

# 「環境芸術」再考—山口勝弘とイマジナリウム

八尾 里絵子

## “Environmental Art” Reconsideration: Katsuhiro Yamaguchi and “IMAGINARIUM”

YAO Rieko

**Abstract:** This article discusses the uncomfortable feelings about “environmental art” that I discovered while keeping up with the “current status” of Katsuhiro Yamaguchi who pushed post-war Japanese art forward as a pioneer in media art. “Environmental art,” which Yamaguchi regarded as the foundation for his self expression, is currently believed to be deeply related to ecology and artistic events; however, originally, it didn’t have this sort of connotation at all. Over the course of several decades as there have been changes in the environment, environmental art has become a desirable art form. Additionally, the discussions of the relationship between art, the environment, and human beings have made it apparent that the ideal situation for human beings in the current “media technology environment” is to be in a media space that functions as a garden rather than as an amusement park. People being able to develop an imaginative world in this sort of space are an ideal art form, and it is the essence of “environmental art.”

**Key Words:** environmental art, Katsuhiro Yamaguchi, media technology

**要旨：**本稿は、メディアアートの先駆者として戦後日本美術を牽引した山口勝弘の「現在の姿」を追うなかで発見した、「環境芸術」に対する違和感について考察するものである。山口が自身の表現の根幹とした「環境芸術」は、現在、エコロジーやアートイベントとの関連が深いとされているが、元来、そのような意味合いは全く無く、数十年に渡る環境の変化と共に求められたアートの形態となっている。さらに、環境と芸術と人間の関係性を考察してゆくなかで、現代の「メディアテクノロジー環境」における人間の姿の理想は、遊園地的な場ではなく庭園としてのメディア空間に身を置く事が重要であることがわかった。そのような空間で、人間が想像的な世界を繰り広げてゆくことが芸術の理想型であり「環境芸術」なのである。

**キーワード：**環境芸術, 山口勝弘, メディアテクノロジー

### はじめに

これまで筆者を含む研究チーム<sup>1)</sup>は、戦後日本の前衛美術を牽引した造形作家の山口勝弘の「現在の姿」に密着し、2010年以降、山口から直接指示を受けるかたちで作品制作と新作発表に携わってきた<sup>2)</sup>。山口は1950年代から半世紀に渡り活躍した日本のメデ

ア・アートの先駆者であり、当時の功績については改めて言うまでもない。その現在の姿は、15年ほど前に大病を患いその後遺症によって身体の自由がきかなくなるとはいえ、今なお強固な意思で表現活動を行っている。その姿を間近で見えて気付いた事は、山口の描く作品構想は非常に漠然としているが、創出するアイデアの量とスピードが絶対的であるが故に、実現化が困難で消え行く構想も多いということである。し

かし不死鳥のように構想が蘇り、さらに新たなアイデアへと変化し実現化への道を探るのである。その経緯をつぶさにみてきた我々が導き出したのは、山口の作品の源泉には「前衛的精神」と「環境芸術」の概念が常に存在しているという事である<sup>3)</sup>。特に、表現活動の最盛期から現在まで一貫してある「環境」の概念は、時間・空間・メディアテクノロジー、そして人間の融合が「環境芸術」をつくりだすものだとし、これこそが山口の大きな根幹となっている。

しかし現在、一般的に環境芸術といえば、エコロジーに関わる作品やアートイベント等でみられる現代社会に貢献するアートとして認識され、山口が重視した環境芸術の主要とする概念が消え去ってしまった気がしてならない。そこで本稿では、そもそも環境芸術はどのように生まれたのか、なぜ今のような認識になったのかについて振り返り、現代のメディアテクノロジー環境ならでは「環境芸術」について言及する。

## 1. 山口勝弘と環境芸術

山口がいかに「環境」と「環境芸術」にこだわっていたかについては、彼の略歴と対応させてみれば明らかである。

1952年に発表した『ヴィトリヌ』は、詩人であり前衛芸術集団「実験工房」の生みの親とも言うべき瀧口修造によって、「眼のオルゴール」と称された山口の代名詞的な作品である。その第一号の発表後、様々なタイプを制作し続けており、近年でいえば2013年にiPadを用いた新しい『ヴィトリヌ 鯨』(図1)を発表している<sup>4)</sup>。このシリーズの殆どは、様々なサイズの外観を持つ四角い箱の壁掛けオブジェで、作品の基本構造は底面に自ら描いた抽象画を配置し、その上にモールガラスや平ガラスを数センチ毎に層状に配置している<sup>5)</sup>。特徴は「ガラス面の屈折作品」(山口1992: 32)であり、作品と鑑賞者、その関係性による「環境」に対してはやくから独自の視点で作品展開をしていたことがわかる。1960年代に入り美術

界では「環境」という言葉が流行り出し、1970年の大阪万博時に、山口は建築家の磯崎新と環境計画という会社を設立し、パビリオンを環境芸術実験の場としたのである。また、パビリオンである三井グループ館の構想段階で描いたスケッチや模型(図2)を見てみると、山口が傾倒した環境芸術家フレデリック・キースラー<sup>6)</sup>の影響を大きく受けていることがわかる。キースラーの構想である『終わりのない家』(図3)でみられる「終わりのない環境の連続性」という思想(山口1985: 156-160)から大きなヒントを得、万博会場のパビリオンにおいて境界線がない環境を目指したのである。

その後1977年から、筑波大学で総合造形の礎を築くなど教育機関で活躍しながら、公共空間におけるビデオや音を使用したメディア作品の設置、美術館における大型ビデオインスタレーションの展示、地域の特性を活かし地域の人々と作り上げたメディアパフォーマンスイベントなど、メディアの特性とその場の環境と鑑賞者の関係性を常に考え続けた。それは、情報環境彫刻・ビデオ彫刻・メディアサーカス・未来庭園といった作品タイトルにも表れている。そして、1999年に神戸芸術工科大学を栄退後、個人事務所であったロクス山口の名称を環境芸術メディアセンターに変更し、環境芸術とメディアを結んだ新たな領域を中心として活動を始めた。2000年には発起人の一人として環境芸術学会を設立、その趣意書において現在の環境芸術のあり方についてある種の問題定義をしている。残念ながら翌年に病に倒れ、山口の環境芸術の活動は一旦区切りを付けざるを得なくなってしまった。

現代社会において我々を取り巻く自然環境や社会的な環境が日々移り変わってゆくなかで、その変化を敏感に感じながら、山口は人間とメディア環境について考察する表現活動を常に行ってきたのである。

## 2. 東西の前衛芸術集団と環境

現在、「環境」という言葉はあまりに日常的で、今



図1



図2



図3

更それが何をさすかを問う機会はありません。しかし驚く事に、1960年代に入るまで「環境」は一般的に聞き慣れない言葉であったという。さらにそれがどのようにして芸術と結びつき、「環境芸術」という概念が発生するに至ったのであろうか。

そもそも人間の環境は私達を囲んでいる物の外にあり、その環境を通して私達は相互作用を及ぼし合う働きをしている。環境には、河川や海、森林や動物の生息域など、いわゆる自然界を指す「自然環境」と、都市や建造物、交通機関など人間の営みや活動を取り巻く「人工的な環境」がある。また、後者には、構造や政策、経済、情報、システムなど多岐に渡る社会システムも属しており、「社会環境」「文化環境」という言い方もする(吉田2000)。その環境を、脱領域性を集約するキーワードとして国内で明示したのが、戦後日本の都市計画家といわれる浅田孝である(榎木2005:20)。浅田は、1961年に自身の仕事を環境開発センターと名付け、建築だけではなくもっと広い意味での「環境」に議論を広げた。ここでの脱領域とは、建築・都市計画・前衛美術など、異なる分野間を往来し議論を行う活動をするのであった。建築家の磯崎新や前衛美術の山口をはじめ、多くの前衛芸術家たちが集合し、「エンバイロメントの会」として環境(エンバイロメント)の概念を実体化してゆくこととなる。

エンバイロメントの会に参加した前衛芸術家のうち、そこでの活動よりも前から、各々の活動基盤で「環境芸術」と関わりの深い表現活動をしていた集団が東西に2つ存在する。ひとつは、本研究の対象である山口が所属した「実験工房」であり、もうひとつは発祥地が芦屋の「具体美術協会」である。

関東を活動の中心とした実験工房は、1951年、瀧口修造のもとに、美術家・作曲家・写真家・評論家・舞台照明家などを専門とする若手芸術家約14名が集まった総合芸術集団である。山口は自身の『ヴィトリニス』の他に、メンバーとして美術を担当し、舞台美術や写真、印刷媒体をはじめ、オートスライドといったテクノロジーの効果を思案する役割を担っていた。また、グループ構成の特徴のひとつに、武満徹や湯浅譲二といった音楽の専門家が属していたことは、この集団の方向性を、美術に留まらない幅広い表現活動へ導いていった。また、『バレエ実験劇場』(1955)の上演作品『イルミナシオン』は、実験工房のメンバーだけでなく、演出や振り付け、バレエダンサーも加わり、今映像資料で観ても斬新さが伝わってくる舞台である。この舞台には山口によるモールガラスの装置が

用いられ、それと照明効果により、ダンサーの踊りや動く影像が描き出す幻想的な空間を作り出した。このように実験工房は、各々高い専門性を持った者が事あるごとに集まった領域横断的な活動、すなわち「インターメディア」であったことが最大の特徴なのである。インターメディアという概念は、フルクサス<sup>7)</sup>のディック・ビギンズが用い、国内では1967年に初めて用いられたことを考えると、その10年も前から実践していた実験工房の活動<sup>8)</sup>は、世界的にみても前衛であったことがわかる。尚、このインターメディアという概念が、環境芸術と密接な関係である点については後述する。

一方、関西における前衛芸術集団といえば吉原治良率いる具体美術協会(以下、具体)である。具体は実験工房のインターメディア性とは異なり、主に絵画を表現の主軸とし、各々が独自の表現を追求する集団であった。吉原の「人の真似をするな。今までにないものをつくれ」という指導は、キャンバス上の表現だけではなく、どのように描くかといったパフォーマンス的ドローイングや、タッチの激しい抽象画、新素材を用いた立体などに加え、屋外という「場」への挑戦も行った。例えば、松林の広がる芦屋公園で開催した『真夏の太陽にいどむモダンアート野外実験展』(1955)『野外具体美術展』(1956)をはじめ、武庫川河口での『一日だけの野外展(廃墟展)』(1956)などがあげられる。この時期の屋外展は作家達の実験的な遊び場のようなもので、「作品を木から吊るしたり、水に浮かべたり、地面に埋めたり、舞台上で電飾を使ったりしたこの時期の展覧会は怖いもの知らずで前例がなく、革新的な形式と新鮮なアプローチは伝説となった」(ティアンポ2016:126)という。こうした空間へのインスタレーション作品では、地元の観客が楽しめるように工夫されていたということを、映像資料<sup>9)</sup>から判断できる。そこには野外に設置された作品とその間の空間を、一般市民が自由に行き来しながら楽しそうに鑑賞している姿が記録されている。

環境芸術とは、表現活動において様々なジャンルの分別を取払い、光や音など造形要素の新たな関係性を追求する芸術と後に言い表されたが、それを換言すればインターメディアであり、実験工房の活動が環境芸術の基礎となったのは確実である。しかし、世界的には鑑賞者と空間の関係性を作品によって活性化させた具体の方が、環境芸術の意識が高かったと捉えられているようである。その理由のひとつに、ハプニングと環境芸術の発展に貢献したアラン・カプローの著書<sup>10)</sup>

において、日本の草間彌生と具体についての言及があった（ロス2017: 118）という点があげられる。

### 3. 環境芸術の具現化としての大阪万博

国内のアートシーンで環境というテーマに関心が高まったのは、エンバイラメントの会が主催した展覧会「空間から環境へ 絵画+彫刻+写真+デザイン+建築+音楽の総合」（1966年11月11～16日、銀座・松屋）からである。エンバイラメントの会は、評論家の東野芳明や中原祐介をはじめ、実験工房からは瀧口と山口、具体からは当時若手の今井祝雄など、国内の造形作家たち38名<sup>11)</sup>が参加した。展覧会の副題通り、それまでの絵画・彫刻・写真・デザイン・音楽などのジャンルの分別を打破し、光や色、音といった造形要素の新しい関係性による新たな「場」の創出を目指した。それは、鑑賞者側にも自然と作品の接し方に変化が生まれ、ただ単に作品を見るだけではなく、その「場」における変化を「体験する」ことが重視されるようになる。このように、作品と鑑賞者との間にあった隔たりをなくす場である「環境」を作り出す事に、造形作家らは新しい表現の意味を見いだしたのである。

「空間から環境へ」展とエンバイラメントの会の存在は、後の大阪万博におけるパビリオン計画の礎となったことは明らかである。現に、パビリオンには多くのエンバイラメントの会のメンバーがコアスタッフとして参加し、各々の得意分野を發揮した。なぜ多くの前衛芸術家達が動員されたかという点について、山口は理由を2点あげている。ひとつは「直接的な商品展示が禁じられていたこと」であり、もうひとつは「ソフトウェアの開発に対する産業界の期待」ということであった（山口1978b: 220）。戦後の日本企業が、世界と肩を並べるほど急成長しながらも、自社の製品の魅力を直接的に紹介できないという状況において、より独創的で新奇性のある表現を求めた先が前衛芸術家だったのである。

ここで、前衛芸術家という一般的には希有な存在が万博という国家事業の枠組みのなかで、どのように「環境」の概念を具現化していったのか、三井グループ館を事例として述べておく。山口がプロデュースしたこのパビリオンは「怪物的な万博パビリオン群のなかにあっても屈指のインターメディア性を誇った」（樫木2005: 80）とされ、実験工房とエンバイラメントの会を背景にもつ山口が、それまでに行ってきた芸

術活動の総仕上げとなる重要な機会であった。

テーマを「創造の楽園」としたこのパビリオンの、当時の館内や観客の様子、その時の空気のようなものを知るには公式記録映画（映像資料2006）が頼りとなる。そこでは観客に対し、スペースレビュー「宇宙と創造の旅」という近未来を想起させる言葉でパビリオンの解説を始めている。会場アナウンスによると、「世界初の動く観覧席3台を中心に、観客はあたかも3台の宇宙船に乗った宇宙人のように地球上の文明や自然を様々な角度から観る」と語りかけている。3台のターン・テーブル型の巨大な観覧席が地上から20メートルまで上昇しゆるやかに回転し、観客は全方位型マルチスクリーン映像と1726個のスピーカー（アナウンス曰くいずれも大阪万博最大級とのこと）環境に囲まれながら、360秒間の視聴覚体験をする。その空間は非常にダイナミックなもので、建物、装置、演出、観客が一体となった「全体劇場」であり、これこそが山口の目指した「環境芸術」だったのである。

パビリオンの構想段階から、山口は、観客を動的な演出に巻き込もうと、3つの構想を設けた。それは、入り口から出口にいたるまでを連続的な演出によって構成する「道線モンタージュ理論」と、全体の流れの中で調和のあるまとまりよりも、異質な要素の結合を意味する「コラージュ的な発想」を大切に「コンバインという考え」である。その「道線モンタージュ理論」を軸に、トータル・シアターという動くパビリオンの実現へと導いた。トータル・シアターは「いわゆる環境芸術の、ひとつの本格的な上演の形式」であり、元来の劇場スタイルとして存在する舞台側と観客席側という関係性の分断を破る、いわゆる劇場形式の解体を目指したのである。これにより勿論、観客側もそれまでの芸術体験にはなかった「ハプニングやイベントのような動的な経験に通じる芸術との接触」を余儀なくされ、その場の空間に垣根がなく、そこに存在するあらゆる要素が一体となって活動する働きを目指した新しい芸術体験が「環境芸術」であったとすることができる。（山口1970: 13-16）

また、空間の垣根が無くなっただけでなく、パビリオンの建設段階において、異業種間の新しいコミュニケーションが生まれ、業種間の垣根も超えていた。そもそも当時、通常の日々の生活のなかで、芸術家とサラリーマンが同じ空間で同じ目的に向かって作業を行うことは稀であり、前衛芸術家のグループをはじめ、建築土木関係者、三井グループなどの出展者らとの共同プロジェクトに、山口は大きな手応えを感じたとい

う。それは観客との新しい関係の擁立においても同様で、パビリオンという空間のなかで、観客には従来の芸術経験と異なる新しいコミュニケーションの体験を与えることができた。記録映像（映像資料 2006）からは、会場内に密集するパビリオン群で来場者が体験したものは、圧倒的な驚きと楽しさであったことは明らかである。しかしその一方で、例えば暗転した闇空間での大掛かりな映像上映、聴き慣れない音楽や体験したことのない大音響、激しく変化するレーザーの調光、ダイナミックに動く周辺装置といった、電子制御によって作り出された環境は、人々に必ずしもポジティブな側面のみを残したわけではなさそうである。それは山口を含めた何人かの芸術家たちの後日談として、万博会場が「大量の観客に対する一方的なコミュニケーションの場とならざるを得なかった」と深く反省（山口 1978 b: 221）するに至ったことからも明らかである。

大阪万博は日本が情報化社会へ進む導入的役割を果たしたが、視聴覚への過剰なメッセージの一方通行を来場者は受け止めきれず、「テクノロジーを背景とした実験的芸術への拒否反応を持つ人が現れてきた」（山口 1978 b: 221）ことは、はからずも未だ日本人の記憶として残っているのではという見方は大袈裟かもしれない。しかしながら、当時、前衛芸術家が夢見た環境芸術の今日の現状は、その電子的環境（メディアテクノロジー環境）の視点がすっかり抜け落ちてしまっている気がしてならない。なぜなら、昨今の展覧会や芸術祭等からみえてくるのは、一般的に認識されている環境芸術の多くが「環境＝エコロジー」に関わる芸術として捉えられているからである。

この現状が本稿の最初に示唆した、現在の「環境芸術」に対する一般認識とのズレや違和感であり、本来の概念との乖離を感じるころなのである。

#### 4. 環境と芸術：パブリックアートと芸術祭

ところで、現在、なぜ環境芸術がエコロジーに関わる作品を示すに至ったのであろうか。それは、1955～1973年までとされる高度経済成長期と平成までの景気、1990年代末の平成不景気の流れによって、大きく「環境」を意識せざるを得なかったことに起因する。戦後からの復興に向かう国内では、急速に環境破壊や公害問題が進み、環境保全や環境保護の機運が高まった。そこで台頭したのが自然環境や生態環境の意味を持つ「エコロジー」である。自然の環境と調和し

ながらより豊かな人間生活を営む事が推奨され、一般家庭において、省エネやゴミ減量などの方法で「エコ生活＝地球に優しい良い生活」として浸透した。

一方、一人一人の生活が豊かになると共に、社会が豊かとなる象徴のひとつとして導入されたのが、美術館外にも展示可能となる彫刻などの芸術作品なのである。公共空間に芸術作品を設置するパブリックアートは1990年代前後の概念であるが、その前身は国内で戦後すぐから存在する。1950年代、野外彫刻として公共施設や公園、街路などに彫刻作品が設置され、その作品は平和や自由の象徴という社会的な意味を持っていた。そして1960-70年代、各地で開催されるようになった野外彫刻展等を通じて、恒久的に彫刻の設置が推進された（中村、土肥 2013: 237）。1960年代といえれば前述のように「環境」の概念が国内のアートシーンでトレンドになり、時代の求める芸術として拍車がかかった時である。このような流れを経て1980年代以降、公共空間に彫刻等の作品を設置することは、町づくりと関連させて全国に普及し、パブリックアートと環境芸術を関連づけ、都市環境のコンテキストで考えようとする傾向が生まれたのである（橋本 2011: 56）。しかしその一方で、公共事業としてアートを設置することが適切なのかという一般市民からの批判もあり、公共空間における芸術作品と市民との関係性は、美術館におけるそれよりも一定の距離が生じていたと考えられる。その後、1996年の環境白書で環境芸術について2つの方向性が明示<sup>12</sup>されるなどして、環境芸術という分野に対し一般への理解を促した。

1990年代後半には、芸術家たちが街の中で行う実験的な活動も勢いを増し、「アート作品という『物』を『公共の場に』つくるのではなく、アートが『事』を『人びと』の中で起こしていく」（工藤 2015: 151）という考え方が支持されてゆく。これについては、2000年以降盛んになったトリエンナーレやビエンナーレなどの国際美術展はもとより、2010年以降からの地方型芸術祭の開催をみれば明らかである。地方型の特徴は、旅行や地域イベントの一貫として一般の人々が、その場に参加してコミュニティと関わる事で、少し非日常的な体験ができる点である。近年はこのような芸術祭が乱立気味といわれるが、国際展のひな型のようなベネチアビエンナーレ（イタリア）やドクメンタ（ドイツ）とは異なる日本独自のスタイルとして地方や地域風土を活かした「里山型」が確固たる地位を築き始めている。このブームの発端とも言われる瀬戸内国際芸術祭も、瀬戸内の島々の過疎化や高齢

化を問題視し、また、自然や食は豊であるが発信力が少なかった地域を新たに発掘する意味で、地域全体でアートイベントを実施した点に意味がある。つまり、アートに何ができるかという問いに対し、市民どうしの交流、地域活性化の契機など、市民と地域社会とアートの関係が密となり、その環境での新しい関係性が生まれてくることが期待できるのである。

このように、自然や社会との親和性が高いアートイベントや芸術祭は、ある意味では環境芸術として時代のニーズに沿ったものになり始めている。学術分野においても、2000年の環境芸術学会発足時に「環境芸術学会の設立は、鑑賞者や市民の関心を高めるとともに、市民の側との相互評価によって新しい計画推進を図る」と趣意書<sup>13)</sup>に記されており、それを述べたのは山口であった。近年のアートイベントは、鑑賞者としての市民と社会が互に関わり合うことで新たな展開へ向かうようなシステムを形成しつつある。その実現の為に「アート」の活動や作品そのものが、市民と社会を結びつける手段となり、それも、環境芸術のひとつであると言うことができる。

その一方で、この趣意書には環境芸術のあるべき姿に関する文言が記されている。それは、20世紀後半以来の情報技術革命の中で、「自然的環境と人工的環境のみならず、電子的環境に包まれているという、新しい人間の姿を確認しなければならなくなった」ことである。1990年代からのコンピュータやインターネットの普及、その後のSNS利用者の急激な増加は、地球規模での情報化を推進し、我々の取り巻く電子的環境は劇的に変化してきた。環境芸術の創始者ともいべきアラン・カブローは、環境芸術が人間を取り巻く環境そのものを作品と見立てる<sup>14)</sup>としたにも関わらず、いまだ国内の環境芸術への一般的な認識が、エコロジー・アート、アース・アート、パブリック・アートといった、限定的な形式のみが対象とされている。つまり、近年激変している電子的環境についてはあまりにも認識されていないと言わざるを得ないのである。この現状についてを、前章で述べた今日の「環境芸術から抜け落ちたメディアテクノロジー環境」と指摘する。

2000年当時、山口が環境芸術学会設立の切り札とした「電子的環境」をメディアテクノロジー環境と換言すれば、それは、現実との境界や虚実を曖昧にしたり、人の思考や想像や体験を、メディアテクノロジーによって接合する環境であり、言うまでもなく1990年代以降、自然的環境や人工的環境の比較にならない

ほど爆発的な進化を遂げてきた環境である。我々はこの比較的新しい環境において、今までにない量のエネルギーと高度なテクノロジーを身にまとい、メディアテクノロジーと人間の相互関係を新たに築き上げなければならないとなっている。

## 5. メディアテクノロジー環境における人間らしさとは

メディアテクノロジー環境に包まれている人間の姿を考察するには、メディアの特性とその場の環境と鑑賞者の関係性について観察する必要がある。筆者は国内外の芸術祭や展覧会をはじめ、数年に渡って世界的なメディア・アートの祭典アルスエレクトロニカ<sup>15)</sup>（オーストリア）を巡り、最近ではアートサイエンス・ミュージアム（シンガポール）など、メディアテクノロジーによる表現と人間の関係性について調査してきた。メディア・アートの黎明期には、鑑賞者が手をかざすと映像が反応するといったインタラクティブ性にこそ作品としての面白さがあり、その体験から、あたかもメディアテクノロジーによって身体が拡張されたかのような感覚を得ることもあった。近年普及した特徴としては、その束の間の楽しさがさらにエンタテインメント化し、デジタル遊園地のような施設として、一部の専門家ではなく子供も大人も楽しめるようになった。このような最先端のテクノロジーを用いたデジタル遊園地やイベントの人気をみると、国内外において商業的にも成功した分野であることがわかる。ただし、最先端テクノロジーで人々を楽しませエンタテインメント性が高まれば高まるほど、この習慣化してしまった状態に一種の空しさを感じることも否めない。インタラクションによる一過性の刺激は、つまり我々を思考停止状態に陥らせたともいえる。

ここで、「遊園地」に対して「庭園」という場について考えることで、メディアテクノロジー環境における人間の理想像が見いだせると仮定する。庭園は自然との関係性が強いイメージであるが、遊園地と同様に人工化された人工の場である。実は、山口は1970年代末から、庭園作りの基礎的な概念に基づき、ビデオメディアを用いた『未来庭園』（1984）などのインスタレーション作品を発表している。そこでの庭園への考え方は非常に日本的で、「ししおどしなどの装置は、水力を利用しながら庭園の中の、人工的な音響芸術の一つである。そもそも、回遊式の庭園にある設計思想は、ヨーロッパの幾何学的秩序の庭園にくらべて、は

るかに彷徨する人間への配慮が深い」(山口 1985: 78)と述べている [下線筆者]。つまり、環境の中の力によって発する音響芸術や、その空間内を回遊することで生じる視線の動き、それによる感覚的な解放感による想像力の活性化は、「庭園がまさに、人間の想像空間である」(山口 1985: 78)ことを示している [下線筆者]。そして山口は人間と環境の関係、すなわち、人間の感覚器官と新しいメディアとを総合化する環境の実現について、ひとつの理想像を描いた。それは「庭園世界の果たしてきた環境が、現代のテクノロジーと、さまざまなメディアの複合的機能によって、イマジネーションの解放と、創造の場として生まれかわる」(山口 1985: 80)とし、この構想を「イマジナリウム」と名付けその後のあらゆる表現活動の指針とした。これはまさに、現在の環境芸術に欠けていたメディアテクノロジー環境における人間の姿の理想といえよう。

それではメディアテクノロジー環境において、庭園の中を歩く時のように、「自分たちの想像力の働きを、自らの感覚を用いて自分の頭の中に再構成」(山口 1985: 80)する環境や、それを体験できる作品はどのような作品を指すのだろうか。近年の作品調査より、人間の感覚の極限を表現するもの、人間らしさを表現するもの、人間とメディアテクノロジーが共生する場を作り出しているものといった、3つのタイプの作品を取り上げておきたい。

#### (1) 人間の感覚の極限を表現する池田亮司の作品

『data.tecture [3 SXGA+version]』(堂島リバービエンナー 2015) (図4)では、情報化社会に溢れている可視あるいは不可視なデータを、可聴・可視作品とすることで、人間の想像力を超越することができるという体験を提示した。作品は、およそ22×11メートルの巨大な暗闇空間に高速のデータビジュアルライゼーションを投影し、そこで鑑賞者がどのように空間を体験してゆくかを問うものである。可視化されたデータがあまりに高速に描かれてゆくその空間は、まるでデー

タの河川に巻き込まれ、沈み込むような感覚に鑑賞者を陥らせた。

『the radar [kyoto]』(京都国際舞台芸術祭 2016)は、2012年リオデジャネイロの砂浜を皮切りに、ドイツでは製塩装置の400メートルにも渡る壁面や、フランスでは美術館の巨大な外壁面など、いずれも場所に呼応して形を変えてきたのが特徴である。[kyoto]はロームシアター京都 ローム・スクエアに特設の巨大スクリーンを設置し、そこに投影された巨大映像は、展示地点の緯度・経度から観測できる宇宙を、膨大なデータベースを元にマッピングしたイメージの集積である。我々の通常の知覚では、計り知れない広大な宇宙の境界面を、研ぎ澄まされた映像と音によって体験する機会を得ることができた。

#### (2) 人間らしさをメディアテクノロジーで表現した光と動きの『ポエティクス/ストラクチャー』展

ベルリンを拠点とするアート+コムと日本のライゾマティクスリサーチによる「光と動きの『ポエティクス/ストラクチャー』」展 (NTT インターコミュニケーション・センター, 2017)では、その各々の展示空間において、両者の作品に特徴的な「光と動き」という要素をどのように表現するかについて、「ポエティクス」「ストラクチャー」という視点で展示した。そこでアート+コムの『RGB|CMYK Kinetic』(2015) (図5)は、ゆったりとしたダンスのようにゆるやかな動きを見せる色光とオブジェの作品を展示し、観る者のイマジネーションをかき立てるエレガントな空間となっていた。また、ライゾマティクスリサーチの『distortion』(2017)は、無線制御と光学式トラッキング技術によって5台の直方体が自走するインスタレーションである。直方体はダンスを踊るかのように嫺やかに動きながらも、何となく人間味のある動きや、ガタゴトといった(近年のメディア・アート作品ならばスマートさの為に消去するであろう)音を発しているところが、鑑賞者にとって非常に親しみを感じさせるものであった。15世紀から用いられた絵画技法(ア



図4

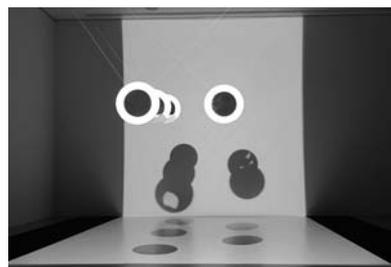


図5



図6

ナモルフォーズ) をモチーフとしたアルゴリズムと最新技術を用いているとのことであるが、高度な技術的側面を一切感じさせないところも、鑑賞者が親しみやすい空間と感じられる要因であった。

### (3) 人間とメディアテクノロジーが共生する場としてのシンガポール・チャンギ国際空港第1ターミナル

チャンギ国際空港のターミナルには、アート+コムが設置した『Kinetic Rain』(2012) (図6) という動く彫刻がある。ターミナル内の2つの中央エスカレーターの上に、およそ75平米、高さ7.3メートルほどの空間に、608個の銅で加工された軽量アルミニウムの「水滴」が美しく上下移動をする。水滴が波状になったり水平になったりランダムになったり、様々な形状へしなやかに変化してゆく15分程度のシークエンスのインスタレーションである。さらに、中央エスカレーターを挟んで、2つのパーツが調和して動いたり、ある時は鏡映しになったり、一方を追いかけるような動きをしたり、その動きは互いのパーツが対話しているかのようである。そのエレガントな動きが、出入国の待ち時間を空港利用者が楽しく過ごせるように計算されているようで、利用者の心を癒してくれている。

この3つのタイプの作品は、いずれも高度なメディアテクノロジーでその環境を作り出しており、遊園地的な場ではなく庭園的な、いわば人間の想像力を育む空間となっている点が共通している。いずれの作品も、人間との関わり方はそれぞれで、池田の作品は、人間らしさといったものは殆ど感じられないが、鑑賞者が電子的な環境に身を置くことで生じる人間の新たな感覚経験を認識することができる。また、アート+コムとライゾマティクスリサーチは、空間の中に作品という実体が存在していることもあり、その実体による光や物体や音といったメディアの動きが、なんとも人間らしさと親しみやすさを呼び起こすのである。

## 6. ま と め

今日、環境芸術が自然や社会との繋がりを色濃くしていった背景には、昨今多発する自然災害やその状態からの復興、インフラの老朽化といった目に見える環境の変化によるものが大きい。それにより、社会におけるアートの役割に期待が高まり、現在のビエンナーレやトリエンナーレといったアートイベントとして受

け入れられた。我々は日夜、メディアテクノロジー環境に浸っているにも関わらず、その環境を必死で追いかけてざるを得なくなっていて、その環境の中の自分の姿を考える余地がなくなっている。今、我々に必要なのは、「庭園」にこの身をおくような、現代のメディアテクノロジー環境に身をおき、人間のイマジネーションを解放する行為なのである。

最後に、最近の山口の状況とはいえば、今秋の満月にむけて数ヶ月に渡りある構想を練っていた。詳細は割愛するが、金閣寺の前の鏡湖池に浮かぶ小さな船から見上げる満月、そして高解像度ビデオカメラによる撮影と投影、その場を楽しむ観客の動線を描くという、まさに「イマジナリウム」の素案を語っていた。これについては残念ながら実現していないものの、すぐに別案として鏡とそれに映り込む環境を作品化するアイデアが我々研究チームに伝えられている。山口勝弘という「イマジナリウム」の源泉から何が起こるのか、その間近で想像の世界を広げることができる我々のこの現状は、とても貴重な環境なのであることを実感している。

### 謝辞

本稿は、科学研究費助成事業「メディアテクノロジー時代におけるアヴァンギャルド再考：山口勝弘の思考と表現」(課題番号26370190)の助成を受けた研究成果の一部である。

### 参考文献

- 飯田豊 (2013) 「マクルーハン、環境芸術、大阪万博～60年代日本の美術評論におけるマクルーハン受容～」立命館産業社会論集第48巻第4号
- 井口壽乃 (2007) 「戦後日本における「国際性」とアート&テクノロジーの拡大」『戦後の日本における芸術とテクノロジー』報告書 p9-15 (科学研究費補助金基盤研究B, 課題番号 16320025)
- 磯崎新 (2007) 「ターニングポイント、空間から環境へ」(インタビュー, 聞き手: 日埜直彦) テンブラスワン・データベース <http://db.10plus1.jp/backnumber/article/articleid/788/>, 掲載『10+1』No.48 pp.193-205
- 工藤安代 (2015) 「アートプロジェクトと国際潮流」『アートプロジェクト・エッジ 環境芸術学会』東方出版
- 暮沢剛巳, 江藤光紀 (2014) 「大阪万博が演出した未来～前衛芸術の想像力とその時代」青弓社
- 榎木野衣 (2005) 「戦争と万博」美術出版
- シャルル・クリストフ研究室 (2016) 「山口勝弘アーカイブ」<http://yamaguchikatsuhiro.musabi.ac.jp>
- ミン・ティアンボ (2016) 「GUTAI 周縁からの挑戦」三元社
- 中村有理沙, 土肥真人 (2013) 「日本におけるアートプロ

- ジェクトの実態と主催者の意識構造～コミュニティ側とアート側の意見に注目して～」公益財団法人日本都市計画学会都市計画論文集 vol.48 No.3
- 中和田ミナミ&atmosphere ltd. (2005)「EXPO'70 驚愕！大阪万国博覧会のすべて」ダイヤモンド社
- 橋本忠和 (2011)「環境芸術の定義に関する一考」環境芸術 vol.10
- 真鍋大度 (2017) インタビュー (聞き手：杉原環樹)『美術手帖』1048号
- 真鍋大度 (ライゾマティクスリサーチ)×ユッシ・アンジェスレヴァ (ART+COM)「最先端”の病を脱し、エレガントな組み合わせを見出す。光と動きの「ポエティクス/ストラクチャー」」『大阪芸術大学 “boundbaw”』<http://boundbaw.com/inter-scope/articles/6> (2017/09/05 アクセス)
- 山口勝弘 (1956)「『実験工房』主張と現実」音楽芸術 vol.14
- 山口勝弘 (1970)「EXPO'70=発想から完成まで——トータル・シアターのこころみ (三井館)」『美術手帖』326号
- 山口勝弘 (1978 a)「テクノロジーと環境芸術」『美術手帖』436号
- 山口勝弘 (1978 b)「大阪万博から七〇年代へ」『美術手帖』436号
- 山口勝弘 (1985)「ロボット・アヴァンギャルド～20世紀技術と機械」PARCO 出版局
- 山口勝弘 (1992)「遊不遊」絶版書房
- 吉田雅章 (2000)「環境問題と文化」『環境と文化～(文化環境の諸相)』九州大学出版会
- ジュリアン・ロス (2017)「中間領域の探検家たち～1960-70年代日本のエクспанデッド・シネマ」展覧会カタログ『エクспанデッド・シネマ再考』東京写真美術館
- 映像資料 (2006) 独立行政法人日本万国博覧会記念機構「公式記録映画『日本万国博』DVD-BOX (製作 1971)」
- 映像資料 (2016) 大阪新美術館建設準備室所蔵「『具体美術協会』関係資料」のうち9本 (未発売)
- 5) 『ヴィトリヌス』の作品構造について、1953年に実用新案特許を「額」として取得しているところが、法律学を学んだ山口らしい。
- 6) 山口は1978年に美術出版社から「環境芸術家キースラー」を出版し、これがキースラーに関する世界初の本だとしている。
- 7) 1960年代前半にジョージ・マチューナスが主導し、世界的な展開をみせた芸術運動で、美術家、音楽家、作家、舞踏家によるインターメディアな特徴を持っていた。日本からは鬮嘸、一柳慧、オノ・ヨーコ、小杉武久、塩見允枝子、刀根靖尚らが参加し、78年のマチューナスの死去までが活動期間とされる。
- 8) 実験工房の主な活動期間は1951年から1957年となっているが、解散宣言は行っていない。現在の山口曰く「解散とか言わなくて良いから」とのこと。軽やかに集まった集合体が軽やかに分野を超え、軽やかに去った印象を与える。
- 9) 2016年3月に国立新美術館で開催されたシンポジウム「日本の戦後美術資料の収集・公開・活用を考える」より、高柳有紀子氏報告の「大阪新美術館建設準備室所蔵『具体美術協会』関係資料について」の中で、「2015年度資料整理成果発表～『具体美術協会』関係資料より映像の一部上映」として約30分9本の映像資料が上映された。映像解説は、本学の河崎晃一教授。
- 10) アラン・カプロー著「アッサンプラージュ・環境・ハプニング」
- 11) メンバーは本文中の他に、秋山邦晴、磯崎新、一柳慧、多田美波、高松次郎、吉村益信などである。
- 12) 環境芸術には「芸術の環境化」と「環境の芸術化」の2つの方向性があると環境白書に記された。「芸術の環境化」とは、従来美術館や劇場を展示空間としていた芸術作品を、いわゆる箱もの施設の中から大きく広がる環境の中に開放し、環境の一貫として位置づけることを目的とするもの。「環境の芸術化」は、元来芸術とは無縁の様々な環境を芸術とする、つまりアースワークやエコロジカルアートなどを指す。
- 13) 環境芸術学会設立趣意書 (2000年5月1日)
- 14) アラン・カプローは、環境的な作品とは、「室内空間のすべて、あるいは屋外の空間を使用して鑑賞者を包み込み、音や光や色彩などのあらゆる要素を素材とする芸術の一傾向である」と位置づけている。
- 15) オーストリアのリンツで毎夏開催されるメディアアートの最大規模の祭典。

#### 注釈

- 1) 山口勝弘の1990年代の教え子である筆者、北市記子 (大阪経済大学准教授)と門屋博 (相模女子大学教授)を中心とした、役割分担を持たない研究組織である。
- 2) 科学研究費助成事業「テクノロジーアートにおける言説とメディア～死生観を反映した芸術表現～」(課題番号23520195, 平成23-25年度) 研究代表者：北市, 分担者：八尾。
- 3) 科学研究費助成事業「メディアテクノロジー時代におけるアヴァンギャルド再考：山口勝弘の思考と表現」(課題番号26370190, 平成26-28年度) 研究代表者：八尾, 分担者：北市, 門屋。
- 4) 筆者らが企画した「回遊する思考：山口勝弘展」は、2013年10月15日～19日の会期で、山口がかつて教鞭をとった神戸芸術工科大学内にあるギャラリーセレンディップを展覧会場とした。

#### 図版

- (図1)「回遊する思考：山口勝弘展」にて2013年10月に撮影。iPadを用いた『ヴィトリヌス 鯨』では、最上部の面にフレネルレンズを採用した。
- (図2) 三井グループパビリオン構想模型写真。<https://www.lmaga.jp/news/2017/03/21556/>より転載。
- (図3) フレデリック・キースラーの『終わりのない家』の模型。部屋ごとの境界をもたせないために曲線で成立する卵形の家。2015年8月MOMAで撮影。
- (図4)『data.tecture [3 SXGA+version]』堂島リバービエ

ンナー 2015 にて撮影。  
(図 5) アート+コム of 『RGB|CMYK Kinetic』を NTT イ  
ンターコミュニケーション・センターにて撮影。

(図 6) アート+コム of 『Kinetic Rain』をシンガポール・  
チャンギ国際空港第 1 ターミナル, 2017 年 2 月に撮影。