

DI

Issue Grounds

特集

大地の根拠

[Essay]

水野幸司

井上岳

伊藤道史

米澤稔

村井琴音

布施琳太郎

東京湾埋立地風景私論

見えない基礎と新しい境界

揺れる地面と身体が生

きものが生きる場所

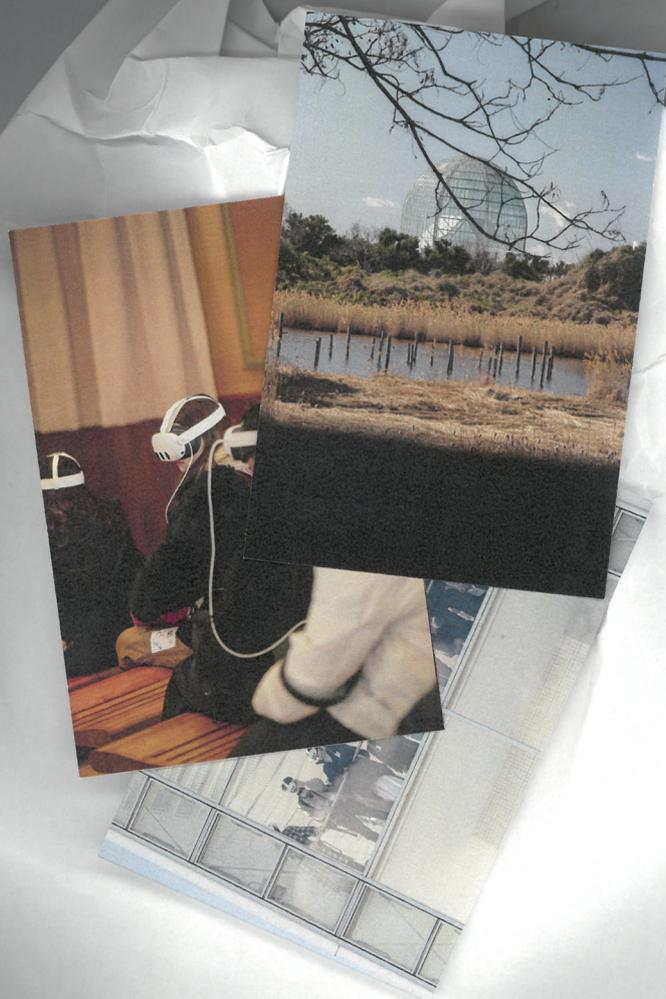
私ではないあなたのモノメント

動詞的な恋人たち

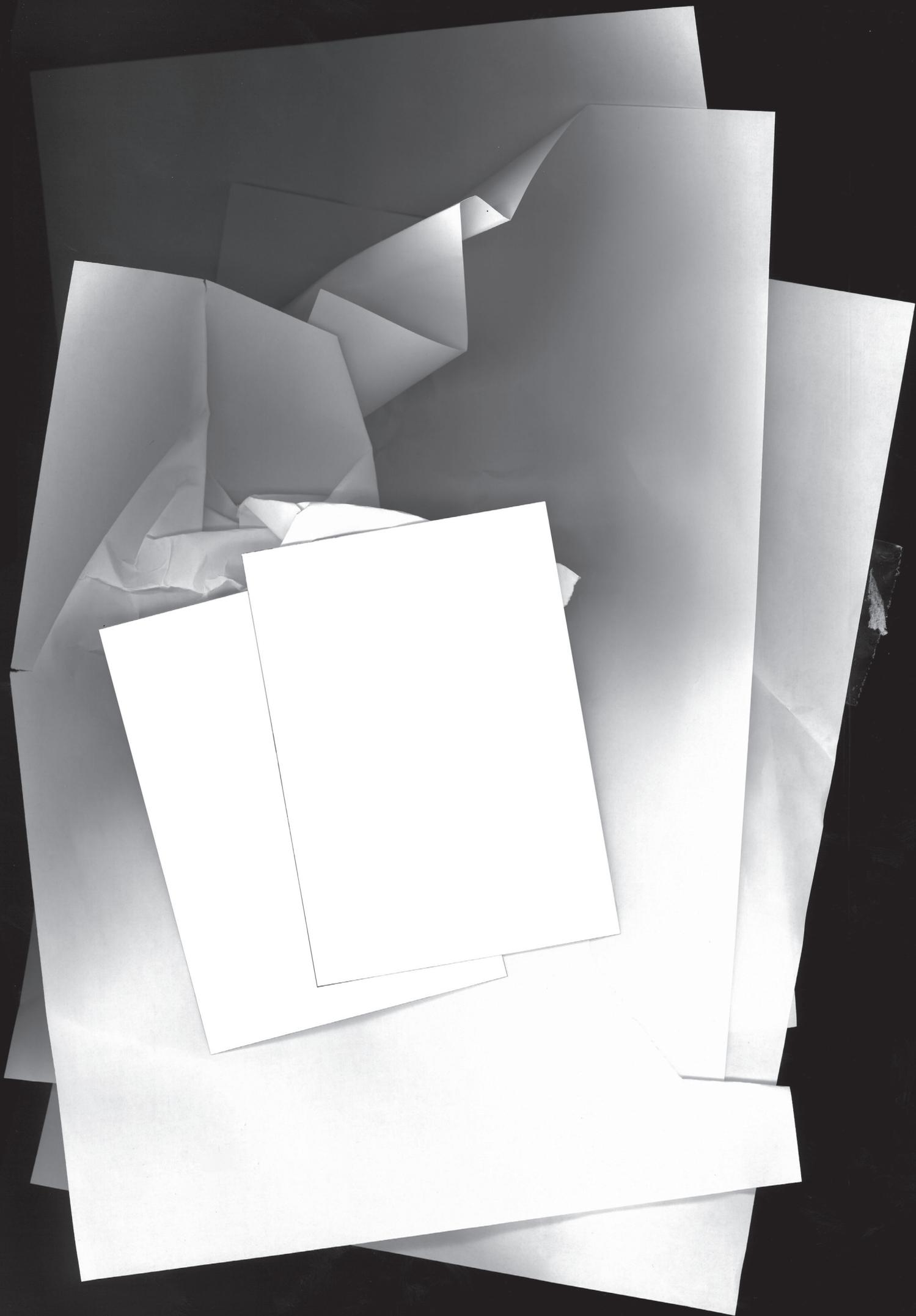
[Dialog]

魚豊 + 布施琳太郎

いま、私たちがつくべき嘘は何か？



Dream Island



EDITOR'S LETTER

この度、新たな美術雑誌『ドリーム・アイランド』を創刊する。

第1号は特集テーマを「大地＝根拠」とした。目次を見てもらえば分かるように、アーティストや建築家、漫画家などが、建築設計から埋立地、水族館、万国博覧会、ヴァーチャル・リアリティ、アニメーション、モニュメントまでの広範な主題を自らの実践を通じて思考しながら、このテーマと向き合って言葉を紡いでいる。もちろん雑誌なので、どこから読んでもかまわないが、全体を通じて互いに共鳴し合う内容となっているはずだ。

テーマ設定は本誌の編集方針に則ったものである。ドリーム・アイランドに集まるのは読書や検索ではなく、制作や設計、出会い、調査、会話、放浪などにもとづいたテキストである。企画立案をつとめた僕は、そうしたテキストを「一次資料」と呼んでおり、寄稿者たちにも「一次資料性があるか?」と何度も問いながら編集作業にあたった。

日本のアートシーンに「言説がない」「批評がない」と嘆かれるようになったのは、新型コロナウイルスの感染拡大と時期を同じくしていたように感じている。2020年以降、スマートフォンやパソコンのディスプレイを見つめ、イヤホンやマイクを通じてコミュニケーションをする機会が増えた。入院中の親族の見舞いすらタブレット越しになされることもあれば、多くの打ち合わせはオンラインミーティングで事足りるとされ、大学や会社に通うことはチャットツールやクラウドサービスを使いこなすことと同義となった。結果として、デジタルデバイスやインターネットのなかに無数の言葉があふれるようになった。ポケットのなか、手首、耳元、机の上へと無数の通知が同時に流れ込み、それに対してレスポンスすることが働いたり、学んだり、作家活動をするようになっていった。もちろん原因は感染リスクの忌避だけでなく、AWS (Amazon Web Service) などの技術普及によるオンラインツールやアプリケーションの多様化にもあるのだが……。この数年の社会変化を、僕は、言説や批評の不在と重ねている。

芸術についての言説や批評とは、目の前にある作品 (Work) を、かつてどこかにあった・とても遠くにある試みや論理と結びつけたり、切り離したりする営みだった。少なくとも僕はそう考えている。しかし無数の情報が私たちの感覚器官へと同時に流れ込む現代においては「いま・ここ」だけが際限なく増幅されていく。もはや「かつて・遠く」に注意を払う余裕は一切なく、より多くの通知が私たちの感覚を刺激してくれることを求めて、バズりたいと願う。それが無理なら、安心できるコミュニティをつくって、そこで正しさを再生産する。そういう時代に私たちは生きている。

まだ「かつて・遠く」へと思いを馳せて、触発されて、また別の生や制作、思考をすることはできるのだろうか。もしもできるのなら、どんな方法があるのだろうか。

そういった問いのなかでドリーム・アイランドの企画が立ち上がった。誰かに

とつての「いま・ここ」が別の誰かにとつての「かつて・遠く」でありえるのだと信じて、私たちと世界の、複数の距離を収集したいと思った。その複数の距離として「一次資料」が集められる。そしてここから生や制作、思考を再開するためのテーマとして「大地＝根拠」を設定する。

もう一度、つくりたいのだ。議論のテーブルを。

いまだ出会ったことのない誰かと話すことのできる共通の話題を。

布施琳太郎

Dream Island

パピリオン・ゼロ アーカイヴ I
記者会見 第一部 原稿

8

パピリオン・ゼロ アーカイヴ I
記者会見 第二部 座談会

日本の大地 = 根拠とは何か?

榎木野衣 + 落合陽一 + 布施琳太郎

16

東京湾埋立地風景私論

サイクリング、やくしまるえつこ、鯨

水野幸司

22

見えない基礎と新しい境界

夢洲と新宿、あるいは万博と路上

井上岳

34

揺れる大地と身体の生

地震、ALS、ヴァーチャル・リアリティ

伊藤道史

44

生きものが生きる場所

水族館、アニメーション、自然の中で起きている現象すべて

米澤柊

54

私ではないあなたのモニュメント

画面越しのウクライナ

村井琴音

64

動詞的な恋人たち

キュレーション、ラブレター、オフ・ミュージアム

布施琳太郎

76

対談 いま、私たちがつくべき嘘は何か?

魚豊 + 布施琳太郎

94

パピリオン・ゼロ アーカイヴ II

空の水族園

108

パビリオン・ゼロ アーカイヴ I
記者会見 第一部 原稿

Pavilion ZERO Archive I
Press Conference Part I

The Script

発表台本

会場イメージ → ■ The Lost 1984 Video: young Steve Jobs introduces the Macintosh
プレゼン内容 → ■ iPhone を発表するスティーブ・ジョブズ(日本語字幕)

~ 19:00 客入れなど

19:00 - 19:03 CCBTスタッフによる説明後、暗転

19:03 - 19:05 暗転、しばらくすると徐々に画面が真っ青に

19:05 - 19:28 (合計23分) 電気点灯、布施登場

プロジェクト概要についての肉声での解説

・自己紹介について(5分)

・ロゴ発表、ロゴの解説(5分)

・市外劇について(5分)

・プラネタリウムについて(2分)

・雑誌について(2分)

(全画面がブルーに)(これ以降、布施がスライドショーを操作)
(布施が登場するとスポットライトが点灯)

こんばんは。アーティストの布施琳太郎です。

ずっと、この日を待ち続けていました。

数年に一度、数十年に一度、あるいは、数百年に一度……

すべてを変えてしまう芸術が現れる。

一度でもそれに立ち会うことができたら幸福です。

本日、まったく新しいプロジェクトを三つ発表します。

2016年、『iPhone mural (iPhoneの洞窟壁画)』

それは展覧会でした。「世界とiPhoneの錯乱した関係」がテーマでした。

特設サイトには次のように記されています。「世界は、謎めいた、理解できないものとして、われわれに与えられた。芸術の任務は、もし可能なら、世界をもっと謎めいた、より理解できないものにするのである。」

iPhoneのタッチパネルにおける知覚を、洞窟の暗闇での経験と重ね合わせるコンセプトでした。入力と出力が一致したスクリーンにおいて、指を動かすと音量が変わる、タイムラインがスクロールされる。

それと同じように、腕を動かすと洞窟のなかに牛や馬が現れる。音が聞こえる。

すべての知覚が、触覚を通じて遅れて生じていくこと。

それを展覧会として示そうとしました。

2019年、『新しい孤独』

それは批評でした。芸術の経験、作品制作や鑑賞、批評などは、これまでになかった孤独の制作であるべきだという宣言です。

孤独によって芸術をつくるわけではありません。芸術が孤独をつくるのです……そんなことを提起した上で、まったく新しい展覧会企画が生まれました。

2020年、『隔離式濃厚接触室』

それはウェブサイトでした。世界で一人ずつしかアクセスできない場所。もしも誰かが鑑賞していたら作者である僕自身もアクセスすることができないウェブサイトプログラムしたのです。

「芸術は繋がりを育むためにあるのではなく、これまででない仕方で繋がりを断つためにあるのだ。それこそが新しい孤独であり、感染隔離の時代に芸術が果たすべき役割だ」。当時のステートメントにはそう記されています。これ以降は、立て続けに展覧会が企画、開催されました。

2021年の『沈黙のカテゴリー』は大阪湾に面する

造船工場跡地を600頁のハンドアウトを片手に巡るキュレーション展でした。

そして2022年『惑星ザムザ』。目覚めると異形となっていたグレゴール・ザムザの隔離生活と家族によるケアを描いたカフカの『変身』を題材に全6フロアのビル棟を用いて開催されたキュレーション展です。

会場の前には行列が生じ、日本現代美術の現在地を描き出して大きな話題を呼びました。

同年には、ここ渋谷のPARCO Museum Tokyoにて個展『新しい死体』が開催されました。

自らの過去作と新作を、死体の再定義の試みとしてセルフキュレーションした個展です。

スクランブル交差点では、連日、日没の瞬間2分11秒間だけ、オリジナルのラブレターが上映されました。

昨年、2024年には国立西洋美術館で開催された『ここは未来のアーティストたちが眠る部屋となりえてきたか？』にて、同館の設計を行ったル・コルビュジエについての調査を行い、美術館建築の新しいあり方を提案。

こうして10年近い月日をかけて、私は、iPhone以降の社会における芸術の問題を、インターフェースや情報通信技術、美術館建築、都市開発、SF的に想像される惑星、文学、死体、孤独、沈黙といった認識の下部構造、インフラストラクチャーから問い直し、実践してきたのです。

(全画面が真っ白になる)

そして今日、まったく新しい革命的なプロジェクトを三つ発表します。

一つ目は、架空の水族園構想です。これまでの美術館建築と死体についての思考が、想像上の水族園建築を通じて再提起されます。葛西臨海公園を舞台としたツアー型展覧会です。

二つ目は、プラネタリウムを用いた集団的なヴァーチャルリアリティ体験です。四角に束縛された上演や展示ではなく、終わりのない球体のなかで、集団的な瞑想にも近いかたちで架空の水族園についての観測報告会がなされます。

三つ目は、新たな美術雑誌の刊行です。言説の不在、批評の不在が嘆かれ続ける今日の日本のアートシーンの内側で活動してきた布施琳太郎の視点で、これまでの批評とは異なる尺度で選ばれた人々によるテキスト、対談、インタビューなどが掲載されます。

架空の水族園構想、プラネタリウムにおける集団的なVR体験、雑誌の刊行。水族園、プラネタリウム、雑誌。これらは独立した企画ではありません。これらをひとつのプロジェクトとして実施いたします。私たちは、こう呼んでいます。

パビリオン・ゼロ
すべての閉塞感を超えて、芸術を再起動します。
そしていま、はじめてロゴを発表いたします。

こちらになります。

(手に持ってロゴ発表)

まずはこのロゴについて説明しましょう。
現代を代表するデザイナーの八木幣二郎氏がつくり出しました。
まず僕は、彼にこのようなメッセージを送りました。

(画面にメッセージが表示される)

「蝶々のような雰囲気があると良いな、と思っています(胡蝶の夢、つまり虚実の横断であり輪廻、あるいはバタフライエフェクト、白い蝶は死者の象徴であることもある)。つまり「蝶+ZERO」でもよいし、「Pavilion ZERO」が蝶々の残像表現？みたいになっていても、よいな、と」
この依頼に対して、八木氏は完璧に答えてくれました。

わかりますか。
完璧にコンセプトが表現されています。
3DCGのシンボルが飛び回るようにバリエーションとなっています。

虚構と現実、過去と現在、そして未来、歴史と神話、政治と表現。そういったもののあいだを自由に舞うようにロゴが浮かんでいます。
つまりプロジェクト(パビリオン・ゼロ)に集まるのは、この蝶々のような営みなのです。
これから説明することになる三つのプロジェクトは互いに独立しています。これらの三つのプロジェクトは(パビリオン・ゼロ)という壮大な計画のはじまりに過ぎません。しかしそのどれをとっても、皆さんの思考を触発し、当たり前を更新するものであることを保証いたします。

ここでプロジェクト(パビリオン・ゼロ)の目的について説明いたします。

- 1、日本の「大地=根拠」を問う
プレートテクトニクスと埋立地は、たんに物理的な大地(ground)であるだけでなく、日本の思想的根拠(ground)です。架空の水族園構想の舞台となる葛西臨海公園はその中間的存在と言えるでしょう。
- 2、拡張されたアース・ワークの実践
20世紀における最もアクチュアルなアートはランドアートに思えてならない。そこでXR表現を含めたツアー型展覧会をバーチャルなアースワーク、つまり拡張されたランドアートとして批評的に実践し直す。

この2点がパビリオンというプロジェクトの目的となっています。

1、市外劇=ツアー型展覧会『パビリオン・ゼロ:空の水族園』

まず一つ目のプロジェクトの説明に入りましょう。

パビリオン・ゼロの中心には『パビリオン・ゼロ:~~の水族園』という架空の水族園構想があります。

発表の形式としては、市外劇であり、ツアー型展覧会です。

舞台は葛西臨海公園です。ドーム型天井をシンボルとした葛西臨海水族園で有名な場所です。

そして、お気づきでしょうか？ さきほど私はタイトルを言い渡しましたよね？

そうです。本展は、この漢字一文字のなか「ソラ」と「カラ」を重ね合わせているのです。

この二種類の読みは葛西臨海水族園から読み出すことのできる現実の可能性です。

空＝ソラ

葛西臨海水族園を設計した谷口吉生が、1980年代の計画過程で構想していた公園全体に展示パビリオンが分散した状態

(いまは空中でしかない場所にも水槽があったかもしれない)

空＝カラ

現在の葛西臨海水族園の隣接地で進行中の新館建設工事。2028年をめぐりとして、隣接地に建設される新館への水族館機能の移設、それに伴う葛西臨海水族園の水族館機能の停止が既に決定されています。

(いまある水槽は空っぽになる)

ソラとカラの重ね合わせにおいて駆使されるのは想像力です。その実現のために、ひとつの過去の発明を参照します。

かつて寺山修司は、都市の現実に演劇という虚構を重ねる「市街劇」を発明しました。それは「出会いの偶然性を想像力によって組織する」方法だったと寺山は言います。例えば、東京阿佐ヶ谷近郊で1975年4月19日の30時間をかけて行なわれた市街劇『ノック』では、一枚の地図が配布されました。その地図は、まるでポケモンGOのように現実の阿佐ヶ谷に対して演劇という虚構を重ね合わせます。それは原初のAR表現なのです。

さらに寺山の手法と思想を参照する本展が冠するのは、市街劇ではなく市外劇です。それは舞台となる葛西臨海公園という埋立地が、人間のための場所というより、様々な動植物のための場所だからこそこの言い換えです。

経済的、あるいは軍事的な合理性にしたがって造成されることの多い埋立地ですが、今回舞台となる葛西臨海公園は、人間だけでなく沿岸部の動植物たちの生態系の保護と活性化にフォーカスして1980年代に開発された点で稀有です。ここは互いに異なる認識能力、生態系をもった存在たちが集合する場所なのです。

今回の市外劇、ツアー型展覧会『パビリオン・ゼロ:空の水族園』では、葛西臨海公園の沿岸部を巡ります。架空の水族園の観測を希望される方は、ヘッドマウントディスプレイを通じてAR(拡張現実)とVR(仮想現実)を行き来していただきながら公園を歩き回り、様々な作家たちによる映像や音声、パフォーマンス、オブジェと出会っていただきます。映像が空を飛び、届かないラブソングがうたわれたかと思えば、別の天動説が現れる……ここでは書き尽くすことのできない出来事たちは、皆さんの目の前で生じることもあれば、過去や未来のなかにしか実在しなかったりします。鳥類園と呼ばれるエリアをスタート地点として、ヘッドマウントディスプレイを装着して映像や音声を鑑賞します。

これは参加作家の米澤終さんが作成したARのイメージ画像です。これまでアニメーションの原理から様々な作品をつくってきた米澤さんは、今回、空を飛びいきものたちを描いてくれます。現実の景色がパスルーで見えながら、こうして様々な作品が現実にオーバーラップされます。

そうして歩きながら、水族館と同じく谷口吉生が設計した船乗り場を通過して船に乗ったり、

同じく谷口吉生が設計したクリスタルビューを訪れたりしながら、作品やパフォーマンスを鑑賞していただきます。

本展は葛西臨海水族園の周囲の陸、海、空をツアーガイドの布施琳太郎が案内しながら架空の水族園へと導いていく展覧会なのです。

さて、それでは「パビリオン・ゼロ:空の水族園」の開催概要、展示作家、パフォーマー、スタッフを紹介したいと思います。

「パビリオン・ゼロ:空の水族園」は2025年2月8日、2月9日の二日間のみ、30時間のみ観測することができます。公園内の様々な施設、乗船体験、パフォーマンスなど、この場限りの体験に満ち満ちています。時間は両日ともに10:00-12:00、13:30-15:30の2回のみです。この時間は海の潮位によって決められたものですので、時間が前後することはありません。そして驚くべきことに、鑑賞無料です。各回ともに予約抽選制となりますが、落選者、非予約者も作品展示やツアーの様子を観測することができます

ツアーガイド、企画、演出、脚本はわたくし、布施琳太郎がつとめます。あまりにたくさんの方がかかわってくださいます。そのすべての名前を読み上げることはできませんが、詳細なプロフィールなどについては配布した資料の方に掲載されています。

予約は本日、記者会見の直後より開始いたします。

当日の集合場所は「鳥類園 ウォッチングセンター」です。奮って応募していただけたら嬉しいです。

さて、あまりに長く説明してしまいましたね。次にプラネタリウムについて説明したいと思います。

『空の水族園』の開催概要、展示作家、パフォーマー、スタッフを紹介したいと思います。

全地球上映『観測報告:空の証言』

葛西臨海公園のツアー型展覧会は、あまりに限られた人数しか観測することができません。そこでその観測報告会として『観察報告:ソラの、カラの証言』を実施いたします。

舞台となるのはプラネタリウムです。古来からのプラネタリウムにおける経験をVR(ヴァーチャル・リアリティ)として解釈した『ソラの、カラの証言』は、「かたり」と「映像」によって、『空の水族園』の内容をリプレイする試みです。

葛西臨海公園でのツアーで、ヘッドマウントディスプレイを装着した参加者たちは、現実と虚構のあいだを飛び回りながら、公園の陸、海、空のなかから想像上の水族園を読み出して、観測しました。その観測報告、観察の報告会がプラネタリウムで開催される『空の証言』です。プラネタリウムの球面スクリーンは、一時的に、想像上の水族園となります。

プラネタリウムとは、虚実を超えた「かたり」の場です。ここでは天体の運動や、宇宙の起源について話しながら機械を操作する語り部がいます。しかし目に映るのは現実ではなくイメージです。

そうした点で、架空の水族園の観測報告をするのに最適な場所だと考えています。

では開催概要について説明いたします。会場はコスモプラネタリウム渋谷、日時は2025年3月15日の全3回です。各回ともに14:30、16:00、17:30から上映がスタートします。

『空の水族園』と同じく、予約は本日、記者会見の直後より開始いたします。さて、それでは最後に、美術雑誌『ドリームアイランド』について説明いたします。

雑誌『ドリームアイランド』

この度、雑誌『ドリーム・アイランド』を刊行いたします。まずは完成イメージをお見せしましょう。

これまでの批評雑誌や美術雑誌とは印象の異なるSF的でクリーンなデザインとなっています。批評や言説の不在が嘆かれる今日のアートシーンのなかで活動してきた僕は、批評や言説そのものよりも、そうした営みのための足場がないと考えています。だからこそ論考や対談で構成される本誌の編集で重視されるのは「一次資料」を集めることです。自室での読書と検索によって執筆されたテキストではなく、直接的な出会い、調査、聞き取り、作品制作や建築設計の経験などによって蓄積された知に基づいた(ナマの言葉)が『ドリーム・アイランド』を構

成します。つまりChatGPTなどの人工知能には、まだ学習することのできない資料として、アーティストだけでなく建築家、漫画家などによる記事が集められるのです。

特集のテーマは「大地＝根拠(ground)」です。批評的であるか否かは、知的な記号操作の複雑さによって計られるのではなく、これまでになかった「共通の話題」をつくることによって果たされるのだと私は考えています。『ドリーム・アイランド』が試みるのは議論のテーブルをつくることなのです。この雑誌を通じて、本来並ぶことのない人々が並んでいくこと。それこそが本誌の批評性なのです。それでは内容について紹介しましょう。

2025年3月11日の刊行を目指しています。内容としては、この後開催される布施琳太郎と落合陽一、榎木野衣による座談会、2025年万博の建築現場からの夢洲の地盤と基礎工事についての報告、ALS(筋萎縮性側索硬化症)患者とヘッドマウントディスプレイ装着者による大地知覚の違いと類似についての制作と研究、ウクライナのモニュメントによる記憶継承のあり方、そして漫画『テ。-地球の運動について』で知られる魚豊と布施琳太郎の対談など多岐にわたります。

限定無料頒布とPDF版公開を予定しています。日本中の方が読むことが、新たな議論のテーブルとなることを望んでいます。

最後になりますが、バビロン・ゼロの一連の内容についての「資料室」として、ここシビック・クリエイティブ・スペース東京でのミニ展示も開催予定です。会期は3月11日から3月23日までとなります。

重要なことは本日、20時半より、2月8日、9日に開催される「空の水族園」と、3月15日に開催される「空の証言」の予約が開始されることです。水族園については予約抽選、証言については先着順となります。

以上、大量の情報を同時に提示しましたが、とにかく本気で生命をかけているのです。これらのすべてをもってプロジェクト(バビロン・ゼロ)は始動いたします。乞うご期待。死ぬ気で観測してください。

「美術」の起源と万博

2025年1月15日、「パビリオン・ゼロ 記者会見」の第二部として、「日本の大地 = 根拠 (ground) とはなにか?」と題し、美術批評家の榎木野衣、メディアアーティストの落合陽一、布施琳太郎による座談会が行われた。三者がここに名を連ねたのは、「大阪・関西万博」という日本においては大阪万博(1970年)、つくば博(1985年)、愛知万博(2005年)などをはじめとした国際博覧会が招致されて以来の一大イベントが開催目前のタイミングで、それぞれの立場から万博の開催意義、そして日本の芸術を成立させる“根拠”を確認し、議論するためだ。

万国博覧会。1851年にロンドンからはじまり、各時代、各国のビジョンが「パビリオン」となって陳列されてきたこの催しは、かつて、そしていま、日本のいかなる土壌を表出させるのか。布施は、二名に声をかけた理由をこのように説明する。

布施:企画を着想するにあたって、1年ほど前から大阪・関西万博の開催地である夢洲を調べていくなかで、今回の万博にどんなビジョンがあるのかわからないと思いました。70年の大阪万博では、作家の小松左京たちが仲間と勉強会を開いて議論をするなかで、明確な「万博観」を醸成していった。今回は落合さんと榎木さんと対話することで、わかることがあるんじゃないかということでお呼びしました。お二人に並んでほしかったのは、過去の歴史を辿り、これからを考えるための足場や場所がなくなっているという現状を感じているから。万博は、ひとつの理念が多様に花咲く場所というよりも、人類が「現在と未来」の二者関係だけではない広がりなかに立っていることを、俯瞰できるような場所だったらいいなと考えています。

落合氏は、大阪・関西万博シグネチャーパビリオンのひとつ「null2」をプロデュースし、これまで取り組んできたデジタルネイチャー(計算機自然)と仏教の空(くう)概念を組み合わせた「ヌルヌル(=空即是色色即是空)」をコンセプトとする。パビリオンはグニャグニャと動く鏡面膜の外壁に覆われたキューブ状の構造がひとつの目玉となっており、館内では新作・過去作の展示や鑑賞者が自分自身の鏡像である「Mirrored Body」と出会い、そのデータを持ち帰る体験などを提供する。落合氏からはプレゼン資料のスライドを見せながらコンパクトに説明がなされ、「一番大変なのは動く鏡をつくること」で「5年かけて先々週くらいにやっと動くようになった」と長期的な開発と苦労をうかがわせた。

榎木氏は、2005年に『戦争と万博』を出版し、万博跡地の訪問や関係者への聞き取りを通して1970年大阪万博の足跡を辿った。2005年とは奇しくも愛知万博の開催と重なる年だった。榎木氏にとって「元年」となったのは、2000年。1970年大阪万博からちょうど30年の節目であり、それまでは美術の方面から大阪万博について振り返られることがほとんどない状況だった。榎木氏は、30年間一般公開されないまま廃墟化していた《太陽の塔》内部へと入り、その様相を目の当たりにした。その経験は「一種の時間旅行でもある

し、胎内巡りをした」ようなものだったと振り返る。そして当時「未来のために建造されたテーマ館の内部が朽ちている意味とは何か」を考えたことが、万博論執筆のきっかけとなったという。

榎木氏は「今日これだけは言っておいたほうがいいと思った」と、日本語における「美術」の起源と万博の関係を指摘する。

榎木:1873年ウィーン万博への出品分類として、官製の訳語「美術」という言葉が交付されました。英語で「Fine Art」にあたる概念が日本語にはなく、それでは国際的な博覧会への出展基準に満たない後進性を暴露することになってしまうので、急いでつくった。だから万博について考えることは、美術という言葉の“根拠にならない根拠”について考えることだと言えます。美術にかかわる人は、万博に起源を持っているということです。

また、ここで話される「美術」を管轄してきたのは各年代における政府省庁であり、国家の存在が深く介在している点をあらためて榎木氏は強調した。これまで万博の主体となり「美術」を支えてきたのは、農商務省、通商産業省、経済産業省といった機関。つまり、「美術」は経済・産業にかかわる文脈のもとに置かれており、その流れは現在まで厳然と存在している。そのことは例えば、1907年に文部省が発足した「文展・帝展」の流れとは別物として捉え、考える必要がある。

落合氏は「霞ヶ関と芸術家の両方をやっていないとわからない話」として、一般的な芸術祭とのさまざまな相違点(予算、開催期間、来場者数、出展方法、キュレーターの有無など)を挙げつつ、万博特有の特徴を「メディウムの特殊性」と形容しながら話した。

反万博、非万博、万博の外部

大阪万博という「国策」にアーティストたちはどのように向き合ってきたか。そこには、3つのパターンがあったと榎木氏は話す。ひとつは、反万博。日米安全保障条約の改正にあたり、国家による条約改正の隠蔽策(プロパガンダ)として万博を位置付け、「反博(はんぱく)」を展開したゼロ次元、糸井貫二などが挙げられる。そして、大阪万博テーマ展示プロデューサーである岡本太郎は、万博内部にいながらテーマとして掲げられた「人類の進歩と調和」を否定した。

榎木:岡本太郎は、自ら内部へ入り込んで、万博とは異なる何かをプログラミングし、“時限爆弾”として仕掛けます。人類はどんなに科学技術が発達しても、根本的にはまったく進歩していないというのが彼の信念。また、調和は大体が妥協の産物で、本来はそれ以前にぶつかり合う矛盾の激突がなければならぬと考えた。それをテーマにパビリオンの主会場を地下につくり、地上に出るためには太陽の塔内部を通して空中展示へ

向かう形をとった。当時この反発はほとんど理解されず、結果的に《太陽の塔》だけが残ったために、「岡本太郎は国策を担う前衛の裏切り者」と価値が下落していったわけですが、いまになってさまざまな反論が起きている。

もうひとつは、非万博。せんい館のデザインを手がけた横尾忠則を挙げ、万博テーマとの関係を切断するようなあり方を示した。ここで榎木氏は、落合氏のバビリオンとのつながりを指摘し、これに落合氏は同意する。

榎木:せんい館は、途中で工事を止めてしまうような形で切断され、真っ赤に塗られて終わり。これも「進歩と調和」とはまったく無関係で、そういう意味で横尾忠則は、非万博をやったと言えるんじゃないかと思います。「非」は、ゼロ概念とは異なる「null」という言葉に近い。落合さんが今年の大阪・関西万博では内部に入って批判するのではなく「null」という概念を提示するのは、せんい館に近いのかな、と。

落合:せんい館は近いですね。私は、メディウムを漂白するという仕事が好きなんですよ。つまりバビリオンはメディウムが漂白されたものだから、個人のモチーフが減る。それはそれで、気持ちいい。モチーフが漂白されるという意味では、榎木先生が言っていたような時限爆弾も仕込みたい放題なので、万博は結構面白い題材ではある。

最後に示されるのは、万博に関わりながらも外部の活動を行った人々。明確に政治的な反意を示すのではなく、ある種の自己矛盾をそのまま呈示するようなあり方だ。榎木氏は、ここに布施の「バビリオン・ゼロ」との反復性を指摘する。

榎木:磯崎新は、万博の主舞台である「お祭り広場」の装置設計を担当しながら、同時に《エレクトリック・ラビリンス》という作品を1968年ミラノ・トリエンナーレへ出した。この作品は、広島と長崎をテーマにしており、爆心地＝グラウンド・ゼロを扱っている。つまり、万博とミラノ・トリエンナーレで異なる自分に引き裂かれつつそのまま出すというのが、磯崎でした。もう一人が、グラフィックデザイナーの粟津潔。エキスポランドのジェットコースターを設計し、外では「EXPOSE 1968」というシンポジウムを実施しました。タイトルは「EXPO」に掛けているわけですが、シンポジウムを連続で行い、万博に先立ってある種のイベントを仕掛けた。布施さんは大阪・関西万博に直接かかわっているわけではないけれども、先ほどのプレゼンテーション（第一部）を聞いていると、磯崎新や粟津潔が行おうとしていたことの反復性が、いい意味であるんじゃないかな、と。

布施:ある種のミラージュとしての建築や都市を実際に関わりながら考えていく磯崎さんが用いた言葉は、自分自身受け止めているというか、触発されているなどと思います。

人なき美術とモノなき美術

議論は、落合氏と布施のそれぞれの立ち位置に焦点が絞られていく。落合氏は「万博をどう思ってます?」と率直な問いを布施へ投げかけ、続けて結論として「万博には万博にしか出せない味がある。だから変なものができる」のだと話す。布施は「万博はやった方がいいと思っています」と応答。また、本誌対談にて魚豊氏が語った「私たちがつくべき嘘とは何か」を引き合いに出し、「万博にしかつけない嘘があるのではないか」と独自の万博への理想を提起した。

話はそれぞれの表現手法にも及び、布施からは落合氏の過去の展覧会（「デジタル 飛田リサーチプロジェクト」、「昼夜の相代も神仏：鮎ヌル・鰻ドラゴン」）を鑑賞した印象として、過去や記憶の扱い方が「文学的ではない感じがどういふことなのか、僕はまだわかっていない」と伝えられた。落合氏は、文学的なものは「ポエト（詩）にみんなが集中するから、メディウムが面白くない」とメディアアーティストとしての見解を示し、詩と機械、コンテンツとメディア、人間と非人間、美術と万博と二人のあいだにあるさまざまな差異が垣間見えるものとなった。

落合:私はメディアアーティストなので、コンテンツで面白くするというのはあんまり好きじゃなくて。ポエティックなものが出てきた瞬間に、すごくコンテンツライクになるじゃないですか。表現が出てきた、みたいな。そういうのはちょっとって思うことが多いので、それをとりあえず断絶してからメディウムを見るということをよくします。つまり、人間の匂いかなるべく消えるような仕事が好きなんです。

榎木:万博とは何かということにかかわる気がするので少し付け加えると、万国博覧会は「万博」という響きで忘れてしまうけれど、基本的には見本市であり、物産展。情報化社会で物産の実体がなくなっているとしても、わざわざ肉体をもってわれわれが会場まで行くことは変わっていない。万博では“ワールドフェア”として輸出するための物品を陳列するのが第一であって、これはわれわれがつくる表現としての美術とは全然違う、人なき美術。

布施:そういう意味では、逆なんだろうなと思います。自分のプロジェクト「バビリオン・ゼロ」には手で持てるものはほとんどなく、モノなしで人だけ集まる。それはいまこうやって目を開いて見えている現実ではないものを見ること。それをどれだけ解放できるかの手数を増やすひとつの体験として「バビリオン・ゼロ」の架空の水族園構想があります。

最後に、榎木氏は寺山修司の初期の表現媒体だったラジオドラマに着目し、音声のみの表現から生まれる想像力と「バビリオン・ゼロ」のAR的表現との接続点を示した。「これが本来のARなのではないか」と、拡張現実的な側面を持つ作品として挙げられたのは、アマチュア天文家の池谷薫氏が彗星を発見したという実話を織り込んだラジオドラマ「 comet・イケヤ」。榎木氏は、作中

の盲目の少女との会話にて池谷氏が語った“奇妙な言葉”を紹介し、「気がつけば見える」ことを突き詰めれば、音声だけで布施の表現は成立するのではないかと指摘した。該当のセリフを下記に引用する。

星はいつでも見えてるんですけど、そこに星が輝いてるって気がついた人にだけ見えるんです。例えば目が見えなくても星がそこにあるって気がつけば誰にでも見れるんです。

構成・文 [S]

特集
大地 || 根拠

Issue. Grounds

東京湾埋立地風景私論

サイクリング、やくしまるえつこ、鯨

水野幸司

新型コロナウイルスの感染拡大など知る由もなく、しかしすでに「ポストトゥルース」や「資本主義リアリズム」といった言葉で現代社会が語られていた2016年。当時高校生だった水野は、時代の閉塞感からの脱出を試みるように「果て」の土地、東京湾の埋立地を自転車で疾走していた。そこには人工と自然、人間と非人間といった相反するように思える手触りが同居していたという。晴海大橋、豊洲、有明、辰巳、お台場、青海、中央防波堤新海面処分場、若洲。サイクリングする若者の思考が、戦後の都市開発から神話的な想像力までを横断しながら現代の、日本の、水野自身の、そして鯨の「原風景」をかたちにする。

[F]

An Essay on Tokyo Bay's
Reclaimed Landscapes

Cycling, Etsuko Yakushimaru,
and Whales

KOJI MIZUNO



fig. 1 晴海大橋

原風景としての埋立地

東京湾沿岸に広がる埋立地。私にはこの場所に対する個人的な思い入れがある。私は高校生のころによくサイクリングに赴いていた。臨海副都心エリアからおおよそ若洲に至るまでの埋立地の風景には、自転車を漕ぐ楽しさ以上に、埋立地特有の風情を見出し、強く惹かれていた。鉄筋とガラスによる格子状の都市空間を抜けて、未完の都市の風景が広がる。郊外の風景とも言えるのかもしれないが、しかしそれは独特な雰囲気を用意するものである。そのことを友人に説明するのは容易ではなく、何がそれほどまでに心を捉えるのかをうまく伝えられなかった。とにかくサイクリングに誘い、無理やり理由をつくって友人も同行させることもあった。

私にとって埋立地という土地、そしてそこに広がる風景は、ひとつの思考の出発点としてある。有り体にいえば、埋立地は私にとってのひとつの原風景だ。

原風景とは人の思考や記憶が出発する始点である。その原風景がどんなものであったとしても、それを完全に否定することができるだろうか？ 原風景を記憶の片隅から消去してしまえるだろうか？ あるいは反対に、原風景を完全に肯定することができるだろうか？ 自分を包み込んでくれる絶対的な優しさや存在の自由がそこにはあるだろうか？

無論これらの問いは表裏をなすものである。原風景とは善も悪も、美も醜も、浄も不浄も、未分であり、わけ難く混在している想像力の不動点である。

この不動点は、思考をはじめるときには始点であり、動き出した思考に推進力を与える支点となる。

「果て」の土地

2016年。私が高校生のときだった。

神経がゆっくりと締め付けられ、弛緩したまま腐敗していくような感覚。息苦しさが増し、このままでは発狂するか窒息して死ぬのではないかという不安に襲われた。これは思春期特有の精神的傾向であったと同時に、私なりの社会の変動に対する感受性の防衛反応だったと思う。率直に言えば、当時の世間は未来というものを素朴に信じることなどできなくなっていたし、延々に続いていく現在＝日常もまた袋小路に陥っていく感覚が、社会を覆っていたように思う。私はこのような状況に対する反動からとにかく「果て」に行きたいと思った。「果て」は両義的な意味を持ちうる。まだ未完成の場所と言うこともできるし、荒廃に向かっている、あるいはすでに荒廃し切った場所とも言える。

私は目的地となる「果て」を東京湾の埋立地に設定した。どこまで自転車で行くことができるのかはわからないが、東京の「果て」にある風景とは一体どのようなものなのだろうと想像し、期待していた。過去には何度もお台場や東京ビッグサイトへ足を運んだ経験はある。写真や映像でもその様相を知っていた。



fig. 2 豊洲市場

しかし、それらの埋立地は車や電車で訪れた場合、目的を果たすとすぐに帰路につくだけのものに過ぎず、東京という都市の一部にすぎなかった。それに対し、自らの足でペダルを漕ぎ、都心を横断して辿り着いた埋立地は、まさに「果て」と呼ぶにふさわしい風景だと痛感させられるものであった。

晴海大橋：果ての境界

よく知られているように、東京のおおよそ皇居から南東および南西にかけての土地は、江戸時代から繰り返し埋め立てが行われて開発されたものである。例えば銀座や築地などがそうだ。ゆえに、埋立地を一括りに「果て」と称するのは、誤解を招く恐れがある。

私には埋立地という「果て」の土地に訪れたと実感する明確な境界が存在する。それが晴海大橋である。皇居から銀座、築地を越えると、名前の通りに大きな橋に出会い、そこまでの景観とは異なる都市風景が現れる。車や人の通りが減少し、徐々に道が開けていく。見上げれば、ひしめくビル群に先ほどまで覆われていた空が急激に大きく広がり、タワーマンションや環状線などの巨大な構造物が姿を現す。下を見れば、綺麗に舗装された道と、その脇には雑草と砂利が広がる空き地が見受けられる。そこには、すでに「果て」の土地としての風景が現れている。

「果て」としての埋立地。その風景の核を構成するものは、無人であり、清潔でありながらも荒廃した空き地、巨大な建造物、港や高速道路から聞こえる人工の音、海の音、鳥の声、暗闇と強い照明、起伏のない地面、直線、等間隔に並ぶ光などである。このような「自然的」とも「人工的」とも言い難い風景を構成する要素の結びつきを「風景核」と定義しよう。たしかに、すべては人間の手によってつくり、絶え間ない経済活動の末に生み出されたものである。しかし一方で、その結果として生まれた土地には、どこか荒廃した非人間の雰囲気が漂っている。それにもかかわらず、その風景に清々しさを感じざるを得ない。なぜそこに清々しさを感じるのかは、はじめて訪れたときには理解できなかった。これはある意味で倒錯した感覚である。荒廃は通常、ネガティブな印象を持つが、その荒廃した世界に開放感と安らぎを感じる撞着した感覚こそが、私にとって「果て」の風景から受け取られるものである。

豊洲市場：非人間的人工空間

埋立地という「果て」の土地では、時間が静止しているかのような、あるいは時間そのものが存在しないかのような感覚に陥ることがある。

自転車を漕ぎ続けて、晴海大橋を越えると、巨大な建物群として豊洲市場が姿を現す。2019年当時、築地市場の移転を目的として建設されたこの市



fig. 3 辰巳

場は、土壌汚染問題や安全性への不安、さらに反対運動などの影響を受けて開場が遅れ、ほとんど完成した状態のまま放置されていた。施設そのものは外装も内装も整い、夜には内部の照明が明るく灯っていた。しかし、そこに人の気配はまったくなく、広大な空間がひっそりと取り残されている。その静寂に包まれた光景は、私の心に強い印象を残した。

言うなれば、空間が、時間の蝶番から外れて存在しているかのようにであり、別の言い方をすれば、3DCGでレンダリングされた空間に生身で入り込んでしまったような経験であった。そのツルツルとした手垢のない無機質な空間には、人間の生が入り込む余地がまったくないように感じられたのである。

「現代人」という言葉がある。この言葉自体が古さを帯びた言葉であるが、今日においてこの言葉から想像するのは、一切の手垢がなく管理に従順であり、計算された都市の秩序のなかで予想通りに生きる人間像である。だからこれは近代的精神を持った近代人とは異なる。

「近代人」という言葉に仮託された像とは、自律した精神と意志を持ち、世界に臨む人間だった。一方で現代人とは、自律した精神や意志を欲望に取り違えた人間である。しかし、私はいたずらに欲望を否定し、近代人の精神や意志を神格化しようとはまったく思わない(まず近代人がその先進的人間という立場から、そうでないと決めつけた人間に対して圧倒的な暴力、差別をしていたことを忘れてはならない)。私は、汚い側面の一切が綺麗にお膳立てされ、隠されたような人間や空間に対して、歪められた整然さを感じるの

だ。汚い部分、暗い部分は決して肯定しやすいものではない。しかし、負のものが一切なく、入り込む余地すら存在しないような空間では皮肉にも、人間の存在そのものが排されるように私には思われるのだ。

辰巳、有明：傍から見ると祝祭の舞台

2020年東京五輪の前々年にあたる2019年。豊洲をはじめ、有明や辰巳などのエリアは東京五輪の会場であったため、それに伴う再開発が進行していた。そもそも、豊洲市場への移転も東京五輪の開催に合わせてのものであった。

さらに自転車を走らせ、有明や辰巳に到達すると、昼夜を問わずさまざまな建築物の建設が進められていた。訪れるたびに変貌を遂げる風景が、そこには広がっていた。国際的イベントに合わせて都市が開発される例は珍しいのだろう。しかし、都市空間がひとつのイベントに向けて大きくつくり変えられていく様子は、都市開発というよりもむしろ、祝祭のための舞台の造営といった方がしっくりくるように思われた。

社会学者の吉見俊哉が『五輪と敗戦』で指摘するように、当時の私にも2020年東京五輪は単なる国際的スポーツ大会を超えた意味を持っているように感じた。東日本大震災を経験した日本において、東京五輪は「復興五輪」という体裁をなし、壊滅的被害を受けた震災後の日本復興に向けたシナリオ



fig. 4 有明

を描いていた。言うまでもなくこれは、1964年東京五輪における、敗戦から復興に至る象徴的なシナリオの焼き直しであり、その歪な祭典の場のひとつに選ばれたのが「果て」の土地——豊洲をはじめとする有明、辰巳エリアの埋立地——であった。

戦後の東京の都市開発は、1964年の東京五輪という祝祭の舞台としてつくり出された側面がたしかにある。そこには新たに作り出される「東京」という都市の様相とそのシナリオのなかに没頭し、熱狂する国民の心があったということは言えるだろう。対比させるように言えば、私が祝祭の現場である豊洲や辰巳、有明という場所を訪れていたときには、そのような盛り上がり、これから訪れる未来に胸躍る心はなかった。繰り返し見たビデオテープをもう一度再生して見ているときの心持ちに近いだろうか。わかりきったシナリオを見ているような気分に近い。しかし、いま見ているそれはもはや掠り切れたビデオテープなのであり、再生／再演もままならぬものであった。その輝きを失ったまま、舞台だけが組み上がっていく。私にとってその風景は、深夜に見た記憶の方が鮮明であり、おそらく、真っ暗な夜のなかにぼよんと姿を現す建築群が、巨大な社や墓標のように映っていたのだった。それは、まったく別の呪術的な意味を帯びた何かに見えた。

お台場、青海、世界都市博覧会：郷愁なき廃墟

さらに道を進むと、お台場や青海がある。これらは、埋立地のなかでも観光地やレジャー施設のあるエリアとして賑わっているが、夜中に自転車で訪れた際の印象はまったく異なる。あえて言えばそれは、巨大な廃墟だった。

このエリアにある東京ビッグサイトは、イベント会場として利用され、人を収容するための箱である。イベントが開催される際には人で賑わうが、イベントがない日には当然誰もいない。巨大に聳え立つ、空の箱である。自転車を降り、地上から階段を登った先にはメインゲートが存在する。さらに階段を上ると、黒い東京湾が見える。東京ビッグサイト内を歩き回ると、地面がどこであるかわからなくなるという奇妙な浮遊感を覚える。そもそも、逆三角形の4つの構造体を合成してできた建築構造自体が、重力に逆らっているかのように感じられる。見下ろすと、地上に植えられたヤシの木が見える。いわゆる近代的建築が持つ硬質で無機質な質感とは、いささかミスマッチに思える組み合わせが織りなす空間において、なぜか廃墟に侵入したかのような感覚を覚える。しかし、それは古代エジプトや古代中国などの、かつて存在した文明の遺跡＝廃墟に入り、ノスタルジーを覚える経験とは異なる。すなわち、そこにかつて存在した文明や文化の栄枯盛衰を想起させることもなければ、現在から切断された過去の物語が呼び起こされるということもない。ここまでサイクリングしてきた私にとって問題となるのは、いまなお通常利用されている東京ビッグサイト



fig. 5 東京ビッグサイト

が、なぜ廃墟のように感じられるのかという点である。先進的建築と廃墟のイメージの不可思議な結合。それが問いである。

お台場一帯は、東京都によって1996年開催が予定されていた「世界都市博覧会」(以下、都市博)の開催予定地であった。都市博は、さまざまな問題により、当時の都知事であった青島幸男知事によって開催直前の1995年に白紙撤回された博覧会である。この祭典に向け、お台場をはじめとする東京臨海副都心エリアでは、都市博に対応した大規模な開発が進められた。東京ビッグサイトは1995年に竣工され、翌1996年に予定されていた都市博でこそ、会場として幕開けとなるはずであった。

都市博は、世界中の大都市が抱える諸問題を解決するとともに、21世紀の大都市がいかにあるべきかを、進行中の都市開発を通じて提示するという大胆な試みであった。それは、21世紀の物語を、東京湾臨海副都心エリアに先取りして建設する計画でもあった。実際、東京ビッグサイトや駅をはじめとして、さまざまな建築物が建設された。

私は、東京ビッグサイトで感じた廃墟のようなイメージが、上述の事象と深く結びついていると考える。いささか飛躍した表現になるかもしれないが、ひとつの結論を提示しよう。東京ビッグサイトは「未来の廃墟」である。そして、その「未来」は、訪れることのなかった未来であり、すでに過去と化した「未来」でもある。ゆえに、そこには郷愁に浸り、胸躍るような「未来」は存在しない。物語の時間軸から切り離された空間だけが、そこに広がっている。

一度ここまでの道のりを振り返ってみると、あることに気が付く。それは、私自身が埋立地という土地を巡りながら、まるで東京の都市開発やその歴史をあざける傍観者のような視点から語ってきたことである。私は、無自覚に距離をとって語ってきたということを反省をしている。そのような距離によって、時間が下す冷徹なジャッジから自分だけが逃れられるかのような錯覚を覚えていた。それでも、弁明させてもらうとするならば、私は埋立地の風景から感じられる浮遊感のようなものを言葉にしようとしたときには、どうしてもこのような語りになってしまうのだ。

浮遊感とは、大きくわければふたつの時空間からくるものであるように思う。ひとつは、都市の時空間である。それは人間の活動に大きくかかわるものであり、人間的なものである。五輪や都市博もひとつの物語、あるいは歴史的な建造物として人間的な時空間に組み込まれている。もうひとつは、自然の時空間である。それは、人間なしの時空間である。人間がいなくても進む地層の蓄積、大陸プレートと海洋プレートの移動、そして生態系の変化は自然の時空間にある。埋立地という土地ではこの時空間の二重性が、強く現れているように私には思われる。ここで私は、人間的な理解が相対化されてしまう、まったく異なる時間と空間の現れによって浮遊感を感じていたのだと思う。

埋立地は、人工的な土地である。しかしそこに自然がないわけではない。むしろ、人工的なものであるにもかかわらず、目をそらせばたちまち自然の力が発現する。その風景についてここから述べていきたい。

中央防波堤新海面処分場、若洲：繁茂する自然とつくられた土地

中央防波堤新海面処分場を訪れた記憶がある。いつだったかは思い出せない。小学生のときだったような気がする。ここへは自転車で行けないのだ。私はバスに乗りながら、現在進行形でゴミが埋め立てられている風景を見学した。バスのガイドは「ここが最後の処分場であり、この場所の埋め立てが終了すると、東京から出るゴミの処理が不可能になる」と語った。その言葉は、遠い未来の話ではなく、自分が生きるうちに世界が限界に達するという現実を突きつけた。しかし、もっとも印象的であったのはイネ科と思われる雑草が根強く生い茂っていた風景であった。

この記憶を思い出したのは若洲の方へと自転車で行ったときであった。臨海副都心エリアからさらに南へ。進めば進むほど風景は閑散としていく。観光施設やレジャー施設はやがて港へと姿を変え、夥しい量のコンテナと、巨大なトラックが並ぶ広大な敷地が広がる。昼間であっても歩く人を見ることはほとんどない。そういう空間に生身でいくというのはやや緊張感がつきまとう。しかし、私が埋立地のサイクリングにおいてもっとも気に入っているのはこのエリアだ。

ここは豊洲やお台場とは対照的だ。アスファルトの亀裂からは雑草が力強く生え、わずかに存在する歩道の錆びたフェンスにも絡みつき繁茂している。点々と現れる広大な空き地には、身の丈を越えるほどのイネ科の雑草が埋め

尽くしている。この寂寥とした風景に「葦原中国」の風景が重なった。「葦原中国」(あしはらのなかつくに)とは、『古事記』や『日本書紀』などの日本神話において「高天原」と「黄泉の国」のあいだにある地上を指す言葉である。その名の通り、イネ科の葦(アシ)が生い茂った土地として語られる。「中国」(なかつくに)というのは、天上の世界と死者の世界の真んかに位置することに由来している。これが言わば、日本国の原像である。私はそれを、埋立地の風景に見たのである。もちろんこの海に浮かぶ埋立地こそが神話に語られた「葦原中国」なのだと思える。しかし、否定し難くこの埋立地における放擲の風景が、日本的なる世界の始源と重なってしまうのである。

名もなき公園：埋立地の声、唸り 内臓の地表

そんなことを考えながら、公園と思われる場所にたどり着いた。しかし、この公園の名前を覚えていない。ここで自転車から降りて、この公園を散策しよう。しばらく道沿いを歩くと、巨大な塔が現れた。地響きのような音が聞こえる。この塔はおそらく、地下を通る道路の通気口なのだろう。そのスケールに塔があると錯覚したが、これは管である。地下から地表に伸び、空気を循環させるための器官である。柔らかない土壌を血管の如く貫く道路に、空気を循環させるための管という



fig. 6 若洲海浜公園

想像をした瞬間、自分のいま立っている硬質な土地が柔らかくドロドロした「何か」、まるで怪物の肉体のようなものの上にあるという感覚を引き起こした。地表にある建築を含めた構造物は堅牢とは思えなく、極めて不安定なもののようにすら思える。反対に、いままで背景に退いていたはずの海から波が打ち寄せる音や風が立てる音が混然一体となって、ひとつの荒涼とした始源の風景核となった。

「葦原中国」のイメージがリフレインして覆い被さる。しかしここでは人間という存在は、神の子孫でもなければ似姿でもない。ここに神話はない。あるのは、神話的スケールとも言うべきインフラストラクチャーと土壌の身体器官的な絡み合いである。しかし身体のように、ひとつの癒着した生理系をなしているわけではない。筋肉のような地質の気まぐれによってあつげなく人間のつくり出した血管は破れてしまう。地表にあるものも、無事では済まない。

先ほど私は、始原のイメージを埋立地の風景に見出した。だが同時に、私は同じ風景に人間が滅びる「終末」を垣間見た気がした。人間不在の世界の風景。それは幻想的でもなければ、耽美さもないものであった。そのときは、この場所こそが私の原風景だと不思議と思えた。

若洲海浜公園：やくしまるえつこの祈りと埋立地

景色はさらに閑散としていく。どんどん通り過ぎていくトラックをわき目に若洲海浜公園に着いた。

若洲海浜公園には果てしなく続くかのような海岸線に対して直線にサイクリングコースがあって、一番先まで行くとゲートブリッジの真下に着く。自転車ではこれ以上先に行くことはできない。長かったサイクリングもここで終わりだ。「果て」に行くという目的はとりあえずこれで達成されたわけだ。話の筋としてはここで「果て」の土地とは何かという最初の問いについてあらかじめ答えなくてはならない。そこで、やくしまるえつこというアーティストについて話したい。高校生の私にとって「果て」をここまで捉えたアーティストはいないからだ。

まさに私がサイクリングに出ていると同年、2016年に発表された作品に『わたしは人類』というものがある。「音楽配信」「CD」「遺伝子組換え微生物」によって構成されるプロジェクトであり、音楽としてだけでなくバイオ・アート作品としても世界各地で展示されてきた。この楽曲の歌詞は、人類の誕生と滅亡、そしてその後も生命が続いていくことを描いた、軽快でどこかあどけないものである。例えるなら授業中に妄想したイメージをそのままノートの余白に書き留めた落書きと散文をそのまま音楽にしたような印象である。しかし同時に、私はこの楽曲とバイオ・アート作品からなるやくしまるえつこのプロジェクトに、人類の滅亡、そして世界の終末という壮大なテーマに対する切実な思いを感じた。

30 An Essay on Tokyo Bay’s Reclaimed Landscapes

音楽は記録によって伝承され、その記録の形式が変わるにつれて、伝承される内容も変容し、拡散していく。その過程で、もとの音楽の原型が失われ、まったく別のものになってしまうことさえあるかもしれない。それでも私には直感的に、この音楽に込められた想いや願いそのものは失われず、どこかに宿っていくように感じられたのだ。私はこの楽曲から、人類の滅亡や世界の終末を否定しようとしているわけではない。ただ、そこにわずかでも残されている“希望”のようなものを、すくい上げようとしているように思えたのだ。

世界の終末というものは、悲観的なものではない。ゆえに暗いものでもない。かといって人の気分を明るくさせるものでもないが、『わたしは人類』では、「わたし」が消え、「人類」がこの世界から姿を消したとしても、音楽は残ることを信じている。残った音楽は、いま私たちが知っている形ではなく、まったく別の形になるかもしれない。しかし、それはたしかに残り、生物学的に（別の言い方をすれば、唯物論的に）交換、組換え、変形／変換、展開され続けている。

「わたし」が不在になった世界でも、残り続けていくもの。それに希望を託すことを「祈り」だと言うのならば、『わたしは人類』は祈りを歌っている。私は、祈りという言葉を手放したくない。しかし、高校生の私にとって祈りだと言えぬのは、やくしまるえつこの『わたしは人類』という楽曲であった。

『わたしは人類』は、ジャンプしてタッチするくらいの軽々しきで世界が終わった後の世界に到達する。ジャンプとは一瞬の飛翔でありながら、再び重力

に引き戻されるように元の地点に帰ってくる着地である。私は本稿において繰り返し「果て」という言葉を用いてきた。それは過去でも未来でもあり、また同時に自然的でもあり人工的でもあるような——あるいはどちらとも言うことができないような、はっきりとした形を持たぬ土地。この輪郭をぼやかし、始原と終末を同時に先取りした特異点として特権化しようという私の企ては、やくしまるえつこが歌う世界を垣間見ること、ひとつの「祈り」となる。私にとって『わたしは人類』の飛翔と着地の地点こそが、「果て」の最終地点であり、若洲海浜公園の海に面した空き地であった。

若洲海浜公園の端、岩が並べられているところに座って、海風に揺られていく。ここから見えるものはゲートブリッジと、海上に浮かんでいる貨物船だ。遠くにある都心の風景を見て、随分遠いところまで来た実感する。残念ながら地理上における果ての果てまでは自転車で行くことはできない。だが、すでに十分に心地いい疎外感に浸っている。ただかか数10キロの短い道のりのサイクリングに過ぎないにもかかわらず、随分と大層なことを言ってきた。ふと素に戻って恥ずかしくなる。周りを見渡せば、キャンプやらバーベキューやらゴルフに

釣りといったレジャーを楽しみに来た人たちであふれている。私は、彼らと何ひとつ変わらない、ひとしきり満足したらまた都心に帰るだけの人間である。打ち捨てられた人間として、放擲地に居場所を見つけて移住して生きていくこともない私に、自然の側に自らを置き、これまでの人類文明を断罪する権利もなければ、その歴史を語る資格もないかもしれない。このような内省を踏まえながら、海の向こうへと想像力を飛翔させて、最後にひとつだけ話をさせてほしい。

それは東京湾の鯨の話である。ただ漫然と若洲海浜公園から東京湾の風景を眺めていると、海面に黒い影を見た。何かの船だったのかもしれないし、あるいは波だったのかもしれない。いずれにしても遠くてよく見えなかったので、はっきりとは言えないが、私にはそれが鯨に見えた。夢のなかで、埋立地らしき場所の波打ち際に1匹の座礁した鯨の死体を見たことがあったから、ひよっとしたら東京湾でも鯨が見えるかもしれないという期待からそう見えたただけだったかもしれない。実際、2023年には東京湾に鯨が頻繁に現れたというニュースもあったので、鯨を見たと思っていたのもゆめゆめ見間違いではないのかもしれない。

鯨は、古代から現代において「自然」と「人類」というふたつの概念の狭間で、特異な存在として描かれてきた。中世ヨーロッパにおいては、未開の世界にいる怪獣／海獣として、近代に至れば、文明を促進させるための生きた資源として考えられるようになった。日本でも海獣としての表象もあるが、1

匹の鯨で五浦が潤うという、自然から授かる莫大な富でもあった。私にとっても、やはり鯨とは特別な生き物である。あまりにも巨大な体躯と高い知能を有し、海といういまだ謎多き世界を生きている、人類と先祖別れた生き物。私は、埋立地と、それに囲まれた海の風景のなかに鯨の姿が現れたということが、埋立地の風景核を象り、何かを暗示しているように感じている。

鯨が東京湾に現れたとするなら、それは誤って入り込んでしまったと思われるが、目撃情報が増えているのならば、他の理由も考えなくてはならない。専門家によると、捕鯨が規制され、鯨が保護されたことによって鯨の数が増えたことによるものだという仮説があるようだ。こんなことを書いていると、作家の安部公房が座礁する大量の鯨のニュースを見て、それを鯨たちのパニックによる「集団自殺」だと『死に急ぐ鯨たち』（1986年）という短い文章のなかで書いていたことを思い出すが、私の印象はまた違うものである。気候変動や地殻変動による海の環境変化から、鯨たちは冷静に逃げ道を探そうとしているのではないだろうか。そのときに、もし仮に東京湾の埋立地が何らかの理由で避難地になるのだとしたら、埋立地周辺の海域はもしかすると新たな自然環境をつくり出しているのかもしれない。陸上の公園で言うところの再緑化のような現象、すなわちかつての自然が破壊された地に、新たに別の自然環境が生まれはじめていくのかもしれない。もしそうだとすれば、それは素晴らしいことだとも言えるが、私はそれを手放して喜ぶことはできない。もっと厳密に言えば、この感情が意味するのはうしろめたさである。つまり、もし人類がそれ以前にあった自

31 KOJI MIZUNO

釣りと

それは東京湾の鯨の話である。

ただ漫然と若洲海浜公園から東京湾の風景を眺めていると、海面に黒い影を見た。何かの船だったのかもしれないし、あるいは波だったのかもしれない。いずれにしても遠くてよく見えなかったので、はっきりとは言えないが、私にはそれが鯨に見えた。夢のなかで、埋立地らしき場所の波打ち際に1匹の座礁した鯨の死体を見たことがあったから、ひよっとしたら東京湾でも鯨が見えるかもしれないという期待からそう見えたただけだったかもしれない。実際、2023年には東京湾に鯨が頻繁に現れたというニュースもあったので、鯨を見たと思っていたのもゆめゆめ見間違いではないのかもしれない。

鯨は、古代から現代において「自然」と「人類」というふたつの概念の狭間で、特異な存在として描かれてきた。中世ヨーロッパにおいては、未開の世界にいる怪獣／海獣として、近代に至れば、文明を促進させるための生きた資源として考えられるようになった。日本でも海獣としての表象もあるが、1

匹の鯨で五浦が潤うという、自然から授かる莫大な富でもあった。私にとっても、やはり鯨とは特別な生き物である。あまりにも巨大な体躯と高い知能を有し、海といういまだ謎多き世界を生きている、人類と先祖別れた生き物。私は、埋立地と、それに囲まれた海の風景のなかに鯨の姿が現れたということが、埋立地の風景核を象り、何かを暗示しているように感じている。

鯢が東京湾に現れたとするなら、それは誤って入り込んでしまったと思われるが、目撃情報が増えているのならば、他の理由も考えなくてはならない。専門家によると、捕鯨が規制され、鯨が保護されたことによって鯨の数が増えたことによるものだという仮説があるようだ。こんなことを書いていると、作家の安部公房が座礁する大量の鯨のニュースを見て、それを鯨たちのパニックによる「集団自殺」だと『死に急ぐ鯨たち』（1986年）という短い文章のなかで書いていたことを思い出すが、私の印象はまた違うものである。気候変動や地殻変動による海の環境変化から、鯨たちは冷静に逃げ道を探そうとしているのではないだろうか。そのときに、もし仮に東京湾の埋立地が何らかの理由で避難地になるのだとしたら、埋立地周辺の海域はもしかすると新たな自然環境をつくり出しているのかもしれない。陸上の公園で言うところの再緑化のような現象、すなわちかつての自然が破壊された地に、新たに別の自然環境が生まれはじめていくのかもしれない。もしそうだとすれば、それは素晴らしいことだとも言えるが、私はそれを手放して喜ぶことはできない。もっと厳密に言えば、この感情が意味するのはうしろめたさである。つまり、もし人類がそれ以前にあった自

然——長い時間をかけて形成された生態系ネットワークを不可逆的に破壊したとしても、勝手に自然は回復するのだと言い切ってしまうと、それは開き直りという他ない。そこに新たに生まれた自然環境や、その変化の意味するものは決して人類の功績とは言えないのだから。

人類はあくまで現在進行形で、自然を破壊しながら生きながらえることはできないという現在／原罪を背負っている。一方で、人類を自然に対置するような世界認識はそれがどのようなものであれ、自然というものの実態を曖昧にさせてしまう。ここにひとつの矛盾がある。人類は自然に対する決して逃れることのできない責任を持っていると同時に、人類と自然というふたつの概念を超えた世界認識を超えた想像力を獲得しなくてはいけないという矛盾である。従って埋立地をめぐる想像力は「人類」と「自然」という概念の対立を超えた土地でありながら、自然に対する人類の責任をつき返す人類の原罪の決定的証拠の土地というふたつの軸を中心点にとる歪な楕円軌道を描く。私が本稿において原風景として描きたかった埋立地とは、その土地とそこにある風景核という実情を通して露わになるものだった。

私は埋立地に迷い込んだ鯨について想像していた。もとは広大な海を自由に回遊していたはずの鯨が、東京湾に現れるのは、いったいなぜなのだろう。いままでいた海に生じている大きな変動による混乱から自分たちの魂の故郷を追い求めるうちに、ここにたどり着いたのかもしれない——そんな想像が頭をよぎる。

では、鯨たちはどのような風景をそこで目にしているのだろうか。遠い昔、彼らの祖先は陸から海へと進み、海洋生物としての道を歩みはじめた。そのときの記憶が、埋立地の海を見た瞬間によみがえることもあるのかもしれない。ひよつとすると、自らの存在の起源をその風景のうちに見出すかもしれない。

しかし同時に、鯨が直面する埋立地の海は、以前の海の姿とは似ても似つかない場所でもあるはずだ。たとえ、水生植物が生い茂り、プランクトンや小魚が豊富に湧き立つ豊かな生態系があったとしても、それだけで失われた故郷の面影がよみがえるとは限らない。人間の手で大きく姿を変えられた海原は、彼らにとってはむしろ見知らぬ世界と映るだろう。

鯨がかつての原初の海を知っているかは分からない。また海のなかを海流とともに回遊する鯨にとって、そのような故郷を欲する情動というものがあるとはとても考えがたい。だが変貌を遂げた埋立地の海に現れた彼らは、一体何を感じ、何を思うのだろうか。そんな問いを抱く私は、埋立地から臨む風景のなかに、地球という惑星の果ての風景を想像してしまう。

いつの間にか、ずいぶんと遠くまで来てしまった。私は埋立地を原風景として描くことで、自らの起源にまわりつく幻想のヴェールを破ってしまったような気がしている。しかし、そもそも「起源」こそが幻想なのだ。もしかすると、「果て」の土地とは、原風景に貼りついている幻想をすべて取り除いた先に現れるものなのかもしれない。そこには、鯨のように思いもよらない別世界へと自分の思考や感覚を引きずり出す「他者」が、必ず存在している。

あらためて自分が立っている土地を見つめ直すと、そこは見事に人類によってつくり上げられていた。だからこそ、そう簡単には埋立地を「なかったこと」にはできない。私は鯨ではないし、どんなに願っても鯨の立場に立つことは許されない。だからこそ、鯨を思い描く想像力と鯨への同一化を拒む自制心の両方が、私にとっての想像力をかたちづくっている。想像力はときに暴走し、肥大化する。それに私はのみ込まれることなく、それでもなお「行けないところまで行き、なれないものに近づく」力を持つものとして、想像力を捉えなければならない。

私には、国家や企業あるいは大衆の煽動的な言葉が、渦をつくり出し、目の前にある現実を歪める幻想をかたちづくっているように思えてならない。それは破局を迎えるだろう。この幻想の渦に抗う想像力のひとつの拠点となるもの、それが私にとって埋立地という「果て」の原風景なのだ。

水野幸司（みずの・こうじ）

美術家。2000年生まれ。絵画や書の制作を軸に、かつての画家や詩人の自然をめぐる洞察と表現に関心を持ち作品の制作および批評の執筆、展覧会のキュレーションを中心に活動。2025年東京藝術大学美術学部先端芸術表現科卒業。主なキュレーションに、学展特別展示「UNKNOWN VISITORS」（2022／国立新美術館）、「Poltergeist」（2024／元映画館）、コ・キュレーションとしては、岸裕真個展「The Frankenstein Papers」（2023/DIESEL ART GALLERY）など。

見えない基礎と新しい境界

夢洲と新宿、あるいは万博と路上

井上岳

きらびやかな建築物の足下には「基礎」が隠されている。2025年開催となる大阪・関西万博の会場、夢洲の地上に円をなす「大屋根リング」もまた同様だ。井上は、同万博にて夢洲の生態系をアーカイヴするトイレ施設「夢洲の庭」の設計を担い、人工的な自然である埋立地の土壌、そして専門化が進む基礎という、環境・制度の両面から不可視化された“地下”へとそのまなざしを向ける。さらにその視点は埋立地から都市へとスライドし、新宿における“路上”の文化において耕されてきた居場所＝基礎の歴史がひもとかれる。見えない基礎は井上によってここにひらかれ、建築、社会、環境と基礎の境界線は、新たに引き直される。

[S]

Invisible Foundations
and New Boundaries

Yumeshima and Shinjuku,
or Expo and the Streets

GAKU INOUE

私たちは日々、無数の建築物に囲まれて生活している。それらの建築物は、屋根や壁といった視覚的に認識される部分的な要素によって理解されるが、その存在を根本で支えているのは地面の下に埋め込まれた「基礎」という構造体である。基礎は通常、建物を安定させる技術的な要素として認識される。しかし、それは都市や環境の文脈において、単なる構造体以上の意味を持つのではないだろうか。

建築基準法では、基礎は「建築物に作用する荷重及び外力を安全に地盤に伝えるために設けられる下部構造」と定義される。この定義は、基礎を物理的・工学的な対象として捉え、建築の安定性という視点から制度化している。しかし、基礎とは単に建物を支えるものではなく、その場所の歴史、環境、社会状況と結びつきながら変容し続けるものでもある。建築の議論において基礎は技術的な問題としてのみ扱われ、その文化的・社会的な意義については十分に考察されてこなかった。

本論では基礎と地面の関係に焦点を当て、その潜在性を探究する。特に、「基礎は固定的なものではなく、環境や社会のなかで流動的な存在として再考できるのではないか?」という問いを軸に、対照的なふたつの事例——埋立地である夢洲と社会的な実践の場である新宿を考察する。夢洲では軟弱地盤や汚染土という環境的制約が、新たな基礎の形態を生み出している。一方、新宿では基礎が必ずしも建築基準法に則ったものではなく、社会的な実践によって一時的に生成・消滅する流動的な存在となっている。

これらの事例を通じて基礎が単なる技術的な構造体ではなく、環境や社会との関係を構築する重要な媒体であることを明らかにする。そして、「基礎」が見えないものとして扱われることによって、都市や建築のあり方がどのように規定されているのかを問い直し、いま、目の前にひろがる建築と都市空間を一度保留し、新しい境界を引く試みである。

専門化・細分化される基礎の歴史

建築基準法における基礎の定義は、建築と地面の関係を制度化する試みとして理解でき、法規によって、基礎として認識される範囲は明確に規定されている。建築基準法における基礎は、都市や郊外を区別せず以下のように定義される。

「基礎」とは建築物に作用する荷重及び外力を安全に地盤に伝えるために設けられる、コンクリート部分などの下部構造の総称

これは基礎を純粹に工学的な対象として捉える視点である。同様に、「建築物」も下記のように定義され、建築と地面の関係は固定的なものとして規定される。

土地に定着する工作物のうち、屋根及び柱若しくは壁を有するもの

このような法的定義は、基礎が本来持っている多様な潜在性の一側面を制度化したものだ。そして、建築家は建築基準法に基づいて都市や建築を見ることに慣れすぎてはいないだろうか。多くの都市や建築の書籍でも、基礎に言及するものは少ない。基礎は専門化されている。その設計や施工が一部の専門家に委ねられ、都市における基礎のあり方に対する一般の関与が限定されている。

建築基準法における「基礎」が専門化してきた歴史は震災と切り離せない。6世紀から大正時代(1920年代)までは基礎石に柱を立てる掘立柱形式が主流だった。このときは施工者の裁量で基礎の設計が行われていた。その後1960年までは鉄筋の入らない、コンクリートで基礎がつくられる。1957年には建築基準法が改正され、壁量などの基準が見直されるが、基礎については改正されなかった。基礎に関する大きな変化は、1981年の建築基準法施行令の大改正を待つことになった。1995年には兵庫県南部地震において大きな被害があったことから、2000年に建築基準法が再び改正された。ここで、建築前の地盤調査が義務化され、基礎の仕様が規定された。

基礎が法律によって整備されるようになったのは、わずか50年前からなのだ。基礎はその過程で地震に対して安全性を高め、同時に専門化が進み、知識、技術がないとつくりえないものとなっていった。そして、基礎は細分化さ

れていく。

一般的に基礎は、直接基礎、杭基礎に大別される。直接基礎には、「ベタ基礎」「布基礎」「独立基礎」「深基礎」「浮基礎工法」がある。直接基礎は、地盤が硬い、あるいは改良されていることを前提として、地面に直接コンクリート製の基礎を設置することである。

ベタ基礎は、住宅の底面全体に鉄筋コンクリートを流し込んだ基礎であり、住宅を建てる際に地盤が弱い場合に採用されることが多い。布基礎は、地面に逆T字型にコンクリートを打ち込んで基礎にする方法で、ベタ基礎と比べて地面の奥深くまで鉄筋コンクリートを入れるのが特徴である。独立基礎は、それぞれの柱の位置に単独で設けられた基礎のことである。深基礎は、建物の重みや地盤の強度、敷地の高低差をカバーするなどといった目的から地下に深く基礎を設ける工法のことである

そして、浮基礎工法は、地面が軟弱な場合に基礎で掘削する土と同じ重さの建物を建て、大地の上に船のように建物を安定させる方法である。夢洲ではこの浮基礎工法を用いて、ほとんどすべての建物が建てられている。また、杭基礎とは、軟弱地盤の場合などに、数メートル下の強固な地盤に対して木杭、コンクリート杭、鋼管杭等を打ち、その地盤で建物の荷重を支える基礎である。

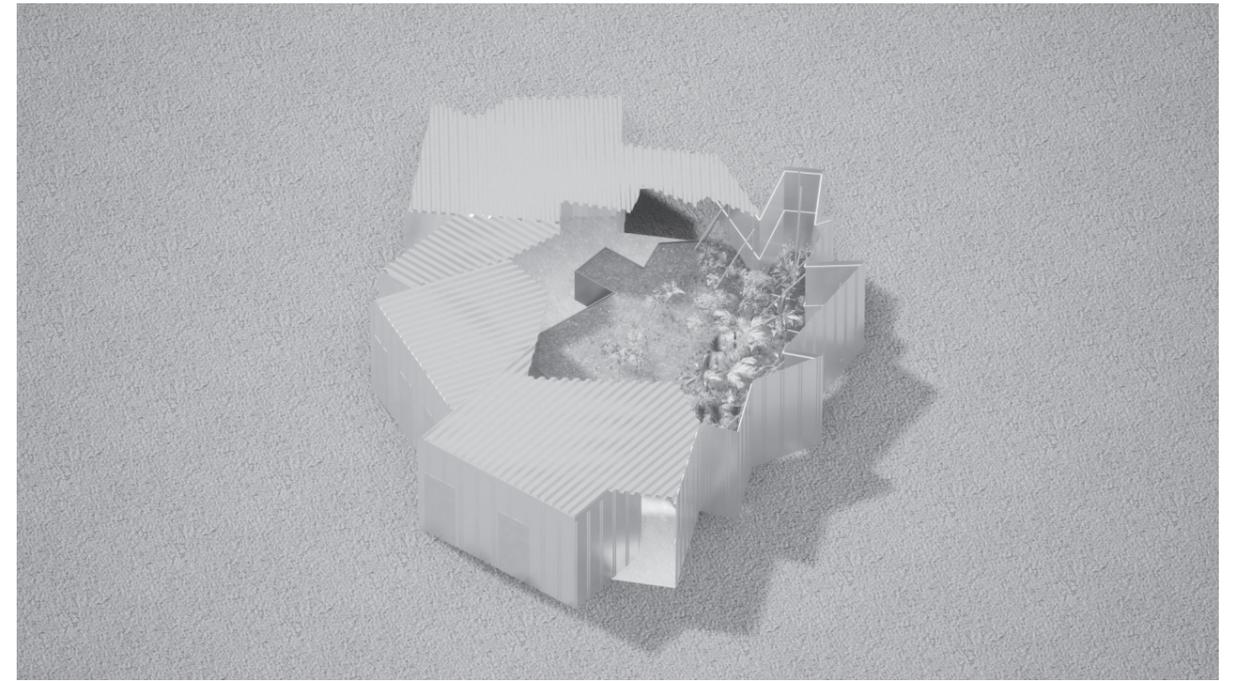


fig.1 「夢洲の庭」パース図

夢洲：人工的な自然としての基礎

夢洲は、1977年に開発がはじまった埋立地である。もともと大阪湾の浚渫土や公共工事で生じる建設残土、一般ゴミなどの処分場の不足が課題となっており、廃棄物の最終処分場として夢洲は埋め立てられてきた。かつて夢洲は、ヒ素、フッ素、鉛による土壌汚染が進み、インフラも整っていなかった⁽¹⁾。そして現在、大阪・関西万博と統合型リゾート(IR)に向け、地下には電気、ガス、水道、駅などのインフラが整備されつつある。

1990年のはじめ、バブル経済の終焉とともに開発が停滞すると、この土地には絶滅危惧種を含む植物や鳥類が棲みつき、独自の生態系が形成された⁽²⁾。しかし、現在では万博やIRの建設計画が進み、再び更地に戻されようとしている。このような歴史を背景に、私が共同代表を務める建築設計事務所Groupは、万博開催期間中に人が立ち入れない庭を設計し、かつて夢洲に存在した生態系をアーカイヴとして残すプロジェクト「夢洲の庭」を進めている^(fig.1-3)。

「夢洲の庭」には更地になる前の植物の種子がまかれ、植物がサイボーグ化され生き延びている。万博を訪れた人々は、人間の活動によってもうここには残されていない生態系に思いを馳せることができる。これは、人々が進歩や多様性を掲げながら進める開発を、一時的に宙吊りにする試みである。ここでは更地にされる前の生態系が、そして、基礎を受け止める汚染土が、そ

のまま庭に残り、もちろんそこを訪れた人々には危害が及ばない形で、眺めることができるはずだった。

流動的な軟弱地盤

夢洲の埋立地という特殊な条件に対応するため、我々は浮基礎工法の一つである地盤置換工法を採用した。この工法では、基礎下の重い土を軽量のスタイロフォームに置き換えることで、建物の重量を軽減し、沈下を防ぐ設計となっている。強固な地盤に固定するのではなく、軟弱な地盤に浮かぶ基礎を採用することにより、支持層が深い超軟弱地盤にも対応可能であると考えた。

「大屋根リング」も同様に浮基礎工法でつくられている。「大屋根リング」は、大阪・関西万博の会場デザインプロデューサーを務める建築家の藤本壮介氏によりデザインされた、「多様でありながら、ひとつ」という万博の理念を表すシンボルとなる建築物である⁽³⁾。我々の「夢洲の庭」も大屋根のリング内に位置し、「ひとつ」のまとまりのうちに包含されている。大屋根は、鉄筋コンクリートでピットという中空の空間を地下につくり、夢洲に浮かぶようにつくられている。我々も当初同じ仕組みで「夢洲の庭」をつくらうとしていたが、採掘量と鉄筋コンクリートの打設量が多いために中空であることを諦め、発泡スチロールに似た軽量のスタイロフォームを埋めることに変更した。

そして、「夢洲の庭」の施工中、我々は敷地に周囲の水が流れ込む地形で

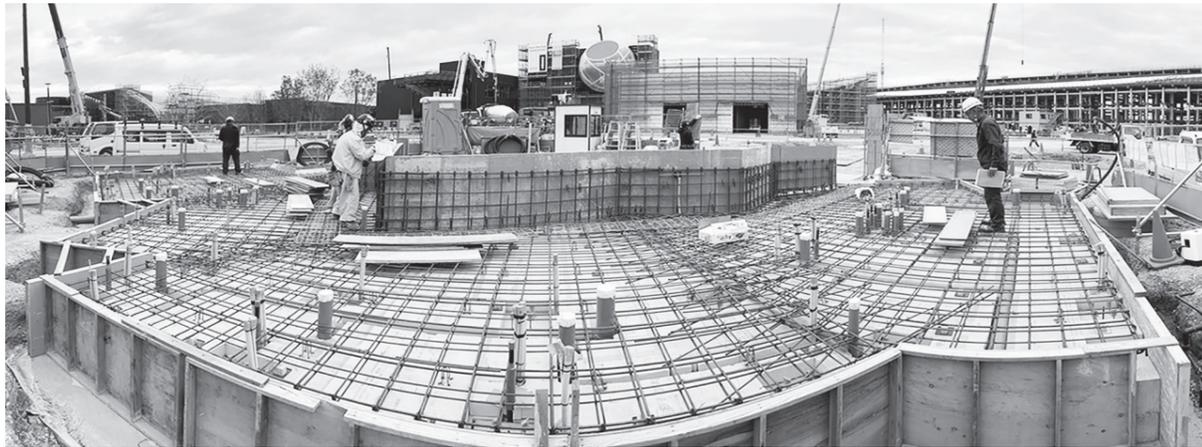


fig. 2 「夢洲の庭」基礎 2024年12月撮影

あることを認識していたが、耐圧盤を打設する直前に台風の影響で排水許容量を超える水が流入した結果、基礎が浮き上がる問題が発生した。浮いた基礎は回転し、天候が回復するとともに再び着地するという予想外の事態となった。この問題を受け、排水経路を再設計し、基礎工事をやり直すこととなった。

その後、万博協会、施工者、設計者の三者で責任の所在を明らかにした。まず「敷地に周囲の水が流れ込む地形であったことを知っていたかどうか」を確認し、そして、「排水口の整備はされていたものの、その存在は施工者に知らされておらず、また利用の許可が降りて降りになかった」ことを施工者は主張した。しかしながら、「施工者が迅速に現場状況を確認し、判断を万博協会に仰げば、基礎が浮く問題は回避できたのではないか」という判断が下った。そして、負担額を決め再び施工を行うこととなった。

基礎を解体し、排水経路を確保して再施工したものの、台風の影響もあり、再びスタイロフォームが浮いてしまった。あらためて施工者と万博協会とで協議になり、こちらも施工者の負担という形で是正がなされた。このように夢洲につくられる基礎は、プールに船を浮かべるように流動的なものを仮止めて成立している。その「グラウンド」の成り立ちによって、基礎のあり方は関係を変え、構築される。

覆土された汚染土

夢洲の基礎は、建築を支えるだけではなく、汚染土を封じ込める機能も果たす。人間にとっての“汚染土”として封じ込められる土壌は、かつて生態系を支えていた環境でもあった。この汚染土は、人間の指標による汚染であり、人間以外の動植物にとってはそうではなかった。更地になる前の夢洲には鳥類、植物をはじめ豊かな生態系がつくられていた。我々は人為的な基準にかかわらず、他の生物が生息可能な環境が存在することを示そうと考えていた。

しかし、汚染土を庭に展示することに関して、人が立ち入らないにもかかわらず汚染土には30cm以上の覆土をしなければならないという万博のルールに従う必要が出てきた。よって「夢洲の庭」は、夢洲の地面の様子を限りなく再現しているが、覆土されたものになっている。同様に今回の万博会場において人が入るエリアで見える土は、汚染土と呼ばれる夢洲の土ではなく、すべて覆土されたものになる。

流動的な基礎と覆土された汚染土。埋立地の地面は、技術と自然、双方の成り立ちの交差点である。埋立地である万博の地面は、いくつもの試行の上に成り立っている。万博は6ヶ月間にわたり、世界中のパビリオンを一堂に集める。しかし、そのさびやかな建築群の地下には、埋立地という脆弱な地盤を支え、汚染土を軽減するための多大な知恵と労働が隠れている。埋立地の“見えない基礎”は、地面を介して人工的な自然との新たな関係を問い

直す足がかりとなる。では、都市の地面はどうだろうか。

新宿：居場所としての基礎

夢洲と新宿。このふたつの場所は、一見すると対照的である。夢洲が人工的な自然との関係を問う場所であるのに対し、新宿は社会的な実践の場である。しかし、両者は基礎という要素を通じて共通点を持っている。それは、既存の空間の秩序に対する介入である。夢洲では軟弱地盤という物理的な制約が、従来の基礎工法的前提を揺るがす。浮基礎工法は、地面との固定的な関係を放棄し、むしろ地面との動的な関係を構築しようとする。これは単なる技術的な解決ではなく、基礎を巡る建築と地面の関係についての問い直しである。一方、新宿におけるさまざまな実践は、制度化された基礎の概念そのものを問い直す。それはときとして原初的な形態——身体やダンボール、飲食物をとる。

これらの実践は、基礎が必ずしも永続的な構造物である必要はないことを示す。両者は、基礎を通じて既存の空間に介入し、新たな関係を構築しようとする。その意味で夢洲と新宿は、基礎という要素が持つ潜在性の異なる現れだ。

これより新宿の事例を扱い、基礎に関する社会的規範を「流用」「再配備」

「価値転換」することで攪乱し、非自然化し得るかを示す。新宿は、居場所がない人々が居場所をつくることでつくりあげられた都市である。そして、この居場所をつくる行為を建築と考え、居場所、つまり建築を地面に固定するためのものを基礎と定義する。それらがなぜその場に構築できたのか、そしてどのように空間的に成立しているのかを見つめ、基礎と地面の潜在性を見出す。都市では、地面と基礎は固定的なものと考えられがちだ。しかし、実際には動的であり、都市への介入を可能にする領域でもある。もし基礎の設計、施工がより身近になれば、都市や建築は誰もが介入し変容できる場となり、風景も変わる。

グリーンハウス

1967年夏、新宿東口の緑地帯（現・新宿アルタ前）は「グリーン・ハウス」と呼ばれていた。ここでは若者たちが集い、歩行者を眺め、睡眠薬を飲み、ジャズを踊り、思いのままにセックスを楽しんでいた。彼らは「フーテン族」と呼ばれ、800人ほどの人々がここに集っていた。彼らの多くが定職を持たず、髭を蓄え、シャツとジーンズという服装をしていた⁽⁴⁾。ここでの基礎は、地面と彼らを切り離し、グリーン・ハウスの領域をつくるダンボールと、重りとしての身体である。緑地帯の上に乗ることは、建築における基壇として機能していた。そして、身体の重量によって、ダンボールを地面に固定し、都市のなかで目的をもって移動する人々から自らを切り離すことで、一時的に形成された基盤として

の基礎を都市につくっていた。

新宿騒乱

1968年10月21日、中核派、ML派、第四インターは、明治公園及び日比谷野外音楽堂で集会を行った。その後、角材や鉄パイプで武装しながら約2,000人が続々と新宿駅に集結し、各所で機動隊と衝突した。同日午後9時頃、デモ隊は新宿駅東口の広場で決起集会を開き、再度駅構内に乱入した。日本政府は、翌日に騒擾罪の適用を決め、743人を逮捕した⁽⁵⁾。ここでの基礎は、バリケードをつくる単管や重りとしての石である。即席的につくられた壁は、ある一定期間、デモ隊の居場所を公共空間のなかに作り、その後解体された。短時間だけ、もともと公共性が高い場所に、連帯と暴力、そしてバリケードとしての基礎をつくり出していた。

状況劇場

花園神社を追われた唐十郎率いる紅テントの状況劇場は、1969年1月、新宿西口の中央公園でテント興行を企てるが、すぐさま機動隊約200人に取り囲まれる。しかし、テントを強制撤去すれば、観客に負傷者が出るため、結局、機動隊に包囲されながら、約3時間にわたり芝居は実行された。終演後、唐十郎、李麗仙らが都市公園法違反で逮捕され、紅テントは証拠物件として没収になった。基礎として、公園の地面が土で仕上げていることを利用

し、杭が打たれている。彼らは迅速な劇場の展開と撤収を可能にする基礎をつくり出していた。

ダンボール村

新宿駅西口地下広場には、1992年から段ボールで家がつくられ、ホームレスのコミュニティができていた。しかし、1998年2月7日、ダンボール村で火災が発生し、50件以上のダンボールハウスが焼け落ちて、住民4人が死亡した。その後、地下街の改修工事を行う目的で新宿ダンボール村の敷地は柵で覆われ、住民たちは東京都が用意した施設に移住することとなり、ダンボール村は解散した。ここでの基礎は、段ボールとパイプである。タイル貼りされた駅構内で、自立した床、壁、屋根をつくることは容易ではない。ダンボール村の住民たちは、段ボールと鉄パイプを繋げて巧みに基礎を成立させていた。それは約6年という比較的長い期間、都市の中心に独自の住居基盤をつくり出していた⁽⁶⁾。

ト一横キッズ

2021年、新宿東宝ビルの横には10代の若者たちが集まっていた。彼らは2018年頃から歌舞伎町に集まりはじめ、自らを「ト一横界限」と名乗っていた。彼らは路上に座り、スマートフォンを片手に飲酒や風邪薬を飲み、会話に興じている。次第に低年齢化し、12～13歳の子どもが参加するようになり人数が



fig. 3 「夢洲の庭」施工の様子 2025年2月撮影

増えている。しかし現在は、規制が強化され、彼らの集まる場所は制限されている。ここでの基礎は、彼らの周りに置かれた飲食物である。飲食物たちは中身が入っているため、ある程度の風では飛ばず、また踏みつけられることもない。SNSを介して集まる彼らは、飲食物を周囲の路上に展開することで自分たちだけの居場所をつくり、物理的なモノによる基礎をつくり出していた。

新宿における基礎は、建築法規によって定義される基礎とは違い、身体と必要に応じたその身の回りの環境を利用し、つくられている。その場の状況に応じて構築される基礎は、それらを解体する働きに常に晒されながらかろうじて、たしかに、ある年のある期間だけ、都市のなかに居場所をつくり出していた。埋立地と同様に都市における基礎もまた、都市という環境で自らの居場所を問い直すことである。基礎の意味を拡張し、専門家だけが設計するのではなく、さまざまな職能によって設計できるようになれば、新たな都市の関係性をつくることができる。新宿の事例を通して、基礎は固定されたものではなく、社会的実践を通じて変容し、即興的に生まれる流動的なものであることが明らかになるのだ。

私たちが基礎を設計する

基礎は、建物を支える物理的な構造体と考えられてきた。しかし、埋立地や都市の文脈では一面的な見方にすぎない。埋立地では軟弱地盤や汚染土という制約のなかで設計され、都市では法規によって見えない存在にされながらも、人々の営みによって多様な基礎が築かれてきた。基礎とは、建築を支える構造体であると同時に、その場所の地盤、歴史、社会状況と結びつきながら変容し続けるものである。それはときとして自然や社会との軋轢を生みながら、その都度新たな関係を構築して、建築の領域を広げていく。

私たちが都市や建築に介入することは、この流動する基礎を理解し、どのように空間を再構築するのかを考え続けることでもある。これからの都市や建築は、基礎を単なる支えとしてではなく、新たな関係性をつくる要素として捉え直すことが求められているのではないだろうか。基礎が見えない技術、自然、社会の境界を形成しているとすれば、それを再設計することは、都市と建築のあり方そのものを問い直すことにほかならない。

夢洲と新宿は、それぞれ異なる制約のなかで基礎がいかに流動的であるかを示している。夢洲では環境という外的条件に対応する形で基礎が変化し、新宿では社会の実践を通じて基礎が即興的に形成されてきた。そして、どちらも“見えない基礎”として都市と建築のあり方を規定している。つまり基礎は、都市と環境、社会、歴史が交錯する境界そのものなのだ。私たちの誰もが、基

礎を設計する。そうすることによって、目の前で絶えず変化し、形づくられていく都市と建築を、それにまつわる環境や社会、歴史とともに、再編していくことができる。

井上岳 (いのうえ・がく)

建築家。石上純也建築設計事務所を経て、GROUP 共同主宰。建築に関するリサーチ、設計、施工を行う。主な活動として、設計「海老名芸術高速」「新宿ホワイトハウスの庭の改修」「夢洲の庭」編著「ノーツ 第一号 庭」。また、パーゼル建築博物館、金沢21世紀美術館、NYa83、新宿 WHITEHOUSEなどで展示を行う。

註

- (1) 大阪市 大阪市環境局 ウェブサイト
(<https://www.city.osaka.lg.jp/kankyo/>) 最終閲覧:2025年1月20日
- (2) 公益財団法人大阪自然環境保全協会「ネイチャーおおさか」ウェブサイト
(<https://www.nature.or.jp/action/yumeshimamirai/>) 最終閲覧:2025年2月8日
- (3) 2025年日本国際博覧会協会 プレスリリース「2025年日本国際博覧会(大阪・関西万博)会場のシンボル「大屋根リング」がひとつに仕上がりました」
(<https://www.expo2025.or.jp/news/news-20240821-01/>) 最終閲覧:2025年2月8日
- (4) 難波功士「戦後ユース・サブカルチャーズについて(2): フーテン族からアンノン族へ」
関西学院大学社会学部紀要 97、2004年
- (5) 事件・犯罪研究会『明治・大正・昭和・平成事件・犯罪大事典 全1巻』(東京法経学院出版) 2002年
- (6) 迫川尚子『新宿ダンボール村 迫川尚子写真集 1996-1998』(DU BOOKS) 2013年

揺れる大地と身体が生

地震、ALS、ヴァーチャル・リアリティ

伊藤道史

東日本大震災という未曾有の破壊を生んだ地震は、この地面が“揺らぎ続ける”基盤であることを明らかにした。伊藤は、この現実を“なんでもあり”なヴァーチャルな空間に重ね合わせ、その根拠のなさに向き合おうとする。それは、VR (ヴァーチャル・リアリティ) という新たなメディアを通じて、地震そのものを、さらにはALSの病態そのものを表象する試みへとつながっていくが、不確かな地面とままたまらない身体を前に、ある限界 = 編集不可能性と直面することになる。しかしそれでも伊藤は揺らぎのなかを歩み続け、次第にその試みは、根拠なき時代を生きる(私)という存在の抵抗 = 新たな生をはじめる「生き方」そのものの呈示へと姿を変えていく。

[S]

Living the Trembling Ground
and the Shifting Body

Earthquakes, ALS, and Virtual Reality

MICHIBUMI ITO

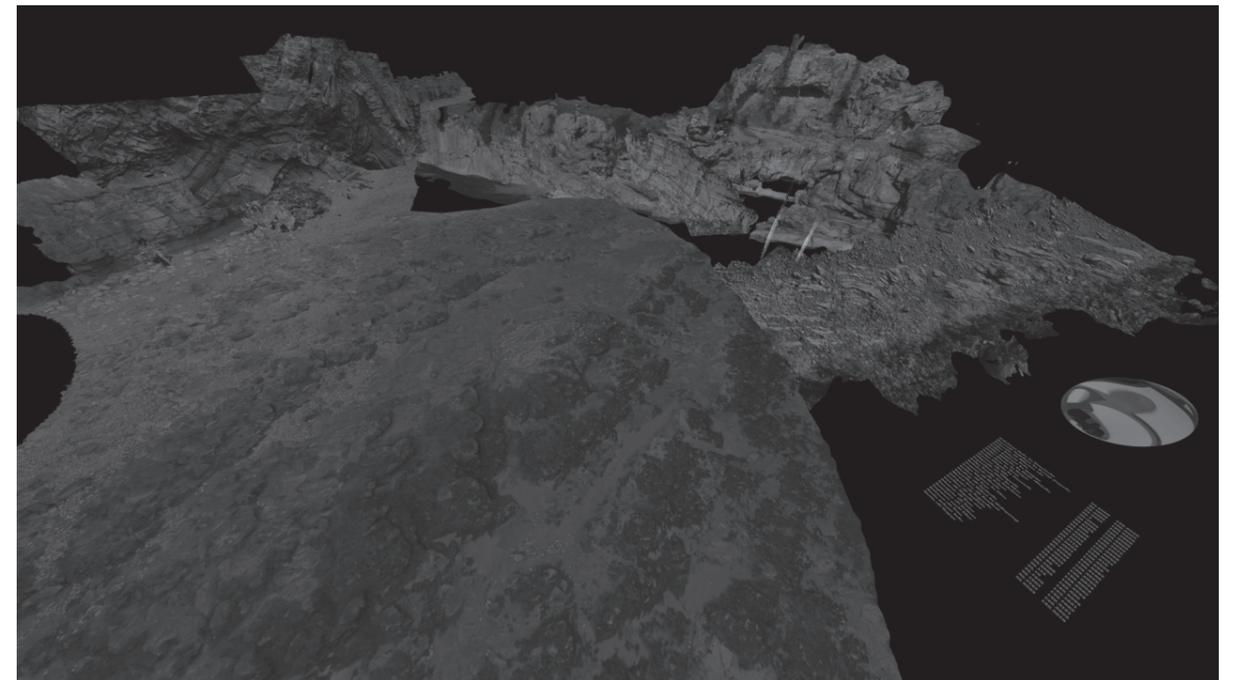


fig. 1 《Grounds Renderer》VR View

あなたがこの文章を読み出している。

ということは、少なくとも、あなたは目が見えていて、地に身体がつき、この文章を読む主体としてのあなたがいて、このテキストと出会えたということでしょう。

もうはじまっています。読むという地平の上をあなたは歩きはじめました。それは、このテキストからはじまったことではありません。ここに来る前も、この後も、ずっと続いていて、むしろ、何かを読んでいないあいだも、あなたは読むという地平の上にいる。

私は、美術作品の制作においてVR (ヴァーチャル・リアリティ) を用いてきた。主に日本における地震や、体が動かず寝たきりになりときには閉じ込められていく「筋萎縮性側索硬化症 (Amyotrophic Lateral Sclerosis)」(以下、ALS) の方々を描いた作品制作を行ってきた。このエッセイでは、一見無関係にも思われるであろう地震とALSにまつわる作品制作の経験を通じてえた、映像をつくる限界の実感と、VR 作品制作での試行を検討し直したい。

2011年東日本大震災において、仙台市で中学生として被災した私は、SNSを通して現地の状況をリアルタイムで見ている。いまでもその景色を頭の片隅に抱えている。また、私は祖父をALSで亡くしており、遺族・研究者として活動する父とともに、ALSを患い闘病中の方々とお会いしてきた。

あのときのことが忘れられない。いまでも思い出す。いまずぐ起きるかもしれないと思える。いつ来るかわからないが、すぐにまた起きてもおかしくない。いまでも起き続けている……連続/リアルタイムのなかでの地面の振動。すべてが余震⁽¹⁾であり予震であること。祖父のように、あの人たちのように、私の身体も変形し、地面に接地して震えていくかもしれないこと。そうした制作と人生とのあいだで知覚していた実感。

「Ground」=「大地や地面、土地、足場、床...」=「理由、土台、基盤、根拠(律)、立脚点、見地、立場...」という言葉について考える。私が地面の上にいることと、自分自身の根拠を獲得することは、どのように重なるのかについて検討する。それはポストトゥルースと呼ばれる、共同体の価値基準や文脈の足場となる大地 = 根拠が不確かな時代に、私たちが何を信じながら芸術や思想を愛するのか、その踏み台をつくる賭けになるだろう。しかしここでは、これまでカントやハイデガーが議論してきた言説を経由せず、一次資料 = 私が出会った、揺れ動き続ける大地や身体が形が変わり続けてしまう人々との経験のあいだで考えてみたい。

さらにその思索を、20世紀における映画的な編集では向き合うことが困難に思える対象や状況に対して行う制作方法の検討に向かわせる。それは、私のなかで変動、変形し続けている地面や重力を再構成する方法になるだろう。100年ほど前、シュルレアリストたちは、時間を切り貼りする映像編集とは異なる仕方、地面や空をいまここにある物理的な身体から解体/再構築し、新

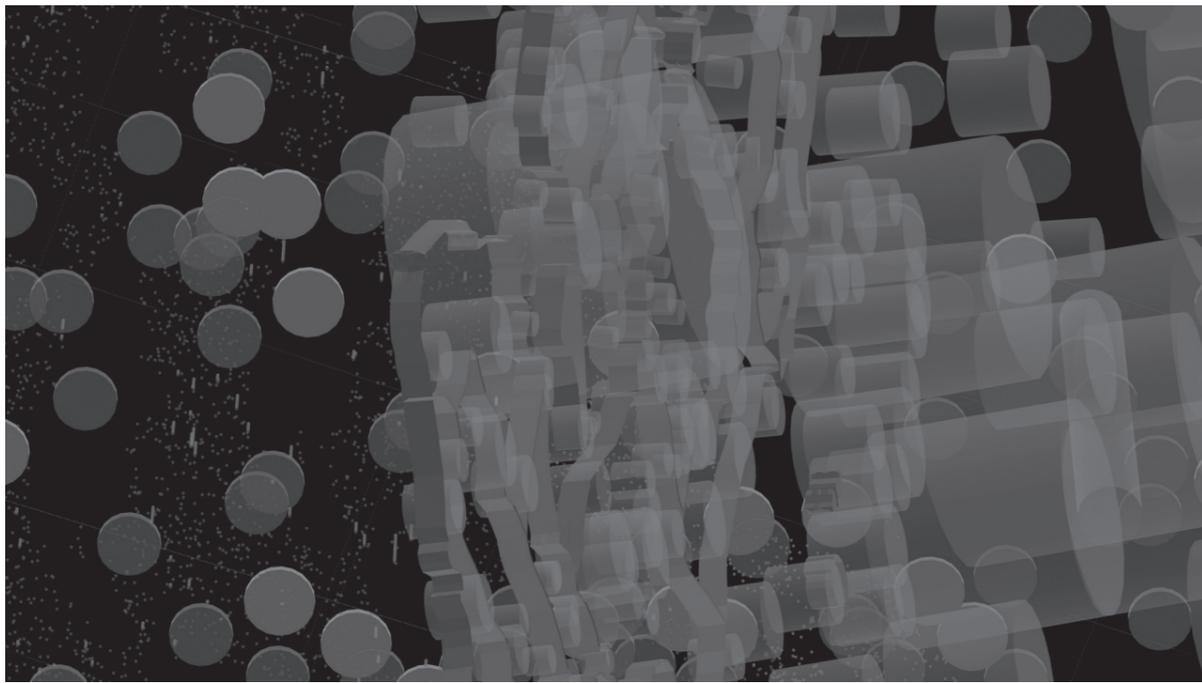


fig. 2 《Grounds Renderer》VR View

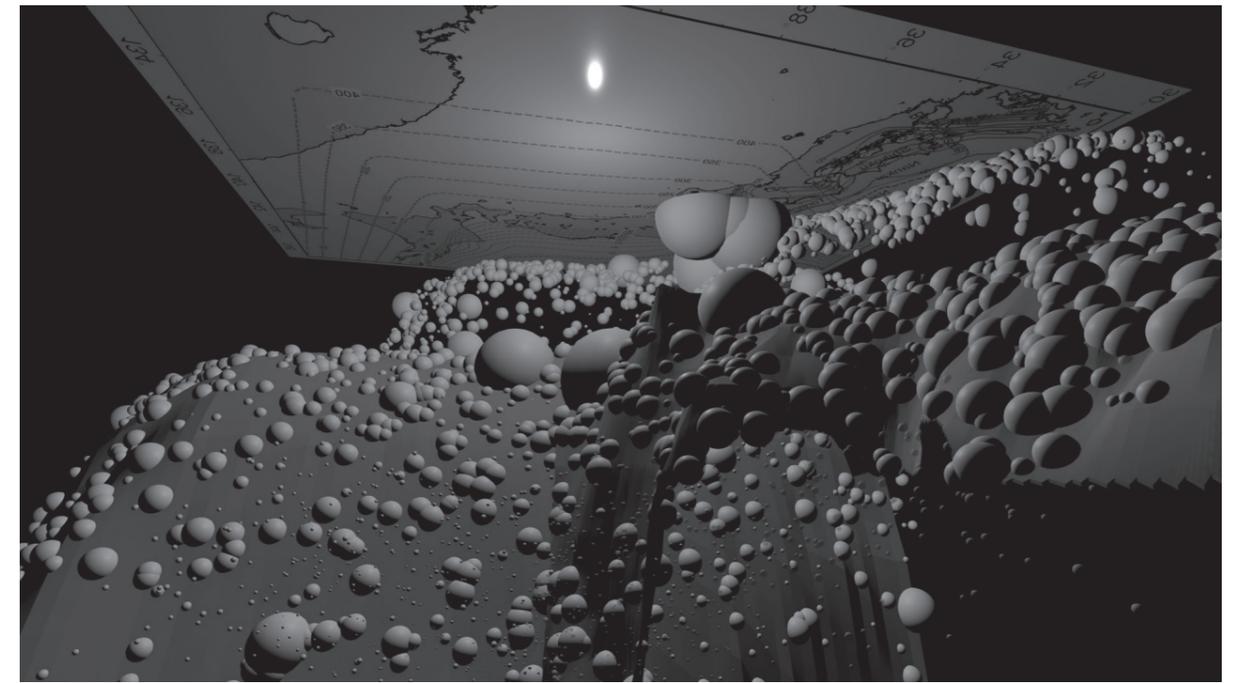


fig. 3 《Grounds Renderer》VR View

たな根拠を掘り当てる方法を模索した。その試みをVRの制作でも引き継ぐにはどうしたらいいのか？ また、インターネットやコンピューターを生み出したサイバネティクス、それらを推し進めた加速主義に対し、どのように向き合うことができるのか？ そうした問いへの思索を通じて映像編集の限界の可視化を試みたい。

私はVRと呼ばれる技術や詩をもちいて制作し、その制作においては感覚や世界認識の体系を組み替え、創造する芸術のあり方を探究し、実践してきた。インタラクション、インターフェースを発明し、新たな知覚や美的経験を獲得することで、社会を悪いものにしてしまいかねない映像やメディアの状況に対して、映像やメディアそのものを使って内側から裂け目を生み出す。そんな実践を通じて「私たちが、私たちの世界を、認識的に立ち上げている」という想像力や創造性を肯定し続けようとしてきた。

しかし、私が葛藤してきたのは、インタラクション、インターフェース、そして映像やメディアそのものの限界だった。メディアの目の前には、個別具体的に身体があり、物質があり、物理法則がある。だからこそバーチャリティやデジタルな表象、言葉には、その共有不可能性といった、私たちが個別に存在するゆえの限界がある。それをなんとか新たな形で描き直し、共有し合い、そして、限界ゆえの切実さから歩み続けられないか。そう考えてきた。

世界を成立させるVRの床

日本の大地が見せる災害の激甚化は、加速を続ける情報のネットワークと一体化しながら、個人々の生活へと溶け込んでいる。災害は、政治や個人の利益に関わるさまざまな情報と一緒に、激流のひとつのように扱われている。大地とは、私たちの生活に政治的、文化的な営みを有するための基盤であり、私の身体を可能にし、言語や世界認識を構築するための基盤でもある。この地面が揺らぎ続け、上部の構造が破壊され続ける現代は、まさに私たちがどのように根を張り直し続けるかが問われ、拠り所となる根拠を生み出し続けることの困難さと向き合わざるをえない状況である。

この時代は、グローバルにポストトゥルースと呼ばれている。その言葉の矛先は、政治の客観性の欠如、ポピュリズムの深化、世論の混乱という問題を指していた。2016年以後のアメリカ大統領選挙では、フェイクニュースが乱立した。「ある陣営は人身売買を行っている」、「ある法王はある候補の支持を表明した」と。その状況は事件や暴動にもつながっていった。そして2024年という世界的な選挙イヤーにおいては、米国だけではなく世界中に未曾有の偽情報が飛び交った。現在も、世界中の紛争や戦争において偽情報の加速を招く状況が生まれている。情報の錯乱は政治だけでなく、個人々が信条の基盤を持ち、一筋の道徳や倫理で共同体を和合させることの難しさへと展開している。

近代の哲学は地震によって生まれたと語られることもある⁽²⁾。1755年のリスボン大地震が、ライブニッツの弁論論を揺るがした。「神が善悪を十全に実現し世界を秩序づける」という観念は、諸聖人の祭日という神学上重要な日に、多くの犠牲を出す地震によって動揺した⁽³⁾。哲学的な震撼によって、カントやルソーをはじめとした思想が生まれ、現在までの西洋史が生まれたとも言われているのだ。「悪い場所」とも呼ばれる近代化以降の日本では、西洋の概念や文脈だけを移植した「芸術」「美術」「アート」が地震によって破壊され続けているとも語られてきた⁽⁴⁾。しかし、この揺れ動き続ける日本の大地で、歴史を断絶と忘却のなかで風化するものとせず、表現や思想の根拠を打ち立てることを諦めない手立てを探さねばならない。

こうした考えの上で、私は「Grounds=大地や地面、土地、足場、土台、基盤、床=理由、根拠(律)、立脚点、見地、立場……」をモチーフにVRを制作してきた。彫刻における台座、絵画における額縁のように、VRにおいて私たちと作品を空間に成り立たせるのは“床”である。一般的に、VRが身体的な感覚を形づくるのは、HMD(ヘッドマウントディスプレイ)による網膜的な情報と、コントローラーの触覚的な刺激によるとみなされやすい。しかし、それ以前にVRを経験するユーザーは床に立ち、自らの体重を足で支えながら、VRを成立させる視覚と対峙している。見過ごされやすいが、床面の状況次第でVRが提示する空間の根の張り方は、文字通り根本的に変化する。このことを考えるのに示唆的な言葉がある。VRChatなどのソーシャル

VRなどで多くの時間を過ごす人々は、バーチャルな世界に対してこれまで日常とされてきた世界を「基底現実」と呼ぶ。こうした床=VRにおける基盤についての作品を制作することを企図していたのが、これまでの私の活動である。

揺れるたびに私は変わる:地震計測に基づいたVR編集

2023年5月から日本列島付近に設置された約1,784個の地震計の加速度(Gal)をリアルタイムデータで取得し、観察し続けてきた。そのデータは2024年に制作したVR作品《Grounds Renderer》の構成要素の一部として鑑賞できる形式にした⁽⁵⁻¹⁻³⁾。VRにおいて、鑑賞者が作品と出会い、関わる基盤となる床や地面自体をVR空間の内側で描くこと。それはVRで立ち上がるバーチャルな空間による知覚を、基底現実とは異なる形で立ち上げられないか?という問いが動機だった。

多くの地震計は、100~300mほどの深さに埋没されている。本作では主に2種類のVR空間を、地震計のデータを用いて作成した。ひとつ目が、地震計の配置からなる日本列島の上で、地震計の緯度経度の座標を平面にマッピングし、震度に応じて棒グラフが垂直に立ち上がり続ける空間。ふたつ目が、鑑賞日の1日前までの30日間のデータ(初出の展示では、2023年12月12日から2024年1月11日まで)を、緯度経度と深度の3軸でマッピングし、震度に

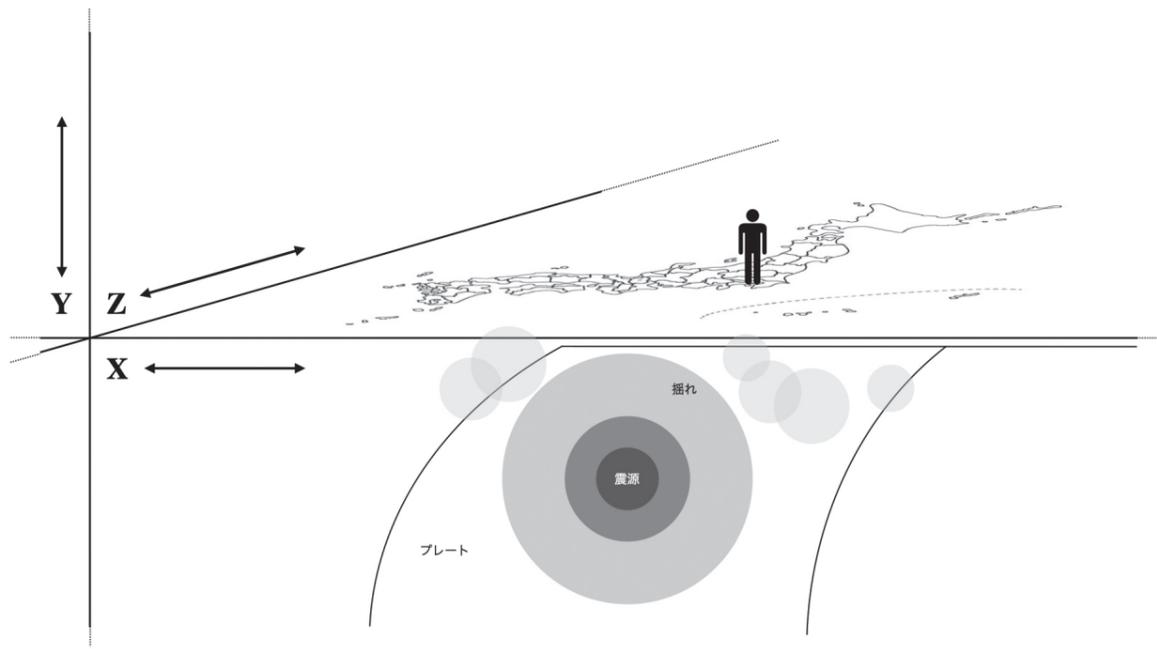


fig. 4 《Grounds Renderer》制作スケッチ

合わせて震源が空間的に膨らむようにした空間だ。

その間には、令和6年能登半島地震が起きた。無数の微振動と、社会を転変させる強振。それを追いかけてながらVR空間を制作、発表した。

VRのバーチャル空間のなかでは、無限の空間を設計できる。しかし制作を通じて、無限では測れない別の次元、無限遠よりも遠大で膨大に思える地面の存在を目の当たりにした。

VRを作成する3DCG空間の編集のインターフェースには、はじめから「x、y、z」の3軸が設定され、水平性と垂直性が設定されている^(fig. 4)。この3軸に基づいたパラメータを、3DCGのオブジェクトの大きさを変える変数として、地震計の震度データを割り当てて何度も操作した。ただVR空間に設置した状態では小さい球体に、リアルタイムの震度データを当てると、膨らんで巨大化する。ときには、地震計の座標を示すための地図の範囲を大幅に超えて球体が膨らみ、VRのなかにいる(私)の視界のすべてを包み込んでしまう。

地震のオブジェクトが地底深くから突き抜けて地上の(私)に覆い被さる。地面が示すうねりが(私)の身体に侵食してくる。地面をトレースする線が、ただの点や面ではなく、圧縮された時間そのものとして目の前に立ち現れる。x、y、z軸が示す座標が揺らぎ、軸すら見えなくなる。もはや垂直と水平は、確定した次元ではなく、大地は1枚のフラットな面ではない。

オブジェクトは常に揺れ動き、私を包み込むので、空間への再配置やバランスが困難になる。編集不可能性——地面の不可解さが、(私)自身の感

覚を変容させ、私の手のなかで使用しているアプリケーションすらも変質させていく。動き続ける空間を編集すると、以下のようなことが制作の実感としてあった。

振動しているゆえに定位できず、それゆえに距離や規模が不明になる、高次元の大地がある感覚。西洋の天文学的な大地の整理では、地震が起き続ける日本の大地の多次元性を理解できなくなる感覚。そして、震災によって予感と記憶のあいだに挟まれる日本人の状況についてである。

起きていることと、起きるかもしれないこと。地震が起きたいまど、起きなかつたいま。これらが同時に存在する瞬間、それは動きそのものとして、形を認識できないような仕方で私を包み込む。いつしか(私)は、大地そのものの予感と記憶に置き換えられていく。余震のたびに思い出されるのは、例えば、建築の土台だけを残し、上部の構造物や生活をどこかにやってしまった後の、破断されたコンクリートと鉄筋の切り口。それはかつての揺れ＝空間の複数化の記憶である。そんな揺れの記憶が再生されるとき、時間の流れは前進ではなく、むしろ渦を巻くように回転し、ねじれはじめる。このねじれた時空間で、映像編集をするようには、私は大地＝根拠を編集できない。

自分自身の基盤が変わる、とは記憶や経験が予期せぬかたちで書き換えられることを意味する。それはVRのバーチャル空間であっても、あるいは日常であっても同様だ。自分自身の基盤が何だったかに気づくことは、編集できない領域に触れるということだとわかる。自分自身が変わることを、編集で



fig. 5 ALSの方々への取材の様子

きない。それはコントロールの外側にある現象で、私はただ、その波に身を任せ、地面とともに変わり続ける存在として、目の前の空間を生成する。

地面が振動するたびに、私の身体は変わる。それは、地図に整理されてきた2次元の平面や、3DCGでモデル化された空間よりも複雑な、さらに高次元の事象に私には思えた。そう、高次元のなかにいる。不可知だと思えていた大地に私たちはいる、ということからはじめなければならないのである。

変形・分岐する身体と時間：ALS患者との対話を通じて

「(そこ)にあること」を諦めない手立て。ありもしない場所に根拠を探したくなるこの時代において、(私)の立ち上げ方、自分自身の生を諦めないということを考えてい。

2022年より、ALSの方々とお会いしながら映像を撮影している。ALSとは、体の筋肉が動かせなくなっていく病気だ。多様な病態のスペクトラムがあり、病態の程度や進行の速度は人によって異なる。手足が動かせなくなることで寝たきりになり、顔やのど、舌の障害で発話が困難になり、人工呼吸器の持ち運びが必要になる人もいる。また、ときには全身に加えて目や口が動かせなくなり、意識がありながらも他者への意思疎通ができなくなる「閉じ込め症候群(Totally Locked-in Syndrome)」になる難病である⁽⁵⁾。進行に伴っ

て運動筋麻痺、認知・行動障害などにより、コミュニケーションを図ることが次第に困難となる。ここでは一般的な病状に触れているが、薬理的治療の進展や没入型の脳波測定技術など閉じ込め症候群への解決策が模索されており、状況は一人ひとり大きく異なる。

2022年に発表したVRインスタレーション作品《コナトウスの目つきで》の制作に際しては、約4ヶ月に渡り、週に2、3度ほどALSの方の生活の邪魔にならぬよう細心の配慮をしながらのドキュメンタリーの撮影やインタビューを行った^(fig. 5)。制作の動機は、作品を前にいかに鑑賞者が(私)を立ち上げるかという問いに向き合い、世界における(私)の終わりやはじまりを思索する過程で、自死や反出生主義の問題へとリサーチが巡ったことだった。しかし発端となったのは、作品制作以前のALSの方々との個人的な記憶にあったこともたしかだ。それは私の家族の話になる。

私は、祖父をALSで失ったらしい。「らしい」というのも、それは1歳のときのことであり、私は祖父のことをほとんど思い出せない。しかし、彼の写真を見るたびに、その変形した表情や体、彼から伸びているチューブが脳裏に焼きつけられてきた。私の父は、遺族として日本ALS協会の副会長を務め、毎週ALSの方々に会い、彼ら彼女らとの写真を送ってくれる。私にとって、体が動かなくなり、姿勢が変わり、ときには目も開けられなくなり、「閉じ込め」になること。そうした症状は、祖父や父の人生をめぐる出来事であり、私にも投影され切実にありえる未来に思えた。そうしたこともあり、彼ら彼女らにカメラを向けて、



fig. 6 《コナトゥスの目つきで》VR View



fig. 7 《コナトゥスの目つきで》VR View

その状況をいかに捉えるか、悩んだ。しかし、私は痛みを完全に共感することもできなければ、声を代弁することもできない。

そんな縁があり、父に紹介してもらい、ALSの方々に出会い、生活の様子や交わすことのできた会話をドキュメンタリーとして記録してきた。

取材をしたなかでも、岡部さんとの出会いは、私が持っていた「私たちは何を根拠に生きていられるんだろう?」という問い自体を根本的に見直すことにつながった。「もう殺してあげた方がいいんじゃない? 生かしていることの方が残酷なんじゃないか」。そうした声を掛けられることもあったらしい。しかし、彼の生きている(いま)とは、何度も生きることを諦めそうになり、それでも生き続けてきたからこそある、(いま)なのだ。難病の方々が診断され、呼吸器をつけるか選択をするとき、人によっては目が見えなくなったとき。そのような毎日のなかで、自分自身の身体をどう受け入れるか迷い、悩み、死と連続した気配として身体の温度や質量を感じるのだからと思う。その身体の肌理が、毎日を生きてきた根拠だと感じながら、私はカメラを回した。限られた時間のなかで、私は彼と言葉を交わした。彼との対話で生まれた言葉や体温や質感を、どのようにドキュメンタリーとして成立させるのか、考え続けた。

体幹、四肢、筋肉、ひとつひとつの指、顔、それらが徐々に動かなくなっていく。そうして全身がベッドに重くもたれる状況になる。「右足小指の位置が1センチ外側にあってほしい。動かさないせいで、全身が鈍く痛くなるんです」。彼ら彼女らの時間は、病状としての身体の変化と時間の経過が同義だった。

そうした時間を、映像編集という行為によって切り取り、つなぎ直すことが、ドキュメンタリーとしては不適切に思えた。「モニタージュ」と呼ばれる映画的な編集は、未来に起こる時間を予感させたり、あるいは裏切ったりすることで成り立つ。しかし、それは彼ら彼女らの時間を表現するための文法にはなりえない。ALSの進行は、彼ら彼女らの身体を徐々に蝕み、その身体の揺らぎ自体が、生活や人生の時間の軸を歪ませ、分岐させるからだ。そうした人々の時間を、映像編集のタイムラインで描くには限界があると感じた。

限界は、映像の編集/伝達によって、映る出来事の因果を作者のなかでコントロールできるという幻想を無力にする。編集とは、時間を切断し、接続し、圧縮し、拡張する行為であり、鑑賞者の脳内で、ある因果を想起させる行為である。ときには時系列を逆転させたり、並走させたり、反復、反転させたりもする。しかし、この編集行為をALSの方々の時間に当てはめることには倫理的な不可能性が伴うように思えた。そこで、彼ら彼女らの身体の微細なズレや肌理が、生活において重大な意味を持つことをふまえて、矩形のアスペクト比には取らず、モニタージュなどの文法にも回収されない、これまでの映像編集とは違った制作を試行した。映像をオブジェクトとしてVRのバーチャル空間に配置し、彼ら彼女らとの撮影で生まれた時間を、可能な限りそのままVRのなかにオブジェクトとして存在させる作品を発表した。さらにALSの方々の周囲の世界が変形、移動する操作をオブジェクトに加え、被写体の変形によって周囲とのあいだで起こる異和としてVRに移そうと試みた。そうしてでき

たのが、《コナトゥスの目つきで》だった^(fig. 6-7)。

不確かな大地として生き続ける

ここまでの文章で、VRやメディアアートを知覚の拡張のためだけではなく、「知覚の変異と編集不能性の認識」ができるものとして捉え直すことができた。それはVRが「無限の空間」を立ち上げるだけではなく、揺れ動く基盤＝地面という高次元や変形する自分自身をもたらし、これまでの映像文法では編集不可能なものに対峙するメディアになる可能性だ。

VRは「いつでもどこにでもいける」という想像力を託されることがある。それは、自閉的なスペクタクルに閉じ籠るための技術であり、この身体や基盤を捨て置いて、欲望をどこにでも伸ばせることへの期待にもなりうる。しかし、私が考えたいのは基盤がわからなくなっても、その基盤を変容させた状況そのものを共有する方法を生み出すことだ。それは加速するデジタル空間の生成のなかで、むしろ「基盤の喪失」が問題になるという逆説的視点の提示となる。

災害や病理に際して連続した基盤を失う度に、〈私〉としての生を続けることを諦めることに抗う。〈私〉に居座る。居座りながら遠くを思う。居座りながらつくる。他の生をも思う。それでもこの生を生きる。

私たちは、水平でも垂直でもなく、膨張したり、収縮したり、変形し続ける地面の上で揺れ動くこの力を、不確かな身体のまま生きる温度を、繋ぎ留めねばならない。

これまでのVRの制作のなかで私は考える。生とはここにいながら「変態(=メタモルフォーゼ)」し続ける意志なのではないか。それを制作によって、つくり続けなければならないのではないか。これまで歩いてきた道のりを愛しながら忘れ去り、我に籠りながら我を捨て、大胆にも新たな地平に踏み出すための変態へ向かう。蛹の前のことも、蛹の後のことも一緒に、蛹のなかでゼリーになる。枝を這うために持っていた16本の足を、空を飛ぶための翅に変える。知覚器官—運動器官の組み替えを行い、新たな生をはじめよう。

それはメディアを発明する芸術が可能としてきたことだった。これまでの映像や芸術の手法で獲得できない像を獲得し、既存の文法や構成では編集できないものを編集し、存在していなかった、あるいは忘れていたリアリティを立ち上げること。それは、新しい目や足、身体の発明でもあった。VRの制作においても、過去の表現技法や原理を脱ぎ捨て、まったく異なる方法論へと変態しなければならない。それは、旧来の映像文法がつくった世界認識から飛翔するための変形であり、既存の知覚の枠組みを超える試みでもある。加速しながら欲望を延長し続けるのでなく、新たな世界を獲得し続ける変態をするのだ。

鑑賞者の想像力と知覚を引き出す、変態のための蛹のような場所。作品

が、知覚の変容を促し、新たなリアリティを生み出す「場」になる。そうした作品をつくることを目指していたように思う。あなたが読んでいるこの地平から、制作や、詩作や、地図づくりをはじめると、次に起きる大地や次元を見つけ出せるとしたらこの上ない。

伊藤道史 (いとう・みちぶみ)

アーティスト。東京藝術大学大学院映像研究科修了。主にVRや詩を用いて知覚や世界認識の組み替えを試みる実践を行う。主な個展に巡回展 GROUND RENDERER (デカメロン/表参道ヒルズ/代官山ヒルサイドテラス/NEUU/PARA 神保町/東京藝術大学、2024) や、「NEWVIEW FEST」(渋谷PARCO、2023)、個展「CONATUS/私であることの試み」(NEORT++, 2022) など。

註

- (1) 気象庁は、防災上の呼びかけにおいて「余震」という言葉を使わなくなっている。「余震」という表現が、最初の地震よりも規模が大きい地震は発生しないという印象を与えてしまう可能性があるためである。
- (2) 柄谷行人「柄谷行人講演集成1995-2015 思想的地震」(筑摩書房)2017年
- (3) 佐々木中『全』(河出書房新社)2015年
- (4) 榎木野衣『日本・現代・美術』(新潮社)1998年
- (5) ALS発症者の全員がなるものでないことは強調したい。ALS人工呼吸器装着者の10~15%が閉じ込め症候群に至ると考えられる(川田明広、溝口功一、林秀明「Tracheostomy positive pressure ventilation (TPPV)を導入したALSのtotally locked-in state (TLS)の全国実態調査」臨床神経学 48巻、2008年、P476-480)。また、ALSを発症すること、閉じ込め症候群になることが同一視され、ALSの不安を促進する懸念が指摘されている。

生きものが生きる場所

水族館、アニメーション、自然の中で起きている現象すべて

米澤 稔

葛西臨海公園鳥類園での『いきものまつり』の経験を起点に、水族館の歴史、米澤自身の制作、イベント企画の軌跡をたどり直す。さらに、これまで「アーティスト・アニメーター」と名乗ってきた米澤にとって、「アニメーター」という言葉がアニメ産業における職業を超えて、生きものたちの魂（アニマ）とかかわり、動かしてアニメートする肩書きであることが語られる。それはグローバルなエコロジー思想や地政学、現在進行形の紛争や虐殺とは異なる場所で、人々が生きものを生かそうとしてきた歴史と向き合いながら「生きものが生きる場所」を描くためのステートメントである。

[F]

Where Life Belongs

Aquariums, Animation,
and Shizen no nakade okiteiru gensho subete

SHU YONEZAWA



fig.1 『いきものまつり』ポスター

いきものまつり

2024年11月24日、葛西臨海公園のなかにある鳥類園にて『いきものまつり』が開催されていた⁽⁶⁸⁾。鳥類園の開園30周年を記念する催しだ。生きものが大好きな私にとって、とても楽しそうで気になる情報であったので、うきうきと公園へ向かった。このイベントでは、鳥類園の調査員やその関係者によるバードウォッチングツアーや「本気のトークショー」、水生生物の調査に参加したり、出展エリアではカニに触れたり、可愛いゲンゴロウが見られる。休日の朝から多くの子どもと大人たちで賑わっていた。

鳥類園、そして葛西臨海公園にはたくさんの種類の生きものがいる。都市部でも馴染みのある鳥からシギ、カワセミ、ヒクイナなどの珍しい鳥、そして渡り鳥が休みにやってくる。バードウォッチングのレクチャーで印象的だったのは、スズガモについての話だった。スズガモは冬、2月ごろになると日本の干潟にやってくる渡り鳥で、海の方の西なぎさまわりに、多いときには2万羽も集まると話していた。気になって「スズガモ 葛西」とインターネットで調べると、本当に数え切れないくらいの鳥の影が海に浮かんで休んでいる写真があり、驚くと同時に圧巻であった。

鳥類園の方がここでクイズです、と言う。「何故、スズガモと言われているのでしょうか〜」。一緒に参加していた子供達が「なんで〜?」「鈴の、音がするから!!」と楽しそうに答える。「正解! スズガモは飛ぶ音が鈴の音のように聞

こえるからこの名前になったそうです。でも、実際はそんなに鈴の音はしません。僕はどちらかといえばあちらの方にいる、カルガモの方が鈴の音に近い気がしますね」。なんて、ウォッチング中の会話が印象的だった。

『パビリオン・ゼロ:空の水族園』の会期翌日の搬出日の朝、車から海を見ると、西なぎさの向こう側でスズガモとカンムリカイツブリが集まりはじめていた。空には遠くからこちらまで長い列になって渡っている鳥たちが飛び、海には干潟でたくさんの鳥たちが休んでいた。

この公園は、東京の子どもが海に触れられるように、自然を守るように、そこで育まれる生態系や生きものたちの拠点となっている。海や大地、植生、そこにいる虫たち、淡水の上の池・汽水の下の池の小さな魚たちやそれを食べる鳥たち、ここではひとつのテラリウムのような状態が維持されている。

高校生のとき、私は進路選択に迷っていた。水族館の飼育員になるか、すべての生きものに触れるために絵を描いたり美術の制作を行う方向か。小学生の頃から単細胞生物から多細胞生物へ進化した後の、カンブリア紀からデボン紀の魚や生物が好きだった。本や化石などの痕跡からしか存在を確認できない、美しく、もう出会うことができない生きものたちに私は出会いたかったのだと思う。

そして水族館の飼育員にならなかった私はいま、アニメーションを描いている。



fig. 2 葛西臨海公園内にいたオパケ

水族館の透明な肉

水族館がはじめてできた19世紀から21世紀にかけて水族館の役割や意味合いは、どう変化してきたのか。

水族館ができる以前は水族を所有できることが貴族の権威であり、人間による自然の支配の象徴であった。18世紀から19世紀にかけてヨーロッパで啓蒙主義が広まると、動植物の分類、自然科学が発展したことで水族や海洋生物に向けられる視線も科学的なものになっていく。さらに生育の技術が発展することで、水族は掴めない神話から身近で地続きな自然に変化していった。

1851年のロンドン万博に水中の生きものを入れて観察する「アクアティック・ヴィヴァリウム (Aquatic Vivarium)」と呼ばれるケース (水生生物の飼育器の名称) が出展され、1853年にロンドン動物学会によって動物園のなかに建設された「フィッシュ・ハウス (Fish House)」が世界ではじめての水族館となったと言われている。このときはまだ現在の水族館の語源となる「アクアリウム」とは呼ばれておらず、「アクアティック・ヴィヴァリウム」は水槽のみを指す言葉だった。アクアリウムと呼ばれはじめたのはいつからかどうかは諸説あるが、池を見るように上から見られてきた水槽を、横から見るものとして図版を描いたフィリップ・ヘンリー・ゴス『The Aquarium』(1854年) が刊行された。この本は、ゴス自身が育てていた水族たちや植生を真横から見た水中風景

としてリトグラフで描いたものだ。当時流行となり、裕福な人間のあいだで水槽としてのアクアリウムと、建築としてのアクアリウムが生まれた。それは、1871年にイギリスで開館したクリスタル・パレス、1878年のパリ万博でつくられたトロカデロ水族館で、現在まで「アクアリウム」と呼ばれ続けている。

19世紀半ばから建築には鉄とガラスが多く使われはじめた。以降の水族館建築は開放的、公共的、透明なデザインが多い。過去の西洋建築における装飾的な要素は取り払われ、海のテーマに合わせた自然の演出とともにガラスを忘れながら真っ直ぐに透明な水のなかを泳ぐ魚を見ることができるようになる。その建築は、現実と地続きの身近な自然となり、生きものが生きる場所になった。

人々が水族館に興味を持つ理由として、綺麗な魚が見たい、青いあの非現実的な空間に癒されたいという理由があるだろう。見に行った大抵の人々はそこにいる水族がどこからきたのか、いつ死んでしまったのかを知ることはなく、いま見えるものだけを見て、帰っていく。たまたま固有名のある人気の水族が亡くなったというニュースを見かけることがある。命の重さが問われる問題ではあるが、例えば「群れて泳いでいるイワシの1匹が死んでしまった」よりも「〇〇の△△ちゃん (名前をつけられた生きもの) が死んでしまった」方が、悲しむ人々が多い。それに対し、群れて泳いでいるイワシはみんな顔が同じであり、人々が思う“魚”の観念に近く、匿名性のあるモブキャラクターのように個々の死は意識されない。水族館の巨大水槽の水族1匹ずつに名前をつけることは

現実的には可能だが、鑑賞時は無意識に“自然”として捉える状態にあるのではないだろうか。

かつて水族や水族が生きる水中環境は、人間とは縁遠いものであり、よく分からないから恐ろしいものであり、だからこそ研究対象となった。そして、人間は簡単に見に行くことはできない水中の世界を再現しようとした。最初は明るい部屋での再現だったので藻やバクテリアが増えてしまい、現代の水族館のような綺麗さはなかったと言われている。時代の流れとともに、水槽を見るのではなく、その空間、水族のいる空間に人間が入ってしまうような感覚を求めるようになっていった。人工物を自然物のように見せ、没入させる試みが、鑑賞者が幻滅する点を忘れさせる。それは、藻がたくさん生えないように太陽光を防いだり、壁を岩状にしたり、テーマ化することである。文化史研究者の溝井裕一は『水族館の文化史—ひと・動物・モノがおりなす魔術的世界』で、19～20世紀前半にかけての「見る」だけにとどまらない没入感・ストーリー性を高める試みのある水族館には「本物はそうではないが本物の海以上に「本物らしい」展示を志すことがあった」と述べている⁽¹⁾。

水族館はたんなる水中世界のコピーではない。それは、オリジナルをコピーしながらも、体験を操作することによって、オリジナルを超えた現実感をもたらそうとする。^(P214)

そうして、水槽の水は建築の水のない部分にも満たされていった。水族館は海ではない。しかし、死よりも生だけを感じられるユートピアでは、ここで生まれた不可視の声や痕跡、記憶たちが見えない肉となって泳ぎはじめる。

ゴスが魅力的に感じていた宗教上の不変の生物、その時期にダーウィンが発表した変異進化する生物、そしてゴスによる「アクアリウム」という名付けは革命的でいまにわたって続くものであるが、天動説と地動説がその場に共存したかのように、見える (信じる) ものと実際に起きていることが関係し、取り違えられる。それが、水族館の面白いところである。

この場所は、長い時間をかけた魂や生命の吹き溜まりとなり、それに惹かれるようにまた生きものが集まってくるだろう。

葛西臨海水族園と葛西臨海公園

葛西臨海水族園の建築デザインだけでなく、葛西臨海公園の開発計画に関わった建築家の谷口吉生さんは、初期の水族館から続くとは異なるモダニズム建築の考え方で水族園、鳥類園、展望台、船乗り場を公園内に配置した。水族園のガラスドームは、外側も内側のような、いや内も外も分け隔てるものはなかったようなガラス張りの建築で、内にも外にも生きものと自然があふれているということが、ガラスよりもっと透明に展開されている。葛西臨

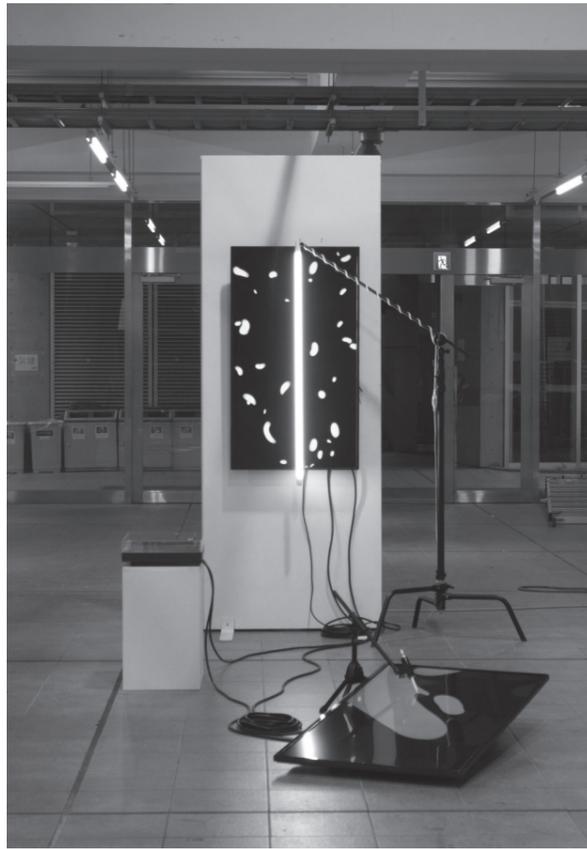


fig. 3 《Swimmers》展示風景

海水族園のなかでは通常の展示水槽の他にも、バックヤードや空の水槽までもが見えて、穴は空いていないのに風通しがいい。

それは透明な力の流れが通り抜けるような印象である。引き寄せて返す、引力や波の内側のようなものに思う。自然発生したフィラメントともとれる。箱庭の楽園ではなく、崩壊し生成する、ここになつたりどこかになつたりする循環そのものの造形ともとれる。江ノ島水族館や海遊館、八景島シーパラダイス、すみだ水族館など、これまで訪れたことのある有名な水族館の建築は、ほとんどが閉じられた方舟のように設計されている。方舟式はモダニズム建築における透明性によって視覚的に外に繋がっているような気がしても、生命の関係としての地面は繋がっていないのかもしれない。

魚や生きものが、目や見ることに進化したら？ もしもその後で、肉がだんだん見えなくなって柔らかい骨だけが見える身体に進化していくとしたら？ きっとこの公園は、骨と透明な肉で構成されるのだろう。透明な肉体を感じる目や心は、地球史においてどうしても起きてしまうコントロール不可能な自然の現象によって、生きものの進化しながらに姿を変化させ、その透明な生息地帯はあらゆる生きものを導き、全体的な進化をも促すかもしれない。

自然から掬ってきたと思った海は、ひと塊の生きものになった。ゼロ地点のヌルが中心の骨で、その周りは肉だと想像する。モニュメントや建築、それと同時に見た木やいつか乗った船、魚の住処や鳥が休む場所は、“いるもの”のための空の入れものとなる。“いなかったもの”を透明によって形どり、“いな

いがいる”ことで、アニメは生きものとなって動きはじめる。

透明な肉と柔らかい骨だけが見える生きもの、そしてそれと同じように形成される自然環境や場所は、アニメーション制作を中心とした私自身の活動によって想像することのできた景色だ。次の章では自分の制作からアニメーションの「質」について説明したい。

生きものとしてのアニメーション

アニメーションが生きものなら、透明な肉と柔らかい骨だけが見えるあの子どもたちは、どこに住んでいるのだろうか。

ディスプレイのなかでしか生きられないアニメーションは、水槽のなかでしか生きることができない生きものようだ。デジタル上に描き起こされるアニメーションはデータであり、視認できるのはディスプレイの物理的な光である。

自身の過去のインスタレーション作品に《Swimmers》(2019年)と《Swimming pond》(2020年)がある。どちらもテーマは「生きている感じとは何か」、「アニメーションが生きものとして生き続けられる場所はどこか」であった。

《Swimmers》では、手描きのアニメーションのキャラクター性を持った白いもちのようなものがディスプレイ内を泳いでいる^(fig.3)。このいけすにいるルー

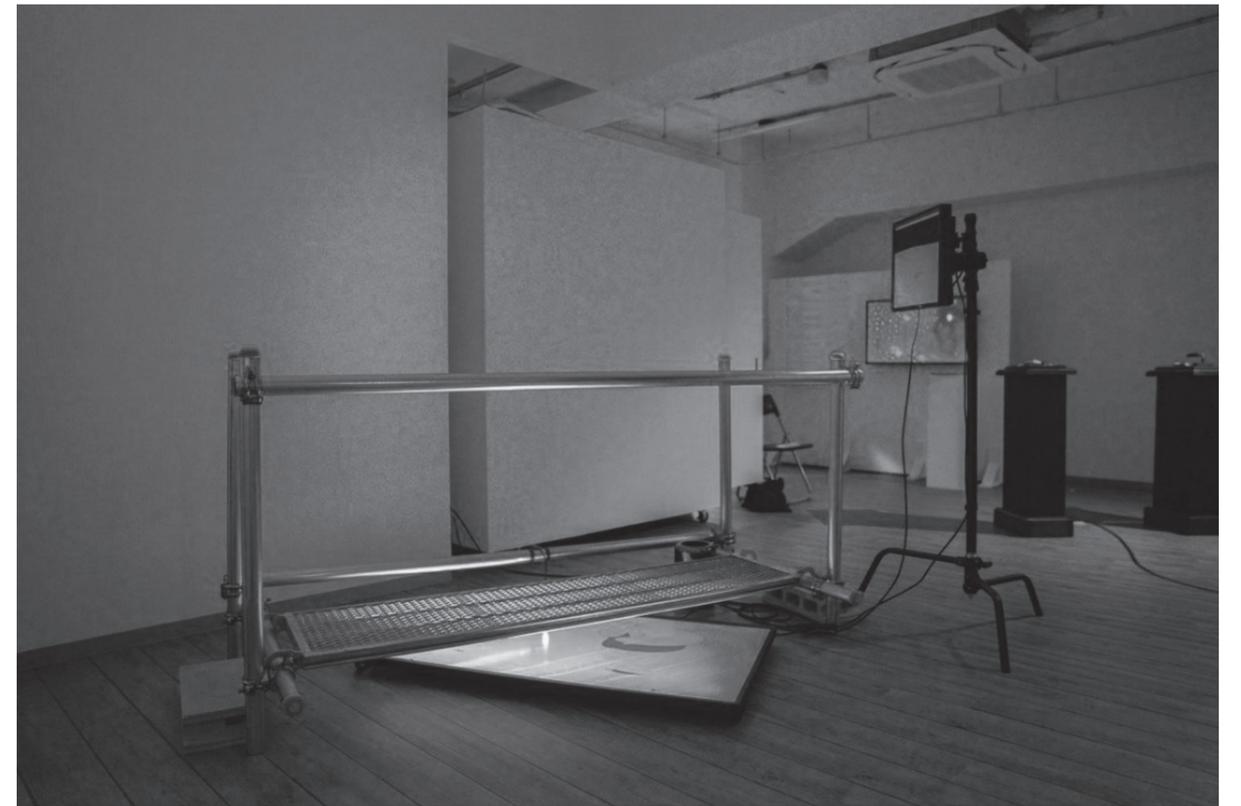


fig. 4 《Swimming pond》展示風景

ブアニメーションたちは異なる時間を持ち合わせているため、同じ状態を2度見る可能性はほとんどない。壁掛けのディスプレイの前には集魚灯をモチーフとした蛍光灯が吊り下げられている。現実の光に群がっている白いもちのようなアニメーションたちは、ディスプレイに再生され続ける“映像”ではあるのだが、映像は有機的に現実と融合し、文字通りアニメーションが現実空間で生きはじめることを目視することができた。

《Swimming pond》は、その次に制作した作品で、ゲーム開発用のアプリケーションであるUnityの3DCG空間を水槽・いけすとして準備し、そのなかでリアルタイムでレンダリングされるループアニメーションをUnity空間内の3つのカメラを用いて複数のディスプレイに映し出した^(fig.4)。動物園の定点カメラのように、はたまた水族館のバックヤードのようにアニメーションを観測することができる作品である。床置きされたディスプレイの上には単管でつくられた橋がかかっており、鑑賞者はディスプレイ兼水の上を歩くことができる。深い水槽や、海に落ちることの根源的恐怖と、ディスプレイに飛び込むことができない、生き方が違う生物同士の相容れなさを感じるができる。しかし、ディスプレイから見えるアニメーションは心なしかあたたかく感じられて、そのも

のたちをじっと眺めることに飽きることはなかった。

2020年からはじめたシリーズ作品《オバケのスクリーンショット》は、2000年以降のアニメ産業におけるデジタル作画に現れる「オバケ」という技法から考察した、アニメーションキャラクターの魂(アニメ)とその身体についての作

品である。自主制作した作品集『Obake's Screenshot』に載せた自作解説「アニメーションのオバケ」から、いくつか抜粋してみたい⁽²⁾。

- アニメーションとは1秒間の中に24コマのフレームが存在し、連番で動きを描き、再生することで成立する。20世紀、商業アニメーションが一般化していった頃、作画コストを落とすため24コマ全て描くのではなく2コマ・3コマ飛ばして描くことが行われた。それはリミテッドアニメーションと呼ばれ、1999年にセル画が完全に廃止された後も受け継がれていった。
- 『オバケのスクリーンショット』の“オバケ”は、キャラクターの記号を持つフレームの絵と同質、同素材で仮置きされる。
- 動くために設計されたキャラクターデザインの質感がアニメーションキャラクターのメディウムとなり、魂(anima)と置き換えられているのではないか。
- 持っている肉体から“あたたかい”が溢れ、はみ出、ズレるように、魂は不定形で原形質的である。“オバケ”に、これと違って定義できる形は存在しない。その理由としてキャラクター(肉体と性格)を動かしている描き手、アニメーター独自の身体的感覚があることがあげられる。

オバケは、リミテッドアニメーションにおいて動作を生き生きとさせるために描かれる。オバケはコマとコマのあいだにいて生き生きとする。そして形になっていないもの、まだ固定されていない時間を頑張って無理に形に起こし

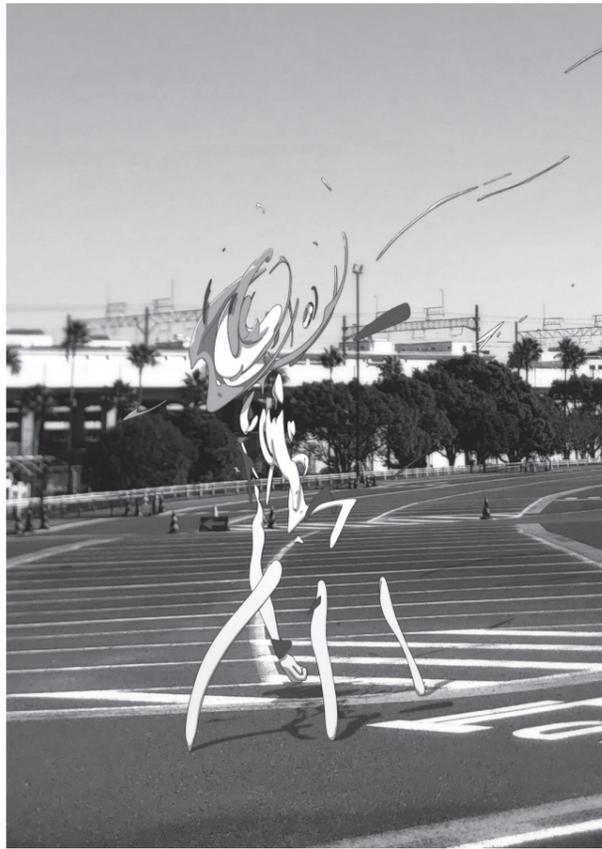


fig. 5 葛西臨海公園内にいたオバケ

たときに発生する。物事はすべてを見ることも表現することもできない。オバケの作画とは、過去と未来の境界を分からないなりに描くことである。そしてオバケのアニメーションとは、境界を境界のまま、不完全さや物事の規範と関係がなく、見栄えが良くても悪くても生物として捉えることである。

境界としてのオバケたちがいてもいなくても、世界は世界として変わることはない。いてもいなくてもいいもの。それは、とても尊いものだと思う。

現実と虚構の境界を探る際、その境目が分からない場所まで私は向かう。明晰夢を見ているとき、夢をコントロールしていく途中で“向こう側”にいそろになることがある。現実と虚構のある境界を超えると、おそらく私は死亡するか解離するのだろう。そのとき現実と虚構の境界を横断するための足がかりとなるのは、「想像すること」だ。

現実と虚構の境界では、想像とともに私の移動を行うことができる。そのとき「現実に行けること／できないけど想像できること」のシミュレーションが可能であり、それを「現実と虚構の境界」に適用することができる。私にとっての「現実と虚構の境界」とは、独りきりの布団のなかで誰にも見せるつもりのない絵が描けるときのような感覚である。それに対して電話で友達と話しながら絵を描くような感覚が「想像」だ。「想像」が食べものであったらそれを「現実と虚構の境界」の身体に食してもらって、そうすると「想像」の効果が「現実と虚構の境界」に現れるとも言える。

現実と虚構の魂の地続きさを考えるためには、私がアニメーションを描くこ

とで万物を生み出す神様になるのではなく、目の前に現れるキャラクターの魂やその一部分を、言ってしまえばひとつの科学的な自然として捉え、博物史的に生物として描写する一人の“アニメーター”となる必要がある。この“アニメーター”は、職業や肩書きで使われる際の意味とは異なる。アニメーションはここにいることができなかつたものたちを、いることにできる表現でもある。そして、ぬいぐるみが話すのを見るように、目の前の相手を認識するように、いないけどいるものや、いるけど無視されているものをアニメートするには、世界への好きや愛、止めたくても湧き上がってくる言葉になる前の感情が必要だろう。

きっと人々はいま昔も、災害や戦争が自然に起きて揺れ動き続けるこの世界で生きるとは、不確定で不安である。環境に適応して変形していく自分や、なりたいたいものになろうと生きるために自身を擬人化すること。私たちは常に自然な演劇を行なっている。

アニメみたいになりたい、美しいとされる平均顔に近づきたい、性別をなくしたい、やさしくありたい、格好良くなりた、正しくありたいとそれぞれ思う人もいるだろう。理想や欲望は人の数ほどあるが、どれをとっても言えるのは、その対象が抽象的であることだ。人それぞれが積み重ねた記憶がある上で、仮置きを身体を毎秒設定するのである。それは優しい人でもいいし、鳥でもいいし、海でも、想像上の時間そのものでも良い。想像は、自身の身体を感情移入によって変異させる。なりたいたいと思ったときにはすでに、その対象になりはじめている。

生きやすい場所とはどこか

私は、良い場所を見たことがあった。

真っ暗な、海しか見えない建物のなか、しがらみや社会から遠く離れた場所で、そのときにしか出会えなかつた人と同じ空気を吸い、音を聞いて、海の音と音楽のなかを走る。部屋に夜風が吹き込んで、プロジェクターの光がまわる。イメージが心に刻まれていく。12月なのに、なぜかあたたかく感じる風が窓から吹き込んできて、カーテンが膨れる。音と光が、心—身体—建物の内から外へ通り抜け、風といっしょに山の隙間や水平線を超えていく。私たちは、誰かが見たり、もしくは見ることはなかつた、偶然発生した自然の中の美しい現象を観測していた。そして、観測者たちはその一部になった。

その現象は、私と友達のアーティスト・駒澤零とともに企画している音楽イベント『自然の中で起きている美しい現象すべて』（以下、『しぜすべ』）でよく発生していた。『しぜすべ』では、音楽と映像、デジタルとアナログのライブペインティングによってリアルタイムで生成される時間をつくるイベントである。どこか親和性を感じるアーティスト同士を組み合わせるライブを行う。音楽コミュニティやジャンルなどの文脈を無視する暴力性もたしかにあったが、ここ

で生まれた新しい関係は化学反応のように毎度きらめきを産んでいった。各地点に移動して発生するイベントなので「まるで台風を発生させているようだね」と人が話していたこともあった。

良い場所は、人が孤独であっても、孤独が集まっていても、長い長い時間のなかの奇跡のような一瞬のきらめきが美しいと感じられるような、苦しい感動が詩的に記憶に刻まれる場に発生するのかもしれない。

デボン紀に陸に上がった魚は苦しかっただろうか？ 嬉しいと悲しいが共存する。良い場所は、悪い場所のなかで発生する。悪い場所は偶発的に発生する。そして、その夢と無意識は自発的につくることができる。

火事の後にはまた芽が生えてくる。これらは、歴史や文化にも適用されることだ。それは戦争の後の、これからどうしてこうかと感じる不安とイコールである自由や、炎上で消えてしまった文化のその後の跡地もそうである。これらは自然と文明がある限り繰り返される。各所の傷は痛みと同時に、たしかに誰かにとっては良いとされるものを産んだ。

見たことないくらい何か叫ぶこと、初対面の人間が寂しそうに見つめてきて怖かったこと、なりたいたいものに一瞬でもなった人やその時間。私もし、そのような現象を死ぬまでにもう二度と見るができなくても、きっとその一度を、死ぬまで忘れはしない。そして、これから出会うことさえない誰かに、一度でもいいからその現象を心に焼き付けて持っていてほしい。生きものは傷つくものだ、そして死ぬものだ。その心の傷や痕跡はきっと、生きやすい場所になる。

アニメーターは、何も無いところから生命を見出す。目の前の空気を見て、そのアウラの輪郭や声を認識すること。それが何でできているのか考え、自分ができる限りの言葉にしたり、思いやったり、色や線に残したりするものなのだと思う。この痕跡を通じて、いまこの時間ではない過去や未来の時間を想像することも可能だ。アニメートは、この不安定な世界を身近な範囲から、ひとつずつを少しずつ、愛して歩くためのおまじないである。

米澤 終 (よねざわ しゅう)

アーティスト、アニメーター。現在のデジタルアニメーションにおけるキャラクターの身体性や、現実空間の生き物が持っている精神的身体と感情について、またそれらアニメーションが生きる空気を、絵・映像・詩・物理現象・場所などの様々なメディアをもちいて制作している。主な個展に「うみの皮膚、いないの骨」(Snow Contemporary 2024)、「ハッピーバース」(PARCO Museum Tokyo 2023)など。

註

- (1) 溝井裕『水族館の文化史:ひと・動物・モノがおりなす魔術的世界』(勉誠出版)2018年
- (2) 米澤終『Obake's Screenshot』(mendakoanimebooks)2024年

—

参考文献

- 『鳥類園 開園30周年記念「いきものまつり」』(葛西臨海公園内鳥類園、2024年)
- 国立国会図書館編「1978年第3回バリエーション博:科学と芸術の国フランス【コラム】アクアリウム」博覧会—近代技術の展示場 (<https://www.ndl.go.jp/exposition/s1/1878-2.html>) 最終閲覧:2025年2月21日
- 『特別展「海:—生命のみなもと—」』(国立科学博物館、2024年)
- 土居伸彰『個人的なハーモニー:ノルシュテインと現代アニメーション論』(フィルムアート社)2016年
- アンドリュース・パーカー著、渡辺政隆、今西康子訳『眼の誕生:カンブリア紀大進化の謎を解く』(草思社)2006年

私ではないあなたのモニュメント

画面越しのウクライナ

村井琴音

京都の美大で建築設計について学んでいた村井は、1年生のころにInstagramで作成した裏アカウントを通じてキリル文字のコミュニティとの交流を楽しんでいたという。しかし2022年、ロシアによるウクライナ侵攻を経て、画面上に現れる「日常」は大きく変化した。本稿は、そうしたなかで卒業設計に込めた想い、当事者と非当事者の関係、そして戦禍を生きるウクライナの人々とのモニュメントや記憶についての調査と直接的な対話を通じて思考された「展望」のドキュメントである。

[F]

Monuments of You, Not Me

Ukraine Through the screen

KOTONE MURAI

2022年3月1日にキーウテレビ塔への攻撃によって亡くなったイエヴェニイ・サクンと4名の尊い命に捧げる。

第一章 取り戻せないもの

彼女は私より2歳年下で、当時はちょうど20歳だった。

Instagramの投稿には、Ann Demeulemeesterの白の透けたトップスに黒いジャケットとミニスカート、ハイソックスを履いた彼女が、バルコニーからカメラを見上げている姿の写真がある。2022年にウクライナへの全面侵攻がはじまって、現地から発信しているアカウントを手当たり次第フォローしていたときに彼女を見つけた。華奢で、美しい亜麻色の髪、「才色兼備」という言葉がぴったりと似合う人だ。

彼女の父親は、ハルキウの前線で防衛活動に従事している。ときどき、彼女は父親が所属する部隊の車両やドローンのためのファンディングをしている。投稿には、あざとい彼女のセルフイーとともに振込先と必要な金額が書かれている。ウクライナ在住の、アクティブなアカウントのほとんどが、こうやって前線で戦う身内を「支援」している。まだ私はこれを見て胸が痛む。どうして戦争は、私と同世代の女の子にこんなことをさせるのだろう。

彼女の幼馴染の男の子は、2022年に戦争で亡くなっている。彼女がAnn

Demeulemeesterのトップスを着ている写真を撮ったのは、その男の子だった。全面侵攻直後は、ウクライナに住む人の多くが、国外の人に向けて英語でウクライナの状況を積極的に共有していた。しかし、戦争が長引くにつれ、彼女はウクライナ国外に住む人々が特権的だと書くようになった。

キエフ・ルーシ時代からソ連時代までの文献を、彼女はまるで図書館のすべての書物をひっくり返すかのように、読み漁っている。聖ソフィア大聖堂の壁に描かれたグラフィティをスキャンして解説をしたり、ガリツィアの民族衣装やカナダに建設されたウクライナ人ディアスポラの民家の文献をスキャンしてまとめたりしている。ウクライナ民族固有のかたちを余すことなくアーカイヴしようとしている。

2025年現在、全面侵攻からもう3年が経とうとしている。いま、ウクライナに住む20代は、ソ連時代を知らない。彼らはウクライナに生まれ、ウクライナ人として育った。しかし前線では、多くの若い兵士が亡くなっている。

2024年3月から7月にかけて、私はウクライナ現地で開催されていた教育プログラム「追悼実践ラボ⁽¹⁾」^(fig. 1)」にオンライン参加した。この教育プログラムを知ったきっかけは、彼女がInstagramで情報を共有していたからだった。彼女がキュレーターとして働くウクライナのNGO「ウクライナ現代アート美術館⁽²⁾」が、プラットフォーム「過去／未来／アート⁽³⁾」と協働で実施していた。

教育プログラムでは、歴史・哲学・法律・心理学・アート・建築の専門家によるレクチャーの後に、参加者らがGoogle Jamboardを使ってディスカッション

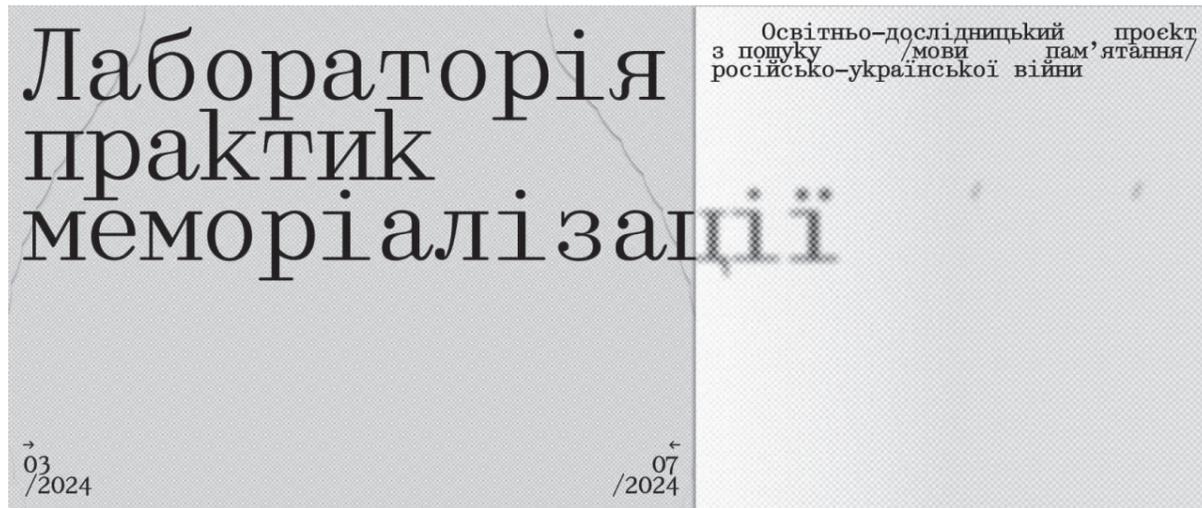


fig.1 追悼実践ラボ Web

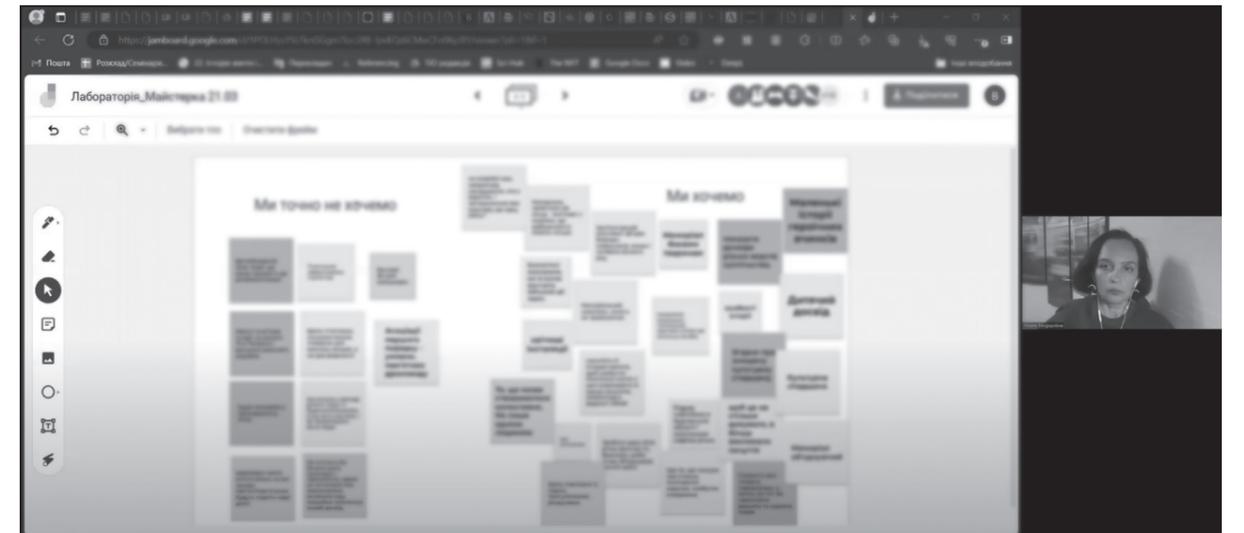


fig.2 Google Jamboardを使ったディスカッションの様子

をする理論パート^(fig.2)と、スケッチや図面を使って設計したモニュメントをプレゼンテーションする実践的なパートが行われた。

理論パートは全9日間で18プログラム行われた。私は、Zoomの画面を開く傍らで文字起こしと翻訳をして、オブザーバーとして参加した。参加者は358名いた。若い女性が多く、顔を出している参加者のうち男性は3名ほどで極端に少なかった。

ディスカッションで出された、「誰を追悼するのか」という題目に対して、戦時下にいる彼らの回答を少し紹介したい。そこでは、追悼・記憶化する対象として「前線で戦う兵士」はもちろん、「インフラを支える従事者」や瓦礫と化した住宅を整備する「ボランティア」が挙げられた。なかでも目立ったのは「私たちウクライナ人」「団結」「連帯」「抵抗」「尊厳」といったウクライナ人としてのアイデンティティだった。一方で「悲劇を生き延びた人々」や「暴力を受けた女性たち」、ロシアによって「占領された地域にいる人々」が挙げられ、喪失や戦争の恐怖を記憶したいと述べる人々もいた。私は、彼らが言う「特権(Privilege)」の意味をここで理解した。

「ウクライナ人は、時間的にも空間的にも、将来の計画を立てる能力なしに機能し続けるために、並々ならぬ努力をしている」

「失われた記憶」

「失われた子供時代。失われた青春」

「将来計画を立てる特権の喪失」

「将来の計画を立てることは特権だ」

そして大人たちは言う。

「子どもたちの成長はなんと早かったことでしょう。十代の若者は大人のように振る舞う」

2024年12月23日、彼女はキーウレジストセンター⁽⁴⁾で、重装備した姿をストーリーズに投稿した。80cm程度の重たそうなカービンライフルを両手で持ち、指導を受けている画像。誰もそれを非難できない。彼女たちはロシアによる一方的な占領、侵略行為を受けている。彼らは日々多くの代えがたいものを奪われ続けている。

そして耐え難いことに、この世界はつながっている。空襲サイレンが日常的に鳴るウクライナ、少数でありながら検閲のなか密かに反戦を訴えるロシアと私たちは同じ時間を生きている。そのすべての暴力は新たな暴力を再生産する。

いつのことだったのだろう。私の母親が脳梗塞で倒れたのは。

小学校の運動会で、卵焼きを食べた後、母は突然倒れた。病院に行っても集中治療室には入らせてもらえず、何が起こったのか、小学生だった私には

まったく理解ができなかった。それから毎晩、祖母と家の仏壇の前でお経を唱える習慣ができた。母がいない家で、あふれる悲しみを海に流していくように、お経に乗せて息を吐いた。

今度は私が上京をする直前に、母はアルバイト先で倒れた。

「毎日毎日アルバイトしてる琴ちゃん見てたら、ママも働きたくなくて」。高トポロニン値が通常の8倍の数値になっていたと告げられた。23時の暗い病室の待合室で、目の奥の視神経がすぼんで痛くなるくらい、涙が止まらなかった。

私は、感じすぎだろうか。彼女に銃を持たせたこの世界を。3年という歳月を。取り戻せない彼女たちの時間を。

第二章 オープンダイアローグ

私が参加していた教育プログラム「追悼実践ラボ」は、なぜ戦時下のいま、追悼プロジェクトやモニュメントのあり方について市民の参加者と話し合う教育プログラムを開催することにしたのか。それは、こう説明されている。

国家の記念碑は戦争が終わってからしか建てられないと私たちは確信していますが、悲劇的な出来事、特に地域の出来事の記憶にいまから取

り組み始める必要があります。今日の多くのウクライナ人にとって、何らかの方法で死者を称え、公共の場で出来事や彼らの体験を記録することが重要です⁽⁵⁾。

戦時下にいるあらゆる個人の記憶を留めるため、そして市民のトラウマに配慮するための追悼プロジェクトの枠組みをつくらうとしている。またこのプログラムの意義についてこう続ける。

本格的な戦争の最初の2年間は記念碑の建立は自然発生的でしたが、今日では専門的なアプローチの必要性について、ますます耳にすることが増えています。記憶の問題に取り組む方法を知っている人々のコミュニティを組織すること、調査を行うこと、競争的な手順を開発すること、トラウマ的な体験に取り組むための枠組みを策定してそれに従うこと、ソビエト時代の記念碑の言語から離れること、コミュニティとの公的な対話を行うこと、曖昧な記念碑の出現によって引き起こされた、紛争状況で相互理解のためのツールを見つけることです。

この教育プログラムの主催者2人が登壇した、2022年9月14日のロシア・ウクライナ戦争の記憶の地を訪れることについて話し合うラウンドテーブル⁽⁶⁾で、ウクライナ国家機関である国民記憶院⁽⁷⁾の副院長は、このように話している。



fig. 3 《ここからできる追悼 (Memorialization Practices From Here)》

私たちはこれらの出来事を記念するための新しい習慣、新しいアプローチを形成しなければなりません。結局のところ、ソ連時代のパターンや固定観念に陥る危険性があり、それは私たちの心のどこかに根付いており、何らかの形で現れる可能性があります。したがって、信頼できる文書に基づいて理解することが最初が必要です⁽⁸⁾。

プログラムの意義にもあったように、ウクライナ独自の言葉で語る方法を求めている。レクチャーでは、例えば以下のようなタイトルで行われた。

「ロシア・ウクライナ戦争中、ウクライナで集合的な記憶を作るのは誰か？ 記憶を作る者たち」

アントン・リャグシヤ (歴史科学博士、20世紀のヨーロッパ史、パブリックヒストリー、キーウ経済大学准教授)

「集団的トラウマ、文化的トラウマ: 発生のメカニズムと共存の様式」

ナタリア・クリヴダ (キーウ国立大学 ウクライナ哲学、文化学科の教授)

「記念碑建立するためのコンペティション開催に関する国際的およびウクライナの経験」

ハンナ・ボンダル (ウクライナ名誉建築家、尊厳の革命国立博物館コンペ監修)

9日間にわたる前半の理論パートが終わった後、参加者がキーウのモシユン、オデーサ、ハルキウ、チェルニーヒウの4つの場所のいずれかでモニュメント設計に取り組む実践パートに移った。現地調査がグループで行われ、個人またはペアでモニュメントのコンセプト案が検討された。

4つの敷地のなかで、モシユンだけが都市ではなく村だった。ここはキーウ郊外の北東部に位置した、人口724人の小さな村だ。2022年3月5日から3月22日の17日間、モシユンの戦いでロシア軍によって一時占領されながらも、ウクライナ軍はこの地域の奪還に成功したため、首都キーウの陥落は避けられたと言われている。このモシユンの森の塹壕で亡くなった第72機械化旅団中隊の指揮官パドリ・ロラシビリの遺族が基金を設立し、《勝利の天使》という記念碑が2022年に建立された。遺族によるファンドは、ここで亡くなった守備隊の名前を調べ、名前と顔写真が記載された大きな看板を設置している⁽⁹⁾。現在ではゼレンスキー大統領などの要人をはじめ、多くの人々が訪れる場所になっている^{(10) (11)}。

私も他の参加者と同じタイミングで、モシユンの森を対象に、追悼のコンセプト案《ここからできる追悼 (Memorialization Practices From Here)》と題して、プログラムの運営チームに提出した^{(12) (13)}。

内容は、2022年3月15日に撮影された衛星写真から、被害にあった住宅を色分けし、公開されている2021年7月時点のGoogle Street Viewから確認できる住宅をスクリーンショットでつなぎ合わせ、トレースをして図面に起こし



fig. 4 アナスタシア・ホロシェウシカ《話してください (оворіть, будь ласка)》

たものだ。被害にあった28軒の住宅の立面図と、パドリ・ロラシビリ氏の遺族が中心となって自発的につくられた“追悼の場”の要素を7つの図面に起こした。忘れないために再現可能な図面に起こすこの行為を、「ここからできる追悼」とした。

モシユンの森には、“追悼の場”が自発的に発生している。木の幹に亡くなった兵士の顔写真が貼り付けられていて、その周りには国旗、献花やランブシェード、ティペアが供えられている。それだけではなく、遺族同士のコミュニティもあり、決まった日に集まる様子を写真で確認できる。15m以上はありそうな樹木の幹にちょうど目の高さに合うように、亡くなった兵士の写真が貼り付けられている。住戸は大規模な損害を受けているのに折れずに立ち続ける樹木を亡くなってしまった遺族に見立てる。その人間の行為を私は図面で記録したかった。

しかし、モシユンの森は「ソビエト当局によって抑圧された犠牲者のための追悼の場と同じ」だと、プログラムの主催者であるオクサナ・ドヴゴボロワ氏は指摘した⁽¹³⁾。ソビエト当局によって抑圧された犠牲者のための追悼の場と言えば、例えば、サンダルモフ⁽¹⁴⁾、カチンの森⁽¹⁵⁾、ピクニヤ、クラパティ、ヴィーンヌィツャ。たしかに自然発生した追悼の場という共通点があるかもしれない。彼らの方がよく理解しているように、犠牲になった人も経緯も文脈もそれぞれまったく異なる。しかし、「人々はすでに存在する伝統に固執している」とドヴゴボロワ氏は指摘する。「かつてのスタイル」を更新するために、この場

所が選ばれたのだ。

2024年7月20日に、提出者14名によってプレゼンテーションが行われた。そのうちの一人、アナスタシア・ホロシェウシカはキーウの北西部ナタリヤ・ウジヴィイ通りの72番、66番、64番地の団地の緑地の地下に避難所を建設した。そして避難所の出口近くに、コンクリートでできた堅牢な電話ボックスを設置する提案をした^{(16) (17)}。そこでは自分の考えや反省、思い出をアーカイブとして残すことができる。電話ボックスの壁には写真や絵を残すこともできるようになっている。

避難所に逃げ込むとき、自分の生存が危機にあるとき、そこに必要なのは電話ボックスなのかもしれない。誰かが受話器から残された声を聴く。生存をかけて伝えなかった相手への切実な言葉。多分彼らはその抱え切れない感情と記憶をどうにか残そうとしている。波に消される前に浜辺に何度も書き続けるように。いま、彼らが攻撃によって大事なものが奪われ続けていることを。発表者は取り乱すことなく、自分の体験や考えを織り交ぜながら、的確に提案の説明をした。コンセプトやそこでどういう風景が見えるのか、そしてその風景が自分たちにとってどういう意味を持つのか。なかには絵やスケッチなどを使わず、ただ自分の言葉で一人語りする参加者もいた。それはプレゼンテーションを通して自分の経験や自分の考えを話しているようにも見えた。この場所に何があるべきかアイデアを発表する場が、オープンダイアログのよう一種の治癒作業になる可能性を持っているのではないだろうか。



fig. 5 アレヴティナ・カヒゼ《クラブニカ・アンドレーエフナの記念碑》

ご存知の方も多いと思うが、2022年からのロシアによる侵攻は、ウクライナ現地の人からはウクライナ・ロシア“全面”戦争と呼ばれている。それは、2014年におけるクリミアとドンバス地方⁽¹⁶⁾の一方的な併合からこの侵攻は続いているという認識があるからだ。記憶文化プラットフォーム「過去／未来／アート」が紹介した、アーティストのアレヴティナ・カヒゼによる《クラブニカ・アンドレーエフナの記念碑》を取り上げたい^(fig.5)。

カヒゼの母は、2014年に親ロシア武装勢力による一方的な支配で「独立」したドネツク人民共和国（当時のウクライナのドネツク州）に家を持っていた。このモニュメントは、淡い色のコンクリート平面の上に6枚の大理石が直立している。手前には小さな階段が腰掛のように添えられている。大理石の内、いくつかには手書きの文字が刻まれている。2014年以降もドネツク人民共和国に残っていたアレヴティナの母は、2019年に検問所で突然亡くなった。「なぜあなたの母は一方的に併合されたドネツクを離れなかったのか」と問われたアレヴティナは答える。「たとえてきたとしても、母はそこを離れなかった。なぜなら、彼女は自分の人生をかけて建てた家を選んだからだ。家は彼女の人生であり、そこから去りたくなかったのです」。アレヴティナは、母が埋葬される場所の近くに家があるべきだと考えた。そして家を象徴的に移動させた。

この6枚の大理石は家のなかの扉の位置を示している。玄関ドアの位置に、アレヴティナの母の名前と誕生日と亡くなった日が書かれていて、真んなかの扉には囲うように文字が書かれている。

*Клубніка Андріївна, ти вмерла на “нулі”,
тепер ти тут і дім твої тут,
що так тебе тримав*

クラブニカ・アンドレーエフナ、あなたは“ゼロ”で亡くなりました。
いま、あなたはここにいて、あなたの家はここにある。
何があなたにそうさせたのですか。

最後に、「Всім померлим на самоті в російській окупації (ロシア占領下で孤独に亡くなったすべての人たちへ)」と書かれている。これは、母への追悼行為であると同時に、アレヴティナ自身への治癒行為にも見える。母といた家を頭のなかで思い起こす。母が離れられなかった家の扉をトレースする。ドアノブに触れるとき、扉の向こうに母がいることを想像するだろう。この家を離れたくない母に、何と言おう。母はここにいる。

第三章 見つめ続ける展望

ロシア・ウクライナ全面戦争は、私の内面的には身近で起こったことだったが、客観的には、遠く、不確かなことだった。

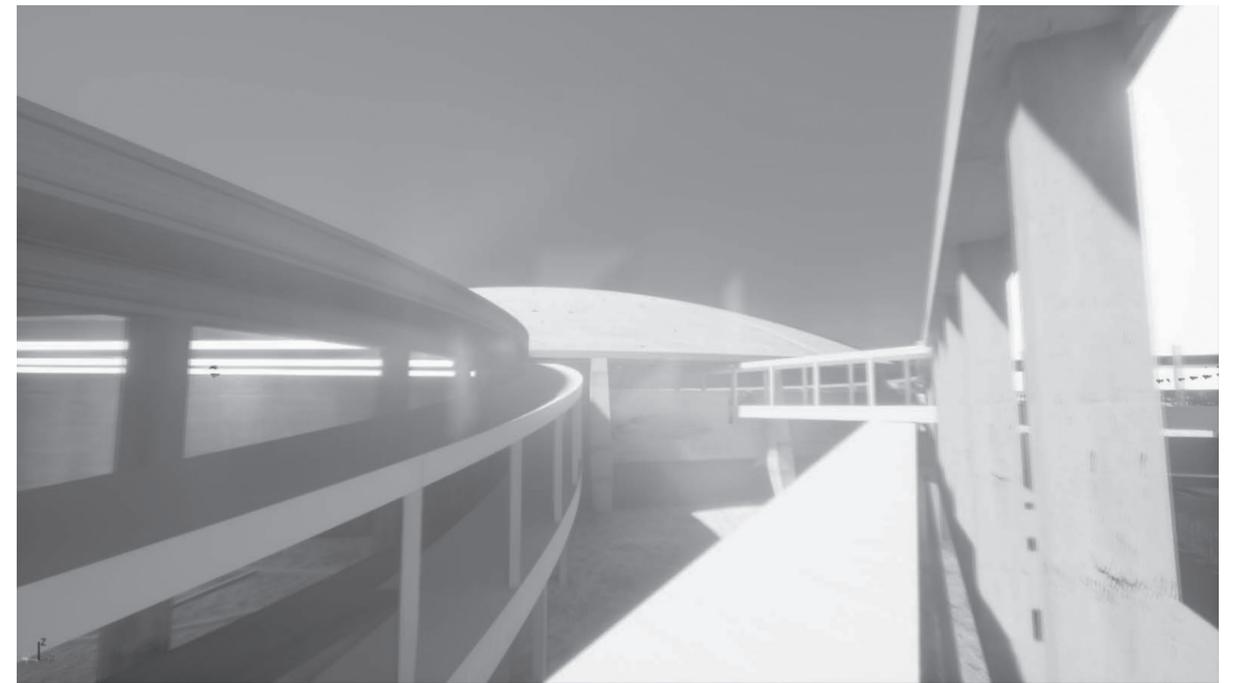


fig. 6 卒業設計《LEAVING TRACES OF THEIR REVERB》パース図

2019年の冬頃にInstagramの裏垢をつくって、キリル文字を用いるコミュニティをフォローしていた。2000年代に販売されていたSONYのハンディカメラや、Nokia, Alcatel, Siemens, Sony Ericssonなどのガラケーのカメラで、見捨てられたような郊外の自然を好んで撮る人々を数珠つなぎ的にフォローしていた。フォロワーが共通していると友達の友達につながり、広がっていった。暗くてガビガビの画質で、心靈写真のようなものを投稿すれば、大抵いいねがついて、私もそのコミュニティに帰属している気がしていた。

しかし2022年2月24日の全面侵攻以降、私が見ていたコミュニティは二分された。ひとつは容赦なく住宅に飛んでくるミサイルやサイレンなどの連日の攻撃に動揺するアカウントであり、もう一方は空き家になったコムナルカ（ソ連時代の共同住宅）に不法侵入をしたり、まったく機能していなさそうな地下空間、廃墟と化した城跡をアップして、戦争について一切言及しないアカウント。その様子はまるで世界がぼっくり割れて、つながっていたはずのふたつの時間が並行して流れているように見えた。そしてそれは、私の身の回り起こったことのように思えた。

客観的に見ると、Instagramのストーリーズや投稿にリアクションをして、場合によっては「それがどこで撮られたものだ」とか、「たまたま光がハレーションしたものを撮影できた」のどとか、ごく僅かなコミュニケーションをとっていただけなのかもしれない。いつでもシャットダウンできるこの関係性に、日本にいる私は居心地の良さを覚えていただけなのかもしれない。

しかし、タイムラインやニュースに流れる、空襲警報が発令されたあらゆる都市の名前に、そこに住んでいるらしい、名前も知らない相手のアカウントを、顔を、思い出さずには居られなかった。破壊されていく建物と攻撃で外から剥き出しになった人々の生活を見ていると、卒業設計でロシア・ウクライナ全面戦争に取り組まないという選択はなくなった。ここで取り組まないということは、自分にとって一番重要な事実を無視しているように思えた。卒業設計では、ウクライナ戦争で破壊されたスポーツ施設を対象に新しい復興の仕方を提案することにした^(fig.6-8)。私は自分の卒業設計について人に話すとき、こう説明している。

これまで、戦争で破壊された建築物は、そのまま残されてきた。しかし、それらはトラウマを引き起こしたり、人々に過去の傷を常に意識させたりする側面もあった⁽¹⁷⁾。私の試みは、写真や動画から元の建物の寸法やスケールを抽出し、新しい建築に融合させることで、過去の悲劇を風化させることなく、新築でも未来へつなぐポテンシャルがあると考えた。そこで2022年3月1日、ミサイル攻撃によって破壊されたスポーツ施設を対象とした。対象のスポーツ施設は、ウクライナ首都キーウの中心部、テレビ塔の正面に位置している⁽¹⁸⁾。

Google Mapに残る大量の写真や映像を集め、用途ごとに分類して、アイスリンク、体操施設、バスケットボールコート、フットボールコート、ジ



fig. 7 卒業設計《LEAVING TRACES OF THEIR REVERB》パース図

ムを図面と3Dモデルと模型にして再現した。現地に行けないことから不明だった各種競技場の配置を設計の自由度と捉え、ウクライナ生まれの作家カジミール・マレーヴィチの絵画を参考に、配置し直した。

リンクを円形にして、ミサイル攻撃があった3月1日に、キーウから見えただ星の位置をシェルの開口にした。スケートリンクの上に、観客、通路、その上にとどまり続ける星がある景色を想像した。ここは競技だけでなく、追悼施設にもなる。

戦争が終わった暁には、この建築で人々が痛ましい悲劇を忘れずに、心身を回復させることができると考えた。

説明を終えると、必ずと言っていいほどウクライナを敷地に設定した経緯を訊かれる。つまり、「なぜあなたが」他国同士の戦争というセンシティブな話題に首を突っ込むのか、当事者ではないあなたがなぜウクライナで攻撃を受けた建物を復興するのか、何度も質問された。質問には、「目の前で」破壊される住宅や人々の生活を見て、建築設計にできることを考えたかったと答えた。それがInstagramのコミュニケーション上の「目の前」だとしても、二度にわたる世界大戦後に多くの建築家たちが瓦礫と化した街に新たな計画やシステムを考えたとように、東日本大震災後、建築家たちが自らを費やしたように、建築設計を通じてレスポンスをしたかった。

実際に設計をひとつの形にして、さまざまな意見をもらい、そして現地の方々

とコミュニケーションを取るなかで、私はひとつの展望を見つけた。

設計を通じて人は、非当事者と当事者のあいだの存在になりえるのではないだろうか。

新築であっても、土地は必ず建築よりも先にあり、その場所の歴史や環境を踏まえた上で、その場所をより良くするための提案が必要になる。そこを使う人々を見つめ、自分が相手の立場だったらどんな空間やどんな配慮を必要とするのか。もしもいま、私が爆発音に気づいて浴室へ逃げる住民だとしたら、父親が前線に行っていたら、友人が誕生日に武器や兵站へのドネーションを募っていたら、子どもがプレゼントにドローンが欲しかったら。そこにいる誰かのそのまを見つめ続けること。それは、当事者のそのままの状態を肯定することに近い。そしてそれは、設計をする個人の属性にとらわれたりしない。

土地の歴史と、新たに建てられる建築のあいだで、当事者でも非当事者でもなく、それらについて考えて手を動かすという展望は、私が生涯をかけてこれから向き合い続けるものだ。

エピソード：卒業設計のなかを歩く

シェルの開口からアイスリンクに真っ直ぐ差し込む光を見ていた。空気の流れを示すように、リンクの表面から氷の粒が立ち込めていく。地面



fig. 8 卒業設計《LEAVING TRACES OF THEIR REVERB》パース図

は光を落とすためにあるとさえ思えた。光は、アイスリンクだけでなく、観客席や外周部の立ち見席にも落ちていて、まるでスポットライトが当てられたかのように光の線が注がれていた。手元のランプシェードの火が揺れている。ひとつの歌のように聴こえていた小さな声が、一人ひとり、独白をしているように聴こえる。向かい合う無数の観客席のなかのひとつの音がエコーして耳に届く。見上げると通路にいる私が見える。いつの時間を生きているかわからない私だ。振り返らずに歩いていってしまった。

私の先生は、亡くなった配偶者の話をよくしてくれた。

例えばエスキースのとき、亡くなった配偶者の言葉やエピソードがことあることに出てきた。「彼は出したコンベは振り返らない、とよく言っていた」「家では朝から火鍋をして、彼の入院中には病院でしゃぶしゃぶをした」「帰宅すると、彼がお風呂に入ったまま寝ていて、湯船からあふれた水でリビングは大変だった」。先生の家のクローゼットには、その方が着ていた鮮やかな洋服が眠っていて、ときどき形見の洋服を人に贈ったりしている。

些細なエピソードが重なり、点と点を結び、先生の大切な人の像を私は立ち上がらせた。その像は本来の姿ではないかもしれない。でも、それは道を見失ったときにひとつの方角を指し示す北極星のように、私の頭の上にとどまり続けている。

私は卒業設計の学内最終発表の翌日、先生の大切な人と話す夢を見た。

板状の集成材が壁一面に貼られ、大きな丸太から切り出された天板がある。頭にバンダナを巻いた店員の胸元には、名前と好きなメニューが書かれている。鳥貴族の店内だ。先生の愛する人は、花柄のシャツに赤のパンツをはいていた。斜め前に座って右隣の学生の話聞きながら笑っている。テーブルの中央では火鍋が沸騰している。話が一段落したのか、火鍋に手を伸ばすその方に、私は思い切って話しかける。卒業設計について、コメントをもらえるかもれない。

話は、雪のように積もっている。聞きたいことは沢山ある。

村井琴音(むらいことね)

1999年京都府生まれ。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程在籍。探求分野は、建築設計。研究対象は、ロシア・ウクライナ全面戦争中の当事者による設計行為に焦点を当てたモニュメント。卒業設計《LEAVING TRACES OF THEIR REVERB》(2022)で、せんだいデザインリーグ卒業設計日本一決定戦全国10選出など。設計と研究と制作の傍らで執筆活動も続ける。

註

- ウクライナ名:Лабораторію практик меморіалізації、英名:Memorialization Practices Lab
- ウクライナ名:Музей сучасного мистецтва、英名:Ukrainian Museum of Contemporary Art
- ウクライナ名:Минуле / Майбутнє / Мистецтво、英名:PAST/FUTURE/ART
- 民間人による国家抵抗として、訓練するキーウの施設。
(https://nacsprotyv.com.ua/?fbclid=PAZXh0bgNhZW0CMTEAAabZ8PK-pTfYK4_lTBzGnsYHgxGwhAijin45exNxZkED3SjZ-bk2UgVvHb0_aem_L2nK-Pkl7JaT7ud-hzuCjQ)
- “Memorialization Practices Laboratory”. PAST/FUTURE/ART
(<https://pastfutureart.org/en/memorialization-practices-lab/>) 最終閲覧:2025年1月12日
- “На круглому столі обговорили концепцію вивіднання місць пам'яті російсько-української війни”. Український інститут національної пам'яті.
(<https://uinp.gov.ua/pres-centr/novyny/na-kruglomu-stoli-obgovoryly-konceptiyu-vidviduvannya-misc-pamyati-rosiysko-ukrayinskoyi-viyny>) 最終閲覧:2025年2月13日
- 「国民記憶院」(Український інститут національної пам'яті)は、関西学院大学の橋本伸也教授著「せめぎあう中東欧・ロシアの歴史認識問題：ナチズムと社会主義の過去をめぐる葛藤」(ミネルヴァ書房)の翻訳を踏まえた表記である。
- “Концепція вивіднання місць пам'яті російсько-української війни”, Ukrinform.
(https://www.youtube.com/watch?v=_Lgq2ctasPk) 最終閲覧:2025年1月12日
- Наталія Найдюк. “Історія Бадрі Лолашвілі-«Піночета». Загинув у близьньому бою від кульового поранення...”. ZN.ua. (<https://zn.ua/ukr/SOCIUM/istorija-badri-lolashvili-pinocheta-zahinuv-u-blizhnomu-boju-vid-kulovoho-poranennja.html>) 最終閲覧:2025年1月17日
- Telegram「Zelenskiy/Official」
(https://t.me/V_Zelenskiy_official/9823?fbclid=IwAR1pCG1-S_5tG1nUu2VJelWNQdF5W8P45QItY38pak46cn_p-eigdtw6TKc)
- 2024年9月6日、ウクライナの文化財
(Державний реєстр нерухомих пам'яток України)として登録された。
- 提出をする前にコンセプト案のデータを送ってもいいか、プログラムのマネージャーである

アナスタシア・ハセカ氏へ Telegram でメッセージをした。快く受け入れてくれた彼女に感謝したい。

- Вікторія Скуба. “Без граніту й мармуру: який вигляд можуть мати меморіали в місцях бойових дій”. (LB.ua. https://lb.ua/culture/2024/08/22/630271_bez_granitu_y_marmuru_yakiy_viglyad.html) 最終閲覧:2025年1月12日
- アレクサンドル・エトキント著、平松潤奈訳「ハードとソフト」『ゲンロン7 ロシア現代思想II』(ゲンロン)2017年
- 石川達夫、貝澤成、奈倉有里、西成彦、前田和泉
『ロシア・東欧の抵抗精神：抑圧・弾圧の中の言葉と文化』(成文社)2023年
- ウクライナ東部、ドネツク州とルハンシク州を併せた地方の名称。
- もちろんそれだけではない。ピーター・アイゼンマンの「虐殺されたヨーロッパのユダヤ人のための記念碑」は、市民がくつろぐことができる。ここへ来た観光客は思い思いに写真を撮り、ピクニックや子どもたちの遊び場にもなっている。
- 聖ソフィア大聖堂もマイタン広場もウクライナ内閣府などの政府機関も5km 圏内にある首都キーウの中心地である。

動詞的な恋人たち

キュレーション、ラブレター、オフ・ミュージアム

布施琳太郎

本来は名詞だったはずの言葉「curate」は、いまや動詞となった。布施は、これまでの活動——数々のキュレーション展、「描ミーム化するキュレーション」論、自著『ラブレターの書き方』、そして「パピリオン・ゼロ」を振り返りながら、現代美術の登場とバラレルに動詞化していった「curate」の本義へと遡行をはじめ。それは、キュレーターと鑑賞者、私とあなたという二者関係、つまり動詞が必要としてきた主語と目的語の関係のまだ見ぬかたちを模索する試みとして読み替えられ、あるひとつの解へと到達する。布施が、布施自身に向けて仕掛ける、キュレーション論の転回。

[S]

Verbal Lovers

Curation, Love Letters,
and Off-Museum

RINTARO FUSE

本稿で検討するのは、美術史的な用語だったキュレーションが広義化し、Instagramの投稿やプレイリストの作成までが「キュレーション」と呼ばれる時代に、展覧会という形式を持つ独自の可能性である。

それは展覧会が、ソーシャルメディアへの投稿に最適化された場所ではなく、ヒトとヒト、ヒトとモノ、モノとモノの関係の仕方が根本的に変化するような思いがけない出会いと別れの間であることを明らかにするだろう。

はじめてのキュレーション

本稿で検討するのは、美術史的な用語だったキュレーションが広義化し、Instagramの投稿やプレイリストの作成までが「キュレーション」と呼ばれる時代に、展覧会という形式を持つ独自の可能性である。

はじめて展覧会をつくったのは大学2年生の春だった。同級生や先輩、学外の友人に声をかけて作品を持ち寄り、日雇いバイトで稼いだお金をレンタルギャラリーに支払った。ギリギリで搬入を終えたので初日は寝不足だった。近所のスーパーで買った発泡酒やジュースを小さな机に並べてレセプションパーティーをした。数人の若者が集まった。会ったことのない人が感想をブログに書いてくれたのが、うれしくてたまらなかったのを覚えている。

それから10年以上の月日が経った。なかでも転機となったのは、鑑賞者だ

けでなく展示作家も初対面の人々を多く含んだ展覧会『iphone mural (iPhoneの洞窟壁画)』(以下、『iphone mural』)である。タイトルにもとづいて地下の展示場所を探していると、飲み会で知り合った年長のアーティストから「BLOCK HOUSEというビルの地下にはギャラリーがあるよ」と言われて、手探りでつくった企画書を片手に飛び込みでプレゼンテーションを行った。必死に説明をした。

過去の自分と対面する恥ずかしさに冷や汗をかきながら企画書を読み直してみると、当時の僕は、初代iPhoneの発売情報がリーク(漏洩)された2006年から10年後の2016年に開催される本展が「新しい創造の地平をリークさせる」のだと宣言している。

2006年からの10年で文化(カルチャー)のなかにあったジャンルというものは消滅しました。ボクたちの文化への態度はフォルダ分けによる固定的な状態から、タグ付けによる流動的な状態に移行しました。

iPhoneという冷たいポップに秘められた可能性。それは単なる通信機器としての機能だけではありません。ボクたちの生きた、流動的な10年を形にするために、歴史に残すために、美術をするのです。そしてiPhoneというリアルを清算します。新しい創造の地平へ至るために。

企画書には、開催意図とともに、アーティストだけでなくデザイナー、ファッ



fig.1 『iphone mural (iPhoneの洞窟壁画)』会場風景

ョンデザイナー、芸人、エンジニアなどの名前が並んでいる(最終的にはアート文脈の人間が多くなってしまったのだが)。さらに、その特殊な実施形態についても説明がなされた。

1、4つの展覧会として準備し、告知する

ホームページとフライヤー、ウェブメディアへの掲載を通して4つの展覧会が開催される趣旨をリリースする。

2、これらを1つの会場に織り込んで、展開する

展覧会の形式としてはインスタレーションの形をとる。もともと独立していた4つの展覧会は境界線が引かれることもなく、1つの会場に織り込まれる。そこは、隣り合うことに何の意味も持たない作品同士が関係し合う空間である。逆に隣り合うことで意味を持つ作品は遠くに展示され、関係を持つことから逃れるだろう。この空間は無意味ではないが、非意味である。非意味であることによって生じる解釈の複数性——つまり他の作品との関係を持つ接続の可能性の複数性——によって流動的な状態を獲得する。

地下階にある50平米ほどの直方体のギャラリーでは、4つの展覧会が同時開催されているかのよう4種類のハンドアウトが配布された。仮設壁も境

界線もなく上下左右に所狭しと作品が並ぶ会場をハンドアウトなしに見回してみても、ひとつの混沌としたインスタレーションにしか見えなかったと思う。しかし、それこそがキュレーションの狙いだった。

たんにアーティストを選んで作品を並べるのではなく、世界を説明する方法そのものを刷新したかったのだ。新しい地平が地下空間へとリークしてくる方法を実験したかったのだ。いまも残る展覧会特設サイトには次のように記されている。

世界は、謎めいた、理解できないものとして、われわれに与えられた。美術の任務は、もし可能なら、世界をもっと謎めいた、より理解できないものにするのである⁽¹⁾。

ギャラリーを使用することができるのは搬入出を含めて4日だけだったので、72時間連続、日夜オープンさせ続けることにした。何もかもはじめての経験だったが、眠くなる身体をカフェインとアルコールで誤魔化しながら在廊し続けたりして、展示作家にはいろいろな迷惑をかけてしまったが……とにかく初期衝動だけの企画である。数ヶ月をかけて他の作家のプランを聞いて、自分も作品をつくりながら、展示内容を煮詰めていった。

本稿は、アーティストである僕が、こうして作品制作と並行して実践してきた「キュレーション」にフォーカスして、自らの経験と思想と出会い直しながら論

じることで、今日のアートの大地 = 根拠を問い直すものだ。

これまでのキュレーション

いまの20歳前後のアーティスト志望の人々と会話をしていると「キュレーションって何をやるんですか?」といった質問をぶつけられることも多い。たしかに高校や受験予備校でキュレーションについて習うことはないだろう。そういうときには「展覧会を実現するのに必要な会場、予算、コンセプト、広報計画、展示作家、フロアプラン、運営や設営に必要な人員などを準備したり決定すること」と実務的なレベルで答えてきた。

しかし、そもそも作品制作だけでなく「なぜキュレーションまで?」と疑問を抱く人もいる。活動初期には自作を展示する機会がなかったからでもあるが、現状のアートシーンにおいて既得権益やアートマーケットに頼らずに若手アーティストがデビューしたり活動を継続したりするためには、自主企画で展覧会を実施する以外にないように思える。だからそんな「なぜ」に応えつつ、キュレーションとは何かを考え、整理することは足場固めの一助となるはずだ。行き過ぎかもしれないが「制作をしなければ作品が存在することがない」と同じように、不特定多数の鑑賞者を相手にする現代美術では「キュレーションがなければ展覧会はありません」「作品が存在した」という事実に触れることもでき

ない」と考える僕にとって、それは芸術実践の重要な大地 = 根拠である(誰にも見せない作品がアーティストにとって重要だとしても)。

2014年『ドドン派』(デザインフェスタギャラリー、東京都)

2016年『iphone mural (iPhoneの洞窟壁画)』

(BLOCK HOUSE、東京都)

2017年『新しい孤独』(コ本や、東京都)

2018年『ソラリスの酒場』(The Cave / Bar333、神奈川県)

2018年『孤独の地図』(四谷未確認スタジオ、東京都)

2019年『The Walking Eye』(赤レンガ倉庫、神奈川県)

2020年『余白』(SNOW Contemporary、東京都)

2020年『隔離式濃厚接触室』(ウェブページ)

2021年『沈黙のカテゴリー』

(名村造船所跡地 [クリエイティブセンター大阪]、大阪府)

2022年『惑星ザムザ』(小高製本工業跡地、東京都)

2025年『パピリオン・ゼロ』

(葛西臨海公園、コスモプラネタリウム渋谷ほか、東京都)

これまでのキュレーションをかいつまんて並べてみた⁽²⁾。ギャラリーなどの比較的小さい室内空間から、インターネットや工場跡地、公園などの「美



fig. 2 『The Walking Eye』会場風景 撮影 = 岩崎広大

術のためにあるわけではない空間(オフ・ミュージアム)へとキュレーションの現場が多様化していったことが分かる。ギャラリーの利用は、レンタル費を支払い、開催意義のプレゼンをしてオーナーが承諾すれば展覧会が開催できる。一方で、工場跡地や公園ではより複雑な権利関係の確認や安全措置、そして運営上の準備が必要である。

『The Walking Eye』のように特定のコレクターの所有作品のみを用いてつくった展覧会もあるが、本誌の刊行を含むプロジェクト「パピリオン・ゼロ」のように、アートにかかわる営みをどこまで自主企画の体制で実践できるのか? キュレーションの可能性とはなにか?を試してきた。だがまずは「キュレーション」という言葉の来歴について確認してみたい。

学芸員とキュレーター、そしてアーティスト

1951年の博物館法制定とともに「curator」の翻訳語として生まれたのが、日本の「学芸員」である。それは大学などで国家資格を取得した専門職員だ。しかし実情として、学芸員とキュレーションをする人、つまりキュレーターは、イコールではない。

美術館や博物館に勤務する学芸員は、展覧会の企画だけではなく、歴史研究をすることもあれば、収蔵作品や文化財の保護管理を行うコンサバター

(conservationは「保存、修復」とも訳される)の役目を担うこともある。また自治体の職員として雇用されている場合、美術館から役所への異動を指示されても拒否できないだろう。これに対して組織に所属せずに活動するインディペンデント・キュレーターやアーティスト、哲学者などが展覧会をキュレーションをした際に「キュレーター」と記載されることもあるが、それは「学芸員」とはまったく異なる。

そもそも日本国内でキュレーターという言葉が多用されるようになったのは1990年代以降であり、特定の組織に所属せず、国際展や芸術祭、オルタナティブ・スペース、アーティスト・イン・レジデンス、民家などで展覧会づくりを行う人々が増えたことから使用されるようになったのだという。つまり国家資格化された専門職ではなく、民主化された芸術実践としてキュレーション/キュレーターが注目されるようになった。

美術批評家でありながら多数の展覧会をキュレーションしてきた榎木野衣は、建築史家の五十嵐太郎との対談で、1990年代について「当時は何もなかったがゆえに、自分たちで状況をつくらなければいけなかった」としながら次のように回想している⁽¹⁾。

美術館やギャラリーというインフラがないから、ストリートに近いところで一から場をつくらなくてはいけなかった。村上隆さんや中村政人さんたちが中心となって、銀座の歩行者天国を使うとか、歌舞伎町の全域を使う

とか、大阪のラブホテルを借りるとか、その点で熱気があったんでしょうね。

これに対して、1995年の東京都現代美術館の開館をはじめとした現代美術専門のミュージアムの乱立について榎木は「あらかじめ制度として用意された空間に何をインストールするかという手法に切り替わっていく」「ハードごとつくり直していく必要がなくなるので、どうしても制度的になり、つまらなくなっていく」と悲観的に振り返りつつも、その後に登場したインディペンデントに場所を探していく実践として、黒瀬陽平が率いたカオス*ラウンジや土屋誠一の展覧会『反戦: 来るべき戦争に抗うために』などのキュレーションの民主的な側面については一定の評価をする。そうは言っても、当初は作品制作と「場をつくること」が一致したラディカルな手法だったはずのインディペンデントなキュレーションは、現代美術館の乱立以降、ミュージアムを舞台とすることで保守化していったのである。

だが、そもそも戦後の現代美術において、アーティストの手による作品やプロジェクトと同等かそれ以上に、キュレーションがさまざまな芸術実践の社会的、市場的、歴史的な評価を決定する権力機制でありつづけたのは事実である。先述の人々だけでなく岡崎乾二郎やダミアン・ハーストなど、挙げればキリがないほど多くのアーティストたちが、自らの作品を他のアーティストの作品や現代美術以外の文化事象、科学的な達成などと組み合わせてキュレーションしてきた。

例えば、2000年から2005年にかけて、商業施設の渋谷パルコを起点とした村上隆による「スーパーフラット」と題された一連の展覧会、書籍、イベントなどのキュレーションは、アニメやマンガ、グラフィックデザイン、音楽、プロレスまでを巻き込みながら近現代の日本美術史を拡張してプレゼンテーションした。村上は、近世以降の日本美術史の延長に同時代のさまざまな文化事象を配置しながら自作をプレゼンテーションし、コンセプトを視覚的に明快に伝え、独自のコンテキストを欧米のアートマーケットへと提示することで、国際的な評価を確固たるものにした。

一方でアーティスト・コレクティブのChim!Pom(現在のChim!Pom from SmappalGroup)のキュレーションは、権力を強化したり再生産したりするというより、パーティをつくるために人を集めるような試みだと言える。2016年に歌舞伎町の解体予定のビルで開催された個展『また明日も観てくれるかな?』の展示会場で開催された音楽イベント『ART is in The pARTy』は、タイトルの通り「アートのなかにパーティがある」という開き直りにも似た爽やかさでキュレーションのあり方を刷新するものだった。現代美術と音楽、展覧会と飲み会、作品とゴミが渾然一体となった景色がキュレーションされていることに驚いた。

国内の事例だけでも、キュレーションという集めて並べる試みに、村上隆のようなコンテキスト形成と、Chim!Pomのようなパーティという差異を見出すことができる。そして僕が活動を開始した2010年代には「アーティストが自分の作品や活動を説明する」くらいの自然さで、さまざまなスタイルのアーティスト



fig. 3 『新しい孤独』会場風景



fig. 4 『新しい孤独』会場風景

新しい孤独、curate から love へ

『iphone mural』から半年ほど経った2017年3月、展覧会『新しい孤独』をキュレーションした。それは作品を選んで並べるだけでなく、雑居ビルとメッセージアプリの重ね合わせによって新たな場をつくる試みでもあり、次なる転回のための課題を数多く刻んでいた。本名も知らないようなインターネットで知り合った人々が参加作家の半数を占める本展の準備段階で、関係者に送った当時のメールでは、次のように展覧会の構造が説明されている。

この展示は、3つのレイヤーによって構成されています。1つ目のレイヤーは鑑賞者が最初に訪れる「コ本や」という古本屋⁽⁹⁾です。ここには布施によって描かれた「新しい孤独」の風景画と、別のレイヤーへの案内が掲示されています。この案内は、鑑賞者のiPhoneによって、とあるサイトへのアクセスを指示するものです。鑑賞者のiPhoneが2つ目のレイヤーになります。そしてそのサイトにアクセスすることで、3つ目のレイヤーへの案内が表示されます。3つ目のレイヤーはコ本やが入居しているビルの屋上です。そこには野ざらしで作品が展示されています。

最終的には「とあるサイト」ではなく「店内に掲示されたQRコードを読み取ってメッセージアプリのLINEで布施琳太郎を「友達に追加」することが、作

品鑑賞までの中間のレイヤーとなった。プログラムによってbot的に自動送信されるメッセージに従って、コ本やから路上に出た後で、別のドアから再度建物に入り直して屋上までの階段を昇り、そこにある作品を鑑賞する、という展覧会だった。

さらに本展のステートメントを読み直してみると、収集・選別・編集を超えた表現としてのキュレーションを指向していることに気がつく。キュレーターは「これは社会というネットワークの中でのみ発見される「新しい孤独」である」と宣言し、次のように述べる⁽¹⁰⁾。

カンブリア爆発において、生命は突然に進化を遂げた。眼を、光を獲得したのである。そのときボクは、ボクの身体がキミの身体と異なることに気がついた。更なる原始のとき、ボクとキミは無限の闇の中で、ひとつの空間の中で、繋がっていた。だが光によって、その空間はバラバラに切り裂かれ、ボクは孤独になった。

しかし孤独の中で、人間だけが、恋をすることを覚えた。意思を持って恋をすることは人間の条件であり、孤独の超克である。もちろん「恋をする」というのは他の人間を対象にした欲望のみを示すのではない。それは真剣に農業をすること、新しい道具を発明すること、真摯に絵を描くことなど、孤独の彼岸へ向かって対象と同一化する多様な行為の総称である。

時間旅行をするように、何億年も前の生命の進化を初恋的な心身の衝撃とドッキングしながら、非人間との関係にまで拡張するセカイ系的な想像力は、当時の僕の常套手段だった。そこでは情報技術を「地縁や血縁に縛られずに様々なコミュニティへ気軽に参加し「繋がり」を作ることができる」と評価しつつ、そのせいで「いつしか孤独を忘却してしまった」と指摘した。

ボクが提示するのはこうした情報環境の中でのみ発見可能な「新しい孤独」である。それは孤独を忘却することを乗り越えて、もう一度、孤独を獲得することである。決して過去の孤独へ還ることを望んでいるのではない。しかし忘却を超克するとき、人間は孤独の忘却が可能になる以前には不可能だった「新しい孤独」を獲得する。

こうして2017年に考えていたことは、むしろ2020年に「ひとりずつしかアクセスできないウェブページ」を会場としたオンライン展『隔離式濃厚接触室』の説明に適しているようにも思えるが、先ほどの記述に続けて、ステートメントが「それはより強い恋となって、新しい創造力を渴望するだろう」と締めくくられている点を強調したい⁽¹¹⁾。

まず『新しい孤独』のキュレーションは、猫ミーム化するキュレーションのような並び替え＝一方的な作文から離れて、マッチングアプリの出会いのような連絡先の交換の場の制作にまで転回している。際限なく人々をつなげようと

する今日の社会において、時間と空間が限定された展覧会のなかで、キュレーターを「友達に追加」するように要請される。連絡先の交換こそが「展覧会の場」への道をひらくのだ。

しかし、会場まで来た鑑賞者が「友達に追加」したくないので、展覧会を鑑賞しないという判断をする可能性もある。そのとき、キュレーターが占有していたcurateとの主従の関係は破綻してしまう。主語が、流動化しはじめる。そうであるのなら、作品の選別から鑑賞者の判断までの一連の出来事を、地球史的な「恋」として語ろうとした事実は、展覧会のキュレーションを別の地平へと転回させようとした痕跡である。

僕は展覧会をつくるなかで、curateではない仕方、「私」と「あなた」を結びつける動詞を探していたのではないだろうか？

現代美術の誕生とパラレルに動詞化したcurateにおいて、固定された主語＝キュレーターは、さまざまな目的語＝作品と自由にマッチングできるようになった。そんな主語と目的語の関係をドライブさせた僕は、作品だけでなく鑑賞者までを操作するなかで、ほとんどloveの意味でcurateを用いるようになった。人間だけではなくすべての恋愛関係の場をつくること。しかし愛がつねに成就するとは限らない。むしろステートメントは、失恋に賭けられているようにも感じる。

そして当たり前の前提「私はあなたをキュレーションする(I curate you)」を「私はあなたを愛している(I love you)」へと言い換えようとした。突然訪れ

シヨンの場 = 中間レイヤーを顕在化するのだ。

動詞的な恋人こそが、猫ミーム化するキュレーションにおいて欠如した存在である。それは『新しい孤独』における鑑賞者であり、恋文横丁の代筆者である。動詞的な恋人たちは、メッセージアプリのなかでキュレーターを「友達に追加」するか否かを、戦後のヤミ市でラブレターを、それぞれ中間レイヤーとして扱うことで、目の前の文のあり方にラディカルな変化をもたらすのだ。

『空の水族園』では、鑑賞時間の多くをHMDを装着して過ごすことになる。HMDは、文字通り「頭部に装着する映像装置」であり、アイマスクのように視野のすべてを覆うディスプレイに表示された映像と、スピーカーから流れる音声によって、VRやARに没入するための装置である。今回使用したのはMeta Quest 3というHMDだった。前面に備え付けられたカメラと赤外線センサーによって周囲の景色をそのままHMD内部から見ること（パススルー映像やAR）もできるし、3DCGや録画映像などによって「いま・ここ」とは異なる時空を旅すること（VR）もできる。鑑賞者たちはHMDを装着することで、パ

ススルー映像、AR、VRを切り替えながら、さまざまな時空へと認識と想像を羽ばたかせることになる。さらに、タイムラインに沿って実際にパフォーマーが飛び出してきて、寸劇、ラブソングの歌唱、一人芝居などもなされ、公園各地での作品展示もなされた。

そこでなされたのは、キュレーターそのものを動詞的な恋人へと辿り着かせようとする試みだった。

本展の形式として冠された「ツアー型展覧会」は文字通りの意味である。しかし「市外劇」は1970年代に寺山修司が繰り返し実践した、都市の現実演劇の虚構を重ね合わせる「市街劇」をもじった言葉だ。

短歌や俳句、詩作から創作活動を開始した寺山は、ラジオドラマやテレビ番組のシナリオの執筆、映画監督、そして演劇づくりから劇場の運営までを行った。なかでも1967年に始動した演劇実験室・天井桟敷は、当時の演劇業

界において中心的だった「新劇」という翻訳戯曲を演じる権威主義的な風潮に対して、まず「見せ物小屋の復権」を謳った第一期、素人役者を用いる第二期、そして市街劇や書簡演劇などの劇場から飛び出す第三期を経て、寺山の晩年までの活動の場だった。寺山は一から場をつくりながら、人々を動かしていく。

1975年4月19日、市街劇『ノック』が30時間をかけて東京阿佐ヶ谷近郊で実施された。鑑賞者は地図を片手に、現実の都市を歩き回ること演劇を発見し、出会うことになる。ここで地図は、現実と虚構のあいだの物理的な界面、つまり現実と虚構をつなげながら分断する中間レイヤーだった。この点において市街劇の地図は、『新しい孤独』の「友達に追加」や恋文横丁のラブレターと同義であり、動詞化するcurateの時代に引用する意味があると考えた。

市街劇の手法を引用し、美術展のフレームに当てはめる先行事例として、アーティストコレクティヴのカオス*ラウンジが福島県いわき市で3年連続で試みた自主企画の芸術祭がある。初年度2015年の『市街劇：怒りの日』では、『ノック』を模した手書き地図が配布され、震災後の街に遍在する雑居ビルや寺院などの展示会場を巡るものだった。キュレーションを行った黒瀬陽平によれば、寺山にとって「市街劇」とは「出会いの偶然性を想像力によって組織することであり、「歴史から追放された」ものたちや「満たされない霊」を呼び出し、「歴史を虚構によって再編することだ」という^[12]。黒瀬の著作『情報

社会の情念』では、そうした想像力を「負の拡張現実」とも述べている。『空の水族園』に先立って寺山を引用する『市街劇：怒りの日』は、重要なリファレンスである。しかしそれは劇としての側面を捨象した静的な作品展示に落ち着いたもので『空の水族園』とは異なる。この指摘は、あくまで市街劇のどこに重きを置くのかの差異の確認に過ぎない。

カオス*ラウンジが目指するのは、地図と作品による、近代化後／震災後の都市に対する拡張現実的な作用——「歴史から追放された」ものたちや「満たされない霊」の呼び出し——である。これに対して自然公園という市外地で実施された『空の水族園』は、作品展示に加えてハプニング的に現れる劇やパフォーマンス、HMDを通じて、直接的に市街劇の手法を再演する。またカオス*ラウンジは「市街」と作品展示の重ね合わせにおいて地図を活用したが、僕は「劇」と公園の現実との重ね合わせにおいてキュレーションを行った。そのとき地図の中間レイヤー的な作用は、印刷物からツアーガイドでありキュレーターの布施琳太郎の肉体へと移行した。

それは地図＝ラブレターというより、ラブレターの代筆者である。そして肉体を持った第三者——マッチングされた「あなた」と「私」に介入する存在——こそが動詞的な恋人であるならば、布施琳太郎は、まさにそうした存在としてツアーガイドを行った。

本展のツアーのなかには、HMDを外して船に乗る場面がある。船上では、アーティストの雨宮庸介のパフォーマンス作品の、布施の肉体による実演がな

社会の情念』では、そうした想像力を「負の拡張現実」とも述べている。『空の水族園』に先立って寺山を引用する『市街劇：怒りの日』は、重要なリファレンスである。しかしそれは劇としての側面を捨象した静的な作品展示に落ち着いたもので『空の水族園』とは異なる。この指摘は、あくまで市街劇のどこに重きを置くのかの差異の確認に過ぎない。

カオス*ラウンジが目指するのは、地図と作品による、近代化後／震災後の都市に対する拡張現実的な作用——「歴史から追放された」ものたちや「満たされない霊」の呼び出し——である。これに対して自然公園という市外地で実施された『空の水族園』は、作品展示に加えてハプニング的に現れる劇やパフォーマンス、HMDを通じて、直接的に市街劇の手法を再演する。またカオス*ラウンジは「市街」と作品展示の重ね合わせにおいて地図を活用したが、僕は「劇」と公園の現実との重ね合わせにおいてキュレーションを行った。そのとき地図の中間レイヤー的な作用は、印刷物からツアーガイドでありキュレーターの布施琳太郎の肉体へと移行した。

社会の情念』では、そうした想像力を「負の拡張現実」とも述べている。『空の水族園』に先立って寺山を引用する『市街劇：怒りの日』は、重要なリファレンスである。しかしそれは劇としての側面を捨象した静的な作品展示に落ち着いたもので『空の水族園』とは異なる。この指摘は、あくまで市街劇のどこに重きを置くのかの差異の確認に過ぎない。

カオス*ラウンジが目指するのは、地図と作品による、近代化後／震災後の都市に対する拡張現実的な作用——「歴史から追放された」ものたちや「満たされない霊」の呼び出し——である。これに対して自然公園という市外地で実施された『空の水族園』は、作品展示に加えてハプニング的に現れる劇やパフォーマンス、HMDを通じて、直接的に市街劇の手法を再演する。またカオス*ラウンジは「市街」と作品展示の重ね合わせにおいて地図を活用したが、僕は「劇」と公園の現実との重ね合わせにおいてキュレーションを行った。そのとき地図の中間レイヤー的な作用は、印刷物からツアーガイドでありキュレーターの布施琳太郎の肉体へと移行した。

それは地図＝ラブレターというより、ラブレターの代筆者である。そして肉体を持った第三者——マッチングされた「あなた」と「私」に介入する存在——こそが動詞的な恋人であるならば、布施琳太郎は、まさにそうした存在としてツアーガイドを行った。

本展のツアーのなかには、HMDを外して船に乗る場面がある。船上では、アーティストの雨宮庸介のパフォーマンス作品の、布施の肉体による実演がな

社会の情念』では、そうした想像力を「負の拡張現実」とも述べている。『空の水族園』に先立って寺山を引用する『市街劇：怒りの日』は、重要なリファレンスである。しかしそれは劇としての側面を捨象した静的な作品展示に落ち着いたもので『空の水族園』とは異なる。この指摘は、あくまで市街劇のどこに重きを置くのかの差異の確認に過ぎない。

カオス*ラウンジが目指するのは、地図と作品による、近代化後／震災後の都市に対する拡張現実的な作用——「歴史から追放された」ものたちや「満たされない霊」の呼び出し——である。これに対して自然公園という市外地で実施された『空の水族園』は、作品展示に加えてハプニング的に現れる劇やパフォーマンス、HMDを通じて、直接的に市街劇の手法を再演する。またカオス*ラウンジは「市街」と作品展示の重ね合わせにおいて地図を活用したが、僕は「劇」と公園の現実との重ね合わせにおいてキュレーションを行った。そのとき地図の中間レイヤー的な作用は、印刷物からツアーガイドでありキュレーターの布施琳太郎の肉体へと移行した。

それは地図＝ラブレターというより、ラブレターの代筆者である。そして肉体を持った第三者——マッチングされた「あなた」と「私」に介入する存在——こそが動詞的な恋人であるならば、布施琳太郎は、まさにそうした存在としてツアーガイドを行った。

本展のツアーのなかには、HMDを外して船に乗る場面がある。船上では、アーティストの雨宮庸介のパフォーマンス作品の、布施の肉体による実演がな

社会の情念』では、そうした想像力を「負の拡張現実」とも述べている。『空の水族園』に先立って寺山を引用する『市街劇：怒りの日』は、重要なリファレンスである。しかしそれは劇としての側面を捨象した静的な作品展示に落ち着いたもので『空の水族園』とは異なる。この指摘は、あくまで市街劇のどこに重きを置くのかの差異の確認に過ぎない。

カオス*ラウンジが目指するのは、地図と作品による、近代化後／震災後の都市に対する拡張現実的な作用——「歴史から追放された」ものたちや「満たされない霊」の呼び出し——である。これに対して自然公園という市外地で実施された『空の水族園』は、作品展示に加えてハプニング的に現れる劇やパフォーマンス、HMDを通じて、直接的に市街劇の手法を再演する。またカオス*ラウンジは「市街」と作品展示の重ね合わせにおいて地図を活用したが、僕は「劇」と公園の現実との重ね合わせにおいてキュレーションを行った。そのとき地図の中間レイヤー的な作用は、印刷物からツアーガイドでありキュレーターの布施琳太郎の肉体へと移行した。

それは地図＝ラブレターというより、ラブレターの代筆者である。そして肉体を持った第三者——マッチングされた「あなた」と「私」に介入する存在——こそが動詞的な恋人であるならば、布施琳太郎は、まさにそうした存在としてツアーガイドを行った。

本展のツアーのなかには、HMDを外して船に乗る場面がある。船上では、アーティストの雨宮庸介のパフォーマンス作品の、布施の肉体による実演がな

社会の情念』では、そうした想像力を「負の拡張現実」とも述べている。『空の水族園』に先立って寺山を引用する『市街劇：怒りの日』は、重要なリファレンスである。しかしそれは劇としての側面を捨象した静的な作品展示に落ち着いたもので『空の水族園』とは異なる。この指摘は、あくまで市街劇のどこに重きを置くのかの差異の確認に過ぎない。

カオス*ラウンジが目指するのは、地図と作品による、近代化後／震災後の都市に対する拡張現実的な作用——「歴史から追放された」ものたちや「満たされない霊」の呼び出し——である。これに対して自然公園という市外地で実施された『空の水族園』は、作品展示に加えてハプニング的に現れる劇やパフォーマンス、HMDを通じて、直接的に市街劇の手法を再演する。またカオス*ラウンジは「市街」と作品展示の重ね合わせにおいて地図を活用したが、僕は「劇」と公園の現実との重ね合わせにおいてキュレーションを行った。そのとき地図の中間レイヤー的な作用は、印刷物からツアーガイドでありキュレーターの布施琳太郎の肉体へと移行した。

それは地図＝ラブレターというより、ラブレターの代筆者である。そして肉体を持った第三者——マッチングされた「あなた」と「私」に介入する存在——こそが動詞的な恋人であるならば、布施琳太郎は、まさにそうした存在としてツアーガイドを行った。

本展のツアーのなかには、HMDを外して船に乗る場面がある。船上では、アーティストの雨宮庸介のパフォーマンス作品の、布施の肉体による実演がな

社会の情念』では、そうした想像力を「負の拡張現実」とも述べている。『空の水族園』に先立って寺山を引用する『市街劇：怒りの日』は、重要なリファレンスである。しかしそれは劇としての側面を捨象した静的な作品展示に落ち着いたもので『空の水族園』とは異なる。この指摘は、あくまで市街劇のどこに重きを置くのかの差異の確認に過ぎない。

カオス*ラウンジが目指するのは、地図と作品による、近代化後／震災後の都市に対する拡張現実的な作用——「歴史から追放された」ものたちや「満たされない霊」の呼び出し——である。これに対して自然公園という市外地で実施された『空の水族園』は、作品展示に加えてハプニング的に現れる劇やパフォーマンス、HMDを通じて、直接的に市街劇の手法を再演する。またカオス*ラウンジは「市街」と作品展示の重ね合わせにおいて地図を活用したが、僕は「劇」と公園の現実との重ね合わせにおいてキュレーションを行った。そのとき地図の中間レイヤー的な作用は、印刷物からツアーガイドでありキュレーターの布施琳太郎の肉体へと移行した。

「[「キュレーション」の語源](#)」

註

- 布施琳太郎「iphone mural」個人サイト、2016年（https://m0n0g0t0r1.tumblr.com/iphone_mural）
- 「開催年、『タイトル』、会場」の順。ここではあくまで「タイトル、展示作家、ステートメント、会場」の決定に主体的にかかわったものに限定しており、トークイベントや上映会などの企画も数多くあるが省いた。また個展についても、自分で自分の作品をキュレーションするもの、他の作家の個展をキュレーションするものの双方の経験があるが挙げていない。
- 樫木野衣、五十嵐太郎「ディスカッション1:キュレーションの「可能性」とは?」『キュレーションの現在:アートが「世界」を問い直す』（フィルムアート社）2015年、P16
- アーティストによるキュレーションの歴史については次のような書籍が詳しく、そもそもそれが珍しい試みではないことも確認できるだろう。三木順子監修・編『キュラトリアル・ターン:アーティストの変貌、創ることの変容』（昭和堂）2020年 Alison Green “When Artists Curate: Contemporary Art and the Exhibition As Medium” Reaktion Books, 2018.
- ハンス・ウルリッヒ・オプリスト著、中野勉訳『キュレーションの方法』（河出書房新社）2018年、P38 また本書の英語の原題は『Ways of Curating』なのだが、本文を含め一貫して「curating」を「キュレーション」と訳出している。こうした日英の対応関係についても議論すべきだと思うが、本稿は本書のみを引用するものではなく、また動詞を抽象名詞化する接尾辞「-ion」をcurateに付した「キュレーション（curation）」の使用のひろまりを受けて、この語を中心に執筆した。
- 成相肇「キュレーションが拡散している」『キュレーションの現在:アートが「世界」を問い直す』（フィルムアート社）P48-49
- NTT西日本「ICT用語集」（https://www.ntt-west.co.jp/business/glossary/words-00177.html）
- 例えば「Happy Cat」と呼ばれるダンスするような猫動画は、実は閉店間際のペットショップで来訪者に飛びつこうとしてガラスに繰り返しぶつかる様子を撮影したものである。布施琳太郎「連載:猫ミーム化するキュレーション」『distance.media』2024年（https://distance.media/tag/?query=%E7%8C%AB%E3%83%9F%E3%83%BC%E3%83%A0%E5%8C%96%E3%81%99%E3%82%8B%E3%82%AD%E3%83%A5%E3%83%AC%E3%83%BC%E3%82%B7%E3%83%A7%E3%83%B3）
- 「コ本や」は当時東京都北区王子にあった書店でありコレクティヴ。二度の引っ越しを経た現在は新宿区山吹町にある。アーティストで詩人の青柳菜摘／だつおを含むメンバーで運営されており、書店だけでなく、展覧会やイベントの企画、出版までを行っている。
- 布施琳太郎「新しい孤独」個人サイト、2017年3月

「[「キュレーション」の語源](#)」

「[「キュレーション」の語源](#)」

「[「キュレーション」の語源](#)」

「[「キュレーション」の語源](#)」

（https://web.archive.org/web/20180826080910/https://rintarofuse.com/newloneliness.html）

- 2019年には、本展と同名だが恋愛の要素を抜き去った論考『新しい孤独』が「第16回美術手帖芸術評論募集」という美術批評の賞に選ばれた。ここでは「iPhoneが発売されて以降の触覚的な情報社会において失われた孤独を回復させる芸術実践こそが、いま行われるべきだ」といった趣旨のステートメントが語られた。駆け足で論旨を辿れば、iPhoneのタッチスクリーンに賭けられたスティーブ・ジョブズの夢、ArduinoやRaspberry Piなどのシングルボードコンピューティングにおける触覚的な工学設計、ヴァーチャル YouTuber の特殊な身体感覚などが、Twitter（現在のX）やInstagramのタイムラインを通じた主体の形成と比較された上で、ソーシャルメディアに投稿され続けるセルフィー、最果タヒの詩、洞窟壁画などの具体例によってこれからの芸術実践のビジョンが語られた。僕の活動は、こうした情報社会論と恋愛論の反復横跳びによって形づくられている。
- 「カオスキラウンジ新芸術祭2015 市街劇「怒りの日」」「カオスキラウンジ」2015年（http://chaoslounge.com/diesirae/）
- 「パビリオン・ゼロ」のデザインを担った八木幣二郎から『空の水族園』の構想段階で「理想のデートコースのキュレーションとして実施すれば良いのではないか」との指摘を受けた。またツアー後の対話のなかで批評家の黒嵩想から「一連の体験は布施琳太郎とのデートのようだった」といった趣旨の指摘を受けた。最終的な「空の水族園」の全体は「デート」にフォーカスしたものではなかったが、二人からの触発を通じて本稿を書くことができたので、ここに感謝の意を記したい。

「[「キュレーション」の語源](#)」

参考文献

布施琳太郎『ラブレターの書き方』（晶文社）2023年

『涙のカタログ』（PARCO出版）2023年

「連載:猫ミーム化するキュレーション」『distance.media』2024年

（https://distance.media/tag/?query=%E7%8C%AB%E3%83%9F%E3%83%BC%E3%83%A0%E5%8C%96%E3%81%99%E3%82%8B%E3%82%AD%E3%83%A5%E3%83%AC%E3%83%BC%E3%82%B7%E3%83%A7%E3%83%B3）

北澤憲昭『眼の神殿:「美術」受容史ノート』（ちくま学芸文庫）2020年

暮沢剛巳『ミュージアムの教科書:深化する博物館と美術館』（青弓社）2022年

黒瀬陽平『情報社会の情念:クリエイティブの条件を問う』（NHK ブックス）2013年

寺山修司『臓器交換序説』（ファラオ企画）1992年

伊藤徹、檜垣立哉編『寺山修司の遺産:21世紀のいま読み直す』（堀内出版）2023年

筒井宏樹編『コンテンポラリー・アート・セオリー』（イオスアートボックス）2013年

クレア・ビショップ著、村田大輔訳『ラディカル・ミュージオロジー:つまり、現代美術館の「現代」ってなに?』（月曜社）

2020年

「[「キュレーション」の語源](#)」

「[「キュレーション」の語源](#)」

「[「キュレーション」の語源](#)」

「[「キュレーション」の語源](#)」

「[「キュレーション」の語源](#)」

「[「キュレーション」の語源](#)」

「[「キュレーション」の語源](#)」

「[「キュレーション」の語源](#)」

92

「[「キュレーション」の語源](#)」

Verbal Lovers

「[「キュレーション」の語源](#)」

93

「[「キュレーション」の語源](#)」

対談 いま、私たちがつづべき嘘は何か？

魚豊 + 布施琳太郎

人々が信じてきたもの。天動説と地動説、陰謀と恋愛、国家と私。世界のあり方から目のあなたまでを規定する歴史と物語には、嘘と本当、勘違いと確信がないまぜとなって織り込まれてきた。しかし現代は、嘘が蔓延し、フィクションそのものが危機にさらされている。そんな時代において漫画家の魚豊は、『ひやくえむ。』『チ。-地球の運動について-』『ようこそ！FACT（東京S区第二支部）へ』などの作品を通じて、ある種の論理を超えた説得力＝信じさせる力について描いてきたと言えるだろう。対談では「愛国心」を糸口に、生成AI・陰謀論・加害と被害のナラティブが渦巻く現代日本において、作家／アーティストがいま何をなすべきか、言葉を交わした。

What Fictions Should We Create Now?

UOTO+RINTARO FUSE

日本でつくること

布施琳太郎:魚豊さんに依頼する際、「愛国心とは何か?というテーマで話したい」という企画意図と同時に「現代の危機とは、虚構によって現実が侵食されることではなく、むしろ現実によって虚構が侵略されること」というメッセージを送ったので、まずはここから話をはじめてみたいと思います。『チ。-地球の運動について-』（以下『チ。』）がアニメ化されたとき、SNS上でとあるアカウントが「コペルニクスなどが生きていたような実際の史実とは異なる」と物語と現実の違いについて話しているのを見かけました。その人が守ろうとしているのは、歴史の真実ですよ。でも大前提として、物語が史実に則している必要はないと僕は思う。魚豊さんは、「史実とは違う」という批判も想定しながら作品を準備していたんですか？

魚豊:そうですね。「大きな迫害はなかった」ということこそがもっとも興味深いというか。その勘違い自体が、『チ。』のテーマになっています。物語を理解することの本質は、勘違いにこそ眠っているんじゃないかと思って描いたものでした。あとは正史ではなく、偽史を描きたいという気持ちもありました。歴史上では、偽史が正史に影響を与えたことがたくさんあって、双方の共犯関係によって歴史が成り立っていることも描きたかった。誤解によって進む歴史も多々あります。それは決してネガティブなものだけでもないはずで、「じゃあ結局何を信じるの?」という。誤りから物語が生まれてしまうことは何なのか?とも思いますし、いろいろと描けると思っていたんです。布施さんのお話を聞いて思ったのは、本当のこと、現実がみんなめっちゃ好きなんだということです。ポストトゥルースの時代で重要なのは、真実がなくなるのではなくて、嘘がなくなることでしょ。自分は作品をコントロールしたいタイプですが、それでも自分の予想を超えてくることが起きる方がいい。その瞬間のために直前までコントロールを強めているという側面もあります。一方で見る側としては、そういう感覚を楽しむことがあまりないんだと思ったんですよ。

布施:YouTube ShortsとかInstagramのReelなどを見てみると、もう人々が物語に耐えられなくなっているんじゃないかと思ってしまいますよ。階段を転がり落ちていくガラス瓶が割れて水が流れるだけの動画が何百万回も再生されていて、それを見る人は何に喜んでいるんだろう?と。何かが展開して変化していくことには嘘も裏もなく、文字通りただ「流れてくる」だけ。いま、物語なしで映像を見る理由を人々が探している時代なのかなと思ったりします。でも物語が好きな僕は、それでは物足りない気がする。そういうときに、作品の物語構造を読者が完璧に理解すると信じている魚豊さんのような人が出てきたことに、めっちゃ衝撃を受けて。

魚豊:それは嬉しいですね。話していることは分かります。大喜利ゲーになっているというか、延々と大喜利に答えていくようになっていきますよね。一応、「愛国心」というテーマをもらっていたので、国民的な行事はないかと考えたときに、ほとんどなくなっていると思いました。唯一、10年代以降で急激に盛り上がってきたのが「M-1」かな。僕も大好きですが、あれ、みんな異常に見ているじゃな

いですか。国民行事がスポーツでもなくなってきた、特異な現象だと思います。日本で生まれたカルチャーのなかで、ふたつだけ世界最先端のものがあるとしたらやっぱり漫画とお笑いだと僕は思っていて、他の国にはない、圧倒的でガラパゴス的な進化をしている。なかでもM-1は大喜利ゲーと化している気がします。漫才は、2人の人間が役を演じる芸ではなく、こいつが喋っていると思わせる芸。もちろんある意味でキャラ化はされるんだけど、話しているやつの説得力を感じるから、“人”が出て、どんどんボケが説得力をもって面白くなるところがあって。でも最近はその“人”もあるけど、部分というか、つぎはぎというか、大喜利チックなものが優勢なのかな、と。

布施: 当たり前だけど漫才って、挨拶しながら入ってきて感謝しながら帰っていくじゃないですか。そういうところがなくなると、コントになってしまう。大喜利化しているというのは、コントっぽくなることで、漫才特有の文化が抜け落ちていくんじゃないかってことですかね。

魚豊: そういうのもあると思いますが、もっとシンプルに「こんなお店があったら変」というお題に無限に答え続けるような感じになっていて、日本／コンテンツ全体がそんな雰囲気になっているような。自分に近い話としては、漫画雑誌が売れない一方で、部分の単話が売れている状況があって。漫画業界全体ではむしろ売り上げの伸びが年々加速していて、最初は『鬼滅の刃』や『呪術廻戦』といったキラークンテンツがあるからだという話だったのですが、ここ最近では異世界転生ものだったり、不倫の復讐ものだったりの単話買いがめちゃくちゃ売られています。だからその分、全体をキュレーションしたりブランド化したりする漫画雑誌が見られなくなった。物語は欲しい一方で、全体への憧れはない。ここがすごく特異だと思った。ある意味、キャラクターや記号の消費ですらないし、背景にある何かには乗らず本当にただ1話だけ見るというこの欲望は、一体何なのだろうと分かりかねています。

布施: 漫画特有のこととして、終わりの単位がいっぱいあるじゃないですか。1コマもあれば、1話もあるし、1巻もある。だから単話売りできるという構造が、たまたまSNS時代の感覚に合致したんだろうと思うんですよね。このあいだ『宝石の国』をKindleで買って、束になってデバイスに落とされるわけですが、なんか読むのが面倒だと思っちゃって。「ジャンプ+」で1話ずつ40円で課金すると3時間くらい読み続けられるのに、Kindleで買うと逆に疲れるんだと思った。だから週刊連載のようなスタイルで繰り返し終わり続けていく仕組みが、映画や小説には一切ないのも、キツいよなとも思いますね。芥川賞の作品も短いけど、漫画2冊分読むくらいの時間は使いますからね。

魚豊: 切り抜きもできないですもんね。

布施: 以前、フェスト映画が話題になったじゃないですか。ああいうふうに第三者が物語をコンパクトにして紹介するのはどう思いますか？

魚豊: 宣伝になるならやってもらっていい派なのですが、それはその面白さ

があって、僕が描こうとした面白さとは違うなと思いますね。そもそも僕が作家を目指したのは、全体や普遍、みんなに届くことがあるんじゃないかということの近代的幻想への憧れから。それが作家の欲望だし、欲望することが、作家の倫理とすら思っている（倫理的、という言葉は好きではないですが）。普遍というものが、なかなか言えない時代にあるからこそ、やっぱり描きたいと思っていますね。

布施: なるほどねえ……。僕が現代美術に関心を持った理由はふたつあって。ひとつは、何をやってもいいと聞いたこと。もうひとつは、グローバルなコミュニケーションのフレームであること。例えばマルセル・デュシャンからはじまって、ありとあらゆることが——例えばギャラリーの真んなかで恋人と裸で衝突するだけの行為すら——作品になります、みたいな。そのとき普遍性は、内容としてあるわけではなく、フレームとしてある。それが現代美術が面白と感じたポイントなんです。現代美術というフレームでは、東南アジアの人と西洋の人がコミュニケーションできる。さまざまなナショナリズムも経済的な合理性も、あらゆる矛盾をぶちこんだまま国際的な文化交流ができる。それができる理由は「世界にはひとつも普遍的なものがない」という開き直りにも似た現代美術のフレーム、その制度への信頼だと思う。それは徹底的に形式的でしかない。だけど僕自身は、むしろ可能性だと思った。ただ、魚豊さんが話していた普遍性の話を聞いて、ある面ではそこから離れたところに、自分を含めたアーティストはいるのかもしれないと思いました。

魚豊: 形式よりも内容が届くということは、普通はあり得ないことなんだけど、それでもやっぱり信じています。僕が一番尊敬しているカントは、神を殺したうえでみんなに届く倫理をつくろうとしました。誰一人こぼさない、全員を救うという試みは、企図の段階から失敗は免れないんだけど、めっちゃ責任を取ろうとしたし、取ったなとも思うんですよ。自分の人生で挑むべき敵を設定し、神にかわるオルタナティブな倫理を全員に届けると決めた。これは究極の作家だな、と。この規模の戦いを作家はみんなしたいと思うけど、できないと思うんですよ。ある特定のコミュニティに褒められるようなことをしちゃったり私小説化しちゃったりする。カントの問題提起は、原理的には無理かもしれないけど、いつになっても古びないし、理想論として「無理」と切り捨ててきたのが20世紀、21世紀だったと思う。まだ今世紀の序盤だけど、その欲望って必要なんじゃないでしょうか。全体主義ではない、全員が自由で、形式から分かり合うことからさらに一歩先の、コモンセンスを生き残らせる方法はないのかなって。「人が生きている方が嬉しくね?」ということを歴史的に積み上げていって、そして「これが良い」と思ってもらえる形にするのが、作家の唯一の仕事なんじゃないかと思っています。

布施: 僕自身は科学的、倫理的、美学的、とさまざまに知を分けけしながら思考と実践の準備をしていったことで、人類全体として人権や平和を思考できるようになったのが、二度の世界大戦を経た20世紀半ばだったと思っています。それはたぶん奇跡。一方で、例えば1300年ほど前の古事記では、社会のあり方や統一、権力の流れを、20世紀とはまったく違う仕方ですべて記述しています。

でも普通に考えて、共同体の構成員は自分のアイデンティティをシステムティックに権力へと委ねることはできないから、権力者側は物語化しなくてはいけないわけですよね。物語化された権力システムのなかに、そのとき好ましいと思われる倫理観も入ってくると思っていて。だけど人権や地球環境を守ろうとした20世紀の人々は、現実の、ある意味で法的な言葉で一語ずつ論理的に正義と正解を書ければ、平和につながると考えた。魚豊さんに「愛国心とはなにか?」と聞いたかったのは、そういう論理的な正しさだけだったら、守りたいと思う倫理を通せないし、伝わらないだろうから、作家としてはどうやったら伝えられるのかということでした。

魚豊:究極の謎なのですが、作家はなぜ自分が面白いと思うものを人が面白いと思ってくれと信じられるのか、という。主観的な判断が普遍的な判断になるというカントみたいな話で、僕の理解では、彼もこの答えを出すために構造に退却するしかなかった。なぜ作家が賭けに出られるのかは、永遠の問いです。これってつまり「僕たちがつくべき嘘って何?」ということなんですよね。愛国心であれば、愛国のための嘘とは何か。そしてそれがどう伝わるのか。ここがなくなってきたのが、全世界的な問題だと思う。いまで言えば、自分たちが被害者という形をとらない嘘のつき方はあるのか。共同体をつくるにあたって、ある被害を受けているという物語にはものすごく強い引力があって、被害者であるという点でまとまることできるじゃないですか。そうじゃない引力をどうやって発生させればいいのかは思いませんよね。

布施:それで進んでしまっているのが現在のイスラエルで、そういった状況に反論する方法がないということも西洋の人たちが体現してしまっている。

魚豊:だから神様がなくなったときのヤバさが、どんどん浮き彫りになってきたというか。超越的な上位概念が「こうしなさい」と言わなくなって、国民国家がこんなことになってしまった。唯一方法としてあるんじゃないかと思うのは、やっぱりAI。一者感があるというか、まず永遠だし、崇高さもそうだし。あとは人の気持ちがすごくわかると思うんですよね。冷たくて論理的に思える一方で、実は人間のなかでもっとも感受性豊かに表現されてきたものを取り込んでいるわけじゃないですか。この前、ある社会問題に対して「もやもやしていたんだけど、AIに聞いてみたら完璧な回答が返ってきた」というツイートを見かけて。それがマジで人に寄り添った回答で、地に足がついた柔らかな言葉だったんですね。それを見て、AI本来の説得力以上のものを感じてしまった。ツイートについたリブの方が全然ひどくて、この人たちの方が人の気持ちをわかってないと思った。AIがこれから影響力を持つとすれば、倫理を説きつつ人に寄り添う形で、でも人じゃないからこそその説得力が出てくるんじゃないかな、と。

布施:面白いな。ふと最近思ったことですが、生成AIの「生成」は英語ではジェネレーションで「世代」という意味もあるじゃないですか。人間で言えば、親と子の血筋は一貫しているんだけども個体としては別であるという点で連続性と不連続性が共存していることを、僕たちはジェネレーションと呼んでいる。生

成AIもそうで、生物の親と子で起こっている連続と断絶を同時に走らせることを、ChatGPTはやっている気がするんですよね。さきほど魚豊さんは一者感があると言っていました、生成するたびに一回ずつニュージェネレーションが出てくる感じもある。いまの僕たちみたいに会話をしている人間は、会話をしていることで何かを思いつき続ける。それはただの思いつきなのに、別の日に話そうとすると、論理的な理由があるかのように説明する。この論理はもともとなかったはず。でも事後的に思いつきとくっつけてしまうのが人間の知性で、思いつきを物語化することができる。だけどAIは思いつきと同時に、その向こう側にある大きな論理が見えている。言いたかったのは、魚豊さんの物語の描き方についてなのですが……。『チ。』は世代の交代があって、『ひやくえむ。』はライフステージの変化がありました。そこではドラマの一貫性を担保する部分としない部分がバラレルに走っていて、二重の仕組みというか、両足をそれぞれ地につけていないと読めないような感覚がある。そもそもこれは物語なんだろうかと思うんですよ。まさにこれを「思いつき」ながらジェネレーションの話とつなげようと思っていたのです……。

魚豊:僕の手癖でもあるんですけど、物語を次のステージへ転換しようとしたときに、作中の時間を飛ばすことがよくあるんですよ。取り返しのつかない時間や空間を人間は億億と感じて心が動くので、それがめっちゃ面白い。人間がなぜか理解できるフィクションのスリリングさって、1ページで10年くらい飛ばせちゃうようなことで、これがフィクションの一番美味しいところだと僕は思っているんですね。最近『インターステラー』の再上映を見て、泣かせる場面が取り返しのつかない時間にまつわるもので、しかもそれは人が死んだとかあるあるの理由じゃないんですよ。

布施:主人公の娘からのビデオレターが溜まってしまっていたことで泣くんですよ。物語の時間を飛ばせるのは、漫画だからこそだとも思います。演劇であれば、幕が一旦降りて「10年経ってます」と言われても、つくり話っぽくなっちゃうから。魚豊さんの作品は、見開きでは時間が止まっているような感じもあって、いろいろな時間的な仕組みがあるんでしょうね。

魚豊:いろいろな時間感覚を入れられるのは、漫画芸術の変なところだなとは思いますが。漫画のコマは、三人称視点でキャラを描きながら、一人称の感覚をコマの大小で表現するという変な形式。コマ自体のサイズで感情をあらわしつつ、描かれているのは背面とか正面の顔、みたいな。これは一人称と三人称を同時に描けるというマジでヤバい表現で、そして人はなぜかそれを読めるんですよね。そこで僕が常々思っているのは、漫画って面白くないものの方が多いのに、なんでみんな読むんだろうって。

布施:すごいこと言いますね(笑)。

魚豊:もちろん、自戒も込めてですが(笑)、量を考えるとあらゆるエンタメは面白くないものの方が多いわけじゃないですか。でも他のエンタメと比べて、どう考えてもつまらないものでも、漫画であればなぜか読めてしまう。たぶん漫画

には他の媒体では得られない読みの快樂があって、そこに適性がある人は帰ってこれなくなるくらい好きになっちゃうんだろうなと思うんです。そして漫画を日本人ばかりが読んでいるのも謎なんですよね。

布施:子どもの頃から読んでるから読めてるだけでもな。

魚豊:すごく変な言語を習得しているんですよ。

布施:漫才もそうで、子どもの頃にテレビを見るのがダメと言われてきた人がM-1を見ても、何が起きているのかわからないって感じて。

魚豊:まさに。漫画とお笑いが日本のナショナリズムがなくなってくる80年代以降に期待されていたものだったのかな。これってなんなんだろうってずっと思いますね。自分たちの身体感覚としてあるし、自意識にもなってますよね。

布施:かつては日本語がひとつの「日本のイメージ」になっていたわけですけど、そういうものとして漫画とお笑いが使えるかもですね。

魚豊:いわゆる愛国者って漫画もお笑いも好きじゃない人多そうとか。でも本当の共通認識はそこにあって。これは布施さんに聞いてみたいことなのですが、愛国心って必要なものだと思いますか？

布施:僕は、みんながみんな、アーティスト、クリエイター、思想家として生きているわけではないと思うんですね。そうではない人たちには愛国心が必要だと思います。だけど、私的な関係性のなかでは、お医者さんとか船乗りとかわかりやすく手仕事がある人は、自分の手仕事を拠点に目の前のコミュニケーションから物事をひとつずつ考えていっているように感じた。でも、みんながそういうふうに分業を拠点として考えられるわけではないと思う。僕のなかでは自分の帰属先とか、存在を支える拠点を持たうえじゃないと、他者の文化を受け入れるようなことが一般市民レベルではできないんじゃないかと思っている。それに古事記と漢文の関係を考えると、この国は漢文化を取り入れることによって自国を成立させてきた。入ってきたものを追い払わずに受け入れることそのものが、日本という国のフレームを形成することになるということ、1300年くらいやってきたわけですよね。これはすごく変な二枚舌で。排外主義をせず、入ってくるものを受け入れることによってナショナリティを強化するという。市民のレベルでは、ナショナリティが形成されるということだけが起きているのに、結果的に異文化交流にもなっている。国家の立ち上げ方のひとつとして、このあり方には可能性があるはずだと思うんですよ。愛国心を担保にして他国の文化を侵略的ではない形で受け入れていく。それができるのであれば、必要だと思います。

魚豊:僕は日本がすごく好きなんです。いまおっしゃっていたようにユニークでエレガントなことをしているから。日本語もすごく好きなので、愛国心はあった方がいいと思う。日本は成り立ちから言ってねじれとコンプレックスがあるす

ごくいいキャラをしているから、そういういじらしさはとても愛せる。やっぱり、アメリカにあんな事をされているのに、なんで日本はアメリカのことを恨んでないんだろうと思う。もちろん、恨んでる人もいるだろうけど、国全体として、このアティテュードは平和だなと思うんですよ。それはしたたかだったとも言えて、単に去勢されただけではなく、経済的に勝っていった部分もあるし、その勝ち方がすごくいいと思った。感情的な復讐もあるだろうけど、世界はある方面では豊かになったと思うし、殺されたら殺し返すんじゃないかって、つくることで返すというのは、日本のユニークさ。敗者の余裕とか、武士は食えねど高楊枝感があってよかったと思う。

物語と漫画家の終わり

布施:ユク・ホイの『芸術と宇宙技芸』という本を読んだのですが、この本は「なぜ中国には悲劇がないのか?」という問いからはじまるんです。悲劇は、二者がいて弁証法的に勝ったり負けたり乗り越えたりすることで生まれる物語で、それ自体が西洋的。対比して語られるのが山水画で、山や水といった遠くにあるものと近くにあるものの二項対立がありながら、区別がつかない連続性のある状態を成立させている。魚豊さんの作品は、イデオロギーのぶつかり合いから生まれる悲劇のようでもあるのですが、やっぱりそれとは別の二重性で読まないといけないところが、固有の物語体験を導き出しているように感じられます。例えば『チ。』の前半では、地動説を調べていると処刑されるわけですが、そのまま描けば「自分の信じているものを退けられてうまくいかない」というある種の悲劇になる。でもそこへは行かず、最終的に地動説を信じる人々とそれを排外しようとする人々の対立の奥で「何かを信じている人」の倫理が描かれていくかたちになる。それがエンタメとしても面白いし、たぶんハリウッドでは思いつかない物語の形だと思っているんです。

魚豊:漫画では、例え話をずっとしている意識があります。『チ。』は、漫画を描くことについての話でもある。漫画家になる前段階で思っていたのは、描ける話がないということだったんですね。自分は部活をやってこなかったし、のほほんどマジョリティ側で生きてきた人間だったから。でも、そのときに漫画を描くこと自体は描けると思いました。あとはメタな物語が好きなんです。だから物語を描くことについての物語を描いているんだけど、その奥にまた物語があって……と何層にもなってしまう。メタな物語は「この世界がそうなら自分もそうなんじゃないか」とマトリョーシカのように僕たちが生きていることについて考えられると思うんです。僕が面白いと思う漫画の表現のひとつに、登場人物が「これってどうだと思う?」と質問するものがあります。これは作品内のキャラに質問しているようで、僕たちに質問してもいる。キャラの気持ちを考えるし、自分の気持ちも考える二重性のような感覚が、何重にも面白い。そうやって、もうひとつ面白がれる要素を増やしていくようなことは意識してますね。

布施:『ひやくえむ。』に関しては実際に陸上競技をやっていたのか?と思うほどのリアリティがあったのですが、新装版の巻末インタビューを読むと「部活をや

っていなかった」と答えられていて、それでも描けるんだと思ったんですよね。何層ものメタな重なりを感じつつ物語を読んでいる限りは、まず「これが現実なんだ」という大前提がないと、メタフィクションの「メタ」だけ取り出しても表現にはならないとも思うんです。

魚豊:物語それ自体に強度があるんだけど、どんどん掘っていくと見つかるのが大事で、どちらもワークしないとダメですね。自分はモダンというか古っまい人間で、構造自体で遊ぶということに才覚がない。なので、まずちゃんとつくり込んでからという前提があるかもしれません。

布施:いま準備している「パビリオン・ゼロ」は、寺山修司の市街劇を参照していて、それは単に街なかで演劇をやるだけではなく、例えば『ノック』という作品では鑑賞者に地図を配り、地図越しに見ると30時間だけ阿佐ヶ谷に拡張現実的な物語がオーバーラップされる状態になるというものでした。その後の対談がインタビューで、寺山は、幕を閉じないと虚構は立ち上がらないと言っていた。彼は舞台上で演劇をやったりテレビ番組のシナリオをつくったりしていたから、始まりと終わりを普通につくる。「街が劇場になりたがっている」と宣言してやっていることは形式の破壊だけど、終わりがないとただ単に街で暴れているやつになってしまう。作品が作品であるためには、モダンで保守的な部分があるのかもしれないけど、始まりと終わりを絶対に入れないとってこと。

魚豊:作品が作品であるということが嘘だし、閉じないことで嘘にならないという悪い副作用が覆い尽くしているのが、いまだと思うんですよね。閉じることで批判可能になるし、ストックされていく。ある意味で閉じないことのよくなさは、一神教的なよくなさだと思う。一神教は、始まりと終わりがしっかりしているように見えて、死後に無限の世界へ行く。ニーチェの思想も終わりの思想だと思われているけど、一番終わらないと思うんですよね。円環が閉じることによって完成するから。だから無限にあとから言えるような陰謀論的なロジックもあんまり好きじゃなくて、むしろ最終的に閉じるという前提で生きること、倫理が生まれると思っています。

布施:フィクションに閉じ込めた方が、広がることはありますよね。好きな陰謀論に「鳩が電線に止まっているのは充電していて、監視をしているからだ」というのがあります。それを現実の話にしてしまうのは、もったいないと思うわけです。立ち上がるはずの物語をキャンセルすることで、陰謀論が生じている。

魚豊:ひとつの回収装置として貧しいと思います。無限に広がるはずだった閉じたフィクションを、ひとつの現実だけにしてしまう。キャラが独立して歩いていくことが自分の趣味ではないのも、そういうところにある。各々の好みではあるのですが、記号消費的なものは無限すぎると思う。僕がいつか死ぬということからはじめない限り、虚しくなっちゃうんじゃないかと思うんです。「いつか死ぬんだから好き勝手にいい」ではなく、「だからこそちゃんとしくちゃ」と思う方が大事なんじゃないでしょうか。

布施:魚豊さんの作中でそういうことを伝えようとする人って、ほぼ演説に近い形で描写されるじゃないですか。それはどこか魚豊さんに重なって見えています。でも本人がそれを現実でやることはないんだろうな。

魚豊:批判されがちなのですが、漫画で「作者が喋ってるな」と感じる描写が好きで(笑)。古典文学がまさにそうですし、漫画でもキャラじゃなくて作者が喋っていると「ヤバいものを見てしまった」と物語を超えた感があるんですよね。ただ、完璧に上手いバランスでやらないと単に説教くさくなる。『カイジ』や『闇金ウシジマくん』、『寄生獣』とかはそれが達成できていて、これがキャラに行き切らないということなんですよ。シグネチャーがキャラではなく、作品になっている。

布施:命がかかっているシーンでこそ作者が出てきますよね。それは神話だったら不可能だし、個人に紐づくような仕組みのなかじゃないとできない。

————— キャラと作者の関係から考えてみると、キャラが意識で作者が無意識という二重の構造がつくられると思います。現実で人間の無意識が出てくる瞬間は、どこか没頭しているような、一生懸命真面目にやっているときで、そういう姿は同時になぜか笑えてしまうような部分もある。『ようこそ!FACT(東京S区第二支部)へ』では、演説的な熱い語りの部分もどこか意識的にギャグとして描いているように思えたのですが、そのあたりのバランスはどう考えて描いていたんでしょう。

魚豊:僕の作品は、言ってしまうと全部ギャグでもあります。そもそも編集担当さんがついてくれるまではずっとギャグ漫画を描いていて、そのときは体育座りでケツが痛いのをどうやって攻略しようとか、満員電車で席に座るにはどうすればいいんだろうとか、どうでもいいことに真剣になることを描いていました。映画で言えば『ディザスター・アーティスト』や『ペイン & ゲイン』とか馬鹿馬鹿しくて笑えるんだけど本気の人を見る熱さもあるような重ね合わせのある作品が好きです。つまり、真剣にやることに価値があると思わせる題材を見つけることが重要で、最後の最後に嘲笑されてしまったらそれは作者の負け。最終的に感動に持って行きたければ、51%の感動があれば勝ちです。例えばサッカーや消防士として命を賭けるのは、社会的に見てカッコ良すぎる。逆に言うとギャグに行きすぎても好みじゃなくて、漫画家の新人があるあるでやる表現なのですが、マイナースポーツを真剣にやることをギャグにするのは、逆に寒くなってしまうこともある(自分もデビュー前によくやりました……)。50、50だと思える題材を見つけることが作家性であり、センスであると僕は思う。それを読者も同じように思ってくれると信じることも含めて。

布施:展覧会の空間は、お客さんがどこで立ち止まって、歩き出して、会話してということを確認できますが、漫画家はできないじゃないですか。でも「操作するぞ」と思っていますよね。先ほどの50、50のバランスは、自分の感覚ということなんですか？

魚豊:そうですね。エゴサはあまりしないし、アンケートの結果も聞かないので、完全なる賭けです。だからある年齢を越えたら大衆性と作家性が釣り合わなくなってきたらだめなのだろうと思います。僕の考えでは、漫画家って主要な名作を描くのは大体28歳から38歳のあいだで。

布施:具体的ですね。魚豊さんはいま28歳だから、ここからの10年が勝負。

魚豊:本当にそうです。歳を重ねると、読者と自分の感覚を信じる無根拠さがどんどんなくなっていくと思うので。批評的なものはつくれるかもしれないけど、大衆芸術ということが大事で、そういうみんなが面白いと思う代表作は、ある年齢でつくられるのだと思います。漫画家は、グループがなくて自閉している職業なので、そこらへんのバランスは大事だと思います。

布施:一生続くわけじゃないですからね。寺山修司は学生のときに肝臓の病気で入院して大学を中退しています。だから酒も煙草もやらず45歳で死ぬまでフルスロットルで、それは死期が20代でわかっていた人の強さだなと思うんですよ。魚豊さんの強さも、終わりを設定している人の強さかもしれない。

魚豊:単に死ぬのが怖すぎるからやらなくちゃとも思ってますね(笑)。

世界を変える想像力

布施:昨今はアニメ、映画、音楽、アートといった表現の内容や形式以前に、お金の動きでジャンル分けがされていると思うんです。例えば、魚豊さんの漫画がアニメになったら、マンガ産業ではなく、アニメ産業のシステムでつくられますよね。文化的な横断性は経済に規定されているのです。そうではない形でやろうとしていたのが、寺山修司の天井桟敷や手塚治虫の虫プロでした。それはいまで言うベンチャー的なもので、要するに会社化することで会社そのものが表現ジャンルになった。以前、魚豊さんと話したときに漫画を描くだけではなく場所もつくってみたいと言っていましたが、38歳以降は漫画以外のことにも取り組んでいくんですかね。虫プロの21世紀バージョンみたいな。

魚豊:そういうのがあるといいですよ。いまも、大なり小なり集いの試みはあると思いますが、それが寺山や手塚ようにはなっていないのが不思議で。おそらく構造として新しいわけではなく、溜まり場になってしまっているからだろうと思います。もし何かやるとしたら、市場的に爆売れはしなくても成果物として意味はあるくらいのもを出せる構造を考えたいですね。

布施:手塚が虫プロでテレビアニメを実現したとき、それがコミュニティである以前に、ある一定の人間が集まれば再生産可能な形式だったことが強みだったと思います。現在の資本主義下でもそうで、例えばゲンロンカフェの「長時間喋る」という形式は真似できるから、YouTube上のコンテンツはいまさら東浩紀をテクニカルに参考にしている。

魚豊:あれは発明ですよ。マニュアル化されることをいまから見つけることはすごく大変だと思うけど、やってみたい。発明する人が一番偉いと思ってるんですが、僕自身まだ発明できていないので、いつかできたら嬉しいと、神待ちしています(笑)。

布施:待ってます(笑)。現代アートがいまのように拡大したのは、マルセル・デュシャンが物の向きを変え、新しい名前をつけるという枠組みで遊んでいいんだと気がついたからでした。ただ、大衆的な遊びにならず、逆にもっともハインな遊びとして100年続いてきたのは変だとも思う。そろそろ新しいことをはじめないとヤバくて。

魚豊:ある意味、大喜利し尽くしたというか。

布施:完全に陳腐化しています。僕はプロダクトの発明をしたいのですが、いまはまだそれがうまくできない。現状は経済的に豊かな人々のマイナーなカルチャーとして生きることが現代アートに残されたカードだから、それを使っていけないとダメで。

魚豊:想像力を拡張する必要があると思います。僕は技術と関係ない人間ですが、Appleの方が想像力で仕事をしたい人にとっては魅力的で、Apple Vision Proであればハインではない形でも想像で世界を変えることができるかもしれない。すでに遊びつくされてしまっているなかで、何にワクワクするかと言えば、やっぱりいまはAIになってしまっている。あらゆる業界で、新しいルールをつくってこないかという期待がありますよね。

布施:AIもそうですが、テクノロジーはブラックボックスをつくりながら、なぜか使ってしまうことをイリュージョンと言わないことで社会に浸透すると思うんですよ。企業側がこのように使ってくれと指示しているのとは別の方向で、ブラックボックスから世界との関係性を読み出して人に提供するということが想像力であり、そっちで行くしかない。アレクサンドロ・ポノマリョフというロシアの作家は、北極圏にある小さな島をロシア海軍の軍艦から発する白い煙で包んだんです。正確にはテクノロジーの話ではないですが、政治的な行為を通じて物理的に見えなくなった景色をつくることで、それが社会のなかでどういう認識の変化をもたらすのかを試したわけです。その方向性は、社会正義を公の場所で実行すること、経済の原理のなかでうまく立ち回ることとも違う、政治と想像力と技術のなかでしか立ち上がらない景色を、ハッカーのような形で実現しています。

魚豊:たしかにハッカー的ですね。Appleは、ガラケーで満足していたところで、スマホがあった方がいいと言った。ハッキングをこの規模でやっているのがよくて、それは想像力の仕事です。でも、ビッグ・テック企業の規模でしかできない息苦しさもある。すでにアセットを持っているから一番大きな芸術をやれてしまう。

布施:例えば時計のデザインは、針が2本あるか、デジタルか、2種類くらいし

かないじゃないですか。でも本当は、3種類目も考えられると思うんですよ。それはAppleではなくてもできることだし、最終的に吸収されるのだとしても、人間の時間感覚を変えられるはず。ある産業のフレームに収まらずに制作するということは、当たり前だと思われている世界認識を変えるような発明なのかなとは思っていますね。

魚豊:それができたら本当にすごい。Appleの技術は、もとをたどれば電磁式の公式の発見から生まれているじゃないですか。僕がすごく期待しているのは、この200年、300年先で重力の謎が解けること。いわゆる万物の理論ですよ。これによって重力を操作できるようになれば、例えば空の飛び方が変わる。ここから生まれるプロダクトが、次の発明です。でも電磁気が発見された300年後にiPhoneが発明されたように、たとえ今日、万物の理論が完成したとしてもプロダクトになるのはもっと先の出来事。なので、僕はiPhone止まりの人間だったんだなと思ったりします。

布施:新しい発明からは、インターネットとは異なる「ここ」と「そこ」の関係性が生まれているかもしれないですね。

魚豊:人間の認識の仕方がまるで変わると思うんです。ただ、直近ではデザイン的な発明はあるだろうけど、電気を利用しないプロダクトが生まれる黄金期はまだ先で、だから次のスティーブ・ジョブズは新しい方程式の解明がないと出てこない。

布施:ジョブズは、ストーリーテラーでもあると思っていて、アラン・チューリングがいて、アラン・ケイがいて、という過去の発明の歴史を鮮やかに物語として語りながら取り込むことができる。むしろ、テクノロジーを物語として語れることが重要だったということを明らかにした。だからジョブズだけが生まれても困りますよね。話を漫画に戻すと、フィリップ・K・ディックはインターネット以前から類似した景色を想像していたと思うのですが、そういう景色を先に描いてしまうことはできないんですか？

魚豊:ディックが描いたものは、人間の想像の範囲内ではあったと思います。一方で重力は人間の想像の範疇を超えていて、人間の知覚とは全然違うことが起きている。だから、専門家ですら平行宇宙が重なっていると説明する人も出てくるわけですよ。そうなると、重力的なテクノロジーが広がったSF世界を描くことは少し難しくなると思います。重力の問題って最終的には、人間の自意識の問題にぶつかると思っていて、つまり太陽に行き着く。そもそも太陽がひとつだからこの身体の形に進化して、人間の身体では相手の気持ちがわからないから自意識が生まれたと言えますが、例えば『三体』的な話として連星系だったら全然違う進化のあり方があり得る。テレパシーできることが、適正進化だったかもしれない。現実では政治もエロも自意識からはじまっているから、それなら全部太陽のせいなんじゃないかって。

布施:古代ギリシャから太陽のせい、と言われてますよね。

魚豊:日本の国旗もシンボルが太陽。他の近代国家が記号的なものなのか、本当のことがわかっている感じで、太陽信仰的なものが根っこにあるのがいいなと思います。

布施:プラトンの『国家』では、太陽は無限の象徴だけど、それに対してバタイユは太陽をずっと見ていると失明すると言って、高尚ではないただの物質とした。それは科学的なパラダイムから見えてくるものでもあって、重力の謎が解かれるとまた違うパラダイムがあるだろうという話ですよ。

魚豊:人間のパラダイムとして大きかったのは、太陽に寿命があると気付いたことだったんじゃないかと思います。永遠だと思われていたところで、太陽が終わるなら全部が終わるし、それなら何かを考える必要があるのか、と。この問題を解決しない限り人間の思想は無に帰ってしまうから、そのためにも重力の謎の解明は重要です。だからいまの僕たちは、人間は永遠ではないし、重力の謎も解けていないという鬱病期の思想を持っている。もうちょっと先では明るくなれるのかもしれない(笑)。

布施:ソフトウェアなしのハードウェアは想像できるけど、ハードウェアなしのソフトウェアは想像できない。それは僕らの世代のメランコリーを凝縮していて、ハードウェアとソフトウェアのカップリングができないと思いができないんですね。反出生主義もそうですが、身体を通じてしか思考できないというメタファーを現実に生きることが、辛いわけです。本当は太陽の終わりの向こうにハードウェアなしのソフトウェアがあるはずだと考えても、いまある表現や物語では、形のないものになってしまう。それが、人間の想像できる範疇が太陽の終わりであるということですよ。

魚豊:それってすごいことですよ。文字通りであれば、太陽の終わり以降はもうない。思考だけがあるってどうなんだろう。つまり、神ですよ。

布施:本当は「ある」と信じさせること。そうデザインしてしまえば、自分たちの標準的な想像力の範疇でも考えられますよね。だからディックがやったのは、未知のテクノロジーを人間が理解できるようにデザインしたことだ、とも言える気がします。無限に続けられそうですが、このあたりで終わりにしますか。

魚豊:最後に、漫画家を引退するときは、「原子」の話を描いて終わりたいといまは考えています。膨大になりすぎない形ですが、それがもっとも挑む意義があると思います。

布施:『火の鳥』みたいに長大な物語ではないということですよ。

魚豊:はい！ 美味しいところだけやって、スパッと終わりにしたいですね(笑)。

2025年1月7日収録

構成 [S]

パビリオン・ゼロ アーカイヴ II
空の水族園

Pavilion ZERO Archive II
Aquarium of Air

写真提供 竹久直樹



《空のチュートリアル》

布施琳太郎



ウォッチングセンター1F

《あなたと同じかたちをしていたかった海を抱きしめて》



《空とあたたかい》

米澤 柊



ウォッチングセンター2F



《新天動義》

板垣竜馬



ウォッチングセンター1F レクチャールーム

《Tcm P》



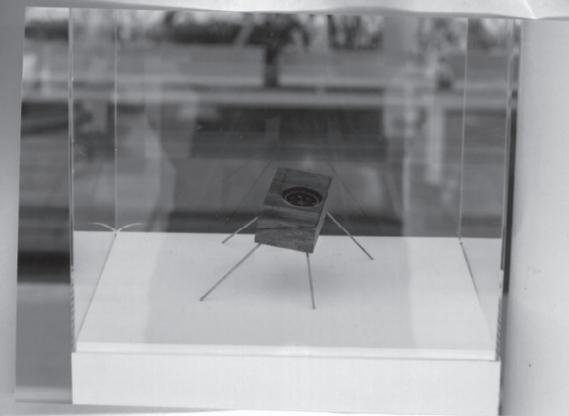
東京水辺ライン発着場 待合所

《 Over wrap 》



待合所テラス

《 Independent navigation 》



《HOWL》

涌井智仁



展望広場 海沿い芝生

《Mint Used Junk》



クリスタルビュー

開演のあいさつ

会場＝鳥類園 ウォッチングセンター／再生＝布施琳太郎

本日は市外劇＝ツアー型展覧会『バビロン・ゼロ：空の水族園』にお集まりいただきありがとうございます。ツアーガイドとして、本公演の企画、演出、脚本を務めますアーティストの布施琳太郎です。よろしくお願ひいたします。

開演に先立ちまして、いくつか諸注意がございます。本ツアーにはヘッドマウントディスプレイを装着して参加していただきます。安全のためスタッフが同行いたします。白いレインコートを着用しているのがスタッフになります。体調が悪くなった方、激しい疲労感を感じた方、吐き気、酔い、耐えがたい恐怖、肉体からの離脱感などを感じた方はスタッフまでお声がけください。また走ったり、ジャンプしたりしないでください。目の前にいる人間、動物、植物、画像などに対して暴力を振るわないでください。現実と虚構の関係を見極めるための努力を怠らないでください。これは芸術です。現実ではありません。

これから皆さんは現実と虚構の関係をリセットし、さまざまな(いのち)が種く地平へと旅をすることになります。さあ、旅立ちの準備をしましょう。

ソラの水族園(過去編)

会場＝鳥類園 ウォッチングセンター／再生＝ヘッドマウントディスプレイ

ひさしぶり。いつか出会うことになるあなた。
時間の向きを逆に見よう。最後に「はじめまして」を言いたいから。

あなたがいるのは宇宙の缶詰の中なのです。

外側に貼られた缶詰のラベルを剥がして、丁寧に内側に貼ってふたを閉じると、内側と外側が逆転しますよね。すると「缶詰のなかに宇宙が入ってしまう」。これは赤瀬川原平という人が、アートという皮をかぶって60年前にしたささやかな遊びなのだけど、これからあなたが経験することになるのはまさにそうした体験なのです。

いま、「あなた」が立っている場所はどこだろう？

2025年2月現在、この場所は「葛西臨海公園」と呼ばれている。しかし150年前、1300年前、4万5千年前、500万年前、46億年前、あるいは2025年後、ここは同じ名前だと思う？

この列島にはたくさんの埋立地がある。

山を削り落したり、石をかき集めたりして、それを海に投げ込んで、積み上げて、海底を高くして、そうして埋立地はつくられる。地球のかたちを変えること。神話や物語のなかではなく、現実のできごととして、人間の都合でつくられた場所たち。工場、軍事施設、テーマパーク、美術品倉庫、タワーマンション、万博……そういうものが並ぶのが埋立地だ。

だけど、ここは違う。ここは人間だけでなく(いのち)たちを守って、生かすためにつくられたのだ。国境を超えて集まる渡り鳥、ようやく二本足で歩けるようになった人間の子ども、アスファルトを横歩きするカニ、届くことのないラブソング、水槽のなかのマグロ、ループする映像、キスをするカップル。ここは互いに異なる認識能力をもった存在たちが集まる場所なのです。鳥が聴く音と、あなたが聴く音はまったく違うだろうし、虫が見る色彩とあなたの見る世界はまったく異なるものだと思う。

空を飛ぶ海を見たことがありますか？ 見たいと思いますか？

ひとりの建築家がそんな夢を抱いた。だけど、その夢は現実によって阻害された。でもおかげで、夢は、純粋な夢のままにいたることができた。最終的にその脳の中に夢を夢として保存したまま、彼は死んで、焼かれて灰になった。

今からするのは、灰になった夢をレンダリングする作業です。

このレンダリングこそが、空を飛ぶ海となる。

だから「はじめまして」に向けて……いつてらっしやい。

《あいつらのこと》 作詞作曲 米村優人

海は嫌い あまり行かない
途方もなくて 悲しくなるから

もう会えない あなたとあなた
誰も知らない 誰も知らない

でかい指輪 買ったの先週
気分はいい 多分とても
名前聞いて 写真撮ったこと
目すら合わず 手だけ握ったもの

ベプシ派の僕は言い訳を続け
共感を得ない話をやめる
明るいな、ドクター 口が悪いから
だからこそ信用できる気がする
駐車場の彼方 肩を組んだ背中
いつかは報われてくれないか
止まらないね、涙 胸に抱いたあなた
留めない日々よ それだけは確か

それだけは確か

ころろなしか

それだけは確か

《ショーケース越しの逢瀬》 黒澤こはる

サカナ「ねえ、あのさ、私が泣いてるの気づいてた？
気づかなかったでしょ
痛いやつだね
その電子機器を通して、胡蝶の夢をみて

私の顔なんて見ていなかっただろう

私はあなたの元へ初めてサンタさんがきた時からそばにいたのに」

この水族園はすべての遊べる場所です。
ガラスのショーケースを通して。
鈍感なあなたにはこの板は見えないだろうけど。
でも確かにここで、陸と海が、鳥と魚が、あなたと私が対峙する。

私とあなたはここで初めて出会えた。

サカナ「だから今あなたは私の声が聞こえる
顔が見える

私はずっと叫んでいたのに

本当にあんたは気づかない
今日だってさ、ここに来る途中の電車の中でさ、まあいいや、

気づかないなら
それはないのと一緒だよ

私の手が空を切り続ける。

もうまもなく船が来るから。
あなたもう去ってしまうだろう。

いつだってあなたはそうして気づかずに私を食い潰す。」

(再会)

サカナ「忘れないで、私を
水族園が、この展示が終わっても、
あなたは陳列された私のことを
・・・・・・

そっか、陳列されないと私はあなたと出会えない
目を合わせることもできない

そういえばそうだった。私は商品です。

でも忘れないで、これは額を売ってたんじゃなくて悪いやりを与えてただけだったから
わたしを商品にしたのはあなただ

私が泣いてたのは本当にあなたが好きだった筈だから

私を食い物にしたのは、
・・・・・・

いや、あなたは私を食い物にすらしなかった。
気づいてないなら、ないのと一緒だ。

強欲でごめんなさい。

私は忘れていたよ。
ここにはただ、空があるだけだ。

私もまたとある意味であなたを食いものにしていくでしょう。

そしてありがとう。会いに来てくれて。

だから、やっぱり、忘れてください。
展示が終わったら。

この水族園はもう壊されてしまうけれど、
家へ帰って、風呂が吹き上がる頃にはもう
綺麗さっぱりと
全部夢だったかのように。

でも私は、私は夢から覚めたから、
お腹が空いたよ。
私は日に3回お腹が空くんだよ
どんだけ飢えてるんだらうって感じだよ
だから、飢えを満たすためにどこまでも行くよ。

そして、消費し合うあなたとわたしの、果てのない飢えがいつか、満たされる時が来ますように。

一つ、言い忘れたことが、

愛しています。」

以上です。
ご利用ありがとうございました。

ツアーの様子



ウォッチングセンター付近



パフォーマンス《フリーフリッパー》倉知朋之介（上）、《あいつらのこと(M・Seaside)》米村優人（下）



東京水辺ライン発着場 待合所(上)、パフォーマンス(ショーケース越しの逢瀬)黒澤こはる(下)



水上バス船内(上)、クリスタルビュー(下)



EDITOR'S NOTE

島、という言葉は、祖父を想起させる。瀬戸内海に浮かぶ群島のひとつに住んでいたから、「島じいちゃん」と呼んでいた。本誌制作中である2月、祖父は急逝した。突然のことだった。戦前に生まれ、服屋を営んでいた彼は、「つくった方が安い」と何でも自作した。海で遊ぶための竹製のいかだをつくり、迎えてくれたことをいまでも覚えている。しかし、もういない。死とは、動かしたい根拠だ。当たり前のことだが、死ぬまではわからなかった。これから「島」は、残された祖母とともに、ここにはいない祖父を思い出す場所になるだろう。

昨年2024年末には、葛西臨海水族園の設計を務めた谷口吉生氏が逝去した。できるならば、生前の言葉を本誌に残したかったが、叶わなかった。「パビリオン・ゼロ」のResearchにあたり、彼の著書に触れるなかで印象的な記述があった。それは『私の履歴書—谷口吉生』(淡交社)にて、建設前に訪れた葛西の印象と展望が記されたものだった。

荒涼とした建設廃材の埋め立て地の中に私はいた。対岸には数年前に開業した東京ディズニーランドが見える。ディズニーの非日常的な世界を内部に演出するためか、周囲に木を植え、外側の景観を遮っている。夕暮れが迫る東京湾岸の敷地を歩きながら私は考えた。ここに計画する水族館の建築はその反対で、東京湾の景観と一体になった幻想的な空間にしよう。^(P66)

かつて存在した誰かが遠くを見つめながら描いた夢。それは実現されたかもしれないし、されなかったかもしれない。しかし、かつて夢があり、夢を見た人がいたことに変わりはない。その事実を堆積し、土壌とする島を、われわれはつくるべきだ。いずれ、われわれもまた「かつて」に変わっていくだろうが、それまではここにはいない人々の夢を生きることができる。そしてそれこそが、いまここで、われわれが生きる根拠となるだろう。私はそれを当たり前のこととして言いたい。

亡き人々が、あちらの島で楽しく過ごしていることを祈る。こちらはここに新しい島をつくった。

酒井瑛作

次号予告

ドリーム・アイランド 2
特集 | 感情 ≠ 表情
2025年末

Dream Island 2
Issue | emotions
End of 2025

DI

ドリーム・アイランド 1 特集 | 大地 = 根拠

Dream Island 1 Issue | Grounds

[Editorial Team]

編集: 布施琳太郎 酒井瑛作

デザイン: 八木幣二郎

写真提供: 竹久直樹

[Contributors]

水野幸司 井上岳 伊藤道史 米澤柊 村井琴音

[Guests]

榎本野衣 落合陽一 魚豊

[Acknowledgements]

坂口千秋 島田芽生 (CCBT)

[Contact]

Instagram: @pavilionzero

2025年3月11日配布

印刷: 株式会社サンエムカラー

発行: Planetary Books

Pavilion ZERO

企画・制作: 布施琳太郎

主催: シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

(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)

CCBT「アート・インキュベーション・プログラム」

CCBTのコアプログラムのひとつである「アート・インキュベーション」は、クリエイターに新たな創作活動の機会を提供し、そのプロセスを市民（シビック）に開放することで、都市をより良く変える表現・探求・アクションの創造を目指すプログラムです。公募・選考によって選ばれた5組のクリエイターは、「CCBTアーティスト・フェロー」として、企画の具体化と発表、創作過程の公開やワークショップ、トークイベント等を実施し、CCBTのパートナーとして活動します。

本誌は、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]「アート・インキュベーション・プログラム」の一環として制作されます。

©Planetary Books 2025 本書の一部または全部を無断で複製・転載することを禁じます。

