

第3回メディアアート国際シンポジウム

インターネット以降の文化形成

— 創作、発信、ネットワーク —

報告書 [PDF版]

和田永 (アーティスト、ミュージシャン)
ルー・ヤン (アーティスト)
Eyedropper Fill
(ワッタナブーム・ライスワンチャイ、ナンタワット・ジャラットルアンニン /
マルチメディア・デザイン・チーム)
豊田啓介 (建築家 / 建築デザイン事務所 noiz 共同主宰)
tomad (オーガナイザー、DJ / Maltine Records 主宰)
dj sniff (ターンテーブル奏者、DJ、キュレーター)
リアル・リザルディ (アーティスト、研究者)
川田洋平 (編集者)
マーヴィン・コナナン ([PURVEYR] 設立者、編集長)
和田哲郎 ([FNMNL] 編集長)
チェ・ジャンミン + クォン・ヒョギン
([VISLA Magazine] 設立者、編集長)

島中実
(NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] 主任学芸員)
金澤韻
(インディペンデント・キュレーター / 十和田市現代美術館学芸統括)
若林恵 (編集者)

主催：国際交流基金アジアセンター、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京 特別協力：NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] (東日本電信電話株式会社)

はじめに——報告書発行にあたって

国際交流基金アジアセンターとアーツカウンシル東京は、メディアアートやデジタルクリエイティブ分野に関する芸術文化の創造・発信とネットワーク形成を目的とし、2016年より、共同主催事業として「メディアアート国際シンポジウム」を開催してきました。本シンポジウムでは、メディアアートを、デジタルテクノロジーを駆使した表現分野と広く捉え、年ごとにテーマを設定し、国・地域を越えたダイナミックな活動を紹介しています。

2016年の第1回では、1970年代から現在までの同分野の動向を総括し、東京ひいてはアジアにおけるメディアアートの新しいプラットフォームについて提案しました。2018年の第2回では、アジアやヨーロッパで先行するアートセンターやフェスティバルの活動を通じ、メディアアートの創作、教育、研究開発と社会との関係性について議論しました。そして、3回目となる今回のシンポジウムでは、「インターネット以降の文化形成」と題し、ネットワーク社会ならではの文化形成のプロセスを、創作、発信、ネットワークという一連の流れから検証しました。

今日、メディアテクノロジーを用いた表現活動は、SNSなどを通じた交流・協働や、さまざまな専門性・領域の融合により、アジア域内を結ぶ新たな文化シーンを形成しつつあります。今回のシンポジウムは、こうした最新の状況を紹介するため、アート、デザイン、建築、音楽などの多様な分野で活躍する6カ国16名の登壇者を迎え、二日間にわたって開催しました。アーティストによる創作活動と、それらを発信するキュレーターやディレクターの実践、そして新たなメディア展開を行う編集者の視点から、アジアにおけるこれからの社会、産業、そして文化を牽引する次世代の精力的な活動と今後のビジョンが提示されました。本シンポジウムには開催前から大きな関心が寄せられ、当日は、未来に向けて変容するクリエイティビティの現状と可能性を多くの来場者と共有する機会となりました。

最後になりましたが、本シンポジウムの開催にあたり、ご登壇いただいたみなさま、特別協力をいただきましたNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] のみなさまに、深く感謝申し上げます。

2020年2月

国際交流基金アジアセンター

公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

第3回メディアアート国際シンポジウム

インターネット以降の文化形成

—創作、発信、ネットワーク—

The 3rd International Symposium for Media Art
Formation of Culture in the Post-Internet Era:
Creation, Production, and Network

ネット時代のクリエイティビティ——その新たな文化形成プロセスを探る

インターネットが日常化して以降、メディアテクノロジーを用いた次世代を中心とする表現活動は、SNSなどを通じて個々人がつながり、異なる専門性や領域が融合したものづくりやオルタナティブなシーンの形成を促してきました。そこには、デジタルテクノロジーを駆使した新しいアイデアや創作方法、そして国境を越えて影響し合う文化発展の姿も垣間見えます。

本シンポジウムでは、このような文化形成のプロセスを、創作、発信、そしてネットワークという一連の流れから検証しました。今日のネット社会において創作活動はどのように変容し、それらを支える文化環境には何が求められているのか。インターネットを通じて活動するアーティスト、新たな表現を発信するディレクターやキュレーター、アジアでメディア展開を進める編集者らの実践の紹介とともに、今後、日本をはじめとするアジアにおいてどのような文化が形成されるのか、その一端を探りました。

日 時 : 2019年2月2日(土) 13:00~17:00、2月3日(日) 13:00~18:00

会 場 : NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] (東京都新宿区)

(東京2020公認プログラム)

入場無料 [要事前申込・先着順]、日英同時通訳

主 催 : 国際交流基金アジアセンター

公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

特別協力: NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] (東日本電信電話株式会社)

目 次

はじめに——報告書発行にあたって 01

[第1部]

ネット社会における創造とは

古家電で作る電磁民族楽器は国境を越えるか 05

和田永

古代宗教と最先端科学の大胆な混淆から生まれるメディアアート 12

ルー・ヤン

メディアを再定義する、次世代を教育する、関係性を刺激する 18

Eyedropper Fill (ワッタナブーム・ラーイスワンチャイ、ナンタワット・ジャラットルアンニン)

コンピューターの進化、そして建築とデザインの未来 24

豊田啓介

ノードをアレンジする——仮想の地域の形成 30

tomad

ディスカッション&質疑応答 36

和田永×ルー・ヤン×Eyedropper Fill×豊田啓介×tomad | 畠中実

[第2部]

新たな表現はいかにしてプロデュースできるのか

メインストリームへの抵抗——インターネット、体験、複製 42

金澤韻

How can we play together? ——即興演奏とアーティストネットワークの形成 47

dj sniff

普遍性とグローバル化からインターネットを解放する 54

リアル・リザルディ

[第3部]

アジアのカルチャーシーンをつくるには

継続的に関係性を構築する重要性——「アジアの音楽」特集を発刊して 63

川田洋平

複合的なプラットフォームを通して、アジアの若き「カルチュラルクリエイティブス」に届ける 69

マーヴィン・コナナン

オンラインメディアにおける協働——国境を越えたローカルカルチャーの共有 75

和田哲郎、チェ・ジャンミン+クオン・ヒョギン

[最終部]

ポストインターネットとアジアの同時性

モデレーターによるディスカッション&質疑応答 81

畠中実×金澤韻×若林恵

シンポジウム主催者について 88

[第1部]

ネット社会における創造とは

Defining “Creation” in the Internet Society

「第1部」で語られたのは、インターネットなどのテクノロジーをツールとして、あるいは創作の場として扱うメディアアート、また現代美術、デザイン、建築、音楽など諸分野での先鋭的な実践。インターネットが日常化した現在における、ジャンルを横断する多様な表現が紹介された。

モデレーター



畠中実 Minoru Hatanaka

NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 主任学芸員 [日本]

1968年生まれ。多摩美術大学美術学部芸術学科卒業。1996年の開館準備よりNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] に携わり、「サウンド・アート——音というメディア」(2000年)や「サイレント・ダイアログ——見えないコミュニケーション」(07年)、「[インターネットアートこれから]——ポスト・インターネットのリアリティ」(12年)など、多数の企画展を担当。ダムタイプ、明和電機、ローリー・アンダーソン、八谷和彦、ライゾマティクス、磯崎新、大友良英、ジョン・ウッド&ポール・ハリソンといった作家の個展も手掛ける。

<http://www.ntticc.or.jp>

発表者

和田永 Ei Wada

アーティスト、ミュージシャン [日本]

ルー・ヤン Lu Yang

アーティスト [中国]

Eyedropper Fill

(ワッタナブーム・ラーイスワンチャイ、ナンタワット・ジャラットルアンニン)

マルチメディア・デザイン・チーム [タイ]

豊田啓介 Keisuke Toyoda

建築家/建築デザイン事務所 noiz 共同主宰 [日本]

tomad

オーガナイザー、DJ / Maltine Records 主宰 [日本]

古家電で作る電磁民族楽器は国境を越えるか

和田永 アーティスト、ミュージシャン

音楽と美術の領域で活動する和田永は、使い古された家庭用電化製品を改造し、楽器とすることで、ライブやインスタレーションなどのさまざまな作品を発表し続けている。近年では、専門家や市民を巻き込みながら楽器制作を行い、合奏やお祭りの開催までを一連のプロジェクトとして展開している。電気・電波・電子・電磁といったテクノロジーの構成要素にあらためて注目することで始まった彼の「妄想」は、共有・共創可能なオリジナル楽器を作り出し、国境も越えるイベントにまで発展していく。



和田永の発表の様子。左は畠中実

不要になった家電製品の声を拾う

僕は、アーティスト、ミュージシャンとして、音楽と美術の領域を股にかけ、主に、楽器ではない、家電製品を楽器に作り変えて音楽を奏でるという活動をしています。

今日は、それらの活動のなかから「エレクトロニコス・ファンタスティコス！」という、近年取り組んでいるプロジェクトを中心に話をしていこうと思います。2015年から始めたこのプロジェクトは、「あらゆる人を巻き込みながら、役割を終えた家電製品を新たな電子楽器として蘇生させ、合奏する祭典を目指すプロジェクト」と称しています。さらに、「役割を終えた家電製品に、電子楽器化(妖怪化)の道を！」がスローガンです。

妖怪といえば、捨てられた桶や傘などが物の怪^{ものけ}となって出てくる江戸時代の物語の印象がありますが、あるとき、現代における妖怪は捨てられた家電製品なんじゃないかという妄想がスパークしたんです。Googleの画像検索で見つけた家電製品のゴミ山の写真を見ていたら、ピカピカピカピカピカッと妖怪たちが描かれた百鬼夜行の絵と重なって、「これ、同じものなんじゃないか」という電気ショックが脳内に走ったんです[図1,2]。「オワコン」とされて使われなくなってゆくテクノロジーたちに対して、「電気・電波・電子・電磁」のおもしろさを覗くメディアとして、あるいは楽器としての可能性を見出したとき、「電気信号を拾うことで、彼らの声を拾うことができるんじゃないか」、「彼らはまだ命を宿している」と感じたわけです。

さらに、こうした楽器の向こうには、都市の廃棄物から生まれる新たな土着音楽祭や、電気・

電波・電子・電磁の奇祭が待っているんじゃないかという妄想が膨らみ、プロジェクトを始める前に絵を描きました[図3]。複数の電波塔が夜中にニョキニョキニョキッと地面から生えてきて、そして怪電波を発し始め、ラジオを持った人々がその周りを徘徊して、その電波を拾う。すると、電波塔ごとに異なるリズムが鳴り始め、さらにそこに捨てられた家電製品が楽器となって集合し、オーケストレーションしていくというような風景が、この絵には描かれています。すべてはここからスタートしました。

まずは活動拠点として墨田区にアトリエを設けて、廃品回収ツアーをするなど、いらなくなった物をとにかく集めるところから始めました。僕がそこでずっと寝泊まりして制作作業をしていると、噂を聞きつけた近所の人が必要になった家電製品を持ってきてくれるようになりました。それらの内部を開けて、どういった仕組みで機械たちが動いていたのかを調べながら、どうやって楽器として転用しようかと実験を繰り返しました。アトリエでは、プロジェクトの内容を説明するイベントも行っています[図4]。そして3年半ぐらい活動を続けているうち、徐々に仲間が増え、ふだんは家電メーカーに勤めているエンジニアだったり、デザイナーやミュージシャンだったり、あるいは祭り好き、音楽好きという人たちが集まりました。メンバーが増え、コミュニティ化していきます。知恵や妄想や技術を交換し合いながら、楽器を作っていました。

例えば、17年間使って不要になったエアコンが寄付されたときも、みんなで集まって、どういうふうにしたら音が出るかということを発想しました。エアコンを掃除している様子が琴を弾いているように見えるというスケッチを参加メンバーが描いたところから、エンジニアのチームが、琴のように演奏するためには磁気を



【図1】 家電製品のゴミ山 出典：Япония: Свалка старой техники (<https://ralphmirebs.livejournal.com/165985.html>)



【図2】 歌川国芳《源頼光公鎧土蜘蛛妖怪図》(1843 (天保14)年、錦絵) (部分) 早稲田大学図書館蔵



【図3】 和田永による「エレクトロニクス・ファンタスティクス！」の構想画 (2015年)



【図4】 墨田区のアトリエでの活動の様子

拾ったらいんじゃないかというアイデアを出します。それから実際に改造していき、「エアコン^{きん}琴」という楽器が出来上がりました[図5]。



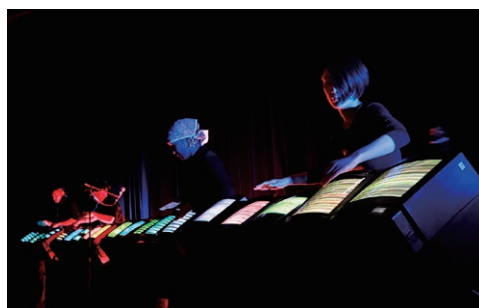
[図5] エアコン琴

ブラウン管とボーダーシャツでコンサートを開催

いまでは茨城県日立市、東京、京都の3カ所へと活動拠点は広がりました。各拠点が楽器を作るワークショップを自主的に開いていて、70人ぐらいの人がアメーバのような小さなグループとなって参加しながら、活動を続けています。

具体的にどういった楽器が生まれてきたのかを、プロセスも含めてご紹介します。

まずは「ブラウン管ガムラン」という楽器です[図6]。これは、ブラウン管テレビを楽器として演奏



[図6] ブラウン管ガムラン

するという、もともとは僕がソロで始めたプロジェクトから進化しました。かつてのブラウン管テレビは、画面に触るとふわふわしているような感覚があったかと思うんですが、いわゆる静電気ですね。この楽器では、演奏者は、ギターアンプにつながったコイルを足に取りつけて、画面からの静電気を手で拾って音を鳴らします。身体をアンテナにして、電気信号をキャッチしながら画面をリズムカルに叩くことで演奏するわけです。複数のブラウン管にはそれぞれ異なるしま模様^{すなわらし}が映っていて、その本数によって周波数が変わり、音程が変わります。ちなみに、砂嵐の音をそのままザーッと鳴らす「砂嵐^{すなわらし}ンバル」も作りました。これらを組み合わせて、ブラウン管を打楽器のように演奏します。

2011年には、テレビのデジタル放送への移行によって、大量のブラウン管テレビがその役目を終える運命となりました。でも、僕はブラウン管から音が出せることを知っていたので、朽ちゆくテレビ受像機が山のように捨てられている画像をインターネットで見つけたとき、今度はそれがまるでインドネシアのガムラン・アンサンブルに見えてきたわけです。「これは同じものなんじゃないか」と、またピカピカピカピカッと脳内でファンタジーが広がりました。「これはもう、ブラウン管ガムラン・アンサンブルをやるしかない」という強い衝動が自分の中に芽生え、16年に「KENPOKU ART 2016 茨城県北芸術祭」に参加したとき、この妄想の実現に挑戦しました。

まず、日立市の商店街の一角にアトリエを設けて、日がな一日、僕がブラウン管を叩き、演奏し続けるということをやりました。日立市といえば、日立製作所がある家電の聖地です。そうしていたら、その電磁音で地元のおばあちゃんが踊りだしたり、男の子が野性にかえったか

のように踊り狂ったりということが次々と起こりました。そして、噂が噂を呼び、「あそこ、ブラウン管を回収しているらしい。全部、楽器になっていくらしい」と知られていきます。そして、電磁波を浴びすぎた地元の人々が、僕にブラウン管を寄付し始めるという状況が起きてくるんです。僕が「ガムランをやりたいんです」と言ってもわけがわからない人も、演奏を見せたら、理解してくれます。ここでは、本当にたくさんのブラウン管が集まりました。

さらに、バンドメンバーも集まりました。アトリエで音を出しているとき、近所に住んでいるDJや大学で音楽を教えている先生なども集まってきて、演奏者としてバンドメンバーに入ってくれました。そして、楽曲も、セッションしながらどんどん出来上がっていきます。最終的に、日立市の中心的広場の地下空間で、ブラウン管22台を6人のメンバーで演奏するというコンサートを開くことができました。

昨年(2018年)、「アルスエレクトロニカ」というメディアアートの国際的なフェスティバルでも、ブラウン管を演奏してきました。静電気は人体を伝わるため、僕と手をつなぐことで、来場者も音を鳴らすことができます。身体も楽器となってセッションできるわけです。それが最終的にどうなったかということ、夜に開催されたコンサートで「エレクトロマグネティック・セレモニー」と題したパフォーマンスに挑戦しました。コンサートを観に来た観客300人以上でタイミングを合わせて手をつなぎ、通電することで演奏するというプリミティブすぎる電磁音楽が誕生しました。最初はなかなかタイミングが合わなかったんですが、少しずつ合ってきて、最後はなかなかのカオスな祝祭空間になりました[図7]。

この活動はさらに次の楽器へと結びつきました。先ほど、テレビにしま模様を映すことで音が変わると話しましたが、しま模様を電気信号に変えて音を出せるのであれば、ふだん着ているボーダーシャツからも音が出るのではないかと発想し、新たな楽器が生まれました。それが、「ボーダーシャツアイザー」です[図8]。ボーダーシャツをビデオカメラで撮影し、ビデオカメラの映像端子を無理やりテレビの音声端子につなぐことで、カメラに映るしま模様の本数によって電気信号が変わり、音程が変わるというものです。

同じく昨年のアルスエレクトロニカでは、授賞式の舞台でパフォーマンスをしました。現地でボーダーシャツを着ている人に声をかけて、ぶっつけ本番で即興セッションを行いました。ちなみに、アーティストのスプツニ子！さんと鈴木康広さんも、街角で誘いましたし、客席からもボーダーシャツの人を発見してバンドメンバーに加わってもらいました[図9]。ビデオカメラに向かって前後に動くと言程が変わることを利用して、僕は世界で最も謎な演奏方法で「交響



[図7] 「エレクトロマグネティック・セレモニー」の様子



[図8] ボーダーシャツアイザー

曲第9番」を演奏しました。喝采を浴びましたね。

ところで、今日は国際シンポジウムですので「ボーダーシャツを着ているからこそ、ボーダーレス」と言おうと思っていたのですが、海外ではストライプドシャツと呼ぶらしいので、これは翻訳できないみたいです。



〔図9〕 2018年、アルスエレクトロニカの授賞式で行ったパフォーマンス

テクノロジーの供養と転生祭

もうひとつ、楽器を紹介します。

「^{せんぷうきん}扇風琴」。これは、寄付された扇風機を楽器にできないかと考え、「もしもエレクトリックギターの神様、ジミ・ヘンドリックスがこれを演奏するとしたらどうなるだろうか」と妄想しました。それでまた、Googleの画像検索で「扇風機」と「ジミヘン」で出てきた画像を切り抜いて当てはめたら、ぴったりはまったというコラージュを作りました。ここからは妄想考古学です。どうやってジミヘンはこれを弾いていたのかという



〔図10〕 扇風機で作った「扇風琴」

ことを、妄想によって解明していくんです。回転数をいじっているんじゃないとか、羽根をいじっているとか考えながら、2年がかりで作ったのが扇風琴です〔図10〕。原理としては、穴の開いた円盤をつけて、裏から電球をつけて回転させると光が点滅する。それを電気の波に変えると、穴の数によって音階が変わるというものです。これも、日立市のエンジニアの方をはじめ、いろいろな人の知恵が結集してできた楽器です。それこそ、インターネットを使った情報やデータのやりとりがなければ、作れなかったと思います。

さらに話は広がり、「じゃあ、楽団をやろう」ということで、自宅の扇風機を楽器に作り変えたエンジニアの方も含めて、扇風琴だけのバンドを組んでライブもやりました。海外でも何度かパフォーマンスしています。

その後、昨年の11月には、東京の京浜島という鉄工所が多く建っているエリアの「鉄工島フェス」というイベントに参加しました。鉄工所の隣にあるアトリエに僕が1カ月間滞在して、仲間や鉄工職人とともに新たな家電楽器を創作しました。

「エレクトロニコス・ファンタスティコス!」は、出会いから楽器が生まれ、音楽が生まれるというミラクルがいろいろ起こるんですが、ここでもミラクルなことが起きます。僕がアトリエでサウンドチェックをしていたら、鉄工所のおじさんが一服しがてら見に来て、踊り始めたんです。それで、御年80歳の旋盤職人の方とのコミュニケーションが始まり、「僕の工場にも扇風機があるよ。もう長い間使っている扇風機なんだけど、いい音が出るなら貸すよ」と、大きな扇風機を貸してくれたんです。それを使って近所の鉄工職人の方と作ったのが「工場扇^{せん}ベース」です。年季物で、ナショナルといういまはなかなか見る事のないブランドですが、す

ごくいい音がしました。最終的には、80歳の持ち主ご本人が演奏するという状況も生まれました。「インダストリアル・ブルース」なる音楽が生まれる瞬間に立ち合ったようでした。

2017年には、こういった楽器たちが一堂に会す「電磁盆踊り」というイベントへと結実しました。家電製品で祭りばやしを奏で、盆踊りを踊る、「テクノロジーの供養と蘇生祭」というコンセプトです。東京タワーのふもとに、活動拠点で



【図11】「エレクトロニクス・ファンタスティコス！～本祭Ⅰ：家電雷鳴篇～」と題した盆踊り大会の様子（2017年、スターライズタワーSTUDIO EARTH）

ある日立市、東京、京都の3カ所から集まった総勢70人とたくさんのお客さんが集まり、約500人による盆踊りイベントになりました【図11】。

巨大なやぐらを立てた会場で、お坊さんが古くなった家電製品への供養のお経を唱え、家電製品で作った楽器の生演奏が始まります。そして、民謡歌手がテクノロジーの変遷を音頭に乗せて歌い、人々が踊り狂うという奇祭が立ち現れました。「電音頭」というオリジナルの曲では、「モールス」や「電報」、「A面B面」、「3倍モード」といったテクノロジーの死語をちりばめて、最後は「AI節」という締めパートに突入します。そこで、「人工知能／人工知能／知能で負けても阿呆なら負けぬ／踊る阿呆に見る阿呆／同じ阿呆なら踊らにゃ損損」と、みんなで叫んでフリースタイルで踊る大団円となりました。

楽器の作り方をオープンにシェアする

「エレクトロニクス・ファンタスティコス！」では、複数の拠点でさまざまな人が楽器制作を行っています。日ごろ、どうやってみんなでコミュニケーションしているかというと、Facebookのクローズドのページでやりとりしています。いま、メンバーは87人です。

例えば、僕がなにか実験をしたり演奏をしたりしている映像をアップすると、いろいろなコメントがきます。技術的なことのアイディアも提案されますし、さまざまな対話も生まれます。参加メンバーからも動画や画像が毎日のようにどんどん共有されて、そこにコメントがばんばんついていく状況です。ときに、自分でスピーカーを改造して音が出る物を作っているすごい男子小学生が現れたり、掃除機の基板設計に携わるエンジニアが現れて、掃除機を楽器として改造し始めたり、いまでは僕が会ったことのない人も参加している状況です。

僕らは、家電製品は電磁民族楽器なのではないかと捉えていて、その向こうには生活家電から生まれる電磁民族音楽があるんじゃないかという妄想の下、日々活動をしています。このプロジェクトでは、インターネット上で楽器の作り方や考え方をオープンにシェアして、コピーや勝手に改良を推奨することで、それぞれが楽器を作って、勝手に音楽を作る状況を生み出そうとしています。そうして生まれるコミュニティは、メンバーを固定しないオーケストラというか、オンライン、オフラインで再編成されていく新たな電磁部族、エレクトロマグネティッ

ク・トライブによるオーケストラなのではないか。そんなことを考えながら、いまは赴いた各地でいろいろな人に楽器を触ってもらったりして、種をまき始めたところです。

この次のステップとして考えているのが、「国境なき電磁楽団」です。各地にある使い古された家電製品を楽器へとトランスフォームさせ、電気信号、波、音楽というユニバーサルな言語を用いてコミュニケーションを図る、パラレルワールドな楽団という妄想が、いま脳内に広がっています。



和田永 *Ei Wada* | 1987年生まれ。大学在籍中から音楽と美術の領域で活動を開始。2009年より、Open Reel Ensemble、Braun Tube Jazz Bandとして活動する。ISSEY MIYAKEのバリコレクションでは、これまで11回にわたって音楽に携わる。15年より、さまざまな人々を巻き込み、役割を終えた家電製品を電子楽器として蘇生させて合奏する祭典をつくるプロジェクト「エレクトロニコス・ファンタスティコス!」を始動し、17年度の芸術選奨文部科学大臣新人賞を受賞。18年には、アルスエレクトロニカ賞とStarts Prize栄誉賞のダブル受賞を果たした。

<https://eiwada.com>

古代宗教と最先端科学の 大胆な混淆から生まれるメディアアート

ルー・ヤン アーティスト

中国出身のアーティスト、ルー・ヤンは、科学とテクノロジーのみならず、宗教や身体も含み込む、きわめて特異な成果をメディアアートの手法を用いて提示してきた。彼女の実践は、しばしば挑発的なテーマを扱うが、常に技巧を凝らして具現され、きわだった色彩の鮮やかさに溢れている。作品に通底しているのは、アジアの文脈に根差した一連のアイデアであり、異なるメディア間を躍動的かつ自由に越境する探求である。そして、その手法は、アジア的なものと現代的なものの双方を明瞭に感じさせるものでもある。

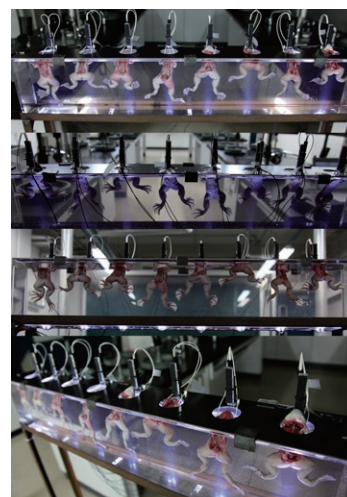


ルー・ヤンの発表の様子

科学的アプローチによる初期の実践

この10年間の私の実践では、電力や磁力のコントロール、そしてニューロサイエンスなどの分野から借用した科学的アプローチといったものが、制作を牽引する主な原理となってきました。2008年に遡ってみますと、私はまだ学生だったのですが、なにか大きなインスタレーションを作りたいと強く思っていました。もちろん、当時の予算はそれほど大きくはなかったので、詳細な図表やプランを作り、企業の公募やレジデンシープログラムの募集に申し込むなどしていました。

初期作品のひとつ、《復活！カエルゾンビ水中バレエ！》(Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet!) (2012年)には、死んだカエルを用いています[図1]。この作品では、神経システムを刺激するために電気を使用し、「ゾンビのミュージックボックス」を作りました。このプランでレジデンスに応募し、2011年、ついに福岡アジア美術館のレジデンシープログラムに受けられました。準備に3カ月を費やしたのですが、そのころはまだ、プランが実際どのように作動するのか、「カエルのバレエ」ができるようになるまでよくわかりませんでした。私たちは地元の学校へ行き、生徒た



[図1] 《復活！カエルゾンビ水中バレエ！》(2012年) シングルチャンネルビデオ

ちが解剖の授業で使ったカエルを再利用しました。しかしながら、カエルと装置はセットできたものの、映像を撮影するチャンスはたった1回しかありませんでした。この作品で扱われているのは、まさに生と死の境界というテーマです。モノが動くとき、それは生気が与えられます。生きている状態となるのです。しかしゾンビガエル

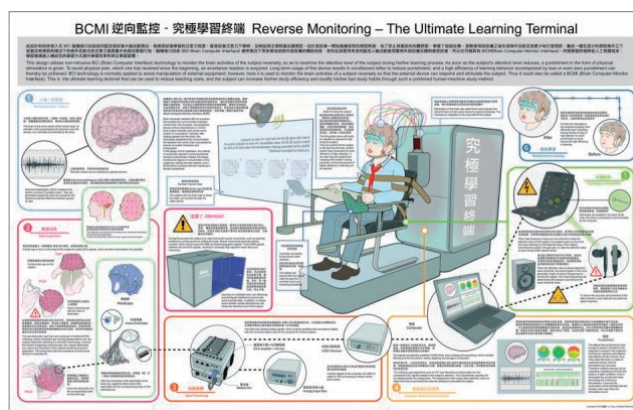
エルには、電気によって再び生気を与えることができるのでしょうか？

脳の制御に関する作品も、私の初期のシリーズに含まれています。2008年ごろにはブレイン・マシン・インターフェース (BCI) を彷彿とさせるアイデアを持っていました。そして、作品《Reverse Monitoring—The Ultimate Learning Terminal》(逆監視—究極の学習端末) (2010年)として詳細な図表を制作しました[図2]。いまやいくつかの学校の教室では生徒たちの集中力を監視しているわけで、いまにして思えば中国政府はすでにこれを実現していますね！ 他方で、人々の脳の活動を監視するために脳波を用いることは、意外と簡単です。いちど装置を装着してしまえば、あとは生徒を罰して勉強させることができます。この作品では、人間と機械を融合して勉強させる手法が、最終的な学習端末になることを提示しています。

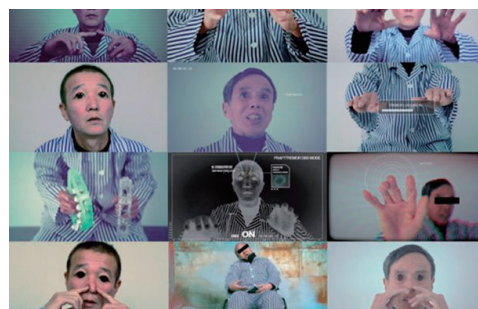
その後、私は、パーキンソン病など脳の病気を治療するために活用される、神経学的な作用機序である脳深部刺激について関心を持ち始めました。2010年には、「Krafttremor」——このタイトルは、クラフトワークというバンド名からインスパイアされたものです——という新しいプロジェクトに取り掛かります。まず、パーキンソン病に罹った高齢者の方々と出会い、彼らを撮影するようになりました[図3]。また、この病気につ

いて医師と話し合い、四肢やあご、そして唇や舌に現れる振戦(身体の一部に起こる不随意のふるえ)について教えてもらいました。彼らの脳を検査した脳波図を見れば、彼らの脳波が振戦と同じ周波数になっているのを確かめることができます。人によって振戦の周波数は異なるようですが、コンピューターを使うことで彼らの身振りを計算できるようになります。そこで今度は、脳波を装置と連結できるか、考えてみました。プロジェクトが展開していくなかで、私はさらに実際の医師や研究者と話し合いを進めていきました。

脳深部刺激療法 (DBS) の手術は、神経刺激装置と呼ばれる機器を脳内に埋め込むものです。脳内の装置と脳の深部を刺激する電池をリードでつなぎ、電池は胸のあたりに埋め込まれます。この電池の電力は脳内の装置に送られ、埋め込まれた刺激電極を通じて脳内に信号を送ります。「Krafttremor」プロジェクトでは、異なるテクノロジーによって脳波図のように振戦の周波数を把握できないかを調査しました。例えば、視線計測によって眼球の振戦を監視したり、または計測



[図2] 《Reverse Monitoring—The Ultimate Learning Terminal》(2010年)のダイアグラム



[図3] 《Krafttremor》(2010年) HD ミュージックビデオ

器を接続して四肢の筋肉の振戦を観察したりするといった方法です。《Krafttremor—Parkinson's disease orchestra》(Krafttremor—パーキンソン病オーケストラ) (2010年) という作品では、私はDJやVJの役割を担当しました[図4]。ここでのアイデアは、「脳深部刺激制御装置」によってほかの人が操作した、自分とは異なる周波数を受容することにより、人々が本来の状態へと近づいていくというものです。それらの周波数はサウンドにも変換され、会場に集まった人々は一種のオーケストラを形成していきます。

神経学と宗教の交錯

《Wrathful King Kong Core》(憤怒キングコング・コア) (2012年) は、脳科学だけでなく、宗教とも関連した作品です[図5]。宗教というテーマ、特にチベット仏教は、私が実践においてしばしば立ちかえる主題です。チベット仏教には、ヤマーンタカ(大威徳明王)というとても重要な神がいます。この神は、34本の腕と16本の脚をもち、頭は九つあります。私は、この「憤怒」の神を、脳の観点から考察しました。脳は、信号を通

じて私たちのあらゆる感情や動きを生み出す器官です。それはたいへん複雑な器官であり、それぞれの感情が脳内でどのように互いに接続しているのかはまだわかっていないのですが、私にとっては魅惑的な器官なのです。また、脳内でも大脳辺縁系にある扁桃体は、感情を生み出す際に核となる働きをしており、最も重要な部位といえます。

チベット仏教では、怒りは自らの地獄行きをもたらす感情として重要な意味を持っています。そこで私も、この怒りという感情に注目することになりました。仏教では、人が悪い感情を抱いた状態で死を迎えるとき、特に怒りを抱いている場合には、地獄へ落ちてしまうといわれています。しかし、私たちのあらゆる感情は、最終的には脳によって引き起こされており、私は、仏教が説明するところの真意はなんなのか考えるようになりました。そこで、まず、ヤマーンタカが34本の腕1本1本に持っている異なる武器を分析することを試みました。そこから考察を展開し、彼の脳のイメージを作ってみようと思いました。ヤマーンタカは激しい怒りの神ですから、その怒りがどのように噴出するのか、想像をめぐらせました。心理学者にも協力してもらい、怒りへと向かう感情的道程がどのようなものか、作品として描き出したのです。

《Lu Yang Delusional Mandala》(ルー・ヤン妄想的曼荼羅) (2015年) では、再び脳に関する探究を続けたのですが、宗教に関するテーマにも回帰しました[図6]。ここで私は、装着可能な特殊装置として、脳深部刺激療法を行う王冠のようなものを作るアイデアを思いつきました。その王冠は、脳のさまざまな部位を追跡し、脳内の異常な電気回路を修正し、神経上の症候を鎮めるものです。このように脳を洗練していくことで、私たちは一種の神になれるかもしれません。そこで私は、神々のイメージについて考察を開始しました。ヒンドゥー教や仏教の阿修羅、キリスト教のイエス、また「タンカ」と呼ばれる掛け軸に描かれた仏教の神々を参照しました。



[図4] 《Krafttremor—Parkinson's disease orchestra》(2010年) より



[図5] 《Wrathful King Kong Core》(2012年) シングルチャンネルHDビデオ

そして、私は自分自身を撮影し、そのスキャンデータを元にデジタル3Dモデルを試作し、そこから性別のない自分のアバターを創造しました。このアバターは、定位システム、脳深部刺激療法、そして反復経頭蓋磁気刺激療法の原理に基づいて描かれています。このプロジェクトで制作された映像では、このアバターが妄想やパノイア、または強迫観念といった感情を刺激されるよう、治療を受けたり施術されたりしている様子が映っています。またアバターは、発作や感覚障害などさまざまな状態に置かれます。そして、「脳深部刺激王冠」を装着すると、アバターは阿修羅の様相になります。私は、仏教的な観念である「朽ちる身体」にたいへん関心があり、映像でも、アバターはしだいに内臓だけになっていきます。最終的にアバターである私は死んで、棺桶に入れられ、カラフルでハイテクな霊柩車

に乗せられます。霊柩車の側面にはスクリーンまでついていて、アバターの顔が映っています。これこそ、まさに「ニューメディア・アート葬」といえるのかもしれません。

自分自身の曼陀羅を創作したのち、私は同じシリーズを継続し、《Delusional Crime and Punishment》(妄想的悪行と処罰) (2016年) を発表しました[図7]。この作品では、地獄についてじっくり考えたいと思っていました。というのも、アジアの文化および宗教において、地獄はとても豊饒な着想に溢れています。地獄には多くの種類があり、中国では18階層の地獄があるといわれています。そして地獄では、人々は多大な苦痛に悶絶します。油で揚げられるかもしれないし、剣がびっしり生えた山へ突き落とされるかもしれません。人々は、自分たち人間の世界で罪人を罰する方法から連想して、地獄を思い描くのです。しかし、身体的には痛みというものは、温度受容器や圧受容器など、皮膚上にある受容体を通じて感受されます。そして、受容された痛みのシグナルが神経システムへ送られ、脳へと到達することで、私たちはこの感覚を痛みと同定するのです。しかし、実際のあの世でも、私たちは依然としてこのような脳を持っているのでしょうか？ そこで私は、曼陀羅を制作した際に使用した3Dスキャナーではなく、3Dプリンターを使用して、自分自身の地獄「Lu Yang Hell」(ルー・ヤン地獄) を作ってみました。そして、18階層もある地獄の旅がどのようなものか、想像をめぐらせました。この作品では、地獄における痛みの感覚は人間の脳機能を反映したものであり、地獄が人間社会のシステムに基づいていることを示唆しました。

実際、私は中国における魔術の一種である「ゴンタウ」(Gong Tau／降頭術) の実践者になろうと夢見ていたこともあり、作品にも反映されています。《Gong Tau Kite》(ゴンタウ凧) (2016年) という作品で、3Dスキャナーを使用して巨大にプリントした私の顔が空を飛んでいるというものです。

類似の作品として、《Transcranial Magnetic Stimulation Exorcism》(経頭蓋磁気刺激悪魔祓い) (2017年) が挙げられるでしょう。これは、「経頭蓋磁気刺激装置」を使用した、現代における一種の悪魔祓い師(エクソシスト)に関するものです。私は、この装置を使ってトゥーレット症候



[図6] 《Lu Yang Delusional Mandala》(2015年) シングルチャンネルHDビデオ



[図7] 《Delusional Crime and Punishment》(2016年) シングルチャンネルHDビデオ

群を治療しようとしてしました。悪魔祓いに関するホラー映画を見たり、ヨーロッパの文脈にある人体への悪魔憑きについて調べたりしたことがあれば、悪魔の「犠牲者」が常に汚い言葉を発し、または自分を制御できなくなるのをご存じかと思います。経頭蓋磁気刺激装置を使えば、人が何かを言うのを停止させることができるというのが作品のアイデアになっています。悪魔に対する武器として、現代の悪魔祓い師は十字架ではなく、経頭蓋磁気刺激装置を持っていると考えたのです。

これらすべてのプロジェクトを通じて私が行ってきたのは、死と身体、そして宗教や科学といった概念の探求でした。また、これらのプロジェクトは、アジア的な要素が強いともいわれていて、いまや私がアジアを股にかけて、まさにアジア固有のテーマを以てプロジェクトを進めていることは明らかなだといえます。例えば、《God of the Brain》(脳の神) (2017年) という作品では、自分の宗教観に基づく聖餐台を作るためにインドへ渡りました。そこでは、インドの伝統舞踊のダンサーに、経頭蓋磁気刺激装置を「魔法の杖」として、特殊な舞踊をしてもらいました。

日本とのコラボレーションとその影響

私は、日本のさまざまなコラボレーターとも作品を一緒に作ってきました。日本の協働制作者との関係は、2010年代初めに制作し、福岡アジア美術館で発表した作品に遡ります。世界で初めて、誰もやりたがらないようなゾンビガエルのバレエというクレイジーな着想を受け入れてくれたのがこの美術館でした。そのため、福岡アジア美術館には本当に感謝しています。また、美術館はその後も活動を支え続けてくれており、「子宮戦士」(Uterus Man) プロジェクトの完成に際してもサポートしてくれました。



【図8】《電脳脳神教》(2017年)5チャンネルHDビデオ。個展「Encephalon Heaven」(脳髓天国) (2017年、木木美術館、北京)の展示風景 Courtesy of Lu Yang

2013年には、アーツ千代田3331でレジデンスをさせてもらい、とてもクールな現代仏教美術グループ、ソーワカと知り合うことができました。のちに私は、このグループを上海へ招待し、上海当代芸術館(MOCA シャンハイ)で個展をしてもらいましたが、その際にはコラボレーションによるパフォーマンスも行いました。

東京のスパイラルとの関わりは、2016年に始まり、横浜にある象の鼻テラスでの展示につながりました。2017年の終わりから2018年初めには《電脳脳神教》(Electromagnetic Brainology) (2017年) [図8]を中心とした個展をスパイラルで開催し、会場を寺社に変容させました。展覧会では、四大種である地・水・火・風のそれぞれによって、四つの異なる神を作り出しました。また、経頭蓋磁気刺激装置や脳深部刺激王冠など、これまでの作品からモチーフやディテールを取り出し、統合しました。私のアイデアは、人々が死の世界へと旅立つに際し、これらの神々が人々の痛みを鎮めるためにこうした装置や武器を使用するというものです。こうした着想も、仏教における信念に由来しています。仏教では、物質的世界はこれら四つの主な元素で成り立つとされ、またこれらの元素が痛みの原因と見なされているのです。

スパイラルでの展覧会では、天井からつるされた巨大な顔も展示しました。先に述べた

《Gong Tau Kite》のような作品ですが、この顔は3Dスキャナーで初めて撮影した自分の顔です。また別のインスタレーションでは、アイドルのちゃんも◎さんとコラボレーションしました。彼女は、都市に現れた巨大なキャラクターであり、エイリアンの敵と戦うため、「スーパー脳深部刺激王冠」を装着し、「スーパー経頭蓋磁気刺激装置の杖」を振る「脳制御伝道師」として登場します[図9]。また、この作品でテクノロジーと称されているものは、平衡感覚をつかさどる耳の前庭を直接刺激するガルバニック前庭刺激インターフェースという、日本の科学者たちによる実際の研究にインスパイアされています。

2018年から19年にかけて第12回上海ビエンナーレで展示された新作《器世界の騎士》(Material World Knight) (2018年) には、日本の特撮映画やテレビシリーズの影響がみられると思います[図10]。このプロジェクトのために、スケルトニクス株式会社という日本の外骨格ロボット開発・製造会社と、「によロボていくす」という大阪出身のロボットアイドル・グループと協力し、破壊された都市で戦う巨大な2体のロボットを中心とした特撮スタイルの映像インスタレーションを制作しました。映像は、熊本市現代美術館で開催された特撮美術に関する展覧会場で撮影されました。このとき、20分の1のスケールで再現された熊本城のレプリカが注目されていたのですが、私の作品のテーマは、仏教に由来する語である「器世界」が示すとおり、やはり宗教に関するものでした。

この作品は罪という観念を扱うもので、描かれているのは、私たちの意識を入れる器のような世界そのものです。この作品のため、熊本市現代美術館のキュレーター、佐々木玄太郎さんは、総合プロデューサーの役割を担当してくれました。によロボていくすのメンバーは、造形作家の池内啓人さんがデザインしたスケルトニクスの外骨格スーツとともに映像に出演しました。上海ビエンナーレでのインスタレーションでは熊本市のミニチュアを展示していますが、この造形は美術制作会社のマブリング・ファインアーツが担当したものです。この会社は、特撮で使われるような模型やミニチュアのセット制作に特化しています。さらに、この作品の楽曲は、Satellite Youngという東京を拠点に活動する音楽ユニットが作ってくれました。私は、日本のコラボレーターやパートナーたちとの関係は相互的なものであると考えています。そのため、この撮影のあと、私はSatellite Youngを上海に招待し、ALLというクラブで演奏してもらい、新しいミュージックビデオを撮影したりもしました。



【図9】《Brain Control Messenger》(2018年) シングルチャンネルHDビデオ



【図10】《器世界の騎士》(2018年) 3チャンネルHDビデオ



ルー・ヤン Lu Yang | 1984年、上海生まれ。ビデオ、インスタレーション、アニメーション、デジタルペインティング、ゲームなどの多様なメディアを使い、生命の本質と環境をめぐる問題を探索する。科学、宗教、心理学、神経科学、医学、ゲーム、ポップカルチャー、音楽から得た手法やアイデア、表現を重ね合わせて作品を制作。これまでに多くの個展を開催、グループ展にも多数参加している。主なグループ展に、国際デジタルアート・ビエンナーレ (2016年、モントリオール)、リバプール・ビエンナーレ (16年)、イスタンブール・デザイン・ビエンナーレ (16年)、ヴェネチア・ビエンナーレ中国館 (15年)、福岡アジア美術トリエンナーレ (14年)、上海ビエンナーレ (12年)。個展をUCCA (北京)、木木美術館 (北京)、ボンビドー・センター (パリ)、リヨン現代美術館、MOMENTUM ベルリン、タンパ美術館 (アメリカ) などで行った。

<http://luyang.asia>

メディアを再定義する、次世代を教育する、 関係性を刺激する

Eyedropper Fill (ワッタナプーム・ラーイスワンチャイ、ナンタワット・ジャラットルアンニン)

マルチメディア・デザイン・チーム

バンコクのマルチメディア・デザイン・チーム、Eyedropper Fillは、映像制作と空間演出を専門とし、これまで数々の賞を獲得してきた。ここでは、チームから二人のメンバーが来日し、彼らの複合的で実験的なアプローチについて、多様な事例が紹介された。遊び心に溢れた楽しいプレゼンテーションからは、コラボレーションや次世代の教育に深い関心を寄せる彼らの誠実な態度が見えてくる。



Eyedropper Fillの発表の様子。左から、ナンタワット・ジャラットルアンニンとワッタナプーム・ラーイスワンチャイ

タイにあるリソースを、マルチメディア・デザインに昇華する

Eyedropper Fillの代表のナンタワット・ジャラットルアンニンと、クリエイティブディレクターのワッタナプーム・ラーイスワンチャイです。Eyedropper Fillはタイのバンコクを拠点にマルチメディアを手掛けるデザイン制作会社です。私たちは、映像制作やミュージックビデオのディレクション、そしてメディアアートの分野ではインスタレーションやインタラクティブデザインなどたくさんの仕事を手掛けていますが、私たちは自らの活動を、複合的にメディアを活用するデザインと考えています。中心となっているのは、商業ブランドに向けた実験的なデザインです。

今日は私たちがどのように制作を行っているかを話すつもりですが、前提として、みなさんにはタイにおける美術とデザインの状況を知ってもらいたいと思います。まずはタイという国の状況から始めましょう。2014年に軍事クーデターが起こり、以降は軍事政権が国を統治しています。そして、経済は低迷が続いています。こうした状況にあって人々は、社会批判を行う美術作品を作ること、公の場で平和に向けた抗議運動をすることもできません。美術学校もとても伝統的なやり方で教育を行っています。メディアアートでいうと、専門の教育プログラムといったものがないので、学生はオンライン上でウェブサイトから情報を得たり、映像のチュートリアルを見たりして自分で勉強しています。美術とデザインのコミュニティはもともととても小さいうえに、ますます危うい状況にあるともいえます。バンコクにある最も中心的美術館でさえも、2年間も資金を受けられず、この先どうなるのか誰にもわからない状況です。

そんななかで私たちはグローバルに物事を考えようと、日本やほかの国々にいる同世代の活動に注目し、彼らのメディアアートにおける実践を見てきました。といっても、タイではいろいろな種類の斬新な「アート作品」が溢れています。例えば、木材と壊れた扇風機で作った一種のDIY殺虫マシンや、舞台上のダンサーを3、4倍の大きさにしたヒューマノイド・キネティック・ダンサー（人間の動作をまねた動く人形）とか。こ

の人形は、派手な可動式の照明による空間演出が施された寺院の祭りで見ることができます。もっと派手な例もあります。木材と火薬で作った、奇妙な仕掛けのロケットドローン。英語はもとより、タイ語ですらなんと表現したらいいのかわかりません。しかしながら、それらは斬新なのに安価で簡単に作れます。DIYデザインとも呼べるこうしたものは、こうせざるを得ないという必然性のようなものから生まれています。こうした感覚はタイのアートシーンでも見られるように思います。

タイにいる自分たちのリソースを、国際的なアートシーンへと接続するために使える方法やその手順となるソフトウェアのようなものはないだろうか？ 私たちはこの課題をコンセプトチュアルなレベルまで落とし込むことで、「再定義」という発想にたどり着きました。以来、この言葉は私たちの活動のキーワードになり、実験的な映像を制作し始める動機にもなりました。

5年ほど前に制作を始めたとき、私たちはプログラミング言語によるコーディングについてほとんど知らず、空^{から}のCDや扇風機、レーザーポインターのみを使って、レーザーショーのような空間表現による作品を作っていました[図1]。とても単純なものだったので、もちろんうまく動きませんでした。しかしながら、私たちは、このような方法でコンセプトの中心である「再定義」を追求し続けてきたのです。こうしたアプローチとしてはほかにも、線香やお香の煙を煙幕にしてホログラムのようなものを映したり、タイの布市場にある光を反射する安価な素材を使ったレーザーショーを試したりしました。

では、これから、私たちの今日の仕事につながる三つのケーススタディを紹介します。

メディアと教育をまとった幽霊

最初は、「Krasue 4.0」です[図2]。ガスーとは、タイでよく知られている幽霊で、一般的には闇夜を浮遊するとされています。これは本質的には教育に関するプロジェクトなんです。私たちが教育を目的としたプロジェクトを始めた理由は、タイにはメディアアートを学ぶための教育的なプラットフォームがなく、ノウハウを他人とシェアする方法がないためです。私たちのミッションはまずみんなを教育すること、それから



[図1] 光を反射する布素材などを使用したレーザーショーの様子



[図2] 「Krasue 4.0」を紹介するビデオより

知識をシェアすることです。このプロジェクトで重要なのは、タイの一般の人々にそれらをわかってもらうことでした。自分たちの貯金を使ってこのプロジェクトを進めたので予算は少なく、成果として残せることは必然的に限られてはいました。

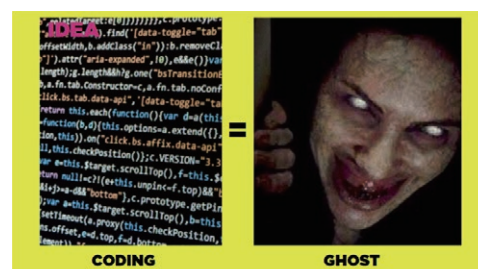
このプロジェクトの最初のアイデアは、コーディングと幽霊にある関係についてでした。どうしてコーディングと幽霊なのか。コーディングは最初はとても複雑で、コーディングに関する知識や情報を見つけるのも難しい。一方で、コーディングは、しばしば神秘的なプロセスでもあり、さらに少し怖い、幽霊のようなものに感じることがあります。私たちは、こうしたアイデアを発展させようと、タイの幽霊について調べてみることにしました[図3]。

タイには非常にスピリチュアルな文化があり、さまざまな人たちの幽霊がいます。なかにはときどきおもしろいものもあって、日本の漫画のキャラクターであるドラえもののイメージを使っている村を見つけたこともあります。この村では、農繁期の儀式として、村民が普通の猫をかごに入れて祀り、それによって猫は降雨をもたらすとされています。しかしあるとき、村民が本物の猫を見つけられなかったため、彼らはドラえもんを使ったのです。このクリエイティブな解決策はそれでもなお、元の儀式と同じ役割を果たしています。ほかに、タイでは、精霊が家の持ち主に幸運を招くとされ、新しく家を建てるときは精霊のために小さな家も造ります。タイには実際にたくさん幽霊がいるので、本格的なエンターテインメントにもたびたび登場します。メー・ナーク (Mae Nak) という有名な女性の幽霊は、タイの映画によく登場します。

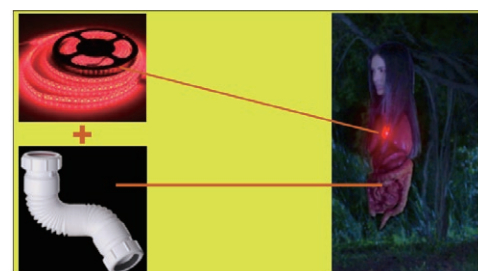
私たちはこうした幽霊にある文脈を取り上げて、さらに自分たちのメディアアートと結びつけたいと考えました。まず、私たちはガスーというタイの有名な幽霊にまつわる話に注目しました。ガスーは、昼間はかわいい少女ですが、夜になると頭が胴体から離れ、食べ物を見つけるために飛んでいくという話です。私たちはメディアアートの手法を用いて、この幽霊を現実にも再構築しようと思いました。しかし、どうすればいいのか。まず巨大なドローンを借りました。次に、ここからどうやったらガスーができるか1カ月悩んでいたところ、タイの家庭の台所によくある、水を通す軟らかいチューブのようなものを偶然見つけたのです。そして、このチューブにLEDテープをつけて光を放つビームを作りました[図4]。

ガスーを見たという体験談の内容はばらばらです。実際にガスーを見たという人のなかには、赤く光ったと言う人もいれば緑の光だったと言う人もいます。そこで、私たちは、ガスーは自分の色を変える力を持っていると考えました。このアイデアを実現すべく、ガスーの色を変えられるようBluetooth接続で離れた場所から操作できるモバイルアプリを開発しました。

私たちはこのプロジェクトに関する映像を制作し、ネットに公開しました。映像には、ガスーとアプリの制作方法についての説明もあります[図5]。コードも公開しているのですが、重要な



[図3] コーディングの神秘的なプロセスが幽霊を思わせたことが、アイデアの始まり



[図4] 空飛ぶガスーを作るため、LEDライトとチューブを利用した

のは、これがオープンソース・プロジェクトだったということです。その後、大学や専門学校から連絡があり、学生にアートとプログラミングを教えてほしいとの依頼もありました。こういった経緯もあり、私たちはこのプロジェクトを、その大きな目的であった人々への教育に結びつけることができました。

音楽とゴキブリを通じた 異文化コラボレーション

本日紹介する二つ目のプロジェクトは、「ゲームオーバー」です。このプロジェクトでは、タイの有名な歌手のスタンプ・アピワット (Stamp Apiwat) と、8ビットやチップチューンミュージックを制作する日本の音楽ユニットのYMCKとコラボレーションしました[図6]。このプロジェクトの概要としては、まずスタンプ・アピワットとYMCKのミュージックビデオを制作し、次にタイと日本の異なる文化を包括することでした。もうひとつのポイントは、これらを厳しい予算のなかでやり遂げることでした。

ここでのアイデアは楽曲の歌詞からきているのですが、この歌は愛する人のためにあらゆるものと戦っていく男性の話です。彼の物語をゲームに例えるなら、なかなか死なないし、負けないキャラクターのゲームになります。さらにここから構想を進めて、なにか小さなものを登場させたいと思いました。例えば、ゴキブリ。みなさん知っていますよね。ゴキブリは夜に叩かれても死んだふりをするだけで、朝になると消えていて、いろいろやってみてもやっぱり生きていたりするんですよね！

日本とタイのゴキブリについて調べてみると、日本のテレビ番組から、あるおもしろい話を見つけられました。北海道の人のなかには、ゴキブリを見たことがなく、実際に見るまではペットにするくらいかわいいものだと思っている人がいるという話です。しかし、タイでは状況がまったく違って、ゴキブリはかなりの大問題です。ゴキブリはどこにでもいて、レストランのテーブルの上にいることさえあります。大雨が降るとよくゴキブリが街路から部屋



[図5] 浮遊するガスとアプリの作り方をネットで公開し、オープンソースによるプロジェクトとした



[図6] ミュージックビデオ「ゲームオーバー」のプレスリリースより

に入ってきて、人がいる場所を飛び回ったりもします。

このように、日本とタイにおけるゴキブリにまつわるそれぞれの事情には興味深い違いがあります。そこで私たちは、視聴者にこうした状況をゴキブリの視点から経験してもらおうと思いました。どうやってビデオゲームみたいに楽しめるゴキブリのミュージックビデオを作ればいいのか。まず私たちは想像力を働かせて、カートのような乗り物に小さなカメラをつけることを考えました。しかし、ここで予算の少なさを思い出します。別のやり方を探すしかない。私たちは、モップにカメラをつけて動かす撮影方法にたどり着きました。これはとてもシンプルな方法ですから、これを組み合わせることで誰でもこのデバイスを作ることができます。

タイと日本の街路にある違いのようなものを表現したくて、私たちは、まず街頭の撮影から始めました。もはやこの時点で単なる映像の制作ではなくなり、いわばインタラクティブな3Dインスタレーションを作るような作業になっていました。私たちは地元の人たちとコラボレーションをしたのですが、そのひとりが「モップカメラ」を壊してしまったんです。以降も、彼らが何度も壊してしまうので、けっきょくこのプロジェクトのためにカメラを三つも使うことになってしまいました。

最終的にこのミュージックビデオは、地元の人たちがアートプロジェクトに関われることを実証するものとなりました。この作品はギャラリーに展示されるというだけのものではなく、ストリートで地元の人たちと一緒に作り出すものなんです。みんながコンセプトをととてもよく理解していたことは、映像を見ればわかると思います。私たちが、架空のゴキブリを攻撃してほしいと頼んだとき、みんな本当に夢中になってやってくれました。こうして出来上がったミュージックビデオには、彼らの協力がひとつの視覚的な体験としてまとめられているように思います。

さらに、この映像は、YouTubeに公開されているお決まりのミュージックビデオとしてだけでなく、別のウェブサイトでも公開しました。視聴者は自分の物語を選び、さまざまなエンディングにたどり着くことができます[図7]。視聴者はこのゲームを何度も「プレー」して、友達とシェアすることができるのです。

タイの若者の現在の状況を調査し、共有する

最後に、タイガービールによる国際的な音楽プラットフォーム「タイガー・ジャムズ」でのプロジェクト「Voice of Youth」を紹介します。このプロジェクトではタイガービールの依頼で、バーに置くインタラクティブインスタレーションの制作を行いました。パーティに集まった人たちの行動を表現するインスタレーションです。ターゲットは若者世代、つまり20代と30代で



〔図7〕 「ゲームオーバー」のインタラクティブ画面より

した[図8]。

私たちがこのターゲットについて調査をしたところ、タイの若者の行動についていくつか興味深いことがわかりました。クーデター後、軍事政権の支配が4年以上続き、みんなますますソーシャルメディアに熱中しているのです。若者は自分の感情をFacebookやTwitterのようなソーシャルネットワークに投稿して語り合っています。彼らは憂鬱や悲しみといった自分の感情について語っているのですが、こうした感情には、タイの民主主義のあり方について他人と共有したいという思いがあります。政治と孤独——、これはソーシャルメディアを広範囲に見ていくと何度も見かけるトピックです。そこで、私たちはタイの政治に異議を唱える若いラッパーによるグループ、Rap Against Dictatorshipに注目しました。

さらに、私たちはネットで調べるだけではなく、夜の街としても知られるバンコクの中心地、カオサンロードでも実際に調査をしました。夜の街は人を観察するのに絶好の場所です。例えば、地元の店やバーにはたくさんのサインやメッセージがあるのですが、それらは、そこにいる人々のことや、彼らが自分をどう見せたいのか、他者とどう関わりたいのかを教えてください。また、彼らがスマートフォンを通じてたくさんのメッセージを交わしている様子も見ることができます。

クライアントワークであるこのインスタレーションでは、私たちがこうして蓄積したたくさんの観察と情報を共有したいと考えました。そして、自由に話すための空間を作ろうと思ったのです。最終的には、メッセージを投影したカラフルな10メートルのスクリーンを制作しました。ここに質問が映し出され、参加者はモバイルアプリを通じて、またはマイクに直接話して回答します。これは若者の声です。このインスタレーションを単発のものではなく、タイの国中を巡回し、たくさんの場所で体験できるものにできれば、多様な地域の人々の声も拾う「ローミングインスタレーション」になると考えています。



[図8] 「Voice of Youth」にはたくさんの若者が集まった



Eyedropper Fill | バンコクを拠点に、主に映像制作や空間演出を手掛けるマルチメディア・デザイン・チーム。学際的アプローチにより、多様なスキルとメディアが交錯した新たな手法とコラボレーションを探索する。映像やインタラクティブデザイン、展示デザイン、インスタレーション作品などを融合させ、スクリーン上のものを巧みに具現化する彼らの活動には、情報から経験を生み出し、そして人々を魅了していくことが目指されている。ニューメディアを追求するこうした活動とともに、次世代に対する教育とモチベーション、想像力の創出を行うべく、大学でワークショップや講義を行い、創作活動やそのプロセスを共有している。

<http://www.eyedropperfill.com>

コンピューターの進化、 そして建築とデザインの未来

豊田啓介 建築家／建築デザイン事務所 noiz 共同主宰

豊田啓介は、建築家としてコンピューターショナルデザインを積極的に取り入れた設計や製作、さらには研究、コンサルティングなどを行っている。その領域は多くのジャンルを横断し、建築のみならず、プロダクト、都市、スポーツ、ファッション、アートなどにまたがっている。デジタル技術の進展によって新たな手法を獲得するのみならず、建築が扱う次元が変化したことを踏まえ、豊田はこれからの情報環境に対して統合的な視点を提示し続ける、新しい建築家のあり方について語った。



豊田啓介の発表の様子

情報と物の属性とその関係性

noiz は、コンピューターショナルデザインと呼ばれるプロセスを用いて、建築の設計や施工、企画において、デザインにデジタル技術が入ってくるとどのように変わってくるのか、そして我々の生活がどう変わってくるのかということにフォーカスして建築の実務をやっている建築事務所です。

ですが、コンピューターを使って建築の設計をしていると、形だけではなく、さまざまな物、いろいろな関係性なども扱うようになり、そのアウトプットがいわゆる「建築」である必要がどんどんなくなっていくように感じています。その結果として、アートや音、ファッション、スポーツなどのジャンルとコラボレーションする機会も増えてきました。今日は、そうした僕たちの活動を紹介するとともに、現在、そしてこれからの情報環境における建築のあり方についてもお話ししていきたいと思います。

まずは、ANREALAGE（アンリアルエイジ）というファッションブランドの、2017年秋冬のパリコレでの新作発表会を紹介します。デザイナーからロボットアームを使用する提案があったので、僕らはロボットアームの制御とそのアイデアの部分を担当しました。布は変形するし伸びるし、ロボットアームとは相性が悪いといえます。そこで、ロールの塊の状態の布を、そのまま樹脂で固めることにより、ロボットアームで削るという発想に至りました。そうすると、極座標系の積層地図のようなものを削り出すことができます[図1, 2]。造形では彫刻家の名和晃平さ

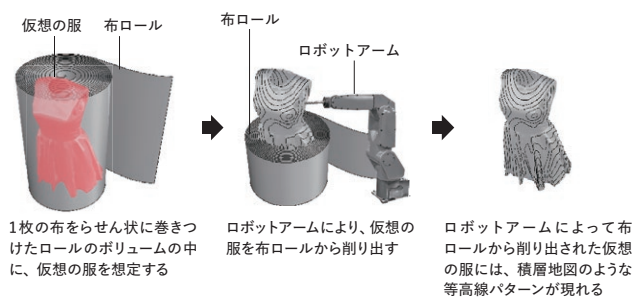
んが参加しました。切り出したものは服の形にはなっていますが、重いし、固いし、服としての機能はまったくない物が出来上がりました。とはいえ、これも布といえは布です。この現れ方が、「ファッションとは?」、「着るという行為とは?」という根本的な問いになっています。こうした制作を通して、常識の外側から、もう一度ファッションショーというものにアプローチできたように思います [図3]。

また、BAO BAO ISSEY MIYAKEの依頼で、ショーウィンドーの製作も手掛けました。「柔らかい、伸び縮みするLEDスクリーンを使ってほしい」という提案があり、ブランドのロゴが、スクリーン上で自

律的に変形していくプログラムを組みました。下方に仕込んだファンから風を当てると、スクリーンがのれんのように揺れます。組み込んだコードによる信号をその瞬間に送って、画像が風で飛んでいくような見せ方をしています [図4]。つまり、物と情報とはインタラクティブしないはずなのに、あたかも映像が風を受けて飛んでいくような表現を実現しているのです。映像という情報自体が、ハプティック（触覚的）な存在感を持つような瞬間をデザインする試みでした。

続いて、デジタルサウンド・アーティストである 城 ^{じょう} 一裕 ^{かずひろ} さんとのコラボレーションを紹介します。音を用いるアーティストの多くはMax/MSPという、いわゆるビジュアルコーディングのソフトウェアを使っていますが、僕らも形を作る際にビジュアルコーディングを用います。城さんと話しているうちに、「それなら、音を形に変換して、形を音に変換しても成立するんじゃないか」という冗談のような発想から、このプロジェクトが始まりました。それが、パブリックアートという位置づけで、台北で発表した《FLIPMATA》(2012年) という建築的な作品です [図5]。

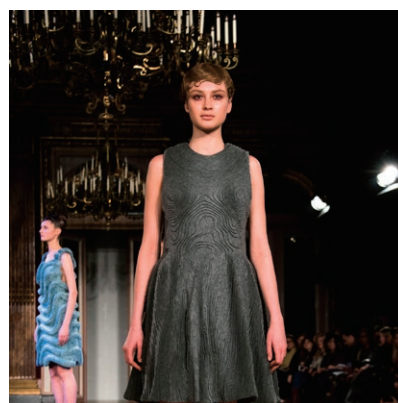
この作品では、街の騒音を拾い、Max/MSPを使ってロジックにし、そのパターンを形に変換しています。そ



【図1】 ロボットアームを使い、布のロールから服の形を削り出すイメージ
図版提供: noiz



【図2】 ロボットアームで布ロールを削っている様子 図版提供: noiz



【図3】 ANREALAGEの2017~18年秋冬パリコレクションより《Roll》 コラボレーター: ANREALAGE、名和晃平 撮影: VOGUE JAPAN



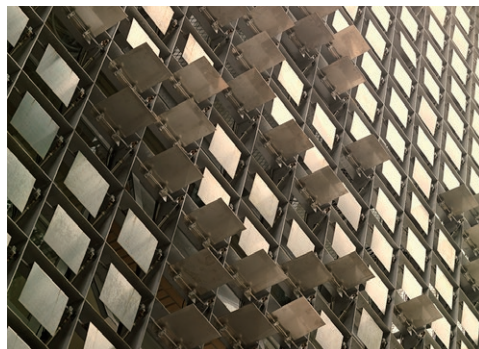
【図4】 BAO BAO ISSEY MIYAKE 松屋銀座店、2016年秋のウィンドーディスプレイ コラボレーター: 野本哲平 撮影: 高木康広

れが、建物の壁面にタイル上に設置したボードの開閉パターンになります。この作品はデジタル技術へのオマージュでもあり、形イコール開閉のパターンには、「コンウェイのライフゲーム」(Conway's Game of Life)というシミュレーションゲームのロジックを応用しています。開閉パターンは、自律的に変形し、新しいパターンを生成します。すると、続いてその形がさらに音へと変換され、最終的にはその音を街に返していくことになります。テクノロジーやプログラムを介することで、音と建築が、あるいは街と建築が突然、インタラク션을始めるわけです。あるプラットフォームに載せた瞬間に、情報と物というこれまでつながらなかった属性同士がつながっていきます。それを、あえて建築的設定でやってみた作品といえます。

僕はアーティストというより本当に実務寄りの立場なのですが、やればやるほど情報と物の境界がどんどんあいまいになっていく瞬間が見えてくるという経験があって、コラボレーションにおいてはそのあたりを実現できればいいなと思っています。

建築家が扱う高次元の世界

次に、デジタルファブリケーションによる実例として、10年以上前、台北で手掛けた「Morphing Furniture」というプロジェクトを紹介します[図6]。デザインに関わる方なら、見覚えのある形がいっぱい並んでいるだろうと思います[図7]。左手前がパントンチェア、その後ろにフランク・O・ゲーリーのウィグルサイドチェア、その奥にジグザグチェアがあり、右手前にはエーロ・サーリネンのチューリップチェアがあります。このように古今東西の椅子から断面のプロファイルだけをデータ化してしまえば、好きな順番、好きな組み合わせ、好きな枚数、好きな距離でつないで、あなたの部屋にカスタマイズできるというものです。このプロジェクトの構成は、プログラムを僕らが書き、コンピューターがモーフィングという技術を使って次々と断面図を切ります。そのデータをメールで近所のNCルータ屋さんに送って、その順番どおりに切って、つながるように穴を通すと、どんな複雑な形でも椅子になります。これは、家具であっても大



[図5] 国立台北商業技術学院の建物に設置されたインスタレーション。noiz《FLIPMATA》(2012年) コラボレーター：城一裕＋Why-ixd 撮影：Kyle Yu



[図6] noiz《Morphing Furniture》(2009年) 撮影：Kyle Yu／阿野太一



[図7] noiz《Morphing Furniture》(2009年) 撮影：Kyle Yu／阿野太一

量生産の工業品ではありません。マスプロダクションに対して、マスカスタマイゼーションといえます。

コンピューテーショナルデザインの厳密な定義はさておき、1990年代以降にコンピューターの性能が上がったおかげで、建築の世界でも、デジタル技術を使って変な形がやっとできるようになりました。ただ当時は、変な形を実際のもので作るところまではいかなかった。それが2000年代に入ってデジタルファブリケーションが進展し、変な形が変なデータのままアウトプットできる、物として作れるという状況に変わりつつあります。

いま、2010年代になって何がおもしろいかというと、アウトプットした変な形で作った物が使い勝手などで気に入らなかった場合、元のデータをいじって再度作り直すことができるようになったことです。因果関係、もしくは時間軸のような一方向にしか流れないものそれ自体も、突然、僕らがデザイン可能なひとつの次元になったわけです。さらにいえば、時間軸だけではなくて、例えば構造とか、コストとか、法律とか、素材とか、そういったものが全部数字で表せる。コンピューターで記述でき、ひとつの次元として扱えるようになりました。要するに、建築家は、3次元のXYZ軸の物を扱う存在だったはずなのに、圧倒的に高次元な複合体をデザインするプロフェッショナルにならざるを得なくなってきたのです。

とはいっても、建築家はおそらく、そういった因果関係や高次元のことを、昔から扱ってきたはずなんです。すごく複雑な、どろどろとした、他者と客観的に共有しにくいものを、経験と勘で扱っていたんだと思います。それに対して、いまは、デジタル技術のおかげで、高次元の関係性を記述し、さらにそれを客観的にアウトプットし、そのままに形を作って、因果関係でまた戻って、やり直して……というフィードバックループを作ることができる。かつ、それをデジタルファブリケーションで物理世界に作り出す作業ができるようになってきています。建築というと、静的な3次元の固定された物と捉えられがちです。ですが、急速に高次元が扱えるようになったことで、その外側の動的な情報を伴った因果関係のある総体が、実は建築なんじゃないかということになってきた。つまり、形はその一部の現れでしかなく、建築家はその情報全部を扱わなければならなくなっているのです。スキャンングとかセンシングとか、もしくは群の挙動をコントロールする技術みたいなものも、建築が扱わなければいけない技術だということになってきます。

しかしながら、建築の業界は、動的なもの、変化するもの、あいまいで完全に計算しきれないものが非常に苦手な、重厚長大な産業です。ですから、僕らが何を参照するかというと、映画やゲームなどの産業です。

例えばハリウッドのCG映画の撮影風景のひとつを見てみると、俳優をモーションキャプチャーし、動きを作り出しています。90年代の「トイ・ストーリー」では、顔のパッチをスライダーで動かして、怒ったり困ったりという顔の表情を作っていたわけですが、いまはCGの物理シミュレーションの能力が圧倒的です。1万個のスライダーを全部調整して笑った顔を作り出すことは、複雑さのしきい値を超えていて逆にできない。要は、モーションキャプチャーを使って演技してもらうのが手っ取り早く、合理的で、しかもたとえば大物俳優だとしても安く済む入力方法だということです。

そういうしきい値を超えた建築とか都市というものを、僕らは、いわゆる設計図で鉄骨の品番を決めて、1個1個の寸法を決めて……みたいな状況のなかでどのように扱っていいのか。例えばこんなにぐにゃとねじっていくと、どの点もある物理的な関係性を保って、ある

不思議な変形をします。これを計算でやろうとするものすごく大変だけど、こんなにやくを50円で買ってねじればよいということになる。さらに、人間の身体なら、モーションキャプチャーや骨格シミュレーション、筋肉シミュレーションを使えば、本人ができない動きを生成できるところまでできています。

とはいえ、建築家は、見えている対象に対して技術開発したり創造したり工夫したりすることは得意なんです。環境に関しては諦める癖がある。建築にそれだけのセンサーがついているわけがないですし、スキャニング、センシング、シミュレーションをし、アクチュエーターがついた状態を作っているかという、それもあります。建築物というのは、3次元で、静的で動かないものだとして常識的に諦めてしまっているところがある。でも、そんなに諦める必要はないのではないかという気がしています。

テクノロジーによって広がる可能性

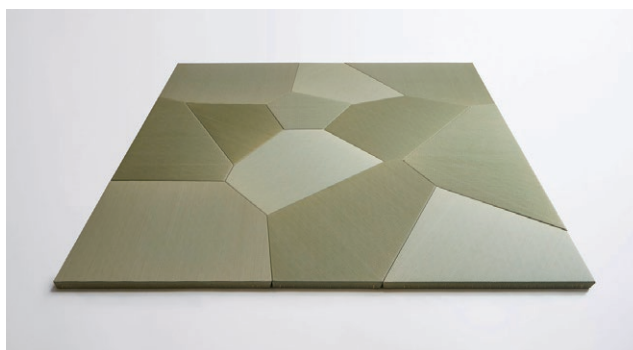
最近、筋電義手というものが、だいぶ実用化に近づいてきているようです。両手の義手としてロボットアームを装着すれば、筋肉の活動電位を検出するセンサーによって、頭で考えるだけで義手を動かすことができます。ある程度のトレーニングをすると、考えることで義手を動かし、ボトルを取ってふたを開けて水を飲むこともできるようになります。この先の可能性としては、例えば、どこかに3本目、4本目の腕がついても動かせるようになるかもしれません。普通の人間の身体を超えていく可能性がある。自分の腕が体から離れたドアの横について、誰かが来たらドアを開けてくれるかもしれない。つまり、どこまでが自分の身体で、どこが自己で、どこから先が環境なのかという哲学的な問いが、テクノロジーによってどんどんあいまいになっていくという状況が現実になり始めています。

では、例えば、この部屋の照明を僕が考えるだけで消せるとしたらどうか。そうすると、この部屋の照明にアクセスできるのは、僕だけではないかもしれない。ここにいる人たちもアクセスできるかもしれない。すると、そのなかの誰が優先権を持つのかを制御するために、建物にOSとしてのAIが装着され、そのAIが状況を判断しながら、ここの優先権はこの人、ここの優先権はあの人と自動的に決めてもらうことが必要かもしれない。しかし、そうなったときに、制御するのに適した構造とか、設備とか、システムというものを建築家がノウハウとして持っているかといえば、現在のところまったく持っていません。

さらにいえば、自分で動き回るロボットがコーヒーを持ってきてくれるオフィスくらいなら、じきに実現するだろうと思います。ただし、ここで難しいのは、そうしたロボットにとって物理的な物は観測不能なダークマターでもあります。デジタルデータを与えられて初めて認知の対象になります。どこに机があって椅子があって通路があるということをデジタル記述してあげた瞬間に、彼らに見える物になって、環境を認識できるようになる。そのデジタルエージェントは、建物にインストールされたAIかもしれないし、自律走行のロボットとか車かもしれない。いずれにしても、彼らと本当にパフォーマンスを共有して共同するためには、彼らの視点でまずこの物理世界を記述して、認知できるようにしないとイケない。僕たちには、彼らの視点をまず学ぶ必要が出てきます。

いまの僕らは、物理世界をリアルに持っていて、かつインターネットのようなデジタル世界もまたパラレルなひとつのリアルだと認識しています。ですが、それだけではなく、デジタル

エージェントが物理世界を認識できて、かつ僕らみたいな物理エージェントがデジタル世界を認識できる、共有の情報と物が重なり合ってインタラクションできるような第三の世界を作らなければならないと考えています。僕はそれを「コモングラウンド」と呼んでいます。デジタルでも物理でもどちらでもない新しい世界「コモング



【図8】 畳製品メーカーの株式会社国枝とコラボレートした《TESSE》(2019年) 撮影：高木康広

ラウンド」を作らないと、そもそも認識ができない、パフォーマンスができないし、ビジネスプラットフォームにならないという状況に入りつつあると思うんです。

僕らはいま、畳をインタラクティブに作ろうとしています。一般に1対2の長方形で直交系で並べている畳に対して、「直交でないなら、四角い部屋でなくてもかまわない。3Dスキャンで床面のデータさえ取得できれば、パターンを作って製品化し、世界中のどこにでも納品できる」というアイデアです【図8】。

いまの畳屋さんは、実際に職人が巻き尺を持って採寸に行って精度を担保するという、近所でないと成り立ちにくい制約があるんですが、全部がデータで統合されれば、突然、世界がマーケットになります。そして、どんな形の部屋にも対応できるよう、カスタマイズも可能になります。畳のような伝統産業でも、デザインと技術の力で突然、新しい価値を持ち始めるかもしれないのです。

こういう構造の変化については、環境のほうはどう変わっていくのかということの一つひとつ紐解いていくと、もっと自由に考えられる可能性がある。それが先ほど言った「コモングラウンド」が整備されている状況だといえます。日常的にいちいち全部の環境を整備しなくても、実装できる環境がどんどん実現できるようになるべきだと考えています。

最後に、2025年の大阪万博の話をして。僕は会場計画にずっと関わっていますが、例えば、国と国の間でパビリオンの敷地の取り合いがあったとします。強い国、弱い国があるし、あの国の隣はいやだとか、バルト三国は近くがいいとか、増えたり減ったりとか、そういうことにインタラクティブに対応していく必要があるわけです。また、建築という動かないものと車や移動媒体のようなある程度動いていいものとの境界があいまいになるとしたら、街自体もどんどん動的に変化したほうがいい。ですが、どういう技術実装ができるか、どうすればデジタルな、フィジカルな、情報の世界がよりパフォーマンスできるかという設計のためのノウハウを、まだ建築界は持っていません。さらなる技術展開をしなければいけないと努めているところです。



豊田啓介 *Keisuke Toyoda* | 1972年生まれ。東京大学工学部建築学科卒業。安藤忠雄建築研究所の勤務後、コロンビア大学建築学部修士課程修了。SHoP Architects (2002～06年)を経て、07年より東京と台北をベースに建築デザイン事務所noizを蔡佳萱と共同主宰(16年、酒井康介も主宰参加)。コンピューショナルデザインを積極的に取り入れた設計・製作・研究・コンサルティングなどの活動を、建築からプロダクト、都市、ファッションをはじめとする多分野横断型で展開している。

<https://noizarchitects.com>

ノードをアレンジする——仮想の地域の形成

tomad オーガナイザー、DJ / Maltine Records 主宰

tomad (トマド) は、「Maltine Records」というインターネット上の音楽配信サイトを、高校生だった2005年に創設。独自の理念として、ダンスミュージックを中心としながら170を超えるタイトルをリリースし、国内外からの注目を集め続けている。海外アーティストとの協働プロジェクトも展開し、マニラや中国、ニューヨークでもイベントを開催した。SNSの普及以降に変化してゆく音楽を取り巻く環境に反応しながら、アーティストや作品、イベントをノードとして結びつける、レーベルの役割と個性について語った。



tomadの発表の様子

高校時代に始めたネットレーベル

僕はアーティストではないし批評家でもないの、ここでは、「Maltine Records」(マルチネレコード。以下、マルチネ)という音楽のレーベルを通じてやってきたことを、インターネットとの関係性なども含めて説明していきたいと思います。

そもそも、マルチネとはなんなのか。いちばん簡単に説明すると、無料で音楽がダウンロードできるネットレーベルで、かつ、いろいろなアーティストが関わった楽曲がアルバムや数曲のEP単位でまとまっている楽しいウェブサイトです[図1]。

マルチネは、設立が2005年ですから14年前にスタートしました。そのころ、僕はまだ高校1年生で、友達と一緒に音楽を作っていて、実際に曲はできたものの、CDなどを作るのもお金がかかるのでハードルが高いし、どうやってリリースし



[図1] Maltine Recordsのホームページより

ようかと考えていました。そして、当時、自分がリスナーとして好きだったレーベルがネットレーベルとしても活動していて、ウェブサイト上にアップロードしてある音源のリンクをクリックするとMP3がダウンロードできて聞けるという、かなりシンプルな形式であることに気づいたんです。自分もサーバーを借りたら明日にでもできるんじゃないかと思い、さっそく始めてみました。最初は友達と作った曲をアップロードして公開していました。

そのときに、レーベルで取り扱う楽曲の方向性をぼんやりと決めました。それは、まずはダンスミュージックであること、そしてポップミュージックの要素があることでした。当時、90年代以降のテクノとかハウスといった楽曲をよく聞いていたんですが、それと日本のポップスというか、メロディがあって歌もあるという要素が混ざり合った音楽に、自分としてはあまりしっくりくるものがなかったんです。そこで、その両方のカラーを混ぜ合わせた楽曲を原則的なテーマとし、自分でリリースしていくことにしました。

最初のうちは友達の楽曲をリリースしていたわけですが、共感してくれるアーティストがどんどん集まってきて、現在では170作品以上のリリースがあり、200人ぐらいのアーティストが関わっています。

リリースの基本的な方法はMP3で音源を配付することですが、2012、13年ごろから、SoundCloudやYouTubeでも楽曲を公開しています。それと、節目節目にフィジカルのリリースも何度か行っていて、2010年には50番目のリリースを記念して初のCDパッケージ『MP3 killed The CD star?』を作りました【図2】。これは、マルチネの楽曲のDJミックスを収録したCDと、さらに空^{から}のCD-Rが同封されています。CDパッケージを手にした人が、オリジナルの楽曲をMaltine Recordsのサイト上からダウンロードし、自分のパソコンでCD-Rに書き込むことで初めてCDが完成するというものです。これらの一連の体験を通してCDやそれに付随する音楽業界の特権性を解体するという意図を含め、フィジカルリリースを行ったのです。2015年には100番目のリリースとして、10年間の活動をまとめた『Maltine Book: Maltine Records 2005–2015 10th Anniversary Issue』（以下、『Maltine Book』）という本をスイッチ・パブリッシングと一緒に作りました【図3】。

ほかにも、いろいろと物品を作ったり、レーベルのイベントを定期的に行っています。これまでで最も大きなイベントは2014年、恵比寿のリキッドルームで開催した「東京」です。国内外からアーティストを呼んで1000人規模のお客様が来たイベントになりました【図4】。マルチ



【図2】 CD『MP3 killed The CD star?』（2010年8月4日発売）のジャケット



【図3】『Maltine Book: Maltine Records 2005–2015 10th Anniversary Issue』（スイッチ・パブリッシング、2015年）



【図4】 2014年のイベント、Maltine Records Presents「東京」（恵比寿リキッドルーム）の様子

ネは、音楽を中心に据えながら、さまざまな出来事を作り出しているわけです。

ネットレーベルとしての差別化を図る

ネットレーベルを続けていくうえで、僕なりに重要だと思っている定義は、「ネットレーベルは企業ではない」ということです。そもそもスタートした動機からしても営利目的ではありませんでしたが、Maltine Recordsというブランド、あるいは一つの名前を形成していくということに重きを置いて、僕は活動しています。

それを端的に表した文章を『Maltine Book』に書いたので、引用します。

メジャーレーベルと比べると同じレーベルという名前でも方向性が違ってくる。メジャーは資本をその時々で売れそうなアーティストに投下して、様々なノウハウを使って盛り上げCDを売り出して利益を稼ぐ。一方でマルチネは一貫した態度や個性を元に、利益関係なくアーティストにラベルを貼っていく。そうして「マルチネ」という言葉の周りにぼんやりとしたイメージの総体を作る。(「COLUMN 彼女は私の夢の女の子です」
Date: Oct. 2014 Title: ホテル」、『Maltine Book』、スイッチ・パブリッシング、2015年、119頁)

最初からここまでのビジョンがあったわけではありませんが、活動を継続するうちに、こうした思考法が明確になっていきました。

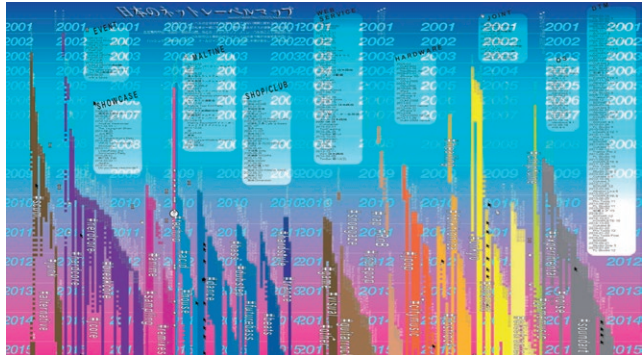
それを端的にわかりやすく言い換えるとしたら、「仮想の地域」みたいなものをオーガナイズしているのではないかと思います。アーティストだったり、作品だったり、観客のいるイベントだったり、いくつも交差している領域のようなイメージです。リリースやイベントなどによって、マルチネとしての態度や個性が立ち現れてくるような動きを目標としているんです。人と人、作品と作品とのつながりのなかでマルチネの領域があったとして、当然ほかのレーベルにもそれぞれに領域があるでしょう。どこでどういうリリースをしたら、ほかのレーベルと差別化できるのかということは意識しています。また、例えばリリース予定の作品が届いたとき、「どうしたら、さらにレーベルのカラーを拡大することができるか」といったことを考えることもあります。ふだんのネットレーベル運営は、そういった感じです。

そういった行為について僕は、「ノードをアレンジする」という表現がしっくりきています。「ノード」(node)というのは、線と線の結び目を表す言葉で、ネットワークの接点なども示す用語ですが、人もノードになりえるし、アーティストが作り上げた作品も、ときとしてノードになりえるし、例えば出来事とかイベントみたいなものもノードになりえると考えています。どれかを特別視することなく、さまざまな要素を並列的に交差させていく、つまり「ノードをアレンジ」していくことで、レーベルという「仮想の地域」が現れてくるのです。

ですので、一つの「仮想の地域」であるマルチネが、どういう個性を保っていればレーベルとしての最良のポジションを築けるかということを、常に優先して考えています。例えば、次のリリースの予定を決めるときや、イベントの内容を考えると、誰と誰をコラボレーションさせるかを検討するときは、それをいちばん重要なポイントとしています。

SNSの普及がネットレーベルを増加させた

話は換わりますが、ネットレーベルの状況についてお話しします。日本で初めてネットレーベルが誕生した2001年から15年までの各レーベルの動きをまとめた、「日本のネットレーベルマップ」という図があります[図5]。年表上に書かれた線の一つひとつが一つのレーベルに対応していて、ハッシュタグで音楽のジャンル「J-POP」「テクノ」「ノイズ」といった区分けがされているんですが、なによりここ



[図5] 上から下への時間軸で、ネットレーベルのジャンルやサイトの増減が細かく示されている(赤身レコードズ『日本のネットレーベルマップ』、『Maltine Book: Maltine Records 2005-2015 10th Anniversary Issue』、スイッチ・パブリッシング、2015年、130～131頁)

からわかるのは、ネットレーベルが2010年あたりから一気に増えてきたということです。

なぜ、一気にネットレーベルが増えたのか。2005年から運営してきた自分なりに考えてみました。90年代から2000年代初めころは、身近な仲間内だったり、コアな音楽好きの集まりだったり、フォーラムとか掲示板の集まりだったりしたわけです。でも、2010年ぐらいからSNSが普及し、あらゆる人が利用するようになりました。例えば、Twitterなどでリリースの情報を発信すると、それがリツイートされて友達の友達まで広まるといったような、インターネット上で音楽を、それこそ知名度がない人でも発信できるような環境が、おそらく2010年ごろから整ってきたのではないかと思います。それによって日本のネットレーベルもどんどん増えていったということは、自分の体感としても納得できます。

先ほどの話とつなげると、SNSの普及が、ノードによって形成されたネットワークを一気に可視化させたように思っています。もちろん、ネットレーベルにかぎらず、フィジカルのリリースの場合でも、アーティストと楽曲があればそこにある関係性は見えていたと思うんです。でも、レコード屋に行ったり自分でくわしく調べたりしないと、あるアーティストと別のアーティストとのつながりとか、レーベルにおけるその作品の位置づけとか、表立っては見えにくかった。しかしながら、例えばTwitterなら、アーティストとリスナーの関係性みたいなものは可視化されていて、実際、アーティストのフォロワー数などはすぐに確認することができます。また、リスナー同士で「こういう曲、いいよね」と教え合ったり、アーティスト同士で創作の仕方を共有したりということもある。リスナーとコミュニケーションをとるアーティストも増えてきました。SNSの普及により、こういった今まで目に見えなかったような細かい個々のネットワークが可視化されることになったのです。それによってネットワークがさらに活発化し、ネットレーベルが増加し、自分で音楽を作り、楽曲を紹介するような人が一気に増えたのだと思います。

ただし、急激に社会的な関係が可視化されたことで、2015年ぐらいになると、ネットワークが過密になり、若干の息苦しさのような感覚が共有されていった気もします。新しい出会いをネット上で求めなくなったり、「フィルターバブル」にあるように、自分が好む情報ばかりを享

受することで、自分とは違う思想、違う嗜好の人に遭遇しにくくなったりし始めたと思います。

SNSの普及による楽曲への影響について、例を挙げてみます。SoundCloudでは、個々のアーティストが楽曲を公開し、それをリスナーがフォローし、アーティスト同士とリスナー同士でコメントや「Like」をつけ合うことができます。楽曲を評価したらLikeボタンをクリックする仕組みなので、いい楽曲はどんどんLike数が伸びていきます。すると、ある時期からみんな、Like数を稼ぐための楽曲を作るようになっていくんです。そうすると、個性的な要素とか、いままでに聴いたことがないようなサウンドとかは、むしろ評価が伸びない。わかりやすくポップなサウンドばかりが目立つようになります。いまでは、新しく楽曲を作ろうとする若者も似た傾向を目指している感じがします。僕がネットレーベルをやって、いろいろなアーティストと関わるなかで体感しているところでは、インターネットによって音楽発信のハードルは下がったけれども、その一方で楽曲や表現が同質化してしまっているという状況があるのです。

そういう状況下で、『Pitchfork』というウェブ音楽メディアが2015年に出した記事^(※)には、端的にいうと「インターネット二日酔いの年だ」ということが書いてありました。「最初はセクシーで活気があると感じていたけれども、情報を過度に摂取することには私たちの日常と同じく限界があるし、そこに自由があるかと言われるとそうではなかった」といったような内容です。みんな、2015年ごろには、SNS疲れといったような気持ちだったということでしょうか。

しかしながら、2015年ごろの同じ時期、マルチネ周辺のシーンでは、SNSを経由してレーベルを認知するリスナーが増えていきました。ほかのネットレーベルもリリース数やリスナーが増加し、そこに関わるアーティストも増えている状況でした。マルチネで、二つの会場を同時に使った、1000人以上の規模のイベント「東京」を開催したのもこのころです。アーティストとリスナー、ファンの境界線があいまいだったり、アーティストが複数集まって壇上に上がったり、とても自由な雰囲気イベントでした。音楽業界とは異なる「仮想の地域」であるマルチネは、SNS疲れを乗り越え、リアルなイベントを行うことで新たなノードを拡大していったといえるでしょう。

アジアの各都市とつながる

さまざまなノードが生まれるなかで、マルチネは、無意識的に、勝手に、ほかの国とも接続していき、2015年にロンドン、2016年にニューヨークでもイベントを開催しました。実際、ファン層もすごく広がって楽しかったんですが、それは、あまりにもインターネットベースで、実感のないままどんどんリスナーやファンが広がっていく状況に感じました。SNSのつながりを前提にした広がりとは、ときとして次の展開が予測できず、個人的にはあまりおもしろくない感じがしたのです。

そんな時期に、国際交流基金アジアセンターから「アジアのアーティストを調査してみませんか」という話をいただきました。僕はそのとき、アジアの音楽シーンをまったく知らなかったんですが、知らないからこそ行ってみたらなにかしらあるんじゃないかと思いました。また、ちょうどそのころ、「Do Hits」という北京のレーベルに興味があり、グローバルでもローカルでもないハイブリッドなシーンが生まれている状況を感じ、調査に取り組むことにしました。

さらに、調査を経て、2015年には実際にイベントにも取り組みました。マニラの「BuwanBuwan Collective」というネットレーベルといっしょに現地でイベントをやり、渋谷の

WWW Xではインドネシア、マニラ、台湾、さらにアメリカ、カナダからと、いろいろな地域の人を集めたイベントを実施しました〔図6, 7〕。

僕はいま、マニラやジャカルタなどで都市ごとに同じようなマインドを持ったレーベルが出てきていることを知り、お互いに意識しながら、これらの都市間のノードをアレンジしたいと考えています。そうすれば、アーティストの想像力を刺激するような、なにか新しい出会いができるんじゃないかと。まだできるかどうかわかりませんが、こういう活動を、地味だとしても今後も続けていこうと考えています。

2019年3月には、実際にジャカルタに行き、マニラとジャカルタ、東京のアーティストが協働し、楽曲制作を行ってきます。さらに、東南アジアでのイベントをもっとやってみて、それぞれ個々の集団が自律性を保ちながらも、まずはキープ・イン・タッチというか、常に連絡がとれて「どういう感じ？」みたいな会話ができる状況が整備できたらいいなと思っているところです。

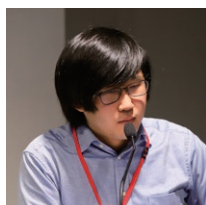
※ Meghan Garvey, “PC Music, Hipster Runoff and the Year of the Internet Hangover,” *Pitchfork*, May 26, 2015 (<https://pitchfork.com/thepitch/773-pc-music-hipster-runoff-and-the-year-of-the-internet-hangover>)



〔図6〕 2017年のイベント、国際交流基金アジアセンター主催「x-pol: BuwanBuwan × Maltine」(XX:XX、マニラ)の様子 撮影：岩屋民穂 (GraphersRock)



〔図7〕 2018年のイベント、国際交流基金アジアセンター主催「BORDERING PRACTICE」(WWW X、東京)の様子 撮影：Jun Yokoyama



tomad | 2005年、当時15歳でインターネットレーベル「Maltine Records」を創設。これまでに170タイトル以上をリリース。国内外のメディアで紹介され、ダンスポップ・ミュージックの新しいシーンと、東京の同時代のイメージを象徴する存在として注目される。これまでにマニラや深セン、ニューヨークでもイベントを開催し、海外アーティストの楽曲リリースも多数。15年には設立10周年を記念し、Maltine Recordsの活動をまとめた『Maltine Book』（スイッチ・パブリッシング）を刊行した。

<http://maltinerecords.cs8.biz>

ディスカッション & 質疑応答

和田永×ルー・ヤン×Eyedropper Fill×豊田啓介×tomad | 畠中実

技術を再定義すること

畠中実（以下、畠中） ここからは、本日の登壇者によるセッションです。本日の第1部は「ネット社会における創造とは」というテーマで、みなさんにプレゼンテーションしていただきました。インターネットがそれぞれの活動に直接的に関与しているのはもちろんですが、技術が活動を拡張している事例や、ネットワーク技術の進展を前提とした考え方なども見られました。

マーシャル・マクルーハンは「メディアはメッセージである」と言いましたが、使用する技術やメディアが、新しい内容や意味を引き出してくるということがあるかと思います。みなさんの活動には、自分にとってのメディアとは何か、という問いがすでに内包されていて、技術を再定義することで祝祭や宗教観を見出したりする例もありました。それぞれの方が活動するフィールドにおいて、技術を再定義することとはどのようなことであるかと思いますか。

Eyedropper Fill（以下、EF） ふだんから使い慣れているものについて再定義するということは、すでにあるものから新しいものを作る、あるいはそれを違ったかたちで利用することで、よりよいものが生まれていくということだと思います。私たちは、技術を再定義することで、新しいメディア（媒体）を作り出す。それによって、新たなビジョンや作品を作っているといえます。

豊田啓介（以下、豊田） 僕は、いわゆるスーパー AIに判断を委ねればよいという単純な技術信奉では、決してないです。最近、タクシーに乗ると、座席の前にある小さなモニターに広告が出ますね。おそらく顔認証をしていて、僕が乗ると求人サイトの広告ばかり流れるんです。でも、テレビCMと同じように、自分がターゲットではない広告映像も見てみたいと思っています。現在は、同じ空間にいるのに経験が異なったり、多様性の選択肢が技術によって知らないうちになくなっていったりする状況にあるかと思っています。だからこそ、アーティストのみなさんの活動にあるような、根拠はよくわからないけれども、ある判断に基づいた世界観を具体的に示すものの価値は、むしろ高まっていくかと思っています。

和田永（以下、和田） 僕の場合は、取扱説明書やマニュアルからはずれた技術の使い方をしたり、役割を終えた技術を使ったりするというやり方ですね。それは、ある種の再定義であるかと思います。僕はそれを脱皮と言っているんですが、本来の役割から脱皮して丸裸になったときに、そのテクノロジーが持っている本質的なおもしろさが浮き彫りになるかと思っています。還元していくと、電気・電波・電子・電磁ということですけどね。けっきょくのところ、技術でやっていることって、リバースエンジニアリングというか、この宇宙でどういうふうな仕組みで物事が誕生して、動いているのかということが、人間の手の中でわかるようになっていくということの繰り返しだと思うんです。すると、次に考えるのは、なぜここにそれが存在しているか、ということなんです。地域を越えて地球、地球を越えて宇宙を妄想し、見えない世界を想像する。そうし

た世界観はルー・ヤンさんのプレゼンテーションにもあったように思います。僕は祝祭で、ルー・ヤンさんは地獄でしたけど。

ルー・ヤン（以下、ルー） 私にとって技術は「ツール」でしかありません。技術は時代に応じて常にあるものですが、現代では、技術を上位に考えすぎているようにも思います。人間のためにあるのが「技術」

であり、それ以上のものではない。一方で、幽霊や宗教観などはさまざまな影響、働きかけや関係性で成立・再定義しうるものだと思います。和田さんが言うように、私の作品には世界観を行き来するようなものがあります。私たちは3次元に閉じ込められすぎています。3次元を飛び出すことで再び現実を見つめることは、アーティストにとってたやすいことでもあります。



左から、畠中実、和田永、ルー・ヤン、Eyedropper Fillの二人、豊田啓介、tomad

ネット社会における創造、ローカリティとは

畠中 技術を再定義することによって、世界を拡張する、新たな世界観を創造するということが挙げられました。tomadさんのプレゼンテーションでも、地域といったものを越えて、固定された場所・環境に限定されないような音楽活動が目指されていたと思います。特に、エレクトロニックミュージックは、国などの属性があまり意識されない音楽だといわれています。一方で、グローバリズムにあるからこそ、活動を通して意図せず立ち上がってくる地域的な差異、個性も見えてくるのではないのでしょうか。

また、豊田さんのやっているコンピューテーショナルデザインというのは、人間の発想の限界をコンピューターで突破することだと思うんですけど、そこにローカルな特色を仕込むようなことはできるのでしょうか。

tomad 音楽のシーンでいうと、製作面の技術が発達したことで楽曲のクオリティが向上しているのは確かだと思います。一方で、使える技術の水準が高まったことで、みんな同じような音になっているともいえます。そこで、それぞれのアーティストの違いになる部分はどこかといえば、個人的な妄想とか身の回りのささいな思い出みたいなものだったりします。それをある種のローカリティや地域性といってもいいのかもしれませんが。ネット環境によって技術がフラットになったからこそ、こうした個性の違いが見えてくるような状況はあります。

豊田 私は、出身が「ザ・ニュートン」という感じの町で、直方体の人工物しかないようなところです。そして、国道を越えた向こう側が昔の漁師町で、そこには歴史的な蓄積やいろいろな人の思いが込められた雰囲気を感じていたんです。建築としてその町をたえコピーできたとしても、そうした集合的かつ歴史的、時間的な蓄積は、個人のデザイナーがデザインできないものだと思います。コンピューテーショナルデザインを僕が始めた動機もこういうところに

あって、アーティストだと、説明しきれない才能でズバツとそこに行けちゃう可能性がある。とはいえ、それは再現性がない。そこにロジカルに行けるアプローチの可能性があるとする、デジタル技術かもしれないと思います。コンピューテーショナルデザインで、そうしたローカリティというか、蓄積された強いにおいみたいなものも実現できたとしたら、計算できるし、社会と共有できるという面でおもしろいと感じています。

アーティストの創作と政治の関係性

畠中 では、ここで会場からの質問を受けましょう。

質問者1 Eyedropper Fillから、タイの芸術教育の話がありましたが、今後、こういった教育が大切だと考えていますか。

EF 私たちの前提には、タイにおける芸術教育だけではなくて、タイの文化そのものが非常に閉鎖的であるということがあります。例えば、東洋文化を教えるとなると東洋文化だけで、ほかと交わることがないんです。技術といたら技術しか教えないということです。私たちは、その間をつなごうとしています。科学の分野からもアートに歩み寄って、知識を共有し、コラボレートしていく。そのときにインターネットを活用していくことが重要だと思っています。

我々の行動の原動力となっているのは、いままで以上に適応性を発揮するということです。メディアアートも、今後、なんらかの伝統になっていくわけですね。そのとき、メディアアートで使われるものは、あくまでも道具であり、更新していくべきなのです。クリエイティビティは常に更新していくべきだということを大事なメッセージとして活動しています。

質問者2 Eyedropper Fillとルー・ヤンさんが自分の国の政治に関することをおっしゃっていたのに対して、日本からの3人の登壇者の方は政治性については触れませんでした。政治的なことが創作に影響を与えることはあるのでしょうか。

和田 直接に時事問題を扱うわけではありませんが、自分の精神上的の、あるいは仮想の故郷を作ることには、どこか政治的な意味も含まれてくるんじゃないかと思っています。伝統とデジタルが合体するところに、変なパラレルワールドが立ち現れる。それが、ひょっとしたら政治的な試みになるかもしれないという妄想はあります。そのうち、インターネット上の国家のような、国民国家とは違う概念のコミュニティが出てくるかもしれないという妄想です。

豊田 僕らの活動には、これまでと違う関係性とか力学のなかで生まれる土壌を作りたいという指標があります。例えば、日本のいまの国のシステムを信用していないというか、静かに否定しているという気はします。

tomad 僕には、音楽によって、政治性を問われない場所を作りたいという気持ちがあるかもしれません。逃避できる空間があることも重要だと思っています。音楽にメッセージを乗せて政治性を持ち込むことは容易に可能ですが、そこからあえて距離を置くことで生まれる、反転した政治性について考えています。

畠中 これまで、ある種の芸術は、政治に抵抗を表現する手法でもあったと思います。しかし、

ある意味では判りやすい、表立った政治性が見えなかったとしても、制度設計のオルタナティブを提示するようなことは、政治的なアプローチだともいえるのではないのでしょうか。

質問者3 豊田さんにお聞きしたいのですが、有名なデザイナーは、ある種の作家性を持っていると思います。ですが、AIの技術が発展して、大量生産や大衆の人気などに最適化されることが一般的になったら、デザイナーの必然性が低くならないでしょうか。将来的に、どのようになっていくと思いますか。

豊田 これまでのデザインは、オブジェクトで示さなければいけないものでした。例えば、コンピューテーショナルデザインでは、物の形をデザインすると同時に、それを生成するロジックやプロセス自体のモデルを考えていけるし、それがいかに美しいかという価値観もパラレルに扱います。そういうメタな属性がどんどん広がれば、扱える領域や選択肢は広がっていくと思うんです。「AIの利用によって、職業が減りますか」という質問がよくありますが、いまの僕らが知っている世界の価値観のなかでの職業は減るのでしょうか。ただ、そのAIを作り、それを教育しながらであれば、その周辺で新しいクリエイションを行う職業は爆発的に増えていくはずですよ。私たちがまだ見えていないだけで、新しい職能や価値は広がっていくのではないのでしょうか。

質問者4 今回、デジタルによる多様性ということを、みなさんからいろいろ教わりました。そこで、デジタルと創造性をつなぐキーワードがありましたら、ひとつずついただけないかと思いました。私だったら、例えばカオスとか複雑系とかいった言葉が思い浮かびます。みなさんはいかがでしょう。

tomad 僕が扱っている分野が音楽ということもあって、合理的な部分よりも、個々の信念とか妄想とか、その人の中で広がる世界観みたいなものが、デジタルを介しても変わらずあるということが大事だろうなと思っています。

豊田 デジタル技術は価値を変換するものと考えています。その価値が自分の知っている世界の外に100パーセント出してしまうと、僕らは認知すらできないし、その価値を理解することもできません。半分だけ出ていくようなさじ加減によって、僕らに共通の物語性を作りながら、だんだん価値を変化させていくということが大事だと思います。テクニカルになりすぎたものは、逆におもしろくないという感じがしますね。

EF デジタル技術は、我々にとって創造性を発現するための媒体でしかないと考えています。いちばん重要なのは、人間の感覚です。我々の仕事や作品から、インスピレーション、センスを受け取ってほしいですね。

ルー 私たちの世代は非常に恵まれていて、特にデジタル作品の制作をする人たちは最初から環境が整っていて、とてもラッキーだと思うんです。例えば私は、一つの絵が描き上がったなら終わりではなくて、コンピューターのおかげで非常に速く、そして低予算でいろいろな加工ができるわけです。ビギナーであっても、またお金があろうがなかろうが、コンピューターを使ったアートは簡単にできるし、すぐにオンラインで発表できます。

制作環境だけでなく、人脈についてもそうですね。20年前であれば、クリエイターは、人づてというか、社会的な人脈がすごく大事でした。100年前なら1カ月かけて人脈を作って制作方法を学び、創造の場に入出入りする必要があったと思いますけど、いまではソーシャルメディア

を通じてネットワークを自ら作り出すことも可能です。

和田 デジタルというのは、0と1という2個の数字だけで物理世界にあるものを全部記述することができてしまうという考え方だったと思います。一方で、その0と1という数字も、伝えようと思ったら物理世界に記述しなければいけない。そこには、絶対に揺らぎがあり、デジタルとフィジカルという二つのレイヤーが必要になります。そういうところがすごくおもしろいと思います。

畠中 最後の和田さんの話は、デジタルとフィジカルの世界が常にフィードバックしているんだというふうに受け取りました。これからは単にデジタルに依存するというだけではなく、物理世界とのフィードバックがどうしても必要になってくる。そこが、デジタルの成立する場所になるんだと思います。

ちょうど時間になりました。これで、ディスカッションは終了いたします。

[第 2 部]

新たな表現は いかにしてプロデュースできるのか

Producing New Forms of Expression

国や言語、表現ジャンルを超え、専門家間のネットワークの形成や
コラボレーションによって広がりを見せる国際的なプロダクション。

「第2部」では、新たな表現を発信する展覧会や音楽プロジェクトの国内外の状況を紹介した。

モデレーター兼発表者



金澤 韻 *Kodama Kanazawa*

インディペンデントキュレーター／
十和田市現代美術館学芸統括[日本]

現代美術キュレーター。熊本市現代美術館などの公立美術館での12年の勤務を経て、2013年に独立。17年から十和田市現代美術館の学芸統括としても活動。近年関わった主な展覧会に「毛利悠子 ただし抵抗はあるものとする」(18年、十和田市現代美術館)、「Enfance／こども時代」(18年、パレ・ド・トーキョー、パリ)、「ラファエル・ローゼンダール：ジェネロシティ 寛容さの美学」(18年、十和田市現代美術館)、「KENPOKU ART 2016 茨城県北芸術祭」(16年、茨城県各所)がある。

<https://kodamakanazawa.com>

発表者

dj sniff

ターンテーブル奏者、DJ、キュレーター [日本]

リアル・リザルディ *Riar Rizaldi*

アーティスト、研究者 [インドネシア]

メインストリームへの抵抗 ——インターネット、体験、複製

金澤 韻 インディペンデントキュレーター／十和田市現代美術館学芸統括

シンポジウム第2部では、インディペンデントキュレーターとして上海を拠点に活動する金澤韻がモデレーターを務め、自身が手掛けたニューメディアの作品や複製芸術を扱った展覧会を紹介した。第2部の導入となるこのプレゼンテーションでは、日本における近現代美術史の潮流とは異なる芸術のあり方と、アートとテクノロジーの関係から立ち現れる創造性、そしてそれらが有する可能性が提示された。



金澤韻の発表の様子

見ているものと見ていないもの

私は、フリーランスの現代美術のキュレーターで、2017年から青森県の十和田市現代美術館の学芸統括もさせていただいています。もともとは2001年に熊本市現代美術館の学芸員になり、2006年に川崎市市民ミュージアムに移って、2013年に独立しました。そして、いまは中国の上海に住みながら、日本でも仕事をしています。ニューメディア・アートやインターネットに関係している作品についての展覧会も企画してきました。



【図1】「横山裕一 ネオ漫画の全記録：『わたしは時間を描いている』」展(2010年、川崎市市民ミュージアム)の展示風景

今日は、私自身が拠点を海外に移して仕事をしていること、そしてインターネットに関わるアーティストの展覧会に携わっていることを踏まえ、これまでの経験やキュレーターとして考えていることを、かいつまんでご紹介します。

2010年に、川崎市市民ミュージアムで横山裕一さんの「ネオ漫画の全記録：『わたしは時間を描いている』」という展覧会を企画しました【図1】。横山さんは、自分が見たいビジョンを漫画の形式で描き出す作家です。彼がいちばんやりたいことは、作品の展示ではなく、漫画の出版な

んです。1冊千数百円ぐらゐの本になって、より多くの人々に届けること。ペインティングも制作しますが、それは趣味だと言います。「作品がコレクターに所有されて日の目を見ないということになると、自分にとっては非常に残念だ。それよりは漫画が出版されて、行き渡っていくことのほうがよほどエキサイティングである」と。

この展覧会では、トラフ建築設計事務所という建築家とコラボレーションをして、二つのサーキットのようなテーブルを設え、順を追ってストーリーが読めるようにしました。観客は、テーブルの原画を見ながら、1歩ずつ横に移動していく。そうすると、丸いテーブルに沿って歩いていくので、周りの景色が変わっていきます。そういう空間と体験を同時に作って、芸術の世界に浸れるように、仕掛けを工夫した展覧会でした。

その後、ロンドンにあるロイヤル・カレッジ・オブ・アートという大学院で学びました。クラスメートがチームに分かれて展覧会を作るという最後の課題では、気が合う人と組むということではありましたが、みごとにアジア系で固まってしまい、シンガポール人、中国人、両親が韓国からブラジルに移住したコリアンブラジリアンと私の4人のチームになりました。

その展覧会「Whose Game Is It?」は、ものすごくプレイフルなものになりました。リー・ウェンのマルチな方向から卓球ができる作品《Ping-Pong Go Round》は、予算が足りず、輸送ができないため、作家の許可とディレクションを得て、みんなで手作りした思い出深い作品です〔図2〕。ほかにも観客参加型の作品をたくさん出したので、ほかのチームの展覧会とはかなり雰囲気が違ったものになりました。

その後、日本に帰ってきました。2015年は、東京・青山のスパイラルで30周年記念展「スペクトラム——いまを見つめ未来を探す」を、スパイラルのキュレーターである大田佳栄さんと共同企画しました。参加作家は4人で、そのひとりが毛利悠子さんでした。彼女は、ニューメディア・アートのジャンルの作家ともいえますが、その作品は電気とかエレクトロマグネティックとか、さまざまな見えない力をいくつかの仕掛けで変質させることによって、私たちの周りにはいろいろなエネルギーが満ちている、ということを見せてくれます〔図3〕。

栗林隆さんの作品も、とてもよかったです。一見すると美しいシャンデリアなんですけど、それはたくさんのガラスの文字でできています〔図4〕。その文字は、アインシュタインが当時のルーズベルト大統領に宛てた原爆開発許可を求める手紙のテキストによるものでした。非常にポリティカルな内容です。文字は反転していて、読むためには振り返って影を見なければいけません。このように、見えるものと見えないもの、見ているものと見ていないものに関係する展覧会を企画しました。

2016年は、「KENPOKU ART 2016 茨城県北芸術祭」という非常に巨大な芸術祭の共同キュレーターとして活動しました。越後妻有アートトリエンナーレもかなりの規模ですが、その2倍の広さで開催されたアートフェスティバルです。森美術館館長(当時)の南條史生さんがディレクターで、四方幸子さんと私の二人でキュレーティングをしました。

この芸術祭は実験的な精神に満ちたものでした。例えば、アートハッカソンで制作された作



〔図2〕 リー・ウェン《Ping-Pong Go Round》(1998/2015年)。「Whose Game Is It?」展(2015年、ロイヤル・カレッジ・オブ・アート、ロンドン)の展示風景。展覧会は、Jennifer K. Y. Lam、Hena Lee、Yingting Xie、金澤による共同キュレーションの大学院修了展 撮影：Marcos Sebastián

品もありました。アートハッカソンでは、応募者から選りすぐった60人に集まっただき、まずは即興でチームを作ってもらいます。いろいろなエキスパートの方が入ったチームになるわけですが、4日間で作品のアイデアを考えて、プレゼンして、そこから選ばれた3組が実際に作品を発表しました。アイデアを出す体力みたいなものを試されるような催しでした。一例としては、ガラスのボウルの中で、シャボン玉がかなり長い間、空中にとどまるという、ガラス工芸家、物理学の研究者、映像、空間、音楽の作家たちによるコラボレーション作品がありました[図5]。

また、この芸術祭にはインターネットアーティストのラファエル・ローゼンダールさんも出品していました。彼は動く絵といいますか、ウェブサイト自体を作品として発表しています。彼のホームページには作品がたくさんあるんですが、それを街に持ち出すイベントをやりました。日産自動車がスポンサーとなり、電気自動車を電源にしながらプロジェクターを搭載して、街に出て建物に投影しました。

昨日の発表者だった和田永さんも、お話のなかで触れていたようにKENPOKU ARTに参加しています。和田さんが工房を持った日立市は家電メーカーの本拠地なので、OBの研究者や一般市民をはじめ、たくさんの人が工房に集まりました。会期を通じて家電から楽器を開発し、また練習をして、最後はクロージングパーティで演奏するところまでいきました。扇風機の楽器でボブ・ディランの「風に吹かれて」を演奏するなど、おもしろいライブでした。

2018年2月には、十和田市現代美術館で「ラファエル・ローゼンダール：ジェネロシティ 寛容さの美学」展を開催しました。彼にとって美術館での個展は世界で初めてと聞いて驚いたのですが、つまりインターネットで作品を発表しているラファエルは、いわゆる美術館で展示をする作家として見なされてこなかったんだな、という思いにも至りました。彼のウェブサイト作品、いわゆるムービングイメージを8台のプロジェクターで投影することで、観客が一つのウェブサイトの中に入り込んだ印象を持つような、そういう展覧会を作りました[図6]。

2019年3月まで、毛利悠子さんの個展「ただし抵抗はあるものとする」を開催しています。これも、彼女にとって美術館での初の個展となりました。インスタレーションの中には動く彫刻



[図3] 毛利悠子《アーバン・マイニング：多島海》(2015年)。「スペクトラム——いまを見つめ未来を探す」展(2015年、スパイラル)の展示風景。撮影：表恒匡 提供：スパイラル／株式会社ワコールアートセンター



[図4] 栗林隆《Vortex》(2015年)。「スペクトラム——いまを見つめ未来を探す」展(2015年、スパイラル)の展示風景。撮影：表恒匡 提供：スパイラル／株式会社ワコールアートセンター



[図5] アビルショウゴ(彫刻家)、甲斐桜(デザイナー)、橋本次郎(音楽家)、菱田真史(科学者)、水落大(エンジニア)、柳澤佑磨(プログラマー)が制作した《干渉する浮遊体》(2016年)。「KENPOKU ART 2016 茨城県北芸術祭」の展示風景。撮影：木奥恵三 提供：KENPOKU ART 2016 茨城県北芸術祭

が据えられていて、螺旋階段がグルグル回ったりします[図7]。やはり、見えない力が私たちの身の周りを取り巻いているということをよくよく私たちにわかるように見せてくれている、そういう作品になっています。

2019年の9月には、3Dプリンターでヤドカリの殻を作る作品で知られるAKI INOMATAさんの個展を計画しています。

インターネットは展覧会の実現に不可欠

このシンポジウムのテーマでもある「インターネット」と私の関わりについて考えると、もちろんツールとしてすごく重要だと思います。中国の上海に住んで、青森県の美術館の学芸統括をすることが可能になるという状況は、インターネット環境によるものです。基本的にはeメールとSkypeで仕事をして、さらにFacebook Messengerや、WeChat、LINE、WhatsApp、Slackも使います。いろいろなプラットフォームを駆使してコミュニケーションをとり、一つの現場を作り上げている現状を考えれば、ネット環境がツールとして重要だということは明らかです。

また、ラファエル・ローゼンダールのような、新しい時代の技術にインスパイアされた作家のクリエイションに加担していくという意味でも、非常に密接な関わり合いがあると思います。

もうひとつ、考えたことがあります。私は、ニューメディア・アートの作家と仕事をしていても、専門知識が深まっていくこともなく、この分野にくわしくなっていくということもありません。それに、ニューメディア・アートの作家をなんとかして美術のステージで見せていきたい、という気持ちがあるわけでもないんです。本当に「いま、見せなければいけない」という表現をさまざまな視点から見て、オファーしているんだと思います。例えば、十和田市現代美術館での次の展覧会は地域アートをテーマとした展覧会なので、ニューメディア・アートやインターネット関連の表現とはまた違うものを出展しています。

そこで思うのは、私にはいつも、メインストリームに抵抗していこう、というような意識があるということです。日本の近現代美術史においてメインストリームとされてきたものは、西洋でした。私の仕事と研究では、日本の近代化、そして日本が自国民に対して行った文化帝国主義といったものが、大きなテーマとしてあり続けています。

そのメインストリームの中では、ひとりの作家が作り出した作品が持つ、唯一無二のオリジナリティ、一回性が重視されてきました。基本的にコレクターは、その一回性に価値を置いて作品を購入します。そして作品はコレクターの収蔵庫の中へ入ってしまい、人々の目に触れる機会がなくなるか、極端に少なくなる。

私が興味を持ち続けてきたのは、そういうタイプの作品の世界ではなく、もっとデモクラ



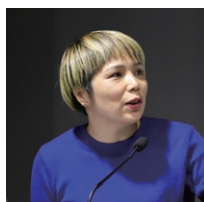
[図6] 「ラファエル・ローゼンダール：ジェネロシティ 寛容さの美学」展(2018年、十和田市現代美術館)の展示風景
撮影：小山田邦哉



[図7] 「毛利悠子 ただし抵抗はあるものとする」展(2018～19年、十和田市現代美術館)の展示風景
撮影：小山田邦哉

ティックな芸術のあり方でした。例えば、複製されて流通してやっと成り立つ芸術は、多くの人がそのよさを感じ、共有していくことができます。ここに、単なるツールではない、インターネット時代のテクノロジー、あるいはインターネットとアートによるクリエイティビティ、創造性というものが立ち現れてきます。

かつて作品の一回性が重視された時代、そのメインストリームは主に西洋のいくつかの都市にあるとされていました。しかしながら、インターネット時代の創造性は、そういったジオグラフィカルな面からも、メインストリームに力強く対抗しているとも思えるのです。



金澤 韻 *Kodama Kanazawa* | プロフィールは41頁

How can we play together?

——即興演奏とアーティストネットワークの形成

dj sniff ターンテーブル奏者、DJ、キュレーター

ヨーロッパとアジアを拠点に、ターンテーブルと独自の演奏ツールを使用し、実験音楽、インプロビゼーション、電子音楽の分野で演奏家としての活動を続けながら、国内外の音楽プロジェクトでキュレーションを担当してきたdj sniff (スニフ)。アジアの音楽家によるフェスティバルを行うなかで、異なる環境と異なる言語を有する音楽家と観客とともに、どのようにして新しい音楽を成立させることができるのか、コラボレーションする方法を試行錯誤してきた。



dj sniff の発表の様子。左は金澤韻

アーティストの視点でのオーガナイズ

僕はふだん、自分の作品について発表することが多いんですが、今日は、これまでなかなか話す機会のなかったキュレーションの活動について話したいと思います。なかでも、国際交流基金アジアセンター主催の下、大友良英さんがアーティストディレクターで、僕とシンガポールのユエン・チーワイ (Yuen Chee Wai) がいっしょにキュレーションした、2014年から17年のアジア・ミーティング・フェスティバル (AMF) のことを中心にお話しします。AMFというのは、実験音楽、即興音楽、ノイズの分野で活躍するアジアのアーティストが出演し、コンサートツアーをするイベントです [図1]。

さて、僕は、主に個人で音楽活動をしています。キュレーターとしてオランダや香港の文化施設、教育機関で仕事をしてきました。もともとは90年代の終わりから、友達と一緒にDJイベントなどを東京でオーガナイズしていました。

僕は音楽的な教育を受けていませんが、クラブカルチャーにすごく影響を受けていて、そん



[図1] アジアン・ミーティング・フェスティバル2016のパフォーマンスの様子。手前が大友良英

なかなかでヒップホップをきっかけに、リスナーとして音楽を演奏する方法があることを知りました。1994年に「ジュース」(Juice、1992年製作、アメリカ)という映画にすっかりやられてDJを始めます。97年から98年にサンフランシスコに住み、クラブカルチャーやDJカルチャーの持つオープンな感じ、寛容さや、ベイエリアのヒップホップコミュニティにあるつながりに感銘を受けました。そして、98年に東京に戻ってから、自分自身でイベントをやるようになりました。

今日のように、ICC (NTT インターコミュニケーション・センター [ICC]) に来ると、なんともいえない青春の記憶がよみがえってきます。僕はもともと大学で美術史、美学を専攻していて、メディアアートに対しては懐疑的だったんですが、ICCには展覧会を見るために何度も来ていました。ICCで見たダニエル・ローズインの《ウッドゥン・ミラー》(1999年)という作品に感銘を受けたことから、ニューヨークの大学院に行って、ニューメディアを用いる新しいアートの領域にどっぷりと関わるようになりました。特に、電子楽器づくりや、コンピューターミュージックのためのインターフェースの開発を専門に行っていました。

ニューヨークで勉強したあと、オランダのアムステルダムに1969年からあるSTEIM (Studio for Electro-Instrumental Music) という電子楽器スタジオ[図2]で、最初はハードウェアの制作を行うラボのインターンを、そして2007年から12年まではアーティストックディレクターを務めました。小さな機関だったので、リサーチチームのディレクションや、アーティスト・イン・レジデンスのプログラムのマネジメントもやりながら、そこにあったゲストハウスに住んでいました。



[図2] STEIMの音楽スタジオ

イベントのキュレーションやオーガナイズの際にも、僕は音楽家、アーティストとしての視点を持ち続けたいと考えています。でも、本当はキュレーションという言葉があまり好きではないんです。というのも、オランダにいるあいだ、文化助成制度の下で仕事をしていたんですが、そこではアートの実践に関わることをしない人々によって助成の有無が決定づけられることがほとんどでした。また、助成の目的に合わせて企画のテーマが設定されたり、助成の要項に合った作品をアーティストに求めたりといったことがありました。こうしたシステムの中で仕事をやり続けることは、僕にとっては違和感のあるものでした。それからというもの、僕は、アーティストが主体性を見出し、かつ自身の表現を自由に探れる場所を作ることを追求するようになりました。

わけのわからないものを取り入れよう

アムステルダムに行ってから、即興音楽、フリーインプロビゼーションに深く関わるようになりました。ミュージシャンとして自分も演奏に参加しましたし、STEIMではテクノロジーを使うことで即興音楽などの表現がどうなるかといったことに興味を持ち、アーティストのサポートをしました。当初、即興音楽というものはその場で初めて会う人たちでも自由に演奏したりするわけで、僕はすごく寛容でオープンだと思ってました。同時に、ニューメディア・アートとか電子音楽といったジャンル、英語でいうところのtechnology driven music (新しい技術の

進展を契機とした音楽表現)といったものは、自分のように音楽教育を受けたことのない人でも音楽家として演奏できるわけで、テクノロジーがもたらすデモクラティックなものと捉えていました。だけど、そういう分野でさえ、ある種の伝統や慣習、暗黙のルールが存在していることがだんだんわかってきたんです。そして、それは一種の言語としても機能している。つまり、その言語をいかにうまくしゃべれるかによって、そこでの成功が左右されたり、シーンに入り込むために測られたり、審査されたりするわけです。

そうした状況を強く感じるきっかけとなったのは、2011年にシンガポールのワン・マン・ネイション (One Man Nation (OMN)) というアーティストと企画した「フューチャーサウンド・オブ・フォーク 2011」のときです [図3]。OMN は3カ月間、コラボレーションするアーティストを見つけるため、インドネシアで調査を行いました。その後、彼らはSTEIMで滞在制作を行い、ヨーロッパの複数の都市をツアーしました。現在では世界的に有名になったジョグジャカルタの二人組



[図3] フューチャーサウンド・オブ・フォーク 2011の演奏シーン

Senyawa (スニャワ) の一人、ウキル・スルヤディ (Wukir Suryadi) と、バンドン出身のイマン・ジムボット (Iman Jimbot) がプロジェクトの参加者に選ばれました。彼らの音楽は独特で本当に素晴らしいものの、最初はまったくわけがわからなかったんです。伝統楽器を使っているのに、音はすごくディストーションがかかってノイジーだし、どんな音楽なのか、どんなルーツからきているのかわからなかった。その当時、二人は英語があまり流暢ではなくて、音楽についての込み入った話もできない。また、同じインドネシア出身の二人の間でも、どうもうまくコミュニケーションがとれていないこともわかりました。話を聞いていくと、インドネシアの中でも文化がぜんぜん違った地域から来ていたんです。

また、彼らと対話するとき、僕がそれまで使っていた即興音楽とかテクノロジーの言語がなかなか通じませんでした。その言語では、彼らのやっていることを理解も評価もできなかったんです。ただ、僕は彼らの音楽がすごくおもしろいと感じて、むしろ自分たちの音楽への評価自体をあらためて問い直すようになりました。それ以降、キュレーションをするときには、できるだけわけのわからないもの、自分たちの「外」から来たものを自覚的に取り入れようと思うようになりました。

自分たちの言語がなかなか共有できないところで重要な機能を果たしたのが、ゲストハウスでした。STEIMは、1階がスタジオ、2階がワークショップやラボのスペース、3、4、5階がゲストハウスになっていて、僕は2階の裏のほうに住み、3階にはもう一人のスタッフが住んでいました。4階と5階には、常に世界中からアーティストが訪れていました [図4]。



[図4] STEIMのゲストハウス

ゲストハウスでは、英語が共通の言語とはなっていましたが、もちろんうまく話せない人も

多数訪れます。それでも、滞在して食事をともにし、ほぼ毎日、話をしていくうちに、ある種の共通理解が形成されていく。そうした場面を何度も目の当たりにして、音楽だけにかぎらず、生活にあるほかの場面でのコミュニケーションがすごく重要なのだとわかりました。そして、「外」から来たものを多くの人が理解し、受け入れるための方法も模索していきました。しかしながら、こうした理解を促すほどに、ヨーロッパではどうしてもそのままエキゾチックなものとして消費される傾向があることに気づき、別の場所を求めて、僕は香港に移ることにしました。

アーティスト同士の関係性と即興音楽

香港では、香港城市大学の客員助教授として、フィジカルコンピューティングやサウンドアートを教えていました。オランダから香港に行って印象的な出来事なことが二つあって、一つ目は、2014年に、本日登壇しているリアル・リザルディさんが共同監督した「BISING: Noise & Experimental Music in Indonesia」(2014年製作。邦題「BISING——ノイズミュージック・フロム・インドネシア」)という映画を観たことです。僕はオランダでウキルとイマンに出会い、インドネシアにはなにかおもしろいシーンがあることに気づいていたんですが、この映画を観たことで、インドネシアに実際に行き、自分の目でインドネシアのシーンを見たいと思ったんです。偶然にも、映画を観た直後に大友良英さんから電話がかかってきて、国際交流基金アジアセンターとAMFを再始動するので、参加しないかと誘われました。もう一つの印象的な出来事は、それから数カ月後に香港で起きた雨傘運動です。僕の教えるたくさんの学生がその運動の最前線に立ち、そこにある団結や希望を目の当たりにし、僕自身も強い衝撃を受けました。こうした出来事がターニングポイントになり、僕はヨーロッパやニューメディアのことなどすっかり忘れて、アジアの文脈で活動したいと思うようになりました。

AMFは、大友さんが、中国と韓国と日本のアーティスト、オーディエンスをつながたいという思いから、2005年に自腹で始めたフェスティバルです。政治的な状況から、特にマスメディアが生み出す政治的な緊張や、ネット上のヘイトスピーチが広がるなかで、アジアの人々による直接的なコミュニケーションを通じて、なにか違う関係性を提示したいという思いから始めたと言います。

僕とユエン・チーワイと大友さんは、これまで主にヨーロッパの即興音楽やノイズ音楽のシーンで活動してきたわけですが、AMFのキュレーションでは、それぞれの音楽的なバックグラウンドや経験に基づき、なんとなく了解に至ったプログラミングクライテリアみたいなものがあります。それは、「ユニークな音楽性」、「歴史的・政治的・文化的背景への問題意識」、「国籍、民族、階級、楽器の多様性」、「アーティストネットワーク内でのノード的役割」といったことでした。最後の項目は、イベントをオーガナイズしていたり場所を持っていたりするアーティストのことで、彼らがアーティストネットワークのノード的な役割を果たすことで、AMFの参加者が再び出会ったり、継続的にコラボレーションしたりすることができるんじゃないかという意図です。新体制として最初のAMFを2015年に開催し、東京で2回、京都で1回の公演を行いました[図5]。

アジア各国から11名の音楽家を招聘したこのツアーには、お客さんもたくさん来てくれました。即興音楽や実験音楽の典型的なスタイルにとどまらない、ある意味「わけがわからないもの」として多様なアーティストたちを提示できたと思います。初めて出会うアーティスト同士が

ステージの上で即興演奏を行い、その音楽は、乱雑でもあり、さまざまな音楽的なバックグラウンドが影響し合い、混沌としたアジアの典型的なイメージを彷彿とさせるものでもありました。ヨーロッパにおける即興の形式に追随することのない、しかも演奏がもたらすさまざまな瞬間とノイズサウンドは、異なる言語をつなぐ会話を見出し、共有地を織りなしていく。だけど、これがアジアと多文化にあるナラティブを示す文化



〔図5〕 アジアン・ミーティング・フェスティバル2015の東京コンサートの様子

交流としては納得できる半面、音楽として体験したときに、果たして本当にこれが目的だったんだろうかという気持ちが残ったんです。それに、アーティストもさまざまな面でフラストレーションがあったように思います。初めて日本に来て、たくさんのお客さんの前で演奏する機会を得たのに、いままで自分がやってきたことがやれないわけです。初めての人たちと演奏しなければならない場で自分を出すというのは、なかなかきびしいことだったと思います。

そういった課題を感じながら次の年、2016年には、国内の3都市にて全7回のコンサートを開催しました。このツアーでは、前年度と同様の形式で、全員でセッションするコンサートを3回行い、残る4回のコンサートでは小さなライブハウスで個々の演奏を競演させたり、Redbull Studios Tokyoでのストリーミング番組ではソロ演奏を披露させたりと、とにかく各アーティストが自分のやっていることを出し切れることも意識しました。

こうした編成を行った結果、ツアー最後となった京都芸術センターのフリースペース(元小学校の体育館)で開催したコンサートは、強く印象に残る素晴らしいものとなりました。互いにどのようにコミュニケーションをとって、自由に、そして一緒に演奏するのかをみんなが共有するような、なんともいえないとても有機的な雰囲気がありました。

そこで前回と何が違うのかと思い当たったのが、このコンサートの前にあった京都での3日間のオフに、メンバーが互いのことをよく知り、仲良くなっていたことです。このことは、演奏するうえでも重要な要素になったように思います。メンバーのなかには英語が不得意な人もけっこういて、それまでひとこともしゃべらないアーティストもいました。しかし、その3日間で家族のようになり、いつも面倒を起こすいちばん年下の弟的なタイ人のピート君(Pete TR)とか、口数は少ないけどいつも寛大なお父さん的なベトナムのソンさん(Son X)とか、ほかにも責任感の強いお姉さん、酒好きのおじさんなど、それぞれのキャラクターや役割ができていました。そういった人間関係は、ステージ上の共演者同士の駆け引きや、即興とともに奏でることにうまく作用したのだと思います。これはまさに、僕がSTEIMのゲストハウスで体験したことでもあり、ライブ以外でいっしょに過ごす時間が大切な経験となり、音楽に反映されるんだとあらためて感じました。

他者のノイズは不快なままか

こうした京都での経験から、僕らは考えました。違う環境で生まれて、違う言語を持つ音楽家と、ともに演奏し、新しい音楽を成立させるためには、どういった段階を踏めばいいのか、どういった経験を共有すればいいのか――。

翌年、2017年のAMFのプログラムでは、福岡、京都、仙台、札幌でのツアーに加え、参加ミュージシャンのために、サウンドアーティストの鈴木昭男さんによるサウンドツアーを組み込みました[図6]。鈴木さんは、自身がインスピレーションを受けた京丹後のリスニングスポットに、みんなを連れていってくれました。演奏から離れて、自然のなかでみんなでいっしょに「聴く」時間を過ごせたことは、本当に大切な経験でした。

このツアーの最後となった札幌での2回にわたるコンサートは、それまでのAMFのひとつの到達点と思えるほど、素晴らしいものになりました[図7]。アーティスト同士の段階的に築かれた人間関係は、「ともに聴く」という意識をグループ全体に生み出しました。それまでの3年間、AMFは同じスタッフとともに作ってきたけれど、このツアーは国際交流基金アジアセンターが中心となって主催する最後の年でもあったので、僕とチーワイもかなり意気込んでいました。そんななかで、コンサートでの演奏までにアーティストと一緒に過ごす時間を重要視するという、AMFのモデルのようなものをかなり確信に近い状態で感じることができました[図8]。

また、札幌のコンサートでは、数週間前に、プレイベントとして一般市民へ向けたサウンドワークショップ・シリーズを企画しました[図9]。2週間にわたるシリーズでは、アーティストと一緒にノイズ楽器を作ったり、即興音楽、実験音楽の歴史に関するレクチャーをしたりしました。「ノイズ」というと、一般的にはネガティブな印象を与えるかもしれませんが、ですが、他者のノイズは不快なものでも、自分のノイズはだいたい気持ちよく感じます。隣の家から音楽が流れてきたら騒音になるけど、自分の家で流している分には気持ちいい。だから、ノイズとは、ある種の「他者」に対する寛容性や受け入れる態度にも関係しているのだと思います。自分でノイズの楽器を作ったり独自のサウンドを作り出す方法を学んだりすると、それがかすかなサイン波であつても愛着を持つようになり、さらに「他者」



[図6] アジアン・ミーティング・フェスティバル2017の出演メンバーによるサウンドツアーの様子



[図7] アジアン・ミーティング・フェスティバル2017の札幌コンサート出演者。前列右から二人目がdj sniff、後列右から二人目が太友良英、後列左端がユエン・チーワイ



[図8] アジアン・ミーティング・フェスティバル2017の札幌コンサートの様子



[図9] アジアン・ミーティング・フェスティバル2017で開催したワークショップの様子

のものも「あなた」のものとして大切に感じられるようになります。札幌でのこうした試み以降、フェスティバルを開催する各地で、コンサートとともにこのようなワークショップをできるだけ催すようにしています。こうしたAMFのモデルを、2018年には台湾でも展開しました。

今日の僕の話のテーマは、「How can we play together?」です。このシンプルな問いは、AMFの活動やアジアでネットワークを形成する際のコアとなるテーマです。どうやったら観客も音楽家も一緒になって、実験音楽とか即興音楽という様式にとらわれず、ひとつの音楽体験を共有できるだろうか。このテーマは、こうした問いにもつながっています。けれども、その問いそのものが、じつは「How can we listen together?」なのではないか。いまは、そんな確信とともに、次に向けて活動していこうと思っています。



dj sniff | 1978年生まれ。2004年にニューヨーク大学インタラクティブ・テレコミュニケーションズ・プログラム (ITP) で修士課程修了。12年まで、オランダのSTEIM電子楽器スタジオでアーティスティックディレクターとしてさまざまなプロジェクトを企画。演奏家としては、ターンテーブルと独自の演奏ツールを組み合わせながら実験音楽、インプロビゼーション、電子音楽の分野で活動する。17年まで香港城市大学創意媒体学院で客員助教授を務め、現在は東京に拠点を移して活動を続けている。

<http://www.djsniff.com>

普遍性とグローバル化から インターネットを解放する

リアル・リザルディ アーティスト、研究者

リアル・リザルディは、インドネシア出身のアーティストで、現在は香港を拠点に活動している。プレゼンテーションでは、自らがキュレーションを担当した日本とインドネシアのアーティストを中心とする展覧会について、その骨子となるコンセプトをめぐる議論を展開した。考察を進めるなかで、インターネットやポストインターネットの状況を普遍的なものと思いがちな私たちの見方が問い直され、デジタル技術に支えられた文化と私たちの関係は、もっと地域に根差した自由なものであると論じられた。



リアル・リザルディの発表の様子。左は金澤韻

脱中心化という夢

インドネシアにおいてインターネット上で流行した画像「Dildo for Indonesia」から、お話を始めたいと思います。これは、ドナルド・トランプと架空の大統領選候補者が握手をする様子を合成した画像ですが、2019年4月に行われる次のインドネシア大統領選挙に対するひとつの反応でもあります。ウイルスのように爆発的に拡散したこの画像について、その制作者は、あるインタビューで自分の行ったことを一種の教育と位置づけています。つまり、選挙戦をめぐるポリティクスに関して、人々がより批判的に注意を向けていくための教育だったということです。「Dildo for Indonesia」は、インドネシアの選挙戦をめぐる政治論争に対し、ポストトゥルース、インターネット上の悪ふざけ、そしてインターネット文化にある争いを持ち込むことで、一種の浄化作用をもたらしたわけです。

政治的イデオロギーが二極化すると、つまり「中立でリベラルな人物」と「右寄りで軍国主義的な人物」とに分裂すると、お互いの立場を攻撃し合うためのある種の武器として、新たな視覚文化が生み出されます。こうしてインターネットは、政治的に武装化されたコンテンツをユーザー主体で生み出す場となり、宣伝戦略として利用されていきます。結果として、現実の生活によって形成されるインターネットと、インターネットによって形成される現実の生活という二重化が生じます。もしも私たちが、この二重性から美学的な意味を見出し、それを日々の生活へ組み込んでいけたら、私たちの現在の状況は本当の「ポストインターネット」になるの

でしょうか？ また、このいわゆるポストインターネット的状况から私は、アーティストとして何を学び、提示することができるのでしょうか？ これらの問いの前提にあるのは、ネットワーク化された文化とインターネットが大きく変質しつつある時代に、私たちが生きているという事実です。

インドネシア社会において最初にインターネットが普及したのは、欧米でITバブルが起きたのと同時期でした。ただし、ITバブルは、インドネシアにおいては直接的に大きな影響を与えるものではありませんでした。というのも、インドネシアでは、この時期に「レフォルマシ」(Reformasi)と呼ばれる政治改革が進められ、またアジア通貨危機が起きました。そのため、インドネシアにおけるインターネットを支えるインフラストラクチャーは、このITバブルを生き残ったデジタル関係の企業によって形成されることとなったからです。そして2007年にノキアがスマートフォンE90 Communicatorの最新モデルをインドネシアで発売すると決定し、インターネットは急速に普及しました。新たにモバイルインターネットの整備が進むとともに、ビジネス分野やさまざまな組織に向けた新しい市場が開拓されたのです。こうして、ダイヤルアップ接続よりも廉価にインターネットに接続できる、ブロードバンド接続が勃興しました。そして、ソーシャルメディア登場以前のインターネット文化が形成され、レフォルマシ以後のインドネシアにおいて、脱中心化された仮想世界のユートピアを約束しました。スハルト政権下——この軍事独裁政権は30年以上にわたってインドネシアの島々を支配したのですが——においては、情報を提供したり活用したりするには、中央政府の情報省を通さなくてはなりませんでした。そのような過去に対してインターネットは、アーティストや音楽家、文化に関わる人々、そして公共に、表現の自由を謳歌できるプラットフォームを生み出したのです。

しかし、この夢はそう長くは続きませんでした。この脱中心化という考え方は、けっきょくのところ、ネットワーク社会を構築するWeb 2.0のアプローチに吸収されてしまいます。「参加型ネットワーク」や「コラボ消費」といった字面だけは心地よさそうな虚偽の観念をすべて動員し、Web 2.0は、独占的な企業体制と権威の浸透を進めたといえます。GoogleやFacebookといったプラットフォーム資本主義に基づく企業組織が、インドネシアへ投資をしていきました。インドネシアでは、少なくとも全人口の過半数である1億人以上のユーザーがインターネットを利用しており、ユーザー数において世界のトップ10に入ります。これを踏まえれば、インドネシアに4社ものユニコーン企業が誕生している事実には驚きはないでしょう。

こうした変遷を見ると、私たちは、中央政府によって情報が組織され管理されていた時代へ後退してしまったかのようです。結果として見られるのは、オンライン上での迫害や絶え間ない監視と検閲、文化的な遺産への過剰な著作権保護、そして右傾化していくオンライン上の集団です。また、2000年代半ばにプロデューサーたちが提唱した、ネットレーベルやフリーの動画共有プラットフォームを活用したシェアカルチャーは、いまや共有やコモンズの概念を搾取する企業に蝕まれています。

こうした現状であるからこそ、私はアーティストとして、インターネットは脱中心化されたプラットフォームだという考え方を再考し、また再構築しなければならないと考えます。私たちのほとんどは、インターネットの基本的な性質を当然のように受け入れています。インターネットは、ネットワーク、またはネットワークを形成するプロセスとして機能し、情報のやりとりを育むというわけです。またインターネットは、グローバルな関係の結束や貨幣に頼らない協力を促し、共生やシェアカルチャーを醸成する新たな可能性を開示します。しかし、そのイ

インターネットが管理され、しだいにマネタイズされていく現在にあって、私たちはどのように自分たちのグローバルビレッジを創出できるのでしょうか？ どのような集団的生存のあり方が、私たちには必要なのでしょうか？ いかなる美学的な形式および芸術的な実践が必要とされているのでしょうか？

#「Internet of (No)Things」に込めた意味

「Internet of (No)Things —— 遍在するネットワークと芸術の介入」展は、2018年に「Indonesia Netaudio Festival 2018」の一環として、国際交流基金アジアセンターが主催し、私がキュレーションを担当した展覧会です[図1]。インドネシアと日本からアーティストを招き、作品展示とともに、創作活動を通じてアイデアや文化の交流を行いました。この展覧会では、インドネシアにおける、またグローバルな状況におけるインターネットへの批判的な思考を形成し、芸術の新たな実践のあり方を探求しました。この実践とは、

インターネットを通して、またインターネットとともに、インドネシアの人々に向けて批判的に検証され、表現されるものです。私の役割は、ネットワーク技術のもたらすグローバルな関係性を描出できるよう、アーティストの試みの企てとしてキュレーションを進めることでした。

私は、テクノロジーの限界を明らかにする手段として、芸術が機能するのではないかと考えています。ネットワーク社会の限界を乗り越え、インターネットを支えるインフラストラクチャーについて再考することが、「Internet of (No)Things」展を進めるにあたって通底していたコンセプトであり、フレームワークでした。9人のアーティストの実践を通して、私は、感覚的なものを伝えるという美学の根本的な機能をあらためて取り戻すよう努めました。目標は、インターネット文化に関する人々の既存の意識に対峙し、人々がネットワーク社会の可能性について話し合えるようにすることでした。展示された作品のいくつかは、鑑賞者の持っているポテンシャルを強調するものです。鑑賞者も、インターネットの言説に対して批判的な立場を取ることができるのであり、受動的にサービスを利用しているユーザーとしての枠を越えて思考することができるのです。

この展覧会で提示されたアプローチは、多様なものでした。CCTVシステムの監視カメラによる映像をライブで配信する作品から、自身の初期の3Dアニメーション作品をシェアするプラットフォームとしてYouTubeを使っていた、いまや忘れられたインドネシアのアーティストの作品まで、さまざまでした。しかも、この展覧会は、混沌としていながらも均衡を維持している今日の仮想世界の特性について、新たな認識を提示していました。また、デジタル技術に基づく、もしくはそのようなテクノロジーから生み出された作品のほかに、ネットワークの物質性を問う作品も含まれていました。ネットワークとインターネットの物質的な側面について概念的に再考するために、物理的なオブジェクトを制作するアーティストにも参加してもらった



[図1] 「Internet of (No)Things —— 遍在するネットワークと芸術の介入」展（2018年、ジョグジャ国立博物館）のプレビューの様子 撮影：Swandi Ranadila

のです。ハイデガーは著書『技術への問い』において、近代のテクノロジーの本質がテクネーから遠のいていくことを強調しています。むしろ近代のテクノロジーは、彼がいうところの純粋な「集－立」(Ge-stell)となり、そしてあらゆるものが「用立て」へと還元され、計量でき、計算でき、切り出しうるものとなるのです。核兵器時代の思考の記述者として、ハイデガーは、この近代のテクノロジーの来歴を重視します。それは、起源(＝テクネー)を再考することによって近代のテクノロジーの本質を思い起こすことであり、こ



【図2】 ミラ・リズキ・クルニア《ささやきのネットワーク》(2018年)。「Internet of (No)Things」展(2018年、ジョグジャ国立博物館)の展示風景 撮影：Swandi Ranadila

うした考察のうえでこそ、その先へ進むことができるのです。このコンセプトに基づき、この展覧会においては、インターネットの起源を探求するものとして、ネットワークの本質を物理的に表象することが必要でした。ミラ・リズキ・クルニア(Mira Rizki Kurnia)の《Networks of Whispers》(ささやきのネットワーク)のような、サイトスペシフィックかつ物体として構成された作品は、物質的かつ「プリミティブ」な要素を含んでいます【図2】。そのため、デジタルデータによって生成される描写とは異なったかたちで、近代のネットワーク技術を捉えることができるのです。

インターネットは、私たちが経験するあらゆる活動のなかに、すでに影響を与えています。そのことを批判的に示唆するために、本展覧会ではIoT(Internet of Things)という用語の転覆を企図しました。私たちの未来のニーズを満たすように見えるものとして、多くの企業がIoTという用語を押し出しており、この言葉はますます人口に膾炙しています。この用語の描く未来とは、あらゆる物が、そしてあらゆる存在までもが、ネットワークを通じて相互に接続し、超効率的なタスクマネジメントを実現するというものです。私個人の意見はともかくとして、Captology(人々の意見を変えたり行動を促したりするための説得を目的としたコンピューター技術の開発や研究、製品)やTechnophobia(高度な技術や複雑なデバイス、特にコンピューターに対する恐怖や嫌悪)といった立場にかかわらず、あるいは人間も、物体も、超越的なレベルにおいては常にサイバネティックな状態にあるといえるでしょう。ネットワーク(やメディア)の存在がいつそう可動的になり、私たちの振る舞いにまで浸透するに従って、再帰的な因果律や自己管理を行うシステムが、私たちの日々の生活過程に組み込まれていきます。実際、私たちは、メディアによって過度に媒介された世界のなかで生きているのです。わかりやすい例は、モニターを通じた視覚的コミュニケーションの方式が一般化することで、そうしたコミュニケーションから生まれる独自の言語が使われていることでしょう。こうした現在の状況下で、私たちは、視覚的な形式によって互いにコミュニケーションするようになっています。

この変容について、展覧会では、アриф・ブディマン(Arief Budiman)やイゴール・タメルラン(Igor Tamerlan)、そしてエキソニモの作品によって表現しています。彼らは、視覚的コードで満たされた現在のコミュニケーション方式にある手法にあらためて示唆を与えます。私たちの情報をめぐる認識には、言語やテキストを通してだけでなく、アバターやデジタルデータに基づく表象も含まれているのです。オンラインとオフラインの区分は、あいまいになっています。物質空間で地理的に近い者同士が実際に会話をするのと同じくらい、WhatsAppやLINEで

ステッカーや絵文字を交換するのはリアルなことなのです。

インターネットの多様性について

この展覧会において日本のアーティストと一緒に仕事をしたことで、テクノロジーに関する考察は普遍的であるという私の仮説は再考を促されました。グローバル化の進んだ世界にあって、私たちは同じタイプのテクノロジーを使用しているといえます。しかし、テクノロジーに関するコンセプトは、文化が異なると異なったかたちで経験され、また表現されるのです。テクノロジーの普遍性という観念こそ、この展覧会にインドネシアと日本という二つの文化圏からの



〔図3〕 長谷川愛《(不)可能な子供》(2015～16年)。
「Internet of (No)Things」展(2018年、ジョグジャ国立博物館)
の展示風景 撮影：Swandi Ranadila

アーティストを巻き込み、彼らの実践を通じて私が検討しようとしていたもののなのです。グローバル化は、たとえそれが多様性に満ちたものであったとしても、インターネットをめぐる文化を画一的に見せようとしています。インターネットは情報技術に世界規模の革命をもたらしましたが、だからといって、必ずしもネットワーク技術が単一の形式の下に理解されるべきというわけではありません。先ほど述べた政治的な意味を含む画像がインドネシアで拡散したという事態は、西洋で、また主にアメリカで起きている事態と類似しています。そして、その系譜をたどるならば、2000年代初頭の日本でも、人気の画像掲示板サイトから似たようなインターネット上での派生文化が発生しました。こうした状況を、特定の事例や特定の文化へと文脈づけるならば、こうした拡散やそのためのテクニックはそれぞれに異なっており、ローカルな慣習に合わせたかたちで使用されているといえるでしょう。

この展覧会において、私は、三原聡一郎+斉田一樹、そして長谷川愛さんらを招き、彼らの作品を展示しました。インドネシアの来場者は、長谷川さんのスペキュラティブな作品《(不)可能な子供、01：朝子とモリガの場合》に大きな関心を示しました〔図3〕。この作品は、人種の異なる同性同士のカップルが子供をつくることができたなら、どんな子供が生まれるかを想像したものです。展示では、ウェブサイトのコメントスレッドをまねるように、多くの人々がそれぞれの意見を壁に貼っていくよう構成し、それにより、本作のコンセプトは匿名性を維持するかたちで来場者のなかでも議論されていきました。その点で人々は、この作品を対話の一形式として捉えていたように思います。この作品によって挑発された生命倫理をめぐる問いや思索は、生命工学に関する私たちの理解や数百年にわたって形成されてきた社会的規範を揺さぶりました。社会的規範が本質的なものではなく構築されたものであることを示す行為は、テクノロジーが普遍的ではないことを示す行為と通じ合っているのです。

もし、インドネシアにコロニアリズムや一神教、そして資本主義が移植されていなかったら、あまり違和感なく、同性同士のカップルも生物学的に子供を生むことができると考えられたのかもしれない。というのも、インドネシアの土着の人々は、ジェンダーや性的志向について、二元論的ではない考え方をすでに持っていたからです。例えば、ブギス族の人々は5種類のジェンダーが存在すると認めていました〔図4〕。もし、このような信念体系と、共同体の規範に

よって規定されるテクノロジーの革新とが並行して進化を遂げることができたならば、その場合には、ある種の技術的アプローチを発展させる要請は、一つの共同体の文化的コードに合わせて馴致されるものになっていたでしょう。このような枠組みを通して技術的な多様性がどこまで可能なかを考えてみるならば、事態はとても好奇心をそそるものになります。長谷川さんの作品を、普遍的ではないインターネットという文脈において捉えることは、そうした思索の契機ともなるのです。

この展覧会では、会場であるジョグジャ国立博物館に、三原さんと斉田さんの独創的な作品《moids——創発する音響構造》の2.2.2バージョンも展示しました[図5]。構造物によって物理空間を埋めるミラ・リズキ・クルニアの作品と同様に、《moids》は、ドゥルーズ＝ガタリが「リズム」と呼ぶ分岐した多様体を、視覚的に再現したものといえます。また《moids》は、文化と自然の境界上で機能する自動装置でもあります。本作において、文化（テクノロジー）は、自然（世界）から採取した有機的な音を合成し、そして、合成された音は音響空間へと循環し、再生されます。9世紀以来のアラブ・イスラーム的な観点をメディア考古学的に捉えたとき、自動装置という概念も普遍的ではないものとして想定されています。つまり、ここでテクノロジーは、神を讃えるために構築されているのであり、人体の能力を拡張するような機能に注目して構築されているわけではないのです。一方で、《moids》を数々の空間的な視点から見ると、本作は、私たちの脳内にあるニューロンのネットワークを思わせもします。この多様体を構成する大量のデバイスは、シグナルを伝送し、そのシグナルは新たな反応を引き起こすのです。この点からすると、作品がインストールされた音響空間と作品が生み出す合成された音との間で、インタラクションが生じているといえます。因果関係が双方向性を持つことで相互性が前景化され、作品は鑑賞者とも干渉し合います。感覚性という美学的概念を内包するこの展覧会のコンセプトにとって、この相互性の観点は重要なものでした。さらに、この作品は脱中心化されたネットワークという観念を構造として表象しています。本作におけるネットワークは、垂直的ではなく、よりリゾーム的な方法のなかでその関係同士が干渉し合っているのです。

インターネットが表象するもの

この展覧会において私が展開しようとしていた、もうひとつの重要な点は、表現の新しい形式において現れる表象のモードについてでした。インターネットが提供する包含的ともいえるサイバースペースにおいて、私たちは新たな方法で自分の考えやイメージや理想を表現できま



[図4] インドネシアに住むプギス族の人々 Courtesy of Al Jazeera



[図5] 三原聡一郎+斉田一樹は、自作のインスタレーション《moids 2.2.2——創発する音響構造》(2009年～)の中で発表を行った。「Internet of (No)Things」展(2018年、ジョグジャ国立博物館)の展示風景 撮影:Swandi Ranadila

す。そのため、インターネットにおける実践について話す際、表象は議論を進めるための重要な言説となります。この展覧会において私は、アートコレクティブであるトロマラマ(Tromarama)と写真家の須藤絢乃さんによって提示された視覚的言語を通して、表象と抽象化について議論する場を作り出そうとしました[図6]。トロマラマの作品《Soliloquy》(独り言)は、ソーシャルメディアのメカニズムを使用することで、表象を抽象的な形式へと変換していきます。スイッチとリレーを連鎖させるハッシュタグ(#)——これは



[図6] トロマラマ《Soliloquy》(2018年)。「Internet of (No) Things」展(2018年、ジョグジャ国立博物館)の展示風景
Courtesy of Tromarama

すべての現代テクノロジーにおいて根本的なものなのですが——という表象のモードを通じて、ツイートを興味深く転移させます。この作品において、“#kinship”というハッシュタグは、協働して生き延びるという考え方を反映しています。ツイートを表示する装置として使われているライトは、壊れやすい機器であり、複雑な表象が抽象的なものへと変化することを表します。こうして、テクノロジーとテクノロジーでないものとの相互作用は、鑑賞者の目を引く魅力的なブラックボックスとなるのです。

トロマラマの作品とは対照的に、須藤さんは、馴染みのある遍在した視覚的な方法を用いて表象のモードを扱います。彼女の作品シリーズ「Metamorphose」は、インターネット上で模倣、拡散していくイメージに共通する特徴を用いています。つまり、ヴァーチャル領域において容易に拡散するポテンシャルを持った視覚性を活用しているのです。このポテンシャルにより、彼女の作品は人々にとって受け取りやすいものともなっています。作品は、セルフィーを撮るための空間を生み出し、そのセルフィーがソーシャルメディアのプラットフォームにアップロードされることで、人々はネットワーク上にビジュアルを提供するプロデューサーとなっていきます。同時に、人々が自ら遂行して撮影することで作り出されたこのイメージは、人々の最も理想的な表象をも作り出していきます。この場合、人々は二つの異なる世界に表象されます。それはネットワークの世界と現実世界であり、これら二つの世界が彼女の作品自体を包摂しているのです。トロマラマと須藤さんがこの展覧会に参加したことで、表象と抽象化の間に生じる相互作用がネットワーク内にもその外部にも立ち現れることとなりました。

いま、ポストインターネットにおいて

私が最初に提起した大きな問いである「私たちは本当にポストインターネットと呼ぶべき時代にいるのか?」という問いに、答えることはできるでしょうか? 私は、以下のような返答を提起したいと思います。「いいえ。これまで私たちは、いちどたりともポストインターネットの時代にいたことはなかったし、これからもインターネットという概念をやりすごすことは決してできないでしょう。まだ私たちは、インターネットをどのように扱うべきか解明しようとしているのです」と。

私たちが生きている現在の不確かな状況において問われるべき問題は、文化的実践を作り出すことや「ポストインターネット」という言葉の用法を考えるのではなく、美学的に——感覚

性を通して——、また実践的に——創造性を通して——、グローバルな結束を発展させるための新しいアプローチをいかにしてインターネットを通じて形成するかであり、この課題こそがはるかに喫緊なのです。アートに関わる機関が主導する文化的なプロダクションは、どのようにして批判的な思考の発展と徹底した持続可能性のための接合点になれるのでしょうか？ インターネットの「ポスト」(その後)を考えるより前に私たちが行わなければならないのは、インターネットそれ自体を、中心化された状態から脱中心化する方法です。けっきょくのところ、その方法こそが人々のための、そしてシェアのためのプラットフォームになると思います。そのために、インターネットは排除のためのものではなく包括的なものであるという私たちの夢を取り戻す必要があります、これこそ美学的な見地が担うべき役割であるように思います。

インターネットの起源やその普遍性、またネットワーク上のさまざまな交わりや表象のモードを再考すること。そして、テクノロジーの進歩が持っている限界を明らかにすること。これらの課題は、メディアアートが私たちの現状を省察するための重要な出発点です。この絶望的な時代において、メディアアートは、私たちに答えをもたらすものであるべきです。ネットワーク社会やクリエイティブ・コモンズ、そしてシェアカルチャーが持つ力をいまでも信じて疑わないすべてのアーティストやアートに関わる機関、文化に携わる人々へ、私はあなたたちの努力に謝意を表したいと思います。さあ、私たちのインターネットを、もっと解放していきましょう！



リアル・リザルディ *Riar Rizaldi* | インドネシア出身、近年は香港を拠点に活動。人間とテクノロジー、電子機器やイメージの流通とネットワークの介入の関係性に関心を持つ。作品を通じて、(無)時間の観念やイメージにある政治性、デジタルマテリアリティ、メディア考古学、人間の生活におけるテクノロジーの帰結について問い直してきた。また、フィールドレコーディングやプログラミングによる擬音制作を駆使して、作曲、パフォーマンスを行う。2017年のジャカルタ国際ドキュメンタリー実験映像祭 (ARKIPEL)、18年の展覧会「Internet of (No)Things ——偏在するネットワークと芸術の介入」(国際交流基金アジアセンター主催、ジョグジャ国立博物館)でキュレーターを務めた。バンドンにあるアートコレクティブ「SALON」の共同設立者。現在は、香港城市大学博士課程在籍。

<http://rizaldiriar.com>

[第 3 部]

アジアのカルチャーシーンを つくるには

Creating a Cultural Scene in Asia

メディアとの連動によるカルチャーシーン形成の現場の数々を紹介した「第3部」は、インターネット以降の文化の相互作用、そこで立ち上がるアジア発信のユースカルチャーの未来について知る機会となった。

モデレーター



若林恵 Kei Wakabayashi
編集者 [日本]

1971年生まれ。ロンドン、ニューヨークで幼少期を過ごす。早稲田大学第一文学部フランス文学専修卒業後に平凡社入社、月刊『太陽』編集部所属。2000年にフリー編集者として独立。以後、雑誌、書籍、展覧会の図録などの編集を多数手掛ける。音楽ジャーナリストとしても活動。12年に『WIRED』日本版編集長に就任し、17年退任。18年、黒鳥社 (blkswn publishers) を設立。著書に『さよなら未来』、責任編集『NEXT GENERATION BANK 次世代銀行は世界をこう変える』がある。

<https://blkswn.tokyo>

発表者

川田洋平 Yohei Kawada
編集者 [日本]

マーヴィン・コナナン Marvin Conan
「PURVEYR」設立者、編集長 [フィリピン]

和田哲郎 Tetsuro Wada
『FNMNL』編集長 [日本]

チェ・ジャンミン+クォン・ヒョギン Choi Jang-min + Kwon Hyuk-in
『VISLA Magazine』設立者、編集長 [韓国]

継続的に関係性を構築する重要性 ——「アジアの音楽」特集を発刊して

川田洋平 編集者

川田洋平は、いちど休刊となってリニューアル復刊した『STUDIO VOICE』誌のディレクターを務めている（発表当時。その後、退任）。毎回違った特集記事を企画し、直近ではアジアの音楽シーンを取り上げた。その仕事は、アジアを一つの文化圏として見る不可能性に向き合うことであり、編集者としてどのような視点で情報を発信すべきかを考えるプロセスでもあった。インターネットによる情報共有が一般化した現在、取材という経験を通じて見えてきたアジアのカルチャーシーンと、そこにあるコンテンツを発信する人々の姿勢について語った。



川田洋平（中央）の発表の様子。
右は『STUDIO VOICE』編集者の石神俊大（いしがみしゅんた）、左は若林恵

アジア諸国を大きな文化圏として捉えてみる

私は現在、フリーランスの編集者として、『STUDIO VOICE』という雑誌媒体にディレクターという立場で携わっています。2018年9月には、「Flood of Sounds from Asia いまアジアから生まれる音楽」というタイトルで、アジアの音楽に関する特集を組みました[図1]。正確なことはわかりませんが、この号は売れ行きも好調で少し話題となり、こうした場に呼ばれることも多くあります。最近ほかのメディアでも「アジアの音楽」が取り上げられているのを頻繁に目にするので、こうしたテーマがいま注目されているのかもしれません。

さて今回、「インターネット以降の文化形成」というテーマが掲げられていますが、『STUDIO VOICE』は紙媒体オンリーの、いわばオールドメディアです。言語は日本語だけで、発行も年に2回しかありません。今日は、『STUDIO VOICE』としていろいろな制約があるなかで何をしようとしているのか、私たち編集部経験に基づいた話をすることにします。これから話すことは、日本でコンテンツを扱



[図1] 「Flood of Sounds from Asia いまアジアから生まれる音楽」特集が掲載された『STUDIO VOICE』vol. 413（INFASパブリケーションズ、2018年9月発行）

うメディア側の人たち、さらにいうと編集者に向けられた内容が主になるかと思います。

私たちは「アジアの音楽」とひとくくりにするとき、その言い方自体が乱暴なものであるということは重々承知しています。そこにある後ろめたさややるせなさのようなものを受け入れながら、地理的にも歴史的にもばらばらなアジア諸国を大きな文化圏としてどういうふうに捉えて、どのように自分たちの体にインプットしていくことができるのか。そして、最終的にそうやって取り入れたものを、あくまで自分たちの非常に個人的な経験の積み重ねに基づいて、どうやって誌面に落とし込むことができるのか。必ずしもいまのメディアに一般化できるとは思っていませんが、この特集ができるまでに考えたことなどを話していければと思います。

『STUDIO VOICE』（スタジオボイス）

INFASパブリケーションズが発行するカルチャー雑誌。アンディ・ウォーホルがニューヨークで立ち上げた『Interview』誌の姉妹版として、1976年に日本で月刊誌として創刊された。2009年に休刊し、15年4月に復刊。以降は年2回の刊行となる。2018年9月より「アジア3部作」と題し、アジア圏のカルチャーに継続的にフォーカスした特集を組んでいる。
<http://www.studiovoice.jp>

欧米雑誌のローカライズ版の役割

その前にまず、『STUDIO VOICE』誌そのものの成り立ちから話したいと思います。『STUDIO VOICE』は1969年にニューヨークでアンディ・ウォーホルが立ち上げた『Interview』という雑誌の姉妹版として76年にスタートした、日本では数少ない総合カルチャー誌です。発行部数こそ大手出版社の商業雑誌と比べると何分の1、何十分の1ですが、それでも40年以上にわたって、同時代のカルチャー、サブカルチャーを特集主義、現場主義で切り取ってきた雑誌として、このジャンルにおいては国内での知名度は高い媒体のひとつだと思います。アジア圏においても、例えば私たちがタイや中国、韓国のクリエイターと仕事をするとき、ある世代までのクリエイティブな仕事に携わっている人たちには、一定の認知度がある媒体だと感じています。



【図2】「ALTERNATIVE EROTICISM ゆらぐエロ」特集が掲載された『STUDIO VOICE』vol. 411 (INFASパブリケーションズ、2017年9月発行)

2009年に休刊した『STUDIO VOICE』は2015年に復刊し、私が外部ディレクターとして参加するようになったのは2017年9月号からです。「ALTERNATIVE EROTICISM ゆらぐエロ」という特集はかなり手探りで作ったものですが、そこで得たヒントは、現在進行形で変化している対象に編集者が自らの体で入り込み、刺激を受けながら、内側からその変化を記録していくということでした【図2】。そして、可能なかぎり物理的にも精神的にもそれらを移動させながら続けていく、一つの運動体のようなイメージを持つということです。その際に、編集者がどこまで変化していく主体となって取り組むことができるのか、そういったことが大事だと考えるようになったのです。そのあと、「DOCUMENTARY / NON-FICTION 見ようとすれば、見えるのか?」という特集を作り、その後、「いまアジアから生まれる音楽」特集に取り組むことになりました。

私たちの青春期には、ファッション、音楽、アートなど、国内外のカルチャーの動向を知りきっかけとして、雑誌というメディアの役割は大きいものでした。一方で、インターネット以

降といえる現代においては、紙媒体で発行されている雑誌から情報を得るということは、一般的には少なくなってきたのかなと感じます。

『STUDIO VOICE』と同じように、カルチャーやファッションのカテゴリーに属する雑誌には、欧米の雑誌のローカライズ版として刊行されているものが多いと思います。アジアのほかの国々の書店に足を運んでみても、その印象は顕著にあります。例えば『VOGUE』や『GQ』、今回のモデレーターの若林(恵)さんが編集長をしていた『WIRED』もそうですし、ほかにも主に英語圏を版元とするグローバルな雑誌は数多く存在しています。しかし、それらがアジアの国々でローカライズされる時、版元から委託先の現地の出版社(プロダクション)に多くの制約が与えられます。コンセプトの共有やコンテンツの流用から、写真やテキストのトーン・アンド・マナー、フォントやレイアウトといったデザインに関する部分まで、ある種の規定や縛りが存在する。では、その逆のパターンがあるかといえば、アジア発の媒体が欧米の国々でローカライズされるということはなかなか想像しにくいかと思います。

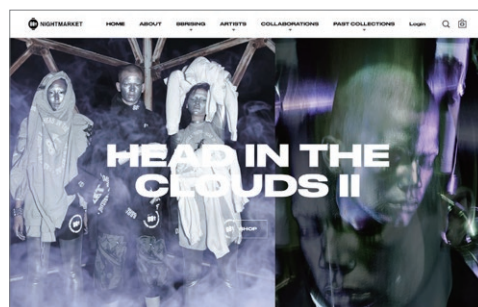
私は最近、自分たちの国の文化を自分たちの国の言葉で書き記す際に、そこで判断される文化的価値観がどういった経験に基づいているのか、あるいはしばしば各国の状況を語る際に用いられる文化的成熟度みたいなものが、何に基づくものなのか考えることがあります。雑誌メディアにおいて「アジア」と発するとき、私たち編集者は、どういう地点に立ってそれを発信しているのかということに、常に気を配る必要があるのではないのでしょうか。

#「アジア」というくくりの難しさ

特集を作るにあたり、編集部員にアジアの音楽に精通している人間はおらず、また特集を作った最初の動機も不純といいますか、現実問題として経済的な理由から取材エリアに制約を設けざるを得なかったということがあります。アジア諸国への移動であれば、LCCを使えば比較的低予算で済むし、それこそ新幹線の国内移動より安い場合もある。また、K-POPや総合的な音楽プラットフォーム「88rising」[図3]を中心としたアジアンヒップホップのグローバルな盛り上

がりが昨今話題になっている一方で、そうしたグローバルなマーケットで注目を浴びている「アジア」のあり方ではなく、それとは少し異なるやり方で実践しているアーティストや起きている事象が少なからず存在しているのではないかという違和感が、制作の比較的早い段階から頭をもたげていました。

構想としては当初から「音楽と場所」というテーマがあり、都市単位で取材していくことを考えました。実際に制作してみて、結果としてこの特集に日本や東京は入りませんでした。初めから日本以外のアジア諸国だけに絞ろうと決めていたわけではなく、「アジアの音楽」に日本や東京がどのように組み込まれるべきかということが、最終的にわからないままだったからです。東京以外の地方都市なども模索しましたが、アジアという大きい枠組みで捉えようとしたときに、自国の立ち位置がおぼろげで具体的になりませんでした。それは、いまでも引き続き考えて



【図3】 88risingによって運営されるファッション通販サイト『88NIGHTMARKET』のホームページより

いるような状況があります。

取材対象を決めるにあたっては、まずは日本にしながら、アジア圏出身のミュージシャンの音楽を可能なかぎり聴き込みました。iTunes、Spotify、SoundCloud、YouTube……、みなさんがふだん音楽に接しているのと同じようなやり方で、音楽のジャンルや評価にこだわらずに幅広く探すことを1、2カ月ほど続けました。そんなふうに、自分たちなりに各国のミュージシャンたちの関係性や見取り図を把握しようと試みていたのが、だいたい2カ月ぐらい。それから、各地での取材に入りました。

また、制作時のルールを編集部内で共有するようになり、例えば取材するアーティストは自国内を活動のベースにしていることや、特定の音楽ジャンルに偏らないこと、すべて現場に足を運ぶこと、国内の書き手に頼らないこと、伝統や土着的なものに偏りすぎない、音楽になにかしらの同時代性を見出せること、といった具合です。それらは明文化されていたわけではなく、リサーチを続ける過程において編集部内で会話をしているうちに、やんわりと共有するようになったルールです。

最終的に、特集は大きく三つのチャプターに分けられました。一つ目は中国、上海のベースミュージック・シーン、二つ目がフィリピンのマニラに育ちつつあるインディーシーン、三つ目はタイ国内におけるヒップホップカルチャーの現在となります。加えて、ほかの国々の状況も取材し、誌面で紹介しました。

国内で観測できる範囲で念入りな下調べをしてから、私たちなりの仮の見立てを持って現地に取材へ行きました。ですが、いざ取材をしてみると、当然、想定していたこととは異なる現状や側面が次々と見えてきて、その場で認識が更新されていくような事態が起こります。

例えば、中国のエレクトロニックミュージック・シーンで存在感を放つHowie Lee(ハウイー・リー)は、現在は自らが主宰するレーベル「Do Hits」の活動を事実上、休止し、自国のフォークミュージックへ傾倒するなかで新しい可能性を見出している段階だったり【図4】、上海のクラブ「ALL」では、レジデントとして中心的な役割を担っていたTzusing(ツシン)が現場を離れ、ローカルではいまは彼よりもひと回り下の世代が育って来たり【図5】。あるいは、フィリピンのマニラではローカルのインディーシーンが具体的な輪郭を帯びてきているものの、一方で内情にあるメンタリティはやや閉鎖的で、それが停滞感を生んでいる理由のひとつであることを何人かのアーティストが危惧していたり。

当たり前ではありますが、いまグローバルな場で獲得しつつあるアジアの音楽に対する見方や評価はあくまでほんの一側面にすぎず、実際に現地では国や都市、あるいはエリアによって、より複雑かつ流動的に物事が動いていました。



【図4】 Howie Leeを取材した記事。『STUDIO VOICE』vol. 413より



【図5】 Tzusingを取材した記事。『STUDIO VOICE』vol. 413より

それを2018年のある時点の、すごく狭い視点から私たちは取材をして、1冊の特集としてまとめているわけです。取材をしてわかるが増えると、わからないことがその倍、増えていきます。それはアジアという定義自体の不可能性を身をもって体験していく作業であり、同時に文化も歴史も言語も異なるアジア諸国が、これから国同士、さらには世界にどう接続しうるかという可能性を強く感じられるプロセスでもあったのです。

私たちはそうした経験から、アジアについて特集することを1回で終えるのではなく、もう少し中期的なスパンで継続して考えていくことにしました。今後の刊行は、2019年3月にアジアのファッションの特集[図6]を、9月にはアジアのアートを集める予定となっています。

自分の認識や自分の身体を変える

「アジアのカルチャーシーンをつくるには」というこのセッションのテーマに関して、この特集を通して見えてきた、そのヒントになりそうなことをお話しします。

特集でタイのヒップホップシーンを一緒に取材して回ったのが、stillichimiya (スティルイチミヤ)という山梨県を拠点にしたヒップホップグループのYoung-GさんとMMM(トリプルエム)さん、そして、タイ音楽を軸とした日本人DJユニット、Soi48の二人でした。彼らは、空族^{くそく}という映像ユニットの映画「バンコクナイツ」(2016年製作)の製作をきっかけに出会って以降、タイにたびたび足を運んで、現地のヒップホップシーンと継続的に交流し、調査と称してさまざまなローカルの音楽関係者たちへ取材を続けています。彼らはその一連の活動を「OMK (One Mekong) Project」と呼んでいて、メコン川一帯の文化圏で聴かれている音楽について、過去の歴史や文化、現地の古い歌謡曲などとの関係性から、その豊かさについて掘り下げています。今回のタイの企画も、そうした彼らの日ごろの活動や方法論をベースにしたものです。なかでもタイのイサーン地方、コーンケーンを拠点に活動しているラッパーのJUJ (ジュウ)さんとYoung-Gさんの交流は、今後のアジアにおけるネットワーク形成を考える、ひとつの理想的なモデルケースだと感じています。

ほかの国同様、タイでもヒップホップがメインストリームとなり、日々、さまざまなスタイルで表現をする若いラッパーが次から次へと現れています。そのなかでJUJさんは、自国の古い言語や、モーラムやルークトウンといった伝統音楽のエッセンスを、非常に独特なやり方で現行のサウンドに取り入れながら発表を続けているのが特徴です[図7]。Young-Gさんはそうした彼の姿勢に非常に感銘を受けて、何度もタイと日本を行き来しながら、ゆっくりと時間をかけて交流を深めています。



[図6] 「Self-Fashioning from Asia あらかじめ決められない流儀(スタイル)へ」特集が掲載された『STUDIO VOICE』vol. 414 (INFAS パブリケーションズ、2019年3月発行)



[図7] JUJを取材した記事。『STUDIO VOICE』vol. 413より

日本のアーティストが国外のアーティストとなにか一緒に仕事をするとき、コラボレーションによる楽曲のリリースという形式がとられることは、往々にしてあると思います。しかしJUUさんとYoung-Gさんの場合は、出会ってから数年が経ったいまでも、安易な共作を避け、非常に時間をかけてじっくりと対話を続けています。お互いの拠点を訪れ、その土地の生活のなかで音楽がどのようにあるのか、どういう考え方で音楽に向き合っているのかを理解する。そのうえでお互いのイベントに呼び、オーディエンスとも少しずつ時間や体験を共有していく。彼らがOMKとして積極的に活動を行うようになったのはここ1年ほどですが、国内でも少しずつ認知度が高まり、新しいファンを獲得しているのを近くで見ている感じがします。

時間がないので詳細は省きますが、渋谷のライブスペースWWWも、昨年から「^{じょうとう}上東」と「In & Out」という二つのプログラムを立ち上げ、意欲的かつ継続的にアジア圏のアーティスト同士が共演できる場を作っています。WWWのような規模のライブハウスが、こうした長期的な視座でコラボレーションに取り組んでいることも、私たちの取材活動に強いインスピレーションを与えてくれています。

コンテンツに関わる人間というのは、メディアであれば編集者かもしれないし、レコード会社であればディレクターかもしれない、一般企業であればコミュニケーション部みたいな人々かもしれません。しかし、いずれにしても私たち自身が、いかに自分の認識や身体に変化を起こしていけるかということが、どこか停滞感や閉塞感が漂う状況を変えていくための鍵になるのではないかと強く感じています。



川田洋平 Yohei Kawada | 大学卒業後に編集プロダクションに入社。2013年にハイパーローカルな東京23区カルチャーガイド『TOMagazine』を立ち上げ、以降6号まで編集長を務める。15年に独立し、書籍や広告などの編集ディレクションを中心に手掛ける。主なディレクションワークに、星野源『YELLOW MAGAZINE』、博報堂「恋する芸術と科学」ラボ発行『jozo 2050』、蜷川実花監修パラスポーツグラフィックマガジン『GO Journal』、カルチャー雑誌『STUDIO VOICE』vol. 411～415など。

複合的なプラットフォームを通して、アジアの若き「カルチュラルクリエイティブス」に届ける

マーヴィン・コナナン 「PURVEYR」設立者、編集長

「PURVEYR」(パーヴェイラー)の設立者、マーヴィン・コナナンは、オンラインマガジン『PURVEYR』を運営しながら、年刊の雑誌の発行やイベントの企画、店舗運営なども手掛けている。ここでは、プロジェクトを始める動機ともなったフィリピンのローカルにある文化とその文脈を紹介した。さらに、アジアのクリエイティビティを牽引する若い世代がさまざまなカルチャーシーンの情報を追求める現在の状況と、そうしたデジタル時代における複合的なプラットフォームの必要性について語った。



マーヴィン・コナナンの発表の様子

フィリピンで成長する文化、創造都市

フィリピンは7000以上の島々からなる群島国家で、面積は日本より少し小さい約30万平方キロメートルですが、人口は1億人以上に及びます。自然とビーチが有名なため、たくさんの旅行者が直接、リゾート地に向かうのは仕方ないことといえます。旅行者はマニラやほかの都市を見過ごしがちですが、私は、フィリピンにとって大きな動きがあるのは都市だと思います。「PURVEYR」もこうした都市に焦点を当てています。

「PURVEYR」(パーヴェイラー)

「PURVEYR」はフィリピンのマニラを拠点とするブランド。フィリピンにある物語、モノ、経験を通じてクリエイティブな精神を育むことを目的としている。2012年に文化と暮らしを扱うウェブサイトとして始まったが、以降、さまざまな側面を持つ包括的なブランドに成長。デジタル(『PURVEYR.com』)、出版(『PURVEYR Magazine』)、イベントと小売(PURVEYR Post)の活動は、そのどれもが同じ哲学を共有している。PURVEYRブランドは、クリエイティビティと文化を育むための包括的なプラットフォームを定着させ、地域にあるコミュニティとより深く関わるために絶えず進化している。
<https://purveyr.com>

PURVEYRは都市やクリエイティビティといった観点から文化を見つめてきました。2012年にPURVEYRを始めたとき、ローカルな文化を取り上げるプラットフォームもメディアもほかにはありませんでした。少なくとも、私たちが求めているような、ファッションや音楽シーンにあるサブカルチャーに特化したものはなかったわけです。しかしながら、フィリピンでは現在、こうした分野が成長していて、たくさんの新しいコラボレーションと新進のアーティストが生まれています。同時代と伝統的な実践者が盛んに交流しているような状況があるのです。

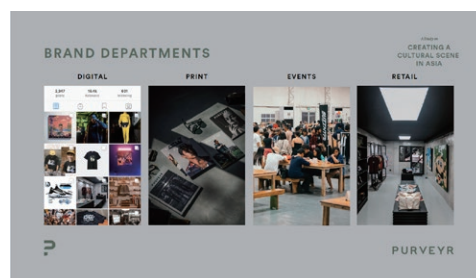
このセッションのテーマは「アジアのカルチャーシーンをつくるには」ということですが、個人的には、文化自体を作れるとは思っていません。むしろ私たちは、成長と変化に対して強度や形を与えるための道具になりたいと考えています。これがまさにPURVEYRが挑戦していることです[図1]。

PURVEYRは小規模で活動しており、マネージメントチームは私のパートナーであるSara Martinezと私で、ほかにフルタイムで働いているのは店舗のスタッフだけです。最近では、取り上げる記事をもっと増やすためにオンライン上でやりとりをするパートタイムの編集者を一人増員しました。しかし、基本的にどの寄稿者もプロジェクトごとに仕事をしていて、運営も完全に自己資金によるものです。PURVEYRはウェブサイトから活動がスタートしたわけですが、そこでよかったのは、大きな予算がいらなかったことです[図2]。さらに、当時はフィリピンで

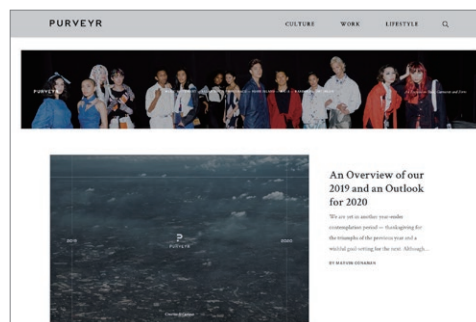
こうした活動をしている人は皆無で、私たちが提供するような記事を書けるチャンネルがほかになかったこともあり、何人かのライターは快く無償で働いてくれました。

PURVEYRは一つのウェブサイトを通じ、デジタルメディアとして出発しましたが、3年後には印刷版の雑誌を創刊しました。当時、私たちは、自分たちの好みに応えてくれるような雑誌がないと感じていたんです。もちろん、豪華な月刊誌はたくさんありましたが、地域にある情報や、現地で生み出されているものまではカバーされていませんでした。そこで、私たちは地域社会におけるクリエイティビティや文化の中心的存在になるというビジョンを持ったのです。私たちの「メディア」に対する見方は、伝統的なメディアとは少し異なります。私たちにとって「メディア」とは、異なるプラットフォームを融合させ、読者や視聴者に影響を与え、引き寄せることのできるブランドです。そして、こうした活動にある目的は、物語、モノ、経験を通じてクリエイティブな精神を育むことにあります。さまざまな物語はウェブサイトの記事を通してデジタルとして現れ、モノはブランドやアーティストとのコラボレーションの帰結として生まれ、そして経験はイベントと店舗として起こるものなのです。

社会学者ポール・H・レイはアメリカのサブカルチャーを追っていますが、現在ではそれが全世界に広がったと感じているようです。彼はこうしたサブカルチャーに関わる人を「カルチュラルクリエイティブス」と呼んでいます。こうした人々のなかには動植物や環境保護に深い関心を持つ人もいますが、カルチュラルクリエイティブスは人間関係、社会的公正、自己実現、精神性、自己表現を大事にします。アメリカとヨーロッパには数千万人いるともいわれていて、この立場は伝統と近代のあいだに位置しています。現在のベビーブーマー世代に主流の考え方を「伝統主義」思考とし、より若い世代の態度を「現代」的とすると、カルチュラルクリエイティブスは二つの世界の均衡をとっています。そのため、PURVEYRのターゲットを最も



[図1] ブランドとしてのPURVEYRは、「デジタル」、「印刷物」、「イベント」、「販売」の部門からなる



[図2] 2012年にスタートしたPURVEYRが最初に手掛けたのはウェブサイト『PURVEYR.com』だった。ページカテゴリーには現在、「CULTURE」、「WORK」、「LIFESTYLE」がある

よく表すのがこの言葉だと思っています。

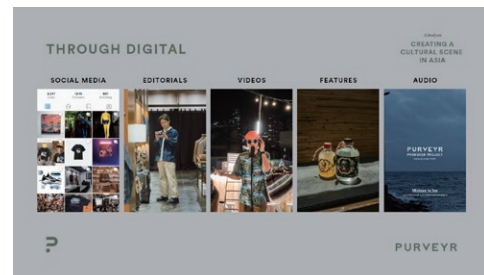
多様なプラットフォームを同時に手掛ける

今日のシンポジウムでタイとインドネシアの話がありましたが、たしかにアジアの若者にとってソーシャルメディアは、コンテンツとメディアを受容する手段として、また政治的、社会的な話題に関わる場所としてもとても重要です。最近のある研究によると、フィリピンの人々は1日あたりのインターネット利用時間が最も長いそうです。フィリピン人のオンライン時間は1日10時間半、次いでブラジル人が9時間半ということです。

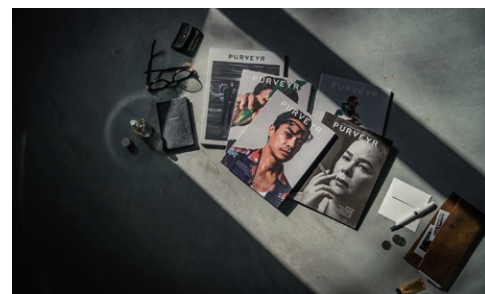
フィリピンで紙雑誌が本当に好まれるのは上の世代だけなので、私たちはメディアとして、そしてブランドとしてたくさんのプラットフォームを手掛ける必要があります。『PURVEYR.com』は2012年に始まりましたが、自分たちのマーケットを開拓するための最も手軽で便利な方法であるため、ソーシャルメディアも使っています[図3]。ソーシャルメディアのアウトプットでは、定期的に目を引くような内容をいち早く提供します。一方で、ウェブサイトの特集はもっと長い形式の記事や論考です。実際のところ、現在ではインターネット上で文章を読むことにあまり時間を使わない人がほとんどです。そのため、私たちはファッション写真からインタ

ビュー、ポッドキャストまで幅広いコンテンツを制作しています。2012年に始めたときは、その柱は音楽、アート、ファッションといったよくあるものでしたが、いまではアプローチを変えています。大手雑誌と広告を取り合って競争することはできないからです。現在の三つの柱は文化、暮らし、仕事で、これはカルチュラルクリエイティブスの生活のすべての面を表しています。どのように暮らすか、文化をどう捉えるか、どうやって働き、物事を追求するか——。『PURVEYR.com』のコンテンツはこれら三つのカテゴリーを通して広がっているのです。

2016年には印刷物によるプラットフォームとして、雑誌の刊行を始めました[図4]。当初は年2回の発行でしたが、雑誌を作るにはかなりの費用がかかるため、今年から年刊に変更しました。紙雑誌がウェブに移行しているいま、PURVEYRがなぜその逆行ともいえる印刷フォーマットへと拡張したのか聞かれることがあります。その理由は、私たちは紙雑誌を別の方法として見ているからなんです。私たちの雑誌はマーケティングツールであり、新たなオーディエンスと関わり合いを持つための媒体です。デジタルは新しく、印刷はそれよりも古いともいえ



[図3] ウェブサイトでは、特集記事や映像を配信するだけでなく、ソーシャルメディアも設けた



[図4] 雑誌版の『PURVEYR Magazine』。印刷物はフィジカルな面が魅力

ますが、印刷にはデジタルにない物質的な側面があります。雑誌『PURVEYR Magazine』は、ニューヨークやロンドンのような都市でも入手でき、特にアメリカではブルックリンなどのさまざまな地域にたくさんの読者がいます。こうした読者のなかにはフィリピン人もいて、彼らはフィリピンの文化とのつながりを懐かしく思ったり、ネット上では見つけられないものを雑誌のなかに見つけて共感したりしています。その理由は単純で、オンラインの外にも大きな世界が広がっているということです。私たちが特に気に入っているのは、こうした雑誌に込められた資質でもあります。

イベントについても紹介します。私たちが行うイベントには、雑誌の創刊や店舗でなにか始めるときのイベントなどさまざまなものがあります。なかでも「Pursuit Fair」というイベントは、地域の50から70のブランドが商品を販売するバザーです〔図5〕。この目的は、商業とクリエイティビティ、コミュニティに関わる人々、つまりPURVEYRのオーディエンスとともに価値を作り出すことにあります。出店者は、このイベントを通じて、フィリピンの文化やクリエイティブシーンに関心のある消費者やPURVEYRのオーディエンスと関係を作ることができます。一方で、Pursuit Fairには、ふだんはオンラインだけで販売し、ほかのバザーなどにも参加しないよう

な、別の場所では会えないブランドが参加しています。年に2回、1日だけのイベントですが、オンライン上にあるブランドのオーナーと直接出会える特別なイベントにもなっています。

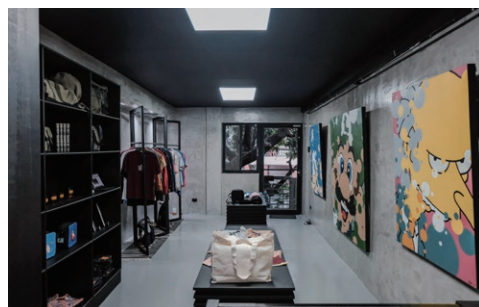
2017年には、PURVEYRは自分たちでも小売を始めました。雑誌を創刊したあと、なにか新しいことをやる必要があると思ったからです。というのも、私たちは当時、ブランドを成長させることのできるさらなる機会を探していました。Pursuit Fairは1日だけのイベントなので、来られない人もたくさんいます。私たちはPursuit Fairを何度か開催したあと、バザーにいつも来られない人々のために実際の店舗が必要だと感じたのです。また、地域の新たな才能をサポートし、ローカルなブランドやアートをチェックしたい人たちのためにも場所が必要だと考えました。店舗はとても小さく、20平方メートルほどですが、外にはテラスがあります〔図6〕。たくさんの人が集まり、同じ趣味や考えを持つ人を見つけたり、交流したりしています。ここは、子供までを含む、人々のための場所になっているのです。いまでは地元の商品やサービスを扱う二つの店舗を経営しています。一つはストリートカルチャー、もう一つは同時代のクリエイティブカルチャーに焦点を当てたお店です〔図7〕。



〔図5〕 ブランドバザー、Pursuit Fairの様子



〔図6〕 PURVEYRによる実店舗、Post Store Bankgaiの店頭



〔図7〕 PURVEYRによる実店舗、Post Store Pablacionの店内

もうひとつの試みである「Sound Fiesta」は、Jorge Juan B. Wieneke V (similarobjects) が主宰する電子音楽の学校兼プロダクションスタジオ「Cosmic Sonic Arts」と一緒に昨年作ったコンセプトです。私たちはYouTubeでたくさんの海外の音楽を聞いていますが、今度はYouTubeにあるフィリピンのアーティストの楽曲をもっと宣伝したいと考えました。そこで、フィリピンの多様な音楽を対象としたライブイベントを企画し、実施しています[図8]。ここではメインストリーム



[図8] ヒップホップアーティスト、ピースフル・ジェミニによる Sound Fiesta でのライブ

の音楽も分けへだてなく取り上げ、ほかのジャンルにも目を向けています。同時に、私たちはリアリストとして、こうした地元にある音楽を収益化しようとしています。そのため、このイベントではジョニー・ウォーカーやアディダスオリジナルスといったスポンサーとタイアップしています。

私たちのアプローチやブランドへの取り組みは、メインストリームの雑誌のやり方とは違ふとよく言われます。メインストリームの雑誌の場合、スポンサーを追い求めないといけないのかもしれませんが、PURVEYRのやっていることやその理由を説明するのは難しいですが、私たちは、スポンサーにとって本当にしっくりくるものを彼らに関わりのあるかたちで真に理解してくれたら、そのブランドにとっても私たちにとってもふさわしいコンテンツを作ることができるのではないかと考えています。例えば、私たちがブランドのためのイベントを主催するときには、意欲的なファッション写真家に頼んで撮影を行い、それらをオンラインで公開したりすることもあります。

文化を刺激するためのヒントとは

文化を刺激してシーンを形成するにはどうすればいいのか。私の最初のヒントはビジョンを描いて、たとえほかの人が理解してくれなくてもそれを信じ込むことです。2012年には、私たちがやることを理解してくれた人はあまりいませんでした。しかし、私たちは自分たちのビジョンにこだわり、おかげで何年ものあいだ、稼ぐこともままなりませんでしたが、それでも情熱を持って続けたところ、ビジョンを定着させ、最終的には共感を得ることができました。

二つ目のヒントです。あなたのメッセージとコミュニケーションを強固にするためにブランドを作ることです。あなた自身がさらなる影響力を持つには、一貫していることが必要です。CNN、Vice、GQのような大きなメディアを見てみると、どれも何かに焦点を合わせています。一般的になりすぎるとメッセージが薄まることがあるからです。ブランドがオーディエンスをあらゆるかたちで刺激するにはどうすればいいか。オーディエンスとどう向き合えばいいか。これらを知ることがメディアとしてより影響を持ち、力強くなるためにとても重要です。

三つ目のヒントです。あなたのビジョンと一致する物語に光を当てること。これこそが、私たちがメディアブランドという方向に進んだ理由です。読者を獲得するためにコンテンツを作るだけになってしまえば、あなたのビジョンには合わないかもしれないし、そうなったら実現しようとしていることを傷つけてしまうかもしれません。いつもビジョンの枠の中で仕事を考

えることが大切です。

そして次に、存在感を示す、ということが挙げられます。つまり、イベントに参加し、人と話し、いつもつながっていること。私は、多くの編集者や編集者志望が家や事務所に閉じこもっていると感じることがあります。知識や物語をもっと増やしたければ、そして人ともっと関わりたいければ、外に出て他者と会話すべきなのです。このことが最後のヒントと結びつきます。それは、コミュニティのなかで他者とコラボレーションをして、一緒に仕事することなんです。

フィリピンに根づきながらも、その先を見る

私たちは日本の水準を目標とし、また日本のオーディエンスを求めています。しかし、言葉の壁はいまだに大きな支障となっています。アメリカやヨーロッパの雑誌のように翻訳のために出資することもできません。それでも、日本の文化——東京、大阪、京都といったいずれの文化に対しても——に、フィリピンにいる私はとても敬意を持っています。

PURVEYRは、フィリピンで生まれたものをプロモーションすることに注力していますが、フィリピンと関わるなんらかの要素さえあればパートナーシップやコラボレーションには常に積極的です。海外から私たちを訪ねてきてくれたときには、いつでも歓迎します。例えば最近では、シンガポールで開催されるフェスティバルから、現地に取材しに来てほしいという依頼があったところです。もしフィリピンのアーティストとなんらかの結びつきがあるなら、喜んでそれを取り上げたいし、オーディエンスとそのコンテンツを共有したいと考えています。さまざまなものや事柄をどうやって自分たちのビジョン、そしてフィリピンと関連づけることができるか、その方法をいつも考えて続けています。



マーヴィン・コナナン *Marvin Conan* | いくつかの企業に勤務し、自身による小規模な起業を行ったのち、2012年に「PURVEYR」を設立。2015年からはPURVEYRに注力し、6年後にはデジタルコンテンツの配信と年1回の雑誌出版、2軒の小売店経営のほか、毎年いくつかのイベントを主催するプロジェクトへと成長させる。PURVEYRを、生活にある多様な水準・側面のクリエイティビティを刺激する包括的なメディア／ソーシャルブランドとすべく、フィリピンのクリエイティブカルチャーにある才能と創造力、それらが有する可能性と価値を強く信じ、情熱的に提唱している。

オンラインメディアによる協働 ——国境を越えたローカルカルチャーの共有

和田哲郎 『FNMNL』編集長

チェ・ジャンミン+クォン・ヒョギン 『VISLA Magazine』設立者、編集長

日本のオンラインマガジン『FNMNL』（フェノメナル）は近年、韓国のメディア『VISLA Magazine』との提携を始めた。このプレゼンテーションでは、『FNMNL』の編集長の和田哲郎と「VISLA」を主宰するチェ・ジャンミン、クォン・ヒョギンが、日本と韓国、そして互いのカルチャーシーンに対する姿勢をあらためて照らし合わせた。さらに、各国のメディアを取り巻く状況に触れながら、どのようにしてこれら二つの媒体がトランスナショナルなコラボレーションにたどり着いたかを語った。



和田哲郎（左）、チェ・ジャンミン（中央）、クォン・ヒョギン（右）による発表の様子

音楽をとっかかりにファッションやアートへ

和田哲郎（以下、和田） 『FNMNL』と『VISLA Magazine』は、2018年12月に、コラボレーションというかたちでコンテンツの共有を始めました。この試みはまだ始まったばかりで、具体的にここで見せできるものはあまりありません。今日は、コラボレーションに至った経緯や背景をお話して、もっと広く、日本と韓国におけるメディアの状況について紹介したいと思います。

チェ・ジャンミン（以下、チェ） はじめにVISLAについて簡単に紹介します。約6年前に、クォン・ヒョギンと私は『VISLA Magazine』を始めました。私たちは12歳のときから友達で、ウェブメディア『VISLA Magazine』は、長年にわたる友人関係の延長で立ち上がりました[図1]。当初は資金もなかったのですが、オンラインで発信するのが現実的でしたが、2年前には紙媒体としても発行

『FNMNL』（フェノメナル）

2016年に始動したニュースサイト。音楽サイトのディレクター経験者や国内外で活躍するフォトグラファーらが在籍し、国内外の音楽やファッション、アートなどの新しい潮流をいち早く伝えている。ローカルのアーティストとの関係性などを活かし、インターネット上の情報に敏感な次世代のクリエイターとともに、次なるカルチャーシーンを作ることを目指している。18年からは韓国の『VISLA Magazine』との協働企画も展開している。
<http://fnmnl.tv>

『VISLA Magazine』（ヴィスラ・マガジン）

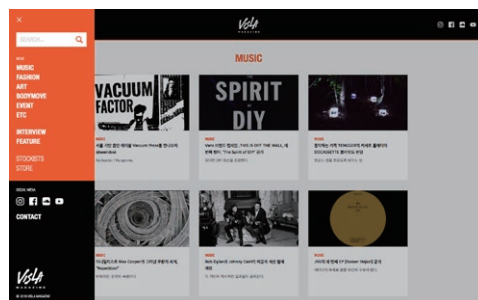
2013年に韓国、ソウルで誕生したインディペンデント・ウェブマガジン。ファッションや音楽、アートなどを中心に、韓国のみならず日本やアメリカ、ヨーロッパのカルチャーシーンを紹介。その活動はウェブだけにとどまらず、17年からは紙媒体の『VISLA Magazine』を年4回発行。地元ソウルのストリートカルチャー・シーンと密に連携し、「VISLA」はイベント企画、プロダクト製作など、既存のメディアの枠組みにとらわれない活動を展開している。
<http://visla.kr>

を開始し、現在では3カ月ごとに発行しています。この紙版はかなり大きなサイズです[図2]。

VISLAは、主にオンラインと紙版でコンテンツを発信するメディアですが、資金面が常に課題であることから、代理店のような仕事もよくやっています。一方で、自分たちのブランディングにも力を入れています。理由はのちほどお話ししますが、VISLAはメディアプラットフォームであるとともに、ひとつのブランドであることも大切にしているのです。そのため、オリジナル商品を開発したり、主催イベントを開催したりしています。和田さんとは、1年ほど前に東京で開かれた友人のブランドのポップアップイベントで出会いました。以降、クォンと和田さんでコラボレーションについて会話を重ね、いまに至っています。

私はソウルで生まれて、17歳でアメリカに移りました。そのころ、私が最もおもしろいと感じていたことは、楽しいことや好きなものを「みんなとシェアする」ことでした。『VISLA Magazine』に掲載している記事もすべて、私が好きなもの、おもしろいと思う物事です。アメリカで学生だったときにひらめきのようなものを感じ、卒業後に韓国に戻り、趣味の合ういちばんの親友とウェブマガジンを始めようとしたのです。そのころ、韓国にはすでにいくつかのオンラインマガジンがあったのですが、それらのほとんどはファッション関係でした。別のものが欲しいと思ったわけです。私たちは二人とも音楽が大好きなので、音楽、スケボー、ストリートアートなどに関することを扱おうと考えました。

和田 『FNMNL』についても、大まかな説明をさせてください。そもそも『FNMNL』はメディアの会社が立ち上げたわけではなく、もともとは音楽の配信サイトを運営していました。みなさんもお存じのように、デジタルダウンロードによって日本の音楽産業はかなり苦しくなっています。そこで、音楽関連の記事を拡大するかたちで、2016年に『FNMNL』を始めました[図3]。ですが、音楽ニュースだけではあまりに窮屈で限定的になりすぎると考え、音楽に関わるファッションやカルチャー全般のコンテンツも扱うことにしました。オンラインコンテンツを手掛ける一方で、VISLAと同じように、代理店としての仕事やクライアントのいるプロジェクトもできる範囲でやっています。要は、こうした仕事がいちばんの収入源になるので、これを使って、自分たちの興味のあるオリジナルのストーリーを作るようなことをやっているわけです。



[図1] ウェブサイト『VISLA Magazine』より。ページカテゴリーには「MUSIC」のほか、「FASHION」「ART」「BODYMOVE」「EVENT」などがある



[図2] 『VISLA Magazine』（判型：310×460mm）



[図3] ウェブサイト『FNMNL』より。ページカテゴリーには「MUSIC」のほか、「FASHION」「CULTURE」などがある

韓国と日本のシーンと状況、その違い

和田 私は、2011年からK-POPや韓国の音楽に興味を持ち始めました。いまでは韓国のアーティストが、おそらくひと月に1グループ以上は来日します。しかし、当時は、アンダーグラウンドなシーンのミュージシャンやアーティストが来ることはあまりありませんでした。レーベルやアーティストが1年に1度くらい何かを企画することはありましたが、それぐらいでした。この状況を見て、自分でもなにかできるのではないかと考えたんです。

チェ 韓国ではいま、ストリートファッションが盛り上がりを見せています。ストリートカルチャーが以前から根づいていた日本とは違い、韓国ではストリートカルチャーはまったくのサブカルチャーで、近年ようやく認められてきました。実際、ある程度はメインストリームになっているといえます。スニーカーの売り上げも好調で、フットウェアブランドの需要も拡大し、刺激的な広告もたくさんあります。最新のスニーカーを手に入れるために、店の外には長い列もできています。

音楽でも、いまはコリアンヒップホップがとても人気なんです。そのいちばん大きな要因は「Show Me the Money」というテレビ番組です。この番組のおかげで、たくさんのラッパーがオリジナリティを保ったままお金を手にしています。クォンと私はヒップホップを聴いて育ったのですが、当時は変わり者と思われていました。皮肉なもので、いまの若者はみんなラッパーになりたがっています！ とはいえ、『VISLA Magazine』はヒップホップだけでなく、ほかの音楽ジャンルも扱っています。シーンは大きく移り変わっていて、クロスオーバーや拡大の可能性は十分あるのです。

また、インフラの影響もあります。韓国ではインターネットの速度がかなり速くなったこともあり、情報コンテンツの流通はオンラインが主流になりつつあります。紙媒体の雑誌を凌駕し、韓国ではInstagramが驚くほど影響力を持っています。私たちは、InstagramとYouTubeが重要な情報プラットフォームになった時代に生きているのです。YouTubeチャンネルには、たくさんの高画質のコンテンツがアップロードされています。そのコンテンツは企業が作ったものなのか、個人がたった一人で作ったものなのか、もはやわかりません。私が思うに、日本はトレンドの変化が少しゆっくり進んでいるのに対して、韓国のトレンドのサイクルはとても速いと感じます。というのも、韓国では大量のコンテンツがオンライン上に公開されており、簡単にチェックし、すぐに消費されているからです[図4]。

和田 海外の人が日本のストリートカルチャーに興味を持つ際、その多くはストリートファッションの文脈だと思います[図5]。でも、私たちが韓国のストリートカルチャーについて興味を持つとき、それはファッションよりも音楽への関心が大きいと感じます。日本国内では、ヒップホップなどの音楽が若者を中心に盛り上がっていますが、海外の消費者からの注目には至っていません。そこには複合的な理由がありますが、日本の場合は、国内のマーケットから得ら



【図4】 NIKEのスニーカーを解体し、アートワークを施す韓国のアーティスト、RUDY LIM & KUSTOOLのインタビュー映像「FORCE BY ME - RUDY LIM & KUSTOOL」。
『VISLA Magazine』のYouTubeチャンネルより

れる収入だけでビジネスが成り立つので、国内にしか目を向けていないという状況があると思います。

互いの国のシーンを私たちはどう見ているか

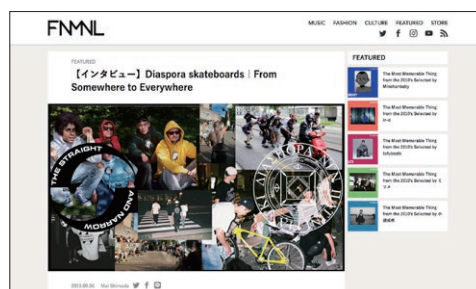
和田 韓国には巨大で構造化されたK-POP産業があり、その内部にヒップホップシーンも存在しています。先ほど話に出た「Show Me the Money」はいま、メインストリームへの登竜門となっています。この番組はスターを生み出すメカニズムであり、韓国には強固な成長モデルが確立されているといえます。もちろん、そこには弊害もあって、トレンドが強いことでオリジナリティが犠牲になっているとも考えられます。実際に韓国のSpotifyのプレイリストを見ると、質の高い音楽がたくさんありますが、テイストはどれもとても似ています。一方で、その質の高さが世界に通用しているのも事実です。そのため、日本より

もアーティストがグローバルシーンの近くにいます。また、韓国では、音楽の成長とともにストリートファッションも成長していて、例えば、「MISCHIEF」(ミスチーフ)というブランドは日本にもたくさんファンがいます[図6]。また、韓国では、ヒップホップ以外のクラブミュージック・シーンでも重要な成長が起きていると思います。

チェ 私から見ると、日本のカルチャーシーンはまず自国の長い歴史から影響を受けていると感じます。日本人は文化的なルーツをよく知っている。歴史を知っている。一方で韓国人は、いま何がトレンドなのかにくわしいように思います。さらに、日本には強い国内市場があります。確かにこれにはよい点と悪い点がありますが、とにかくファッションでも音楽でも、日本のプロデューサーは国内の消費者から利益を上げる方法を知っています。さらに、日本はほかの国から何かを取り入れるとき、クリエイティビティを発揮して新しい日本のコンテンツを作り出します。クォンと私は1986年に生まれ、アニメを見たりビデオゲームをしたりして育った世代です。私たちもこうした日本文化にとっても親しんでいるのです。

韓国と日本のオンラインメディア

和田 日本では、オンラインメディアを運営するビジネスの状況はかなり苦しいです。特にカルチャーメディアの場合、それ単独で成り立ち、独立して利益を上げるのは難しい。日本では、雑誌メディアを徐々にウェブに移そうとしています。両者のビジネスモデルは根本的に違います。そのため、移行のスピード感が弱いという印象です。また、カルチャー関連のウェブメディアの場合は、クライアントを有するコンテンツ制作を行う必要がある一方で、多くのブランドとクライアントは自身でメディアを作っているため、結果的にたくさんのプラットフォーム



[図5] ファッションと音楽のコラボレーションに関する記事。東京とスイスのスケートボードのレーベルが協働でプロダクト(Tシャツ)を発表。ルックブックには、日本のラッパーらが登場する。ウェブサイト『FNMNL』より



[図6] ファッションブランド「MISCHIEF」のホームページより

ムが乱立しているような状況です。そのため、コンテンツを十分にマネタイズできず、1年以内に閉鎖するメディアさえあります。広告収入は増えているものの、デジタルメディアを用いた方法はすでに変化しています。クライアントはプロモーションのために、インスラグラマーやユーチューバーに直接的にアプローチして投資するのです。そのため、コンテンツを保持しながら、それで生計を立てようとしたら、オンラインメディア・プラットフォーム単独ではかなり難しいのが実情です。

チェ 日本にもかつて紙雑誌の強固な市場がありましたが、韓国の紙メディアの市場は力を失ってしばらく経ちます。広告市場規模は、2015年から18年までで紙雑誌が落ち込んでいるのに対し、オンラインマガジンは伸びているという調査もあります。もちろん、韓国にもまだまだ紙雑誌はたくさんありますが、ほとんどが知名度の高い、グローバルライセンスを持つ雑誌です。紙メディアの実際の力はかなり弱くなっている状況です。また、韓国の人々はすでにウェブを中心に考えており、情報コンテンツにわざわざお金を使いません。そのため、紙雑誌であることは単なるステータスとなり、実際に利益を上げることは本当にきびしいのです。ですから、私たちは資金を生み出すための別の方法を見つける必要があります。

以前と変わった点として注目すべきは、さまざまなブランドがオンラインで商品を宣伝したり、オンラインコンテンツを作ったりすることに資金を費やしていることです。現在はたくさんプラットフォームがあり、それぞれに長所と短所がありますが、大きな問題はたった一つです。オンラインメディア・プラットフォームに力を入れすぎるあまり、急にシステムを変えたり閉鎖したりした場合に、すべてを失うかもしれないということです。最近では「メディア」と名乗りすらしない、もっと新しいカジュアルな媒体をたくさん見かけるようになっています。それはFacebook ページやInstagram のアカウントのようなものです。SNS のインフルエンサーやユーチューバーは、ここでお金を稼いでいます。適切な方法さえ模索することができれば、こうした場所にこそ新しい媒体の可能性が見えてくるのかもしれません。

国を越えたコラボレーション

和田 私は、これまで韓国のカルチャーシーンをいろいろと見てきましたが、一緒に仕事をしたいと思えるパートナーはいませんでした。というのも、韓国の音楽関係のウェブメディアやオンラインマガジンは、コンテンツの点ですでに強力だと感じていたからです。日本がパートナーとして何をオファーできるのだろうかと思っていました。『VISLA Magazine』のメンバーと実際に会って話をしたときに、日本のファッションやアートに関心を持っており、かつ韓国の音楽シーンとの距離が近いこともわかりました。相互に欲しい情報を持っている相手だったのです。コラボレーションを行い、利益を作り出す以前に、コンテンツファーストで話をしていた結果、私たちのやりとりはとてもスムーズに進みました。

チェ 『FNMNL』と仕事をする理由は、コンテンツに共有できるテイストがあり、視点が近いことが挙げられます。『FNMNL』は、『VISLA Magazine』にはできなかったかたちで日本のローカルシーンを語っています。また、『FNMNL』は、取り扱うものを非常に大事にしていることがわかりました。各媒体のコンテンツを共有することは、ローカルでアンダーグラウンドなカルチャーを新しいオーディエンスにきちんと紹介する絶好の機会であるため、この点も重要です。

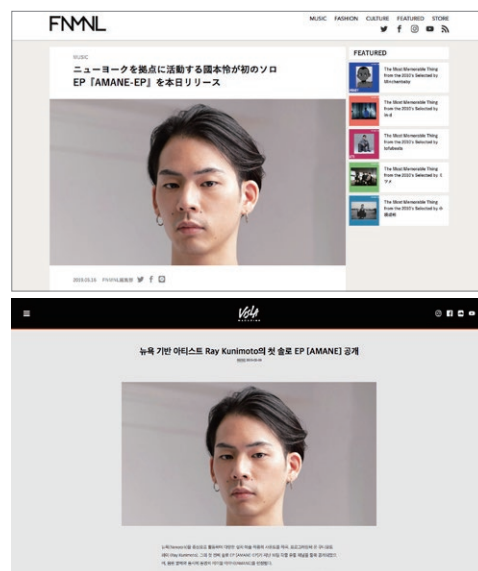
もちろん、翻訳の問題や言語の壁はありますが、デジタルツールによっていくらかは克服で

きます。また、いまはインターネットにより、とても速く手軽に連絡を取り合えます。私たちはまず、共有したい記事や共同で作成する記事を選び、内容を翻訳して、それぞれのプラットフォームに掲載します。選ぶのはおもしろいアーティストのインタビューかもしれないし、数あるニュースコンテンツかもしれません。これは効率の問題でもあります。自分たちのリソースだけでニュースコンテンツを毎日作るのは、大変ですから[図7]。

和田 将来的には、記事を共有するだけでなく、新しいコンテンツを一から共同で作る計画もあります。例えば、互いのネットワークを使って、日本または韓国のローカルシーンについてコンテンツを作るとか、『FNMNL』がソウルに行って『VISLA Magazine』の助けを借りてアーティスト

取材するとか、その逆とか。そうすれば互いの国の間にプラットフォームとネットワークがだんだんできてくるかもしれない。クライアントワークでも、コラボレーションの新しいかたちが見つかるかもしれません。

チェ 将来的には、ただよいコンテンツを作るだけでなく、コンテンツをよりよく共有する方法も作れるのではないかと期待しています。これは日本と韓国を越えて、中国やアジアのほかの地域を巻き込むかもしれません。ポップアップ、オリジナル商品、イベント、コンサートなども、このコラボレーションから生まれるかもしれない。最終的には、二つの国とカルチャーをつなぐ架け橋を私たちが作りたいと願っています。



【図7】「FNMNL」と「VISLA」の協働記事。『FNMNL』編集部による國本怜のリリースに関する記事(上)を、『VISLA Magazine』でもいち早く掲載した(下)



和田哲郎 Tetsuro Wada | クラブミュージック専門の音楽配信サイト「WASABEAT」のディレクターとして企画や記事を執筆。2016年より、国内外の音楽やファッションを中心とした最先端のカルチャーを発信するウェブメディア『FNMNL』を運営し、編集長を務める。ライターとしても活動し、『EYESCREAM』、『サイゾー』、『STUDIO VOICE』をはじめ、多数の雑誌に寄稿。自身もDJとして活動するほか、オーガナイザーとして音楽イベントを手掛ける。



チェ・ジャンミン+クォン・ヒョギン Choi Jang-min + Kwon Hyuk-in | チェ(左)とクォン(右)は、ともに1986年、韓国、ソウル生まれ。チェは、ソウルとアメリカのサンフランシスコにて育ち、大学卒業後にソウルに戻る。幼馴染みの二人は、2013年にウェブマガジン『VISLA Magazine』を設立。ヒップホップやストリートカルチャーに注目したウェブマガジンとして始まったが、現在では年4回の紙媒体の刊行を含め、多種多様なフォーマットによって幅広い話題を取り扱っている。

[最終部]

ポストインターネットと アジアの同時性

モデレーターによる
ディスカッション&質疑応答

Post-Internet, and Simultaneity in Asia

シンポジウムの締めくくりは、各部のモデレーターによるディスカッション。
ポストインターネットといわれる状況の再定義を検討しながら、情報化とグローバリズムの関係、
グローバル社会における文化の動向やビジネスのあり方にまで話は及んだ。

発 表 者	島中実	Minoru Hatanaka	NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 主任学芸員 [日本] (☛ 04 頁)
	金澤 韻	Kodama Kanazawa	インディペンデントキュレーター／十和田市現代美術館学芸統括 [日本] (☛ 41 頁)
	若林恵	Kei Wakabayashi	編集者 [日本] (☛ 62 頁)

ポストインターネットが見せるもの

島中実(以下、島中) 今回、「インターネット以降の文化形成」というテーマで二日間のシンポジウムが行われました。昨日は「第1部：ネット社会における創造とは」、今日は「第2部：新たな表現はいかにしてプロデュースできるのか」、「第3部：アジアのカルチャーシーンをつくるには」と題して、さまざまな立場の方々に登壇していただきました。

二日間を通して、金澤さんはどのように感じましたか。

金澤 韻(以下、金澤) そうですね、インターネットはツールだ、テクノロジーはツールだという結論がある一方で、そこに収まりきれないことについて考えていました。今日のリアル・リザルディさんの発表では、国によってインターネット環境がぜんぜん違うと言っていました。

私はいま、中国に住んでいますが、VPN(仮想プライベートネットワーク)につながらないと、GmailやFacebookなどが見られない。インフラが異なることで、伝わってくる情報がまったく違う、そういう状況にあるとそれぞれの発想も異なるんだろうと思います。一方で、ネット環境以前に、宗教や文化も社会によって違いますから、そういった異なる状況が双方向で出合う現在は、クリエイティビティの質やダイバーシティのあり方も変化しているのだろうという印象を受けました。

島中 リアルさんの発表では、「ポストインターネットはまだ来ていない」という話がありました。ポストインターネットとは、こういった状況を指すのかと考えさせられました。映画「ブレードランナー」の原作であるフィリップ・K・ディックの小説『アンドロイドは電気羊の夢を

見るか?』には、映画の中でははっきりとは示されていませんが、いわばネット宗教によって人々が管理されている社会が描かれています。その世界では、ネットワーク回線を通じて神を遍在させているのです。また、完全にインターネット化した社会というのは、例えばジョージ・オーウェルの『一九八四年』のような完全な管理社会に行き着く。そして現実には、ネットで自由に活動しようと思っても、けっきょくは資本やインフルエンサーなどが介入し、あるバイアスがかけられた状態で利用されるし、それが自由かどうか疑わしくなっている。いずれの状況を見ても、インターネットにどれだけインディペンデントとしての意味があるのだろうか、と思わざるを得ない。完全なポストインターネットという世界は、そうとう不自由な世界のような気もするんですが、若林さん、いかがですか。

若林恵 (以下、若林) インターネットは、当初、ディセントラライズド (分散化) された世界が作られるというアイデアだったわけです。しかしながら、それがきちんと実現されないまま GAFAM みたいな企業が出てきた。そして、だいたい2016年、17年ぐらいを境にして、インターネットそのものが失敗に終わったという言説がかなり強くみられるようになりました。特にヨーロッパからです。

どういうことかという、もともとインターネットとは、リアルな自分ではない自分になれる空間、一種のアジールとして構想されています。そこでは、本当に自由な P2P (ピア・トゥー・ピア) での価値交換ができるんだという話をしていました。けれども、そのなかでお金を動かそうとしたときに、媒介する業者が必要になるし、本当に厳密にお金を動かす場合には、通貨の問題があるから国家が出てきてしまう。そうすると、アイデンティファイできない相手にはお金を払えないという問題になり、アイデンティティを整合させろということになる。ヴァーチャルな空間とリアルな空間における「私」が同一であることを証明しなければならず、こうなるとやっぱり国家の管轄になるわけです。

だから、インターネットが世界をつなぐといった話は、リアルとヴァーチャルの世界があいまいになればなるほど実現しにくくなる。これから起きようとしているのは、なにがしかの圏域ごとにインターネットが分割されるということです。中国は最初から自分たちを分断しているわけですし、ヨーロッパは最近、GDPR (EU一般データ保護規則) という法律を作って、ある種の壁を建てました。一方で、ディセントラライズドな世界という夢は実現されずに残っているので、もういちど振り出しに戻ったともいえるのかもしれません。ポストインターネットというよりは、むしろインターネットをどうするのかという議論がもういちど始まっていくんだと思います。

以前と現在のいちばんの違いは、本当にみんながスマホを手にしたという状況です。ここからインターネットの進化の意味が発揮されるだろうし、そのためのガバナンスをきちんと考えないといけない。

畠中 テクノロジーというのは、生活においては僕らを管理するようなかたちで働くわけです。それに対してインターネットは、ある種のユートピアとして登場してきた。一方、アートのテクノロジーを使うという発想自体は、1950年代、60年代からありました。なぜテクノロジーを使うのかといえば、反テクノロジーのためにというようなこともあった。僕の見立てでは、これからアートにおけるテクノロジーの使用は、両極に分かれていくと考えています。つまり、反テクノロジーとしてテクノロジーを使うのか、テクノロジーの側に乗っていくのかということです。世界的な潮流として見ても、テクノロジストを、大企業なり国なりが持ち上げるのは当

然ともいえるんですね。

グローバリズムの再編

畠中 第1部の僕のセッションは制作がテーマで、第2部の金澤さんのセッションはプロデュースやキュレーションであり、第3部、若林さんのセッションは、それをどう捉えて紹介していくか、発信していくか、という展開になりました。

その三つの要素を一つの流れとして捉えたとき、今日の第3部を聞いたかぎりでいうと、その先になにか資本があったり、インフルエンサーが最も稼いでいるという話があったりで、けっきょくは流れていった先のほうが儲かるようなシステムになっている。それはそれで偏ったシステムだな、とも思います。

だからこそ、インターネットが一般化されてすでに20年ぐらい経ち、それによって多少なりともディセントラライズドされた世界は、このあとどうあるべきか、どう再編されるのかを考えてみる必要があります。情報化社会の進展によって、アジア圏が再編されたという部分はあるでしょう。日本とアジアの関係は明らかに何かが変わったわけです。

金澤 アジア諸国において、殊に現代美術の世界の変化は明らかだと思います。150年くらい前に現代美術、いわば西洋美術を輸入したという経緯があり、タイムラグはあれど、アジア諸国は似たような経緯をたどっています。いわゆる文化におけるコロニアリズムのあとに起こる、めっちゃめっちゃなタービュランス(乱気流)みたいなものをみんな経験しているわけです。村上隆さんはそういったことを含めて、コンプレックスとか言っていますね。すごく複雑な状況にあり、何が本当だったのか、何が追求すべきものなのか、何がおもしろかったのか、わからなくなるわけです。そのなかで、ある一群の人々は「ヨーロッパはやっぱりいいね」と言い続け、それに対抗する人たちもいて、でも、またそれが混ざり合ったりするような混沌としたところがあった。インターネットにつながり始めてからは、こうした状況に対する別の見方が生まれたように思います。あまりヨーロッパを参照しなくても、魅力的な作家は西欧であれアジアであれ、それぞれいろいろなところにいることがわかったわけです。そういう意味での地理的な差異がなくなったともいえるのかもしれません。

畠中 アジアの同時性はインターネットの登場によって地理的、時間的な差異が無化されたから起こったと思うがちだけど、いろいろな国の現代美術館に行くと、時期の差はあれ、例えば前衛みたいな表現はちゃんとありますよね。アジアにおける美術の変遷には共時性がある。同時に、そこにはローカリティも当然あるので、これからアジア美術研究が盛んになるとすれば、各国の前衛的な表現は確実に対象になりますよ。

若林 僕は『WIRED』にいたとき、アフリカの特集をやったんですが、そのときに聞いたことが、最近、東南アジアで聞いた友達の話と同じだったんです。アフリカでも東南アジアでもお金持ちがいて、その息子がヨーロッパに留学したりするでしょう。すると、これまではその人たちのほとんどが母国に帰れなかった。というのは、帰っても仕事がないそうなんです。ガーナの人が、クリエイティブレフュジー(難民)という言い方をしていました。例えばロンドンで建築を勉強したら、ヨーロッパのアトリエに就職するという人が多かった。でも、初めて帰っ

てこられる世代が生まれたと言っていました。これは、実は大きな出来事かもしれないという気がしているんですよ。

『VISLA Magazine』のチェ・ジャンミンさんも、アメリカ育ちですが、現在の韓国ではそういう人たちが韓国に戻って新しいメディアを作っているわけです。つまり、すでにネットワークがあるので、韓国のミュージックシーンがそ



左から、畠中実、金澤韻、若林恵

のままアメリカのシーンと接続できて、ものすごくダイナミックな変化が起こっている。

ほかにも、アメリカ育ちのナイジェリア移民を通じ、アメリカの本当にメジャーなラッパーが、ナイジェリアのアーティストをフックアップするというようなことが起こる。だから、いわゆるインターネットのおかげでみんながつながったという話ではなくて、インターネットのおかげで自分の母国に帰っても仕事ができるという状態が生まれたという、もうひとつのレイヤーがあるように思います。メディアでもファッションでも、そういう人たちがグローバルを再編するようなおもしろい状況が生まれていると思います。

畠中 音楽は、違う国や違う人種への憧憬が特に強い芸術ですよね。さまざまな異なる文化との交流によって変化し続けています。どこかの国の人になりたいといったことではなく、どこかの国とのつながりに憧れる。

若林 産業的な意味でも文化的な意味でも中心がなくなりつつある状況は、音楽はわかりやすく出てきていますね。

インターネット後のムーブメント

若林 僕から少し感想を言わせてください。

dj sniffさんのお話は、すごくおもしろかった。音楽でもなんでもそうですが、表現を受け取る側と表現する側という関係性が策定されると、お金が介在しなくても消費する側、される側という関係性になってしまいます。例えば即興演奏のライブでお金の介在が少なかったとしても、お客さんと演奏する側がいれば、お客さんの満足度を上げようといったことがどうしても発生する。僕らにもその難しさはいつもあって、第3部で川田（洋平）君が言ったみたいに、これまでの編集者は、自分は情報を知っている人で、知らない人へ情報を渡していくというありようでした。そこで当然、お金のやりとりが発生して消費関係が生まれる。その避けがたい関係性から抜け出すことはできないのかと考えるわけです。

そのときに、聴くとか読むとかいった行為を考えるのはおもしろい論点だと思いました。聴くとか読むとかは、実は人から習わないんだけど、みんながやっていることです。確かに

文章がうまい人って、読むのがうまい人なんです。同じように、いいミュージシャンはいい聴き手だし、即興演奏だとその場をどれだけ聴けるかということが大事なのだと思います。表現する側と表現を受け取る側とが同一の地平に立つなら、そこに消費的な関係性ではない何かが生まれるのではないかという気がしました。聴くとか読むとかいった、ある種、受動的な行為には本質があり、あらためて価値を作り出せるのではないかと。

畠中 先ほど、情報の時差という話がありました。どれだけ早く紹介するかという価値は、それこそインターネットによって、だいぶ平準化されてきた。だから情報で価値を生むには、組み合わせの仕方だったり、シーンを作ったりといった、情報から生まれる動向をどう作るかというやり方になるんですよね。

金澤 コラボレーションして一緒に作るとかね。

若林 確かにそうですね。でも、特にファッションのビジネスに顕著ですけど、情報が飽和したとはいえ、相変わらずトレンドはあるんですよ。でも、日本はトレンドがない状況が続いている気がします。

金澤 美術には、マーケットを考えるならばトレンドはありますが、どうなんでしょう、ムーブメントかな。大きなムーブメントを起こすというのは、インターネット以降は難しいんじゃないですか。

若林 細かいトレンドが繰り返す話と、底流で大きく価値軸が変わっていくような話の両方が動いているんだと思います。ソーシャルメディアのように草の根的に何かが持ち上がっていくことと、マスメディア的に世の中をマニピュレートしてムーブメントを作り出すこと、その両軸がある。価値観を変えるような事柄が、日本では起こりにくい気がします。新しい価値観を体現するような若い才能を盛り立てて、ムーブメントにしていくような力も必要なんだと最近感じています。

インターネット以降で考えた場合も、言説を広めることに関しては、ちゃんとムーブメントを作る人もいます。ただ、それは歴史的にも世界的な現象でも、リベラル陣営はできていない。もう少しうまく機能させる方法があるのではないかと思います。

畠中 ある意味では、ラディカリズムはどうしたって個人主義にならざるを得ないと思うんです。何かに動員するようなことが本質的にしづらい。でも、大きなムーブメントを作ること自体が思想的に反する言説に対してでも、インターネットはダイバーシティを受け入れ、育てることによって、そうした言説をも広げていけるのではないかと期待されていたわけです。そして、そのポテンシャルは変わらずある。だから、このインターネット状況において、どういう考え方を持って技術を使っていくかがいちばん大切なことになっているんですね。

そうした意味でも、この二日間、インターネット状況におけるさまざまな実践が見えたことは有意義であったように思います。

グローバリゼーションにおける文化のあり方

畠中 さて、時間がなくなってしまいましたので、お一人だけ、会場から質問を受けたいと思います。

質問者 いま、自国主義による国同士のさまざまな対立が起こっているのです。文化がその間を橋渡しするチャンネルにならないかと考えているところなのですが、なにかお考えを聞かせていただけないでしょうか。

金澤 私は文化への期待をずっと抱いて仕事をしています。ここ数年の現代美術の状況は、わりと分断に入っていて、例えば2年前（2017年）のドクメンタはカッセル（ドイツ）とアテネで開催されて、アジアの作家がほとんどいなかった。だからだめだとかいうことではなく、その年のドクメンタは、難民問題など、ヨーロッパの喫緊の課題に対応することを考えたようです。ヨーロッパの精神のルーツはギリシャにあるというテーマを設定したので、とりあえず今回は、アジアは含まないといった感じでした。

ロンドンも、一時期はグローバリゼーションがすごく進んで、いくらか楽天的な、世界がつながっていくという感じを体現していたと思うんです。でも、その感覚もだんだん薄れてきて、やっぱり自分たちに差し迫っていることにフォーカスしていく。

喫緊の課題が人によって異なり、地域差があるのは確かだと思います。例えば、ヨーロッパの難民問題を扱った作品を日本で展示するためには、私はいくつかのステップが必要だと考えます。そういう意味で、話が分断していくという状況は美術にも現れてきているのかもしれない。

では、どのようにして橋渡しを行うのか。1990年代、あるいは2000年代初頭の楽観的なグローバリゼーションには依存できないから、まったく別のスキームを用いなければならないのだろうと、私も悩みながら試行錯誤しているところです。

畠中 先ほどの第3部の発表につなげると、例えば自国の文化を自分たちなりに咀嚼したJ-HIP HOPがあり、K-HIP HOPがあり、同じようにいろいろなものが作品のバリエーションを獲得していくわけです。一方で、自国の文化と称したときのある種の危うさはある気がします。自国の文化も、もはや自国だけで成り立っているわけではない。「文化」をもっと広く捉えるということが、大切な前提であるべきだと思います。

若林 僕は、きちんと経済上でつながっていくということが重要だろうという気はしています。韓国のメディアと日本のメディアが協働するという話は、べつに人道的な理由からよいのではなくて、いいビジネスができる可能性もあるからです。一方で、日本が中国やひいてはアジアとつながるといったときの論点として、市場としか見ていないところが残念なんです。要するに、自分たちが作ったものを売る場所だという論点。それは、物事の半分でしかないんですよね。いっしょに何かを作ったらお互いに売れるものができるかもしれないという発想は大事で、その意味で、日本のある種の自国主義というか、自分の国で生産を完結させようというところは限界があると思います。

僕は、ディベロッパーさんとお話する機会がけっこうあるんです。「今回の再開発は、すごくインターナショナルにしたいんです」、「ダイバーシティが大事なんです」などと語るんですけど、「この会議には、日本人のおっさんしかいないか」ということが多い。本当に大問題なんです。企業は、もうちょっと外国の人がきちんと入る環境を強引にでも作っていかないとまずいだろうと思います。自分たちが気軽に意見交換できるところからスタートして、協働のものを作っていくようなね。

金澤 今日のdj sniffさんの発表で、ゲストルームに集まってみんなでご飯を食べるようなことが大事だったという話がありました。人としてつながっていくのは、大事ですよ。90年代、

2000年代初頭のつながり方は、例えば経済的につながらなければいけないみたいなイデオロギーがあったと思う。でも、この人がやっていることは本当におもしろいとかいう理由から、腹の底でつながっていくみたいなやり方が次にくるんでしょうね。それは、「言うは易し、行うは難し」で、地道な作業になるのだろうとは思いますが。

若林 短期間で解決できるものから長期的な価値は生まれないと思います。日本は、ゴールのないところでゴールのないことをもう少し考えようという領域において、中途半端な気がするんです。そのうえ、合目的的に短期間で達成しなければならないミッションがあるというときに、合理的に進めるということもきちんとやらないんですよ。何かを合目的に達成しようと言っているそばから、やっぱり心は大事だろうという話が微妙に入ってくるとか。だから、領域を策定するようなある種の戦略が重要になってくる気がします。抽象的な話ではありますが、それが常にごっちゃになっていると、僕は最近よく思っています。

畠中 だいぶ時間を延長しましたので、ここでディスカッションを終了いたします。みなさん、どうもありがとうございました。

〈シンポジウム主催者について〉

国際交流基金アジアセンター

独立行政法人国際交流基金（ジャパンファウンデーション）は、全世界を対象に総合的に国際文化交流事業を実施する日本で唯一の専門機関です。アジアセンターは2014年4月に設置され、ASEAN諸国を中心としたアジアの人々との双方向の交流事業を実施・支援しています。日本語教育、芸術・文化、スポーツ、市民交流、知的交流など、さまざまな分野での交流や協働を通して、アジアにともに生きる隣人としての共感や共生の意識を育むことを目指しています。

<https://jfac.jp>



公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

アーツカウンシル東京は、世界的な芸術文化都市東京として、芸術文化の創造・発信を推進し、東京の魅力を高める多様な事業を展開しています。新たな芸術文化創造の基盤整備をはじめ、東京の独自性・多様性を追求したプログラムの展開、多様な芸術文化活動を支える人材の育成や国際的な芸術文化交流の推進などに取り組めます。

<https://www.artscouncil-tokyo.jp>



第3回メディアアート国際シンポジウム

インターネット以降の文化形成

—創作、発信、ネットワーク—

報告書 [PDF版]

2020年2月21日 発行

発行

独立行政法人国際交流基金アジアセンター

東京都新宿区四谷4-16-3

Email: acinfo@jpf.go.jp

公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

東京都千代田区九段北4-1-28 九段ファーストプレイス8階

Email: info@artscouncil-tokyo.jp

編集担当

廣田ふみ、鹿島萌子（国際交流基金アジアセンター）

編集・執筆協力

阿部謙一

英文執筆

ウィリアム・アンドリュース

翻訳

金子智太郎（18～23、69～80頁）

角尾宣信（12～17、54～61頁）

デザイン

松川祐子

表紙イメージ

STUDIO PT.（中西要介、中澤耕平、根津小春）