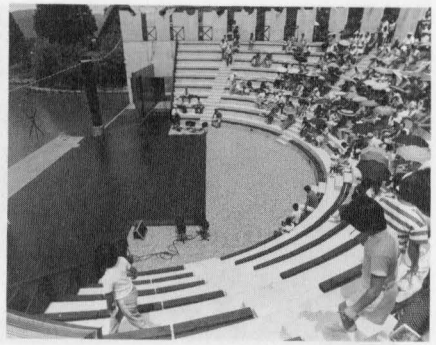
さらに、この境界のパフォーマンスという問題と関係するものに、日常性と非日常性というテーマがある。境界のパフォーマンスの意味を、もう少し深化させてゆくと、このテーマにぶつかる。われわれが、日常性とか非日常性といっている場合、この二つの

㉟台東区三ノ輪　1974

概念が現実の世界ではどのような境界をもって区分されているのか。またその二つの世界をつなぐものは何なのか。

たとえば、劇場という建物は、非日常的パフォーマンスの行なわれる場である。劇場の外はもちろん日常的世界である。ところが、演劇という一つのパフォーマンスを、プロセス的な見方でとらえると、演劇的行為は幕が上ってから幕が下りるまでの間、舞台の空間に閉じこめられるものだけなのか、という疑問がわく。リチャード・シェクナーと、山口昌男の対談「パフォーマンスの人類学」の中で、シェクナーの「周囲の劇場(Environmental theatre)」が論じられる部分が、この問題に関係がある。シェクナーは、この場合劇場で行なわれるパフォーマンスを、ただ単に演劇行為に限定するのでなく、その劇場に関連する準備や、リハーサルや、後片付を含めてとりあげている。すなわち、演劇という非日常的なパフォーマンスが成立し、終了する前後のパフォーマンスに注目しているのがシェクナーの環境という見方である。しかし、普通はこの前後のパフォーマンスは、観客の眼からシャットアウトされている部分だし、また演劇的空間とは、無関係な部分である。

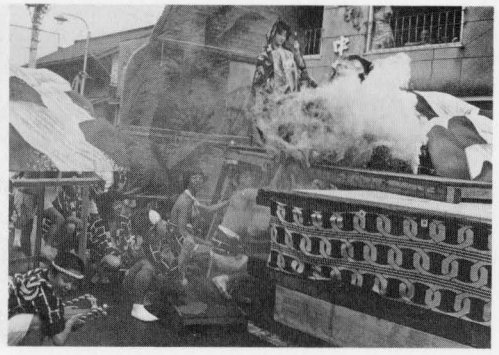
しかし、この対談の中でシェクナーが触れているように、彼が影響をうけたジョン・ケージやジョン・ケージに影響をうけたアラン・カプローのハプニング的パフォーマンスは、演劇ほど非日常的世界に封じこめられてはいない。むしろ、非日常的行為が、日常的な動作の中に解体してゆく場面が多かったと思われる。ただし、ここでもハプニングと日常性の間の境界は存在していたし、ハプニングが行なわれている場に、観客が参加できるかできないかは、ハプニングの内容とは無関係に、むしろ観客の意識の中の問題としてあったのである。そして、観客の意識に関係するパフォーマンスとは、当然ここの内と外のパフォーマンスにほかならない。



(36)富山県・利賀野外劇場

ここで私は、ある小さな町で見た演劇的な祝祭の構造を想いだす。それは、栃木県烏山町で、毎年七月の二十日すぎに行なわれる「山あげ祭」である。この祭がなによりも特異なのは、歌舞伎の上演というパフォーマンスが、祭の中軸となっている点である。しかしさらに注目すべき点は、上演がつねに、街頭で行なわれる一種の街頭劇であるということ、さらに、その上演のパフォーマンスが、上演される題目の中だけに限定されていないのである。つまり、さきほど紹介したシェクナーの考え方と同じく、祭＝演劇を上演するための舞台設定、さらに終わったあとの解体のプロセスそのものが祭のパフォーマンスとして扱われているのである。

この「山あげ祭」は、毎年、烏山各町内の輪番制によって行なわれる。その制度は、町の若者たちの団結力を高める目的で設けられているという。したがって、一年に一度の祭は、当番に当たった町内の若者の団結力のデモンストレーションである。そして、その団結力は、祭＝演劇の上演内容よりも、上演までに制作される舞台装置類の準備、さらに一日数ヶ所で上演される芝居の大道具類の設営、解体、移動という一連のパフォーマンスによって示されるのである。ことわっておくが、この祭＝演劇は、日常的な町並の道路にそって、約四〇㍍の距離をもつ舞台上で上演される。普通の舞台は、間口の広い空間で上演されるが、この「山あげ祭」は、道路にそって奥行のふかい舞台空間となり、観客は主として、手前から前方四〇㍍の舞台を眺めるわけである。しかし、現実の上演は、この四〇㍍のあいだ、つまり舞台装置のあいだにまで観客が入りまじる空間



(37)山あげ祭

で行なわれる。この祭＝演劇の興味ある点は、いま述べたとおり、非日常的な演劇空間が、日常的生活空間の中に割りこみ、夏の白日の下でこの非日常＝日常の境界が成立するところにある。

それは、街頭という空間を使用しているだけの理由ではなく、一つの上演が終わり、あっという間に大道具が山車と、移動車に片付けられ、次の場所へ立ち去ったあとの、元の街頭の突然の空虚感が、一層この非日常＝日常の境界の意味を印象づける。

そして、この「山あげ祭」に見事に構造化されているパフォーマンスの条件は、実はほとんど同じ内容のものとして、クリストのパフォーマンスとしてのプロジェクトや、前に紹介したマリリン・ウッドのセレブレーションの準備のパフォーマンスに認められる。

とくに、クリストのプロジェクトに際して、クリスト自身がその実現のために行なう政府との交渉、地主や住民たちとの公聴会、具体的準備のためのテストなど、これら一見して芸術としてのプロジェクトと関係のないパフォーマンスを、彼自身は芸術行為として意識している。むしろ、土地開発や、土木工事と無関係な、いわば無償のプロジェクトのために交渉や折衝を行なうとき、彼は社会的に芸術の意味を問い、また逆に問われているのである。

そして、このようなパフォーマンスのプロセスにこそ、非日常＝日常の入り組んだ文化的制度がクローズアップされてくるのだし、また現代におけるパフォーマンスの重要な側面が顕在化しているのである。

㊳山あげ祭

都市、建築、あるいはインテリア・デザインの領域において、このようなパフォーマンスのプロセスへの関心は、どのような意識で払われていただろうか。

日本古来のしきたりとして、建築完成までのプロセスには、地鎮祭とか上棟式が制度化され、それぞれ一種の祭祀的パフォーマンスとして建築と結びついていた。またより社会的な側面を採りあげるなら、最近の日照権、工事にともなう騒音、その他環境の変化に対する環境権などという、市民側に与えられた権利に対する施主側ないしは、施工業者側が果さなければならない政治的折衝も、ある意味ではパフォーマンスの問題かもしれない。

しかし、ここでは、いままでの建築家にとって、ほとんど問題にされなかった影の部分について、問題提起を始めている一人の建築家に触れてみたい。

●精神と肉体のパフォーマンスの継承

ベルナール・チュミは、ここ二、三年来、建築界にかぎらず、広く芸術サークルの中で注目されてきている。

一九七八の四月、ニューヨークの「アーティスト・スペース」ではじめての個展を開き、その際、八つのマニフェストからなる〈Architectural Manifestes〉を発表した。

その個展について、「アーティスト・スペース」のディレクターであるヘレン・ウィナーは、「現代芸術の意味が拡張するにしたがい、過去には考えられなかったほどの幅広い領域を考慮してゆくのに順応するための可能性を認めないわけにはいかない。この展覧

会での、ベルナール・チュミの仕事の主題とか内容をみると、形態的には、現代美術により近く、その原則から離れているようにみえて、基本的には建築的なものである。建築と美術が、味方同士でありつづけていながら、一般的に建築が美術として扱われるのは、ただ成功した建築として宣言された場合に限られていた。この二つの領域間の関連を理解してゆくには、普通の出会いの場――建築図面とか模型とか資料を、画廊で展示したり、広場に彫刻を置いたり、ロビーに絵をかけるという事をいくら進めても、事実上達成されないだろう。

チュミの仕事は、もっと基本的で普遍的な関心の方向を追求している。彼の夢中になっているものが現われた形は、明らかに建築なのだが、常識的な手段では調査できるはずのないアイディアの探求において、彼は、現代美術の言葉によれば理解できるような形態で、コンセプトを発表する方法を工夫したのである。

彼の仕事は、その精神として近代建築のマニフェストであり、さらに原則の理論的論述を、新しい構想の領域へ拡げたのである。空間、場、そして機能などを考慮しながら、チュミは、宣伝や、探偵小説や、映画の筋書のような文化現象に注意を払い、これによって、建築の歴史を巧妙な隠喩の複合に仕上げたばかりでなく、現代の現実への暗示に気付かせることができたのである。」

ところで、チュミの宣言は、八つのテーマを採りあげているが、それぞれ次のようなものである。

マニフェスト　1

花火　一九七四

マニフェスト　2

質問の空間あるいは箱　一九七五

マニフェスト　3

建築のための宣伝　一九七六

マニフェスト　4

ジョイスの庭園　一九七七

マニフェスト　5

天使の誕生　一九七七

マニフェスト　6

公園　一九七七

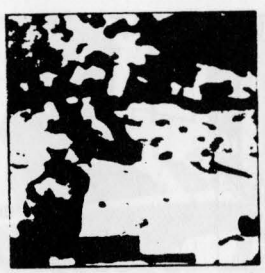
マニフェスト　7

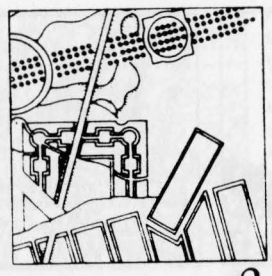
境界横断　一九七八

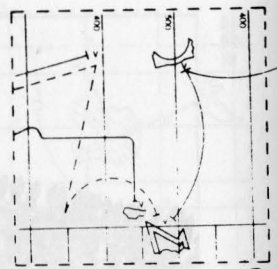
マニフェスト　8

部屋　一九七八

チュミは、すでに「建築、その二重」という論文を発表している。この論文のタイトルにある二重は、あきらかに彼の精神的先駆者ジョルジュ・バタイユの思想からきている。この論文の中でも、「制限の空間」でバタイユをとりあげている。たとえばバタイユが、「有罪性をめぐる断章」のなかで、次のようにいうとき、これはチュミが建築につい



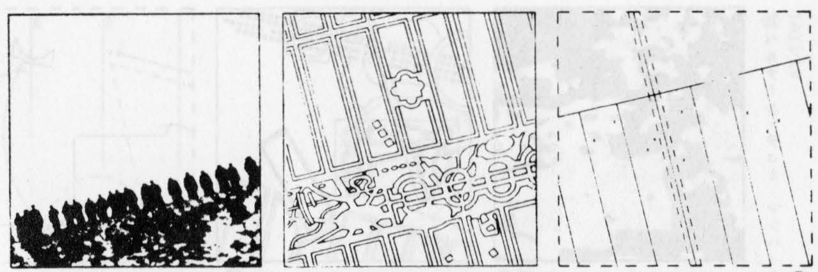




1　2　3

㊴ベルナール・チュミ　マンハッタン写本
1977-78

て考えている二重の問題である。
「否定性は、活動への投入と疑問への投入との、あの二重の運動である。同様にして、有罪性はこの二重の運動に結ばれている。人間はこの二重の運動である。」（出口裕弘訳、以下同）
「二重の運動の持つ自由は、答えの不在に結ばれている。この二つの運動のあいだの相互作用は必然であり、また止むことがない。」
チュミの精神的背景は、バタイユのほか、アントナン・アルトー、デュシャン、キースラーという二十世紀思想界の暗黒の大水脈につながっている。そして、機能主義的空間でない二十世紀のもう一つの空間で展開された、精神と肉体のパフォーマンスの継承を、建築上のコンセプトによって果そうと試みている。
たとえば、〈マニフェスト　7——境界横断　一九七八〉は、ニューヨークのマンハッタンを、東から西へ横断する四二ストリートがテーマになっている。
「境界横断は、エロティックである。建築は、現実と空想が出会い、理性と狂気が出会い、生と死が出会う場を決めつける。」
そして、この四二ストリートは、東端はあの国連ビルが占め、西へ向ってオフィス街、セントラル・ステーション、商業地区、図書館、歓楽街、ポルノ・ショップ、マッサージ・パーラー、貧民街、そしてさびれ果てた埠頭地区へ至る。
チュミは、これを「マンハッタン写本」と呼んでいるが、彼はこの探索を、三二フィートの記譜にまとめ、現実と架空のシークエンスによる想像的な歩行をmarcheといっている。

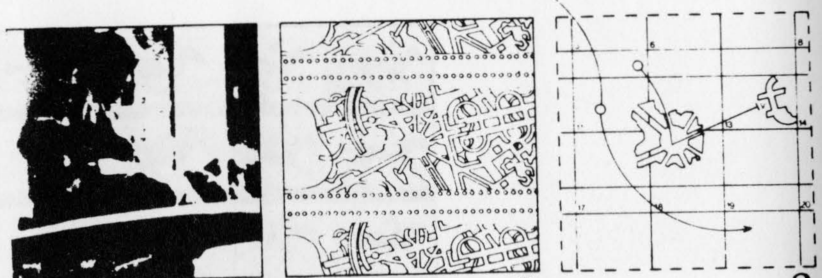


㊵同前

「イメージのシークエンスは、小説や音楽の筋の展開と似ている。センセーションの空間、欲望の空間、拒絶の空間、快楽の空間などが、あの尊敬すべきイースト・サイドの突端から、さびれたウェスト・サイドの埠頭まで、この旅の間、規則正しいインターバルを置いて現われてくる。一つのセクションから次のへ移るのは、幾何学的な境界横断と比較できる。それはすなわち、肉体的な旅であるとともに、頭脳的な旅である。
多くの境界が、この旅の中にしるされているが、それぞれの境界をとりまく周囲の空間の中にとりこまれる。境界は、二つの場所、二つの陸地、二つの道徳をそれぞれ限定するものとして考えられるのでなく、夢と現実、受容と拒否、理性と狂気の間にある禁断の空間であるから、境界の上に立つとき、至上の悦楽が訪れるのである。
境界横断は、制限の経験としての建築の探査である。二本の道が記される。一本は優先的な空間の道（建物の空間が明示する）、もう一本は個人の行動的な道（建築の様式とか、文化行動に違犯する）である。それぞれの空間（また各境界）は、ある同一の外形をもった封筒である。ただ内部的空間だけが、他との区別となる。それは、ちょうど使用者（もしくは読者だろうか）と都市の間の関係によって、絶えず変更されているようなものである。」

●閉ざされた体系の破壊へ

この「境界横断」でチュミがいいたかったのは、外と内の問題に関係している。それを彼は、封筒の中味になぞらえていたのである。都市の外形は、まさにファサードの連続である。しかし、そのファサードの奥にかくれているのは、封筒の中に書かれた世界、



㊶同前

メッセージである。すなわち、いままでの建築は、あきらかに建築上の言語によって造られ、その建築上の言語が、都市を封印していたのである。したがって、街路や、地域や、アーケードといった言葉、さらにそうした対象を建築化している建築の言語は、その内部のメッセージを覆いかくすマスクとなっていたのである。

チュミは、この建築上の様式や、都市を規制するシステムを、内部的な世界の力によって無効なものにしようと企てている。それを、彼は建築の二重性という、バタイユの思想を発展させながら行なうのである。哲学的であり、かつ実践的な手法である。

彼が、センセーション、欲望、拒絶、快楽という言葉を採りあげるとき、次のようなバタイユの思想との親近を感じる。

「労働による所有というものがある。
労働は人間の活動一般、
知的、
政治的、
経済的、
な活動である。
これに対立するのが、
供儀、
笑い、
詩、
恍惚、などだ。
これらは、所有を眼目とする各種の閉ざされた体系の破滅である。」

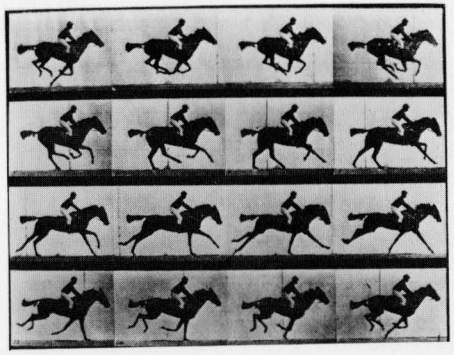
まさに、都市や、建築を、この所有を眼目とする各種の閉ざされた体系として拒否し、見えないエロスの体系によるパフォーマンスの場に昇華しなければならないのではないか。境界のパフォーマンスとは、このような二重の運動として発生するものであろう。

[6] メディアとパフォーマンス

マイブリッジが、動く対象物の形態的なプロセスを、連続写真によって把えたことによって、動く物に対する関心が、芸術家の中で高まっていったのは、有名な話である。しかし、対象物とカメラというメディアとの関係のあいだに、強い関連性があったわけではないのである。カメラの作動が、被写体に大きな影響を与えていないと思われる。

ところが、篠山紀信が使いだした「激写」という言葉には、カメラというメディアが、写真を撮るという行為と結びついて、対象物に深い関係をもちはじめたという意味がこめられている。激写という言葉は、たんにカメラマンが、写真を撮る場合の撮り方を説明しているだけではない。むしろ、モーター・ドライブのカメラのメカニズムの中に、激写という行為を可能にさせるものがあるのだと思う。

とくに私は、モーター・ドライブのカメラの連続的なメカニック音が、激写という一種のパフォーマンスの中で、非常に重要な要素となっているのだと思う。カメラを操作するカメラマンの指の動きに、正確にこたえるモーター・ドライブは、一種のスピード感とでもいうべき、連続性を感じさせる。このメカニズムを可能にしているのは、機械



㊷マイブリッジ　アニマル・ロコモーション
1887

的なモーター部分と、人間の意思に正確に反応するエレクトロニクス装置の結合である。その結果として、カメラというメディアは、カメラマンと被写体の間に、激写というパフォーマンスを成立させることを可能にしたのである。

おそらく、モーター・ドライブ以前のカメラによる撮影と、モーター・ドライブ以後の撮影との間にある、大きな違いに注目する必要があるのである。

モーター・ドライブによる撮影、とくに被写体が人間である場合、カメラというメディアを媒介とした一種のパフォーマンスとしての意味が強くなってきている。カメラマンと被写体という対立性がなくなり、カメラマンも被写体としての人物も、ともにある種のパフォーマンスの行為者となる。

一枚の写真を撮るという行為が、一つの完結性をもっていた場合は、カメラマンの立てたプログラムの一要素として存在したのが、被写体である。したがって、被写体はまさに字の通り、ポジティブな意味をもたない存在だった。しかし、モーター・ドライブのカメラを媒介とした撮影では、カメラマンの行為と、撮られる人物の行為とが、同じ空間・時間の中で、一種の交換作用として成立する。この場合の撮影というのは、あるパフォーマンスの過程として起こるものを意味する。

このパフォーマンスの過程の中に、カメラマンという撮る立場と、被写体という撮られる立場の対立的なポジションが溶解してゆくとき、写真という分野は、新しい領域へ移行したのである。

そしてこの移行を可能にしたのは、カメラマンではなく、こういうメカニズムをもったメディアが生まれたからである。メディアとパフォーマンスの関係というのは、つねにこうしたテクノロジーの成立によって変化してきているのである。

そして、あらゆるメディアを考える場合、機械的なテクノロジーが、エレクトロニクス・テクノロジーへ移り変わるとき、人間にとってパフォーマンスの意味が転換しているのである。たとえば、パチンコという遊戯機械は、そのメカニズム上、パチンコを操作する人間の側にパフォーマンスの重要性があった。とくに、初期の頃のパチンコは、一個の玉を打ってから、穴へ入るか入らないかという結果をみるまでが一つのパフォーマンスとして完結していた。つまり、パチンコという機械と人間のパフォーマンスは、一個の玉を打つという行為の完結性によって、成立していたのである。だから、次の玉を打つ場合、人間の側のパフォーマンスは、もう一度プログラムを立てることも可能だったし、次のパフォーマンスへ移行するインターバルも、人間の操作にゆだねられていた。しかし、玉が連続的に発射されるメカニズムに変わってから、玉一個に対応していたパフォーマンスの完結性が崩れ、連続的に発射されるシリーズの玉と対応するパフォーマンスとなった。

したがって、いま流行のインベーダー・ゲームへの移行期のメカニズムとしての意味があったのではないか。なぜなら、インベーダー・ゲームの場合は、エレクトロニクス技術が組みこまれたプログラム化された装置である。したがって、人間の側のシミュレーションは、当然この装置の中に組みこまれたプログラムを読みとることである。インベーダー・ゲームは、パフォーマンスとしての連続性と、人間と装置との間のライヴなフィードバック回路をもっているという意味で、一種の交換作用を成立させているのである。

さらに、聴覚的にみて、インベーダー・ゲームの音と、モーター・ドライブのカメラの音とは、一種の共通性をもった人工音であって、人間の感じとる日常的な音の世界にないものである。

メディアが、人間のパフォーマンスの質を変え、意識の変化を生みだしているという点からみると、視覚的なメディアによるパフォーマンスは、モーター・ドライブのカメラ以外のメディアを組みこんだものが数多く試みられている。とくに、ビデオの装置を用いたものが、新しい空間認識をともなうパフォーマンスを生みだしている。

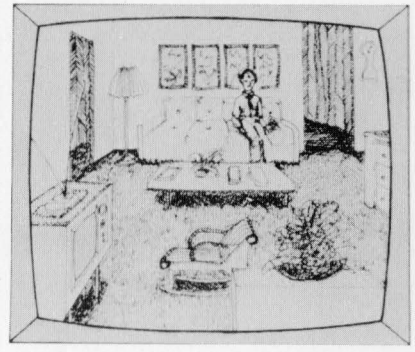
●外部空間と内部空間の交錯

とくに、ビデオ・カメラがとらえる生きた現実のイメージと、人間の眼が見ている現実のイメージとの交錯は、新しい意識体験をつくりだしている。

ダン・グラハムの作品は、つねに外部空間と、内部空間との間に生じる意識の差を、ライヴなパフォーマンスとして体験させるのが狙いである。

「INTERIOR SPACE／EXTERIOR SPACE」という作品は、ある常識的な家屋への附加物という副題をもっている。この作品では、二台のビデオ・カメラと、二台のモニター・テレビが設置されている。そして、一軒の家の内部空間と、外部空間との関係を、ビデオによってパフォーマンスの場に変換させている。

ビデオ・カメラとモニター・テレビのシステムは、この家屋の内部と外部に、次のように組みこまれている。



㊸ダン・グラハム Interior Space／Exterior Space 1976

一　内部のカメラAのとらえる視野は、外部のモニター2の上に、連続的に映しだされる。

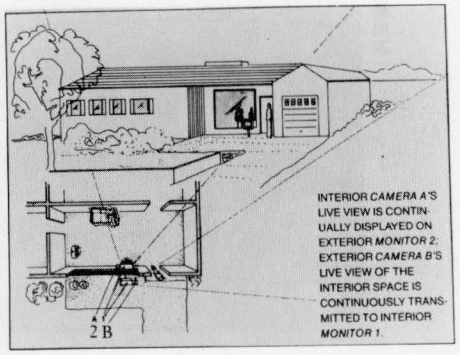
二　外部のカメラBのとらえる内部空間の視野は、内部のモニター1の上に連続的に映しだされる。

このように設定された空間とメディアの関係の中で、人間がどのようなパフォーマンスを体験するかというと、次のようになる。

一　家の中の人物は、窓ごしに外の風景を見ると同時に、モニター・テレビの上に、外からとらえた内部空間の中の彼の姿を眺めることになる。

二　戸外にいる人物は、窓ごしに家の中の情景を見ると同時に、モニター・テレビの上に、家の中から外にいる彼の姿を眺めることになる。

昨年の夏、ニューヨークの近代美術館が、「鏡と窓」というタイトルによる、芸術としての写真展を開いた。この意味は、写真というものが、現実を眺める窓であると同時に、現実を映しだす鏡としての役割をもっていることにある。このグラハムの設定したビデオ・エンバイラメントは、まさに窓と鏡の機能を、生きたパフォーマンスに結びつけているのである。ビデオというメディアが、カメラによって撮られる写真とちがうのは、ライヴな状態そのものに組みこまれ、しかも状態と一体となって、人間の意識に新しい交錯感をつくりだすからである。



㊹同前

つまり、この場合興味深いのは、一軒の家の内部空間と外部空間の関係は、ビデオというメディアが附加されることによって、そこにいる人間の中に、他と対応している自分と、他者となっている自分との関係として意識しなおされている。

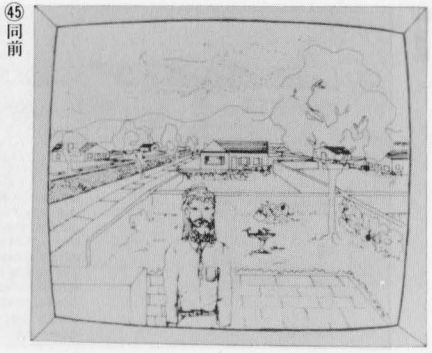
いいかえれば、空間における内と外の関係が、その空間の中でのパフォーマンスとなった場合、そこにいる人間の自己認識の内と外の関係になるのである。

この設定により、グラハムが考えていた問題は、つぎのような内容のものである。

「一枚ガラスの〝ピクチュア・ウィンドー〟は、家の外にいる人たちにとって、家族生活の空間を眺める形式的な記号であるが、反対にその家族からすれば、窓はつまり、おそらく同じような家族単位の共同体へ関係づける鏡でもある。一方、外にいる観察者によって見られるインテリアは、プライヴェートな生活の一般常識に対応し、これら内部から眺められる外部世界の一部というのは、彼らのプライヴェートな生活の文明における枠を決めているのである。

しかし実際の行為では、外の人間は〝ピクチュア・ウィンドー〟をすばやく見つめ、すぐ眼をそらせる。というのは、型通りの正常さを示す記号をこえて、家の中をじっと見なければならないという気にならないからである。

ビデオ・カメラ／モニター・テレビは、窓に対応している。それら二つとも、内部空間と外部空間を調整するが、建築的な（また社会的な）面では有利な立場を限定している。



45 同前

ここで、それぞれのビデオ・モニターのイメージが、内部の眺めと外部の眺めにおいて同時に、窓の状景と混乱を起こし、排他的な内部のプライヴェートと、外部のパブリックな見晴し両方を覆してしまう。内部でも外部でも、その注視者の視るという行為が、自意識に目覚めさせる。人は窓に引きつけられ、それに向い合う。

窓に向い合った注視者は、彼の焦点を交互に合わせるだろう。

㈠ 〝ピクチュア・ウィンドー〟そのものを注視する。すなわち、物質としてそれは、外部空間との間に落差をつけたり、室内の照明や戸外の太陽光の位置によって生じる自己＝反射をおこす、ある大きさのガラスなのである。と同時に、透過性として、記号、建築上の慣習、透過性の慣習に結びついている。

㈡ 字義通り窓をのぞくということは、中にあるものや、外のものを見ることである。」

ここでグラハムが示したかったものは、明らかにある種の二重性、つまり物質としてのガラスが見る人間に与えるメッセージと、ガラス窓を通して見るという行為からえられるメッセージの重なりである。

メディアというのは、この場合、人間がものを見るというパフォーマンスの中に割りこむとともに、見る行為の意味をより深い知覚として浮かびあがらせている。とくにグラハムにとって、内と外という建築的な空間の意味が一つのテーマになっていて、このほかにも同じようなコンセプトの作品が発表されている。ある空間が、人間のさまざまなレベルの行為にかかわり、その空間が環境としての人間のパフォーマンスの場として意識されるということは、前に述べたエル・リシツキーが、「プロウン」の実現として考えた「プロウンの部屋」の身体性の問題の延長上にある。ただ、グラハムの場合、そこ

にビデオというメディアが附加物として加えられている。そして、この附加物、つまりメディアが割りこむことにより、われわれにとって建築空間における内と外の問題、窓が視覚上のフィルターとして果している意味などがよりクリアーになるのである。

●時間と空間における方向不明性

建築の窓を使ったもう一つのパフォーマンスとして、ビル・ヴィオラの作品がある。これは、グラハムのような思考的なものではなく、どちらかといえばイヴェント性のものであるが、窓のもっている日常的な記号世界の文脈に、ある種の異化作用を発生させたものである。ある夏に、ヴィオラは自分の住いのあるニューヨーク州のシラキュースの家の屋根裏部屋の窓に、ビデオ・プロジェクターのスクリーンを密着させた。ビデオ・プロジェクターというのは、御存知のようにビデオ映像を拡大投写する装置である。彼は、まえもって大声をあげて叫んでいる自分の顔を、クローズアップで撮影しておき、ある晩、このテープをスクリーンの背後から窓に向って投影した。同時にその叫び声は、増幅装置を使って拡大され、数時間にわたり、外へ向って鳴りわたった。この予期せぬできごとは、近隣の住民たちにとって、あとあとまで語り草になったという。

このヴィオラのイヴェントは、普通の何でもない家の窓から起っているために、日常的な生活の場へ、ある種の衝撃を与えた事件になる。とともに、ビデオ・プロジェクターによって拡大された顔のイメージが、異様な印象を与えたのである。そしてもう一つの驚きといえるのは、前もってとられたテープを流していても、ビデオというのは、今の状態を示すメディアであるため、あたかもその家で、今なにごとかが起っているとい

⑯ビル・ヴィオラ Amazing Colossal Man
Video Pièce 1976

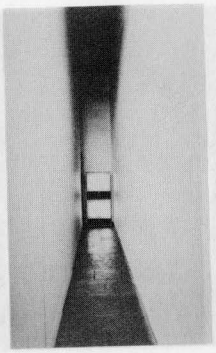
う印象を、ひとびとに与えたのである。

ビデオというメディアによって仕組まれたこのようなパフォーマンスは、ただたんに、ある家の窓から一人の男が外に向って何か叫び声をあげているという行為よりも、より強いテンションをもっている。

つまり、いままで考えられていたメディアの概念は、あるイヴェントの状態を、その場にいない人へ、時間的なずれをもって伝達されるものであった。しかし、いわゆる即時的なメディアが増加してくるとともに、実際に生起しつつあるイヴェントと、メディア上に発生しているイヴェントの間の、認識的なずれが消滅していっているのである。そのかわりに、実際に行なわれているパフォーマンスの中に、メディアが割りこみ、メディア上のパフォーマンスも、現実の一部となるのである。さらに、ヴィオラの場合のように、あらかじめ撮影された叫び声と顔のイメージは、過去のものでありながら、今のライヴなパフォーマンスとして人びとが受け入れる。

こうして、時間の流れと、現実のできごとの並列的な関係は崩れ去り、つねに今のものが問題にされてゆくのである。

ブルース・ナウマンも、〈LIVE TAPED VIDEO CORRIDOR 1969—70〉で、環境とかかわりあう人間の行為に、メディアを組みこんでいる。彼によれば、ライヴなビデオ・カメラが、廊下の外の床上十フィートのところに設置されている。廊下へ入ってくる際、上に置かれたモニター・テレビに、自分自身が廊下に入ってくる姿をみる。しかし上のモニター・テレビは、何も映っていない廊下のテープを流している。そこで、人は自分が入ってくるのが現われるまで、注意深く見つめて待つ。やがてしばらくすると、下の



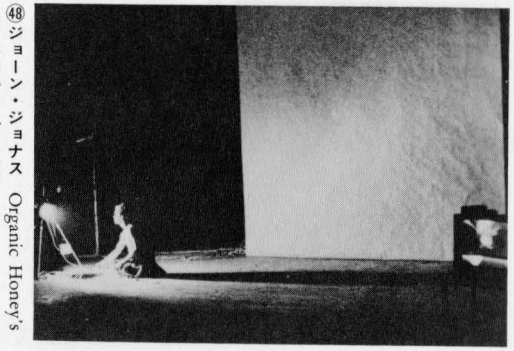
⑰ブルース・ナウマン Live Taped Video
Corridor 1969-70

モニター・テレビに自分が現われてくるのを見いだす。この作品で与えられる体験は、時・空間に位置づけられている人間を方向ずれに巻きこむ。なぜなら、何も映っていない廊下のテープは、その人間に不在感を与える。またはその人間に、少し早すぎたのか、あるいは遅れたのかという考えをもたせる。一方では、ライヴなイメージが人間の実在を確証し、結果として存在と不在の同時的な次元を経験させる。これは、時間の次元における今と、以前と、今後に当てはまるものである。ここでノーマンが提起した時間と空間における方向不明性は、ライヴなフィードバックのビデオ装置がなければもてない、ある種の体験である。

●イメージが消える

ジョーン・ジョナスの場合も、ライヴな環境の中に、ビデオを組みこんでいる。ここでも、現実のイヴェントと、そのイヴェントを映しだすイメージとが同時に環境を構成する。

たとえば、一九七二年の〈ORGANIC HONEY'S VISUAL TELEPATHY〉では、モニター・テレビと八×十二フィートに拡大させたビデオ・プロジェクションが利用されている。それぞれが、イヴェントを映しだすライヴなイメージを提示しているが、この二つのイメージの間には、スケール上の大小がある。つまり、実際にそこで起っているイヴェントは、一方は縮小されたイメージとなり、一方は拡大されたイメージとなって現われる。そこで、ある一つのイヴェントが、三つの読み方をされることになる。ブルース・カーツもいっているように、多くのケースの場合、実際のイヴェントより、



㊽ジョーン・ジョナス Organic Honey's Visual Telepathy 1972

イメージの方がより明瞭に見える。この結果、現実のイヴェントは、どちらによって認知されるのか、またどれがイメージなのかという疑問が起ってくる。映像化されたものと、起っているイヴェントはまったく一体化してしまうのである。このような方法で操作が行なわれると、空間的な混乱だけでなく、視覚の分野のパラメーターも、空間がいかに知覚されるかという問題と大きくかかわってくる。ライヴな次元上のことは、基本的にこの種の操作なのである。

ジョーン・ジョナスは、面白いメッセージを書いている。

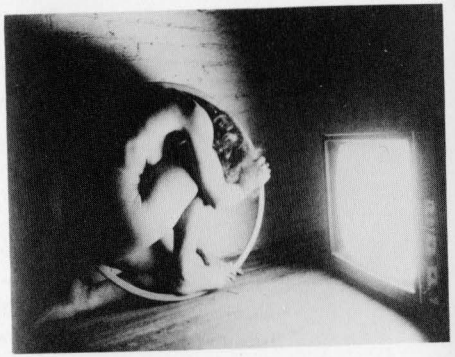
「最初、私はモニター・テレビとプロジェクターを、ともに進行する鏡ととらえていた。私自身を見つめながら、私は物だとか、衣服だとか、仮面などを使ってイメージを変えようとした。皿や、ほえる犬などのあいだを動きまわりながらやった。ナルシシズムは一つの習慣であった。動きはすべてのモニター・テレビへ向っていた。

空間はつねに基本的な関心事で、モニター・テレビの空間を考慮していると、私はその箱型の構造にかかわりはじめ、私の位置とそれを関係づけ始めた。私は箱の中でよじ登ろうと試み、深さのイリュージョンへ、深さのない平らなイリュージョンを変換させようとした。

焦点は私自身から外れてしまった。

とうとうイメージが消えてしまった。モニター・テレビは、ただの光源になった。

ビデオは、観客を含めて、私の内的なダイアローグの束縛を拡げる仕組みである。知



㊾同 Twilight 1975

覚というのは、二重の現実からなっている。イメージとしての私と、パフォーマンスとしての私である。私は、イマジスト・ポエトリーという言葉を考えて仕事をしている。バラバラな要素を重合させて……錬金術。」

こうして、メディアの中に自己を組み入れながら、メディアと自己の相互作用を知覚しなおすパフォーマンスが、数多く行なわれている。とくにそれは、ビデオというメディアの特性であるライヴなフィードバック機能によって可能となったのである。

あとがき

人間は、生きてゆくための便利さの要求から、テクノロジーを発展させてきた一方、好奇心のおもむくままに、新しいテクノロジーを生みだしてきた例も少なくない。芸術家が、新しいテクノロジーの可能性に関心を抱く場合も、この好奇心から出発している場合が多い。そして、この本の中で述べてきたように、機械やテクノロジーへ接近することによって、芸術そのものの概念や、美しさの内容や、芸術作品の形式や形態が、大きく変わってきたことは誰も否定できない。

アート・アンド・テクノロジーという言葉から、機械装置をもったガジェットのような作品を思い浮かべ、そんなものは玩具と同じものだと考える人が、まだ芸術を論じている。

しかし、たとえば二十世紀の芸術を論じる場合、光の現象や、光の技術が、どれだけ深く芸術家たちの考えを変え、どれだけ多くの光の美しさが表現手段を拡げ、芸術の領域を豊かにしたかを思い浮かべる必要がある。また、動く機械やそのメカニズムのテクノロジーが、直接と間接とを問わず、芸術家の意識に大きな影響を与え、またいかに作品そのものを変えたかを考える必要がある。

最近では、ビデオ・アートや、ホログラフィー・アートや、コンピュータ・グラフィックスのように、新しいテクノロジーやメディアを利用した芸術の領域が、つぎつぎと社会的に認知され、現代の芸術表現として論じられている。また、インスタレーション

や、パフォーマンスや、ハイテック・アートといった言葉が、一種の流行語として通用してしまっている。

にもかかわらず、アート・アンド・テクノロジーについての本があるかと探してみると意外に見当らない。あるのは、この領域に関して開かれた展覧会のカタログぐらいである。

この本が出るきっかけというのも、二年以上もまえの或る日、この本の編集者山村武善さんとの話からである。その頃、一九八五年の国際科学技術博覧会へ、ロボット技術と芸術を結びつけたロボット・シアターの上演を計画する研究会が開かれていた。メンバーは、次の通りだった。

加藤一郎、吉川弘之、梅谷陽二、佐藤武彦、端山貢明、坂根巌夫、水野俊一、吉田夏彦、島弘志、山口勝弘、(敬称略す)このほか若干のメンバーの異動もあったが、さまざまなロボット論、技術論が語られた。

中でも吉川先生のロボット観は、いままでの機械は、すべて人間の機関の外延として、人間から離れてゆく存在だったが、ロボットという機械は今後、人間に近づいてくる機械である、つまりそれは「帰ってきた機械」であるという言葉に集約される考えだった。この「帰ってきた機械」という魅力的な表現と、ロボット・シアターという発想が結びつくと、何か面白いことが生まれそうな予感がした。

結局このロボット・シアターの上演は実現しないで、夢のままメンバーの記憶の中に生きるだけになってしまった。しかし、そもそも芸術家たちが、機械やテクノロジーを作品の中に導入してきたのも、人間のイマジネーションを通して、機械の機能をもっと身近かな遊びや美しさの領域に近づけようとしたからではなかったか。

この研究会が一つの刺戟となって、一九二〇年代を中心として発生した人間と機械の問題を、その当時の芸術家たちがどのようにとらえたか、さらに戦後から一九六〇年代の第二のピークをへて、この八〇年代のエレクトロニクス時代まで、どのような芸術活動が継続してきたかを、とにかくまとめてみようと思った。したがって、この部分については、歴史的な整理を行なうことを試みた。しかし、最初につくったこの流れでは、とても問題のすべてをカヴァーしきれないことが分った。

とくに後半の一九七〇年代以降は、それまでにない新しい領域が、もっともフレッシュな作品活動となって発展し、また現在進行中である。そこで、最近の状況は新しい領域の概観と、さらに作家と作品をリストアップして、一種のカタログ的な扱い方をした。またわが国の状況については、戦後の流れを、かつて雑誌に発表したものによって追ってゆくことにした。

内容的にみると、アート・アンド・テクノロジーの直接的な問題とともに、とくに七〇年代以降の機械技術文明がさらされつつある諸問題に対して、いろいろな角度からの問題考察として、私自身の強い関心の対象となったものを含むこととなった。

社会学的芸術や、崩壊のイメージや、光の意識などがそれである。また、一九七〇年代に私の思想的共感をもって発表したフレデリック・キースラーを、再びとりあげたのは、キースラーがすでに最近話題となっているポスト・モダンの立場を貫いて生きていたからである。それと音幻論を中心とする音のイメージと造形の問題も、ポスト・モダン的考えから書いたものであるので収録することとした。

そしてパフォーマンスについての文章は、一九七九年の夏、たまたまヴェネツィアで開かれた「アート・オブ・パフォーマンス」の国際的な会合に出席し、私自身もパラッツオ・グラッシで「PUSH」というパフォーマンスを行ない、その帰国後、インテリア誌の編集長森山和彦氏に会い、この連載を始めることになった。書き始めた時は、まだローズリー・ゴールドバーグの『パフォーマンス』も出版されない時で、そのためかえって、美術の文脈にとらわれずに、建築や、都市や、メディアなど多角的な方向から、パフォーマンスの意味を考えることができたのかもしれない。パフォーマンスという言葉も、いまや風俗化しつつある状況だが、テクノロジーの高度な発達の中で、人間の身体的行為に対する関心が高まってゆくのは、やはり人間のロボット化への対抗手段の現われでもあるし、またアート・アンド・テクノロジーの問題と表裏一体となっているものと考え、採録することにした。

この本をまとめているうちにも、一九八三年には、富山県立近代美術館で、「芸術と工学」展が開かれ、わが国ではじめてのこの種の展覧会となった。また同年から翌一九八四年にかけ、パリの市立近代美術館では、二十世紀の電気及びエレクトロニクス技術が芸術に及ぼした結果をまとめた「エレクトラ」展が開かれた。これは歴史的な回顧と、現状の活動を含む大展覧会で、総ページ四五〇頁に及ぶカタログが出版された。この展覧会には私自身も一九五〇年代の光のヴィトリーヌを出品し、同時に展覧会を見る機会をもち、その出品者の何人かがこの本の中に紹介されている。

また、本文中でも触れたが、わが国でのアート・アンド・テクノロジーの諸分野を横につなぐグループ「アール・ジュニ」も、活発な活動を行ない、一九八三年には第一回の「ハイテクノロジー・アート公募展」を開き、若い世代へ活動の場を拡げている。今年は、国際的な規模の「国際ハイテクノロジー・アート展」が開かれる。

この本をまとめる上で、前記「ロボット・シアター研究会」のメンバーの皆様、グループ「アール・ジュニ」のメンバーの方々、また筑波大学の総合造形の同僚たちから受けたさまざまな刺戟が、有形無形の役に立っている。また国内、国外の作家の方々にも、写真資料等を提供していただき、また掲載をお許しいただいたことにつき心から御礼を申し上げたいと思う。また写真撮影や、写真提供でお世話になった写真家の方々にも御礼を申し上げたい。さらに、この本完成まで気長に、しかも細かい心使いをもって編集を進めていただいた山村武善さん、本当に有難うございました。

なお、記載の通り本書の構成は、ほぼ半分があらたな書きおろしであり、あとの半分は、すでに雑誌等に発表したものを収録している。収録に際し心よくお許しいただいたことを感謝します。

終りにあたって、メディア論や作家の収録など、まだ不十分な点も多くおそらく次の機会をまたねばならぬこともある。それらを含め御批判を頂ければ幸いである。

一九八五年一月六日

山口勝弘

Benton, Stephan
71

[ホ]
ホイットニー, ジョン
Whitney, John
51, 67

ホイットマン, ロバート
Whitman, Robert
49

ボイス, ヨーゼフ
Beuys, Joseph
169

ボッチョーニ, ウンベルト
Boccioni, Umberto
126

ボリアーニ, ダビデ
Boriani, Davide
46

ポリエリ, ジャック
Polieri, Jacques
30

ホルン, レベッカ
Horn, Rebecca
208, 209, 211

ポロック, ジャクソン
Pollock, Jackson
203, 204, 205, 207, 210

ホワイティング, ジム
Whiting, Jim
112

堀内正和
54

[マ]
マイブリッジ
Muybridge, Edweard
203, 241

マック, ハインツ
Mack, Heinz
46, 48, 56, 201

マックルーハン, マーシャル
McLuhan, Marshall
52, 60, 130, 166, 175, 176, 177

松下章子
63

松本正司
63

松本俊夫
59, 90

マディ, グループ
Grupo Arte Madi
45

マトックス, チャールス
Mattox, Charles
181

マヤコフスキイ
Mayakovskii Vladimir V.
20

マリーナ, フランク
Malina, Frank
35, 36

マリネッティ, フリッポ・T
Marinetti, Flippo Tommaso
15

マレーヴィッチ, カジミール
Malevich, Kasimir
17, 18, 128, 157

[ミ]
三田村畯右
72, 111

ミッテラン
Mitterrand, François
4

峯本康
72

宮脇愛子
56, 181, 183

ミロ, ホアン
Miró, Joan
42, 43

[ム]
ムーア, チャールズ・W
Moore, Charles W.
222

[メ]
メイエルホリド
Meyerhold, Vsevolod
19, 20, 194

メルツ, マリオ
Merz, Mario
64

[モ]
望月照彦
225

モホリ=ナジ
Moholy-Nagy, Laszlo
27, 30, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 48, 49, 131, 205, 207, 227

森岡完介
62

モリス, ロバート
Morris, Robert
66, 180

モルナール, ファルカス
Molnar, Farkas
27

モルレ, フランソワ
Morellet, François
46

モンドリアン, ピエト
Mondrian, Piet
42, 43

[ヤ]
山口勝弘
30, 46, 56, 59, 62, 63, 69, 71, 80, 81, 82, 83

山口昌男
232

山崎均
72

山本圭吾
63, 69, 107

山西まり子
72

[ユ]
湯原和夫
55

ユング, ディッター
Jung, Dieter
95

[ヨ]
吉村益信
56

[ラ]
ライオン, リサ
Lyon, Lisa
11, 12

ラウシェンバーグ, ロバート
Raushenberg, Robert
49

[リ]
リシツキー, エル
Lissitzky, El
21, 36, 129, 131, 157, 195, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 247

リジン, リリアン
Lijn, Lilliane
115

リッボルト, リチャード
Lippold, Richard
54

リヒター, ハンス
Richter, Hans
37

リパード, ルーシー・R
Lippard, Lucy R.
207

リュティ, ウルス
Lüthi, Urs
209, 210, 211

[ル]
ルイット, ソル
Le Witt, sol
135, 136

ルソー, アンリ
Rousseau, Henri
224

ルッソロ, ルイジ
Russolo, Luigi
183

ル・パルク
Le Parc
46

[レ]
レイ, マン
Ray, Man
36, 37, 41

レイス, マルシャル
Raysse, Martial
56

レヴィ=ストロース, クロード
Lévi-strause, Claude
181

レヴィン, レス
Levine, Les
69, 178, 182

レジェ, フェルナン
Léger, Fernand
23, 157

[ロ]
ロッシ, ガルシア
Rossi, Garcia
46

ロス, イヴリン
Roth, Evelyn
201

ロドチェンコ, アレクサンドル
Rodchenko, Alexander
129, 131, 157

[ワ]
ワインズ, ジェームズ
Wines, James
150, 151, 152, 153, 155, 227, 228

4, 28

チュミ, ベルナール
Tschumi, Bernard
155, 235, 236, 237, 238, 239, 240

[ツ]
ツァイ
Tsai, Weng-Ying
123

槌屋治紀
56

[テ]
ディアギレフ, セルゲイ
Diagilev, Sergei Pavlovich
16, 17

ティンゲリー, ジャン
Tinguely, Jean
46, 66, 79, 96

デ・ヴェッキ
De Vecchi
46

テノ, ジャン・ポール
Thenot, Jean-Paul
163

デファンティ, トム
Defanti, Tom
67

デペッロ
Depero, Fortunato
15, 16, 17

デュシャン, マルセル
Duchamp, Marcel
39, 40, 41, 43, 46, 180, 190, 203, 204, 207, 219, 238

テュードア, デヴィッド
Tudor, David
49

寺田寅彦
172

[ト]
ドゥネイ, ジュアン
Downey, Juan
181

ドガ
Degas, Edgar
203, 204, 207

ドースブルク, テオ ヴァン
Doesburg, Theo van
196, 212, 214, 215, 216

トロツキー, レフ ダヴィドヴィチ
Trotsky, Leib Davydovich
194

[ナ]
ナウマン, ブルース
Nauman, Bruce
71, 249, 250

中沢潮
56

中谷宇吉郎
172

中谷芙二子
59, 62, 63, 71, 91

[ハ]
パイク, ナム ジュン
Paik, Nam Jun
66, 67, 69, 124

萩原朔美
63

ハーケ, ハンス
Haacke, Hans
47

バーコート, ルディ
Berkhout Rudie
72, 108

バタイユ, ジョルジュ
Bataille Georges
237, 238, 240

八田豊
56

バッシェ
Basche, Francois & Bernard
183

バッラ, ジャコモ
Balla, Giacomo
15, 16, 17, 19, 28, 126

花野和生
72

端山貢明
62

原田大三郎
106

ハルプリン, アン
Halprin, Ann
197, 198

ハルプリン, ローレンス
Halprin, Lawrence
197, 198

バルトス, アーマンド
Bartos, Armand
161

[ヒ]
ピカソ, パブロ
Picasso, Pablo
30, 157

ピスカトール, オスカー
Piscator, Oscar
26

ピーネ, オットー
Piene, Otto
46, 48, 201, 202

ヒューン, ステファン フォン
Huene, Stephan von
56

ピラネージ
Piranesi, Giovanni Battista
219, 220, 221

ビル, マックス
Bill, Max
54

[フ]
フィアー, ブルース
Fier, Bruce
184

フィシェール, エルベ
Herve, Fischer
163, 165, 166, 167, 169

フォアマン, リチャード
Foreman, Richard
228, 229

フォステル, ウォルフ
Vostell, Wolf
67, 97

フォックス, テリー
Fox, Terry
185

フォレッゲル, ニコライ
Foregger, Nikolai M.
18, 19

フォンタナ, ルーチョ
Fontana, Lucio
45

フォレスト, フレッド
Forest, Fred
163, 168

藤原和通
180, 181

フラー, バックミンスター
Fuller, Buckminster
10

ブラーデン, ロナルド
Bladen, Ronald
135, 136

ブランクーシ, コンスタンチン
Brancusi, Constantin
33

ブランポリーニ, エンリコ
Pranpolini, Enrico
217

ブリ, ボル
Bury, Pol
46, 47, 98

ブリア, ロバート
Breer, Robert
46

フリック, アーサー
Frick, Arthur
184

ブリューゲル, ピーター
Brueghel, Pieter
150, 152

フルクサス
Fluxus
67, 183

フルテン, ポンタス
Hulten, Pontus
50, 52

ブルトン, アンドレ
Breton, André
179

ブルーマー, ケント・C
Bloomer, Kent C.
222

フレービン, ダン
Flavin, Dan
116

[ヘ]
ヘイ, アレックス
Hay, Alex
49

ベイテス, ボブ
Bates, Bob
184

ペヴスナー, アントワーヌ
Pevsner, Antoine
38, 54

ペシエ, ガエタノ
Pesce, Gaetano
153, 154, 155

ベルニーニ
Bernini, Giovanni Lorenzo
223

ベニョン
Benyon, Margaret
72

ベントン, ステファン

■

171, 174

クリューバー, ビリー
Kluver, Billy
49

グルースバーク, ホルヘ
Glusberg, Jorge
221

グルッポ・T
Gruppo T
46, 54, 134

クルチョーヌイフ, アレクセイ
Kroutchenykh, Aleksey
17, 21

クレイブ, エドワード・G
Craig, Edoward Gordon
13, 14, 24

グルッポ・N
Gruppo N
46, 134

黒川紀章
57

グロピウス, ワルター
Gropius, Walter
26, 127, 131

[ケ]
ケージ, ジョン
Cage, John
49, 187, 196, 232

ゲーテ
Goethe, Johann Wolfgang von
156

[コ]
幸田露伴
172

幸村真佐男
56, 113

コクトー, ジャン
Cocteau, Jean
23

小杉武久
183

コシセ, ギュラ
Kosice, Gyula
45, 79, 122

コーネル, ジョセフ
Cornell, Joseph
180, 185

小林はくどう
62, 63

ゴールドバーク, ローズリー
Goldberg, Rosellee
223, 224

コロンボ, ジャンニ
Colombo, Janni
46

コワルスキー
Kowalski, Piotr
100

今和次郎
225

[サ]
坂本正治
56

サッチャー
Thatcher, Margaret H.
4

サティ, エリック
Satié, Erik
23

佐藤慶次郎
120, 182, 183

サマラス, ルーカス
Samaras, Lucas
210, 211

サンディン, ダン
Sandin, Dan
67

[シ]
シェクナー, リチャード
Schechner, Richard
232, 233

シェフェール, ニコラ
Schöffer, Nicolas
48, 49, 54, 56, 88

ジェームス, ランディ
James, Randy
72

視覚芸術探求グループ
Groupe de Recherche d'Art Visuel
46, 48, 54, 134

実験工房
30, 46, 54

C・T・G
Computer Technique Group
56

篠田守男
55, 92

篠原有司男
56

篠山紀信
241

社会学的芸術の集合
Collectif Art Sociologique
162〜169

シャヴィンスキー, クサンチ
Schawinsky, Xanti
30

シャープ, ウィロビー
Sharp, Willoughby
34, 35

シュヴィッタース, クルト
Schwitters, Kurt
165, 195

シュミット, クルト
Schmidt, Kurt
24

シュミット, ヨースト
Schmidt, Joost
27

シュライヤー, ロータル
Schreyer, Lothar
21, 22

シュレンマー, オスカー
Schlemmer, Oskar
21, 22, 23, 24, 26

ジョナス, ジョーン
Jonas, Joan
250, 251

ジョーンズ, ジョー
Johns, Joe
183

ジョンソン, フィリップ
Johnson, Philip
10

シルバー, キャサリン
Silver, Catherine
72

新宮晋
103, 181

[ス]
鈴木昭男
182

スタイナー, ジョージ
Steiner, George
170

ステンベルグ兄弟
Vladimir & Gueorgii, Stenberg
131

ストラヴィンスキー
Stravinsky, Igor Fedorovich
16, 17

スミス, ロバート
Smith, Robert
183

スミス, トニー
Smith, Tony
135, 136

[セ]
ゼロ・グループ
Zero Group
46, 47, 48, 54, 134, 201

千利休
220

[ソ]
ソト, ヘスス ラファエル
Soto, Jesus Raphael
46

ソニア, キース
Sonnier, Keith
64

ソブリノ, フランシスコ
Sobrino, Francisco
46

ソレリ, パロオ
Soleri, Paolo
144, 145, 146, 147

[タ]
タイーロフ, アレクサンドラ
Tairov, Aleksandr
18

ダ・ヴィンチ, レオナルド
da vinci, Leonardo
156, 196, 223

タキス
Takis
46, 47, 65, 109

武野紹鷗
220

武満徹
59, 188

多田美波
55, 57

タトリン, ウラジーミル
Tatlin, Vladimir
52, 129, 131, 157, 226

田中薫
119

田中信太郎
57

谷崎潤一郎
174

[チ]
チャペック, カレル
Čapek, Karel

■人名索引■

[ア]

アガム
Agam, Yaacov
46, 47

足利義政
220

アシュレイ, ロバート
Ashley, Robert
70

アッピア, アドルフ
Appia, Adolphe
13

阿部修也
67

アルトー, アントナン
Artaud, Antonin
26, 238

粟津潔
59

アントナコス, ステファン
Antonakos, stephen
114

アンネンスキー, イノケント
Annenski, Innokenti
18

アールジュニ
Arts-Unit
74

[イ]

イヴァラル
Yvaral
46

E・A・T
Experiments of Art and Technology
49, 50, 51, 59, 217

石井勢津子
72, 79, 99

磯崎新
55, 57

泉真也
59

伊藤隆道
56, 57. 102

伊藤隆康
56

イーノ, ブライアン
Eno, Brian
69, 188, 189

伊原道夫
56

岩田藤郎
72

[ウ]

ウァイハイト ボブ
Wilhite, Bob
183

ヴァリスコ
Varisco
46

ヴァリンスキ, デニス
Valinski, Dennis
200

ヴァスルカ夫妻
Steina & Woody Vasulca
67

ヴァンダービーク, スタン
Vanderbeek, Stan
51, 67

ウィーナー, ノーバート
Wiener, Norbert
5, 6

ウィナー, ヘレン
Winer, Heren
235

ヴィオラ, ビル
Viola, Bill
68, 71, 248, 249

ウィルソン, ロバート
Wilson, Robert
70

ヴェスーニン
Alexander & Vladimr Vesnin
226

ウェッカー, ギュンター
Uecker, Günter
46, 48, 201

ヴェルハーレン, エミール
Verhaeren, Emile
20, 194

ウォーホル, アンディ
Worhol, Andy
11, 138

宇佐美圭司
59

内田晴之
93

ウッド, マリリン
Wood, Marrilyn
198, 199, 200, 201, 202, 234

[エ]

エイコック, アリス
Aycock, Alice
65, 87

エクステル, アレクサンドラ
Exter, Alexandra
18

エステルン, コルネリス ファン
Estren, Cornelis Van
214, 215

エッゲリング, ヴァイキング
Eggeling, Viking
37

エトラ夫妻
William & Louise, Etre
67

エムシュウィラー, エド
Emschwiller, Ed
110

エンツェンスベルガー
Enzensberger, Hans Magnus
164

[オ]

逢坂卓郎
121

オッペンハイム, デニス
Oppenheim, Denis
65, 86

オニール, ユージン
O'Neill Eugene Gladstone
28, 217

小野洋子
180

[カ]

カウフマン, ジョン
Kaufmann, John
72

梶本幸
72

加藤一郎
11

カプロー, アラン
Kaprow, Allan
50, 197, 232

カーペンター, エドマンド
Carpenter, Edmond
175

ガボ・ナウム
Gabo, Naum
38, 39, 40, 54

カラヴァン・ダニ
Karavan, Dani
71

カルダー, アレクサンダー
Calder, Alexander
41, 42, 43, 44, 45, 46

川喜多錬四郎
225

河口洋一郎
73, 104

かわなかのぶひろ
63

[キ]

キースラー, フレデリック ジョン
Kiesler, Frederik John
28, 29, 30, 78, 79, 156〜162, 196, 212, 215, 216, 217, 218, 219, 222, 227, 230, 238

キースラー, リリアン
Kiesler, Lillian
162

北代省三
46

キャステル, ルイ・ベルトラン
Castel, Louis Bertrand
34

キルヒャー, アタナシウス
Kircher, Athanasius
178

ギルバート&ジョージ
Gilbert & George
11

[ク]

グッドマン, ステファン
Goodman, Stephen
185

久保田成子
69, 118

クライスト, ハインリッヒ
Kleist, Heinrich von
23

クライン, イヴ
Klein, Yves
46, 47, 79, 81, 165

倉俣史朗
57

グラハム, ダン
Graham, Dan
101, 244, 245, 246, 247, 248

クリスト
Christo
200, 234

クリッサ
Chryssa
94

栗原嘉名芽

図版出典一覧

- *Nam June Paik,* 1981, Whitney Museum of American Art. — I -③ II -㊾
- *Balla,* 1978, futli i diritti riservati-maggio. — I -④⑤
- *Il futurismo,* 1983, Editori Laterza. — I -⑦
- *Paris-Moscou,* Catalogue de l'exposition Paris-Moscou. — I -⑨⑰ IV -②
- John Miler, *Russian Revolutionary Art,* 1979, Oresko Books. — I -⑩ II -⑧ IV -⑥⑦ VI -㉜
- Eric Michaud, *Théâtre au Bauhaus,* L'Age d'Homme. — I -⑪～⑬㉑
- *The Theater of the Bauhaus,* 1961, Wesleyan University. — I -㉓～㉕
- *De stijl,* 1982, Cross River Press. — I -㉒ II -⑫ VI -㉒㉓
- *Man Ray,* 1981, Centre G. Pompidou. — II -⑤⑥
- Hans Richter, *DADA,* 1965, Thames and Hudson. — II -③④ VI -⑤
- Richard Kostelanetz, *Moholy=Nagy,* 1971, The penguin press. — II -⑦⑪
- *Gyula Kosice,* 1974, Monte Avila Editores. — II -⑮
- *Electra,* MAM Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. — II -⑯㉑㊵㊹
- *Macazin* 1957—67 — II -⑳ IV -⑨ VI -⑧⑨
- Howard N. Fox, *Metaphor,* 1982, Smithsonian Institution. — II -㊷㊸
- *Video Art,* 1976, The Raindance Foundation. — II -㊺ VI -⑯㊸～㊾
- *Dédale* 84 — II -㊸㊹
- Umbro Apollonio, *Futurist Manifesto,* 1973, Thames and Hudson. — I -⑧ IV -①
- Andrei B. Nakov, *Stenberg,* 1975, Galerie Chauvelin. — IV -⑤
- Gregory Battcock, *Minimal Art,* 1968, Dulton & Co., Inc. — IV -⑪～⑬
- *Art About Art,* 1978, Whitney Museum of American Art. — IV -⑯
- Peter Gidal, *Andy Warhol,* 1971, Studio Vista. — IV -⑭⑮
- Paolo Soleri, *The City in the Image of Man,* 1968, The Massachusetts Institute of Technology. — V -③④⑤
- *Collectif Art Sociologique,* 1975, Musée Galliéra. — V -㉔～㉗
- *Modo* No.29, 1980, Milano. — V -㉟㊱
- Adrian Henri, *Environments and Happenings,* 1944, Thames and Hudson. — VI -④
- *Shigeko Kubota Video Sculptures,* 1981. — VI -㉗
- *Cine grabia,* 1980, Flavina Locarno. — VI -㊷
- Hans Heinz Holz, *Xanti Schawinsky,* 1981, ABC Verlag Zurich. — VI -㉚
- Sophie Lissitzky-Küppers, *El Lissitzky,* 1968, Thames and Hudson. — IV -③④ VI -③⑲～㉑
- Standish D. Lawder, *The Cubist Cinema,* 1975, New York University. — V -⑭
- Roselee Goldberg, *Performance,* 1979, Thames and Hudson. — I -⑥ VI -①㉝㉞

- 山口勝弘『環境芸術家キースラー』, 1978, 美術出版社。 — I -㉖～㉘ II -⑬⑭ V -⑫⑬⑮～⑱㉑～㉓ VI -⑪㉔㉖
- 山口勝弘『不定形美術ろん』, 1967, 学藝書林。 — II -①②⑨⑩⑰～⑲㉒～㉕㉙㊾ IV -⑩ V -㉞㊴
- 『コンピュータ・グラフィックス展』, 1983, 博報堂。 — II -㉖
- 『21世紀の光 ザ・レーザー展』, サンケイ新聞社。 — II -㊷
- ジョセフ・ディーケン『ＣＧの世界』, 1984, 朝日新聞社。 — II -㊺
- 『新潮美術文庫 8 ブリューゲル』, 1975, 新潮社。 — V -⑦
- 「インテリア」No.239, 246, 1979, インテリア出版 — VI -⑮⑰⑱
- 『マルセル・デュシャン展・図録』, 1981, 西武美術館。 — V -㊵㊶ VI -⑩
- 「草月」No.121, 1978, 草月出版 — V -⑧⑩⑪
- 『ピラネージ版画展』, 1977, 日本美術館協議会。 — VI -㉘

- 提供＝幸村真佐男 — II -㉚㊻
- 撮影・提供＝藤塚光政 — II -㉜
- 撮影＝二川幸夫 ©RETORIA — VI -㉙
- 撮影＝大辻清司 提供＝磯崎アトリエ — II -㉞
- 撮影＝酒井啓之 提供＝美術出版社 — II -㉟㊱㊶～㊹ V -㉚～㉜㊳
- 提供＝日本ビクター株式会社 — II -㊼
- 撮影＝宮内勝 — II -㊼㊽
- 撮影＝大辻清司 提供＝山口勝弘 — II -㊿
- 提供＝川喜多記念映画文化財団 — V -①②
- 撮影＝原栄三郎 提供＝宮脇愛子 — V -㉝
- 撮影・提供＝桑原甲子雄 — VI -㉟
- 撮影・提供＝斎藤さだむ — VI -㊲㊳
- 撮影・提供＝古館克明 — VI -㊱
- 提供＝北代省三 — II -㉗㉘
- 提供＝兵庫県立近代美術館 — V -㊲
- 撮影・提供＝山口勝弘 — I -① II -㊶ IV -⑧ V -⑲⑳㉘㉙ VI -㉛
- 撮影＝荒井政夫 提供＝新建築 — II -㉝
- 提供＝マリリン・ウッド — VI -⑥⑦
- 提供＝山口勝弘 — I -② II -㉛㊲㊳㊺① VI -⑭
- 撮影＝北代省三 提供＝山口勝弘 — I -㉙
- 撮影＝羽永光利 提供＝山口勝弘 — II -㊴
- 提供＝篠原康雄 — II -㊻
- 撮影＝安斎重男 提供＝山口勝弘 — II -㊽
- 提供＝チャーリー・フッカー — VI -⑫⑬
- 提供＝C.R. シュレンマー — I -⑭⑮⑯⑱⑲⑳
- 撮影＝高島史於 提供＝山口勝弘 — II -㊿
- 撮影＝高瀬良夫 ©RETORIA — V -⑨

■主要参考文献

●第Ⅰ章
●ロシア・アヴァンギャルド，ステファニー・バロン，モーリス・タックマン編，五十殿利治訳，リブロポート，1982.
●**The Avant-Garde in Russia,** 1910—1930 New perspectives.
●**Architecture and Design** 1890—1939 An International Anthology of Original Articles, Tim & Charlotte Benton with Dennis Sharp, 1975.
●**Artists in Revolution** portraits of the Russian Avant-Garde, 1905—1925 Robert C. Williams, 1978, The Scolar press London.
●**The Documents of 20th-Century Art,** Russian Art of the Avant-Garde Theory and Criticism 1902—1934, Edited by John E. Bowlt 1976 The Viking Press, Inc. New York.
●**Théâtre Futuriste Italien,** anthologie critique par Giovanni Lista, Tome Ⅰ, La Cité-L'Age d'Homme, 1976, Lausanne.
●**Théâtre Futuriste Italien,** anthologie critique par Giovanni Lista, Tome Ⅱ, La Cité-L'Age d'Homme, 1976, Laussanne.
●**Futurist Manifestos,** Edited and with an Introduction by Umbro Apollonio, Thames and Hudson, Ltd, 1973, London.
●**Balla,** ricostruzione futurista dell'universo, di maurizio fagiolo dell'Arco, Mario Bulzoni editore, 1968.
●**Il Futurismo,** Guide all'architettura moderna, Ezio Godoli, Editori Laterza, 1983, Milano.
●**Moholy-Nagy,** Experiment in Totality Sibyl Moholy-Nagy, with an introduction by Walter Gropius, 1969, M. I. T. Press.
●**Moholy-Nagy,** Documentary Monographs in Modern Art, edited by Richard Kostelanetz, 1974, Allen Lane, A Division of Penguin Books.
●**Bauhaus** 1919—1928, edited by Herbert Bayer, Walter Gropius, Ise Gropius, The Museum of Modern Art, 1983, New York.
●**The Theater of The Bauhaus,** Edited and with an introduction by Walter Gropius, Translated by Arthur S. Wensinger, Wesleyan University press, 1961.
●**Théâtre au Bauhaus** 1919—1929, Eric Michaud, publié avec le concours du Centre National de la Recherche Scientifique, La Cité-L'Age d'Homme.
●表現主義の演劇・映画—ドイツ表現主義3，岩淵達治他訳，河出書房新社，1971.
●**Paris-Moscou,** 1900—1930, Catalogue de l'exposition Paris-Moscou, Organisé par le Ministére de la Culture de l'URSS, Moscou et le Centre Georges Pompidou, 1979, Paris.
●**Die Kunstismen in RuBland,** 1907—30, Ausstellung vom II. Mai 1977 bis Ende Juni 1977, galerie gmurzynska, 1977.
●**El Lissitzky,** Life•Letlers•Texts, Introduction By Herbert Read, Thames and Hudson Ltd, 1968, London.
●ロシア・アヴァンギャルド芸術，1910—1932, Art and Revolution, 中原佑介監修，西武美術館編集，リブロポート，1983.
●**Art et Poésie Russes,** 1900—1930 Textes Choisis, La conception, le choix des textes et les commentaires sont de Troels Andersen et ksenia Grigorieva, Centre Georges Pompidou, 1978, Paris.
●**Russian Revolutionary Art,** John Milder, Oresko Books Limited, 1979, London.
●第一機械時代の理論とデザイン，レイナー・バンハム著，石原達二，増成隆士訳，鹿島出版会，1976.
●**The Tradition of Constructivism,** Edited and with an Introduction by stephen Barn, Thames and Hudson Ltd, 1974, London.
●**Xanti Schawinsky,** Bewegung in Raum, Bewegung des Raums, Hans Heinz Holz, ABC Verlag Zürich, 1981.
●**De Stijl** : 1917—1931, Vision of Utopia, Introduction by Hans L,C. Jaffe, Walker Art Center, Minneapolis, Abbeville Press Publishers, New York, 1982.
●**De Stijl,** Guide all'architettura moderna, Giovanni Fanelli, Editori Laterza, 1983.
●**Performance,** Live Art 1909 to the present, Rose Lee Goldberg, Thames and Hudson, 1979, London.
●パフォーマンス，ローズリー・ゴールドバーグ著，中原佑介訳，リブロポート，1982.
●イタリアのアヴァン・ギャルド—未来派からピランデルロへ，田之倉稔著，白水社，1981.
●第Ⅱ章
●**Minimal Art,** A Critical Anthology, Edited by Gregory Battcock, E. P. Dutton & Co., Inc. 1968, New York.
●**Kinetic Art,** The Language of Movement, Guy Brett, studio Vista, 1968, London.
●**Kinetic Art,** Theory and practice, Edited by Frank J. Malina, Dover publications, Inc. 1974, New York.
●**The New Painting,** Udo Kulterman, Pall Mall Press, Ltd. 1969, London.
●**Expanded Cinema,** Gene Youngblood, 1970, E. P. Dutton & Co., Inc. 1970, New York.
●**The Cubist Cinema,** Standish D. Lawder, New York University Press, 1975 New York.
●**Individuals,** Post Movement Art in America, Alan Sondheim E. P. Dutton & Co., Inc. 1977, New York.
●**The Machine,** Edited by K. G. Pontus Hultén, The Museum of Modern Art, 1968, New York.
●**Electra,** Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1983, Paris.
●**Art in the Land,** A Critical Anthology of Environmental Art, Edited by Alan Sonfist, E. P. Dutton, & Co., Inc. 1983. New York.
●**Mackazin,** Publiziert von Mack für Mack, 1957—1967, Galerie Schmela, Düsseldorf.
●**Metapher,** New Projects by Contemporary Sculpturs, Howard N. Fox, Smithonian Institute Press, 1982, Washington.
●**Cybernetic Serendipity,** The Computer and The Arts, Edited by Jasia Reichardt, Studio International, 1968, London.
●ザ・コンピュータ・グラフィックス，河口洋一郎著，グラフィック社，1982.
●C・Gの世界—Computer Images, ジョセス・ディーケン著，河口洋一郎監修，白野恵子訳，朝日新聞社，1984.
●コンピュータ・グラフィックス展，編集ローリン・ヘアー，博報堂，1983.
●**Video Art An Anthology,** Compiled and Edited by Ira schneider and Beryl Korot, Managing Editor Mary Lucier, Harcourt Brace Jovanovich, 1976, New York and London.
●**Video by Artist,** Edited by Peggy Gale, Art Metropole, 1976, Vancouver.
●**Video Kunst in Deutschland** 1963—1982, Herausgegeben von Wulf Herzogenrath, verlag Gerd Hatje Stuttgart, 1982.
●**Num June Paik,** Edited by John G. Hanhardt, Whitney Museum of American Art, 1982, New York.
●**Num June Paik, Fluxus・Video,** Wulf Herzogenrath, Verlag Silke Schreider, 1983, München.
●**Cinema Dadaiste et Surréaliste,** Musée national d'art moderne, Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, 1976, Paris.
●第Ⅲ章
●**Wolf Vostell,** Zeichnungen 1952—1976, Museum am Ostwall Dortmund, 1977.
●**Alice Aycock Projects** 1979—1981, College of Fine Arts University of South Florida 1981.
●**Video-Architecture-Television,** Dan Graham, Writings on Video and Video Works 1970—1978, The Press of the Nova Scotia Collage of Art & Design, New York University Press, 1979, Halifax.
●**Shigeko Kubota, Video Sculptures,** daadgaterie Berlin, Museum Folkwang Essen, Kunsthaus Zürich Edited by Zdenek Felix, 1981.
●**Arte y Arquitectura del Agua,** Gyula Kosice, Monte Avila Editores, C. A. Caracas, 1974.
●**Cnacarchives, Takis,** Culturelles Centre National d'Art Contemporain, 1972, Paris.
●第Ⅴ章
●**Collectif Art Sociologique**—Theorie, practique, Critique, Eerve Fischer, Fred Forest, Jean-paul Thenot, Musée Galleria, 1975, Paris.
●**L'Humidité,** Herve Fischer, Editeur Jean Petithory, 1974, Paris.
●環境芸術家　キースラー，山口勝弘著，美術出版社，1978.
●音の四季，栗原嘉名芽著，羽田書店，1941.
●音幻論，幸田露伴著，東京出版.
●陰翳禮讃，谷崎潤一郎著，中公文庫，1975.
●**Sound,** an Exhibition of Sound Sculpture, Instrument Building, and Acoustically Tuned Space, 1971, Los Angeles Institute of Contemporary Art.
●**In Bluebeard's Castle,** Some Notes Towards the Re-definitions, George Steiner, Faber & Faber, 1971.
●第Ⅵ章
●**Hacia Una Arquitectura Topológica,** Clorindo Testa & Jorge Glusberg, CAYC, 1978, Buenosaires.
●**Architectural Manifestoes,** Bernard Tschumi, Preface by Heren Winer, Artists Space, 1978, New York.
●**Architecure and Its Double,** Bernard Tschumi, Architectural Design, 1978, London.
●『パフォーマンスの人類学』，リチャード・シェクナー，山口昌男，現代思想4月号，1978.
●「有罪者」，ジョルジュ・バタイユ著，出口裕弘訳，現代思潮社，1967.

(以上の文献の中には，各章にわたり重複するものが含まれています。)

■初出一覧■

はじめに［書き下ろし］

Ⅰ人間の機械化とロボット・シアター［書き下ろし］

Ⅱ環境機械とキネティック・アート

1～3・7（書き下ろし）

4第二次大戦後のアート・アンド・テクノロジー［原題「夢の侵犯者」・「遊」一〇〇五号・一九七九年二月＋書き下ろし］

5日本の一九六〇年代［原題「テクノロジーと環境芸術」・「美術手帖」一九七八年七月増刊号］

6大阪万博から七〇年代へ［「美術手帖」一九七八年七月増刊号］

8未来庭園 ― イマジナリュウム［「is」VOL. 26・一九八四年十月］

Ⅲアート・アンド・テクノロジー／作家と作品［書き下ろし］

Ⅳ環境のロボット化へ［書き下ろし］

Ⅴ環境の芸術／芸術の環境

1光の都市と砂漠の夢［「草月」No. 118、一九七八年六月］

2崩壊のイメージを形に［「草月」No. 121、一九七八年十二月］

3よみがえるアウトサイダー、キースラー［原題「よみがえるアウトサイダー」・「草月」No. 122、一九七九年二月］

4「社会学的芸術の集合」について［「インテリア」一九七七年九月号］

5音幻の世界［「季刊デザイン」No. 14、一九七六年夏号］

6音・オブジェ・環境［「草月」No. 133、一九八〇年十二月］

7音空間とパフォーマンス［「現代詩手帖」一九八三年九月号］

Ⅵパフォーマンス［「インテリア」一九七九年一月～九月号］

- Marz 1988

■山口勝弘［やまぐちかつひろ］

一九二八年、東京生まれ。小学校の頃、船や飛行機の流体力学に興味をもつ。一九四八年頃からモホリ＝ナジの造形に関心をもち、一九五一年日本大学法学部卒業の年「実験工房」の結成に参加し、一九五二年「ヴィトリーヌ」によって造形活動を始める。一九五〇年代後半より彫刻に関心をもつ。一九六〇年代のはじめヨーロッパ・アメリカ旅行後、布張り彫刻、六〇年代後半は光の彫刻を発表。一九七〇年大阪の万国博では三井グループ館のチーフ・プロデューサーとして環境劇場を実現する。一九七〇年代以後ビデオ・アートに進み、七二年「ビデオひろば」の結成に参加。一九八〇年代は、グループ「アール・ジュニ」の結成に参加し、レーザー・パフォーマンスやビデオ・スペクタクルの発表を行なう。

著書『不定形美術ろん』、『環境芸術家キースラー』、『山口勝弘作品集360°』、清水徹・山口勝弘『冷たいパフォーマンス』。

現在筑波大学芸術学系教授　日本映像学会会員

現住所　〒140東京都品川区大井四―二五―二四

ロボット・アヴァンギャルド

20世紀芸術と機械

発行日――一九八五年三月十日第一刷

著者――山口勝弘

発行人――増田通二

発行所――株式会社 PARCO 出版局
東京都渋谷区宇田川町一五の一　〒一五〇
電話＝〇三―四七七―五七五五
振替＝東京二―五五三五

印刷・製本――凸版印刷株式会社

定価――二〇〇〇円

© 1985 Katsuhiro Yamaguchi © 1985 PARCO CO., LTD.
Printed in Japan 6989 ISBN4-89194-098-0 C0070 ¥2000E