

速度芸術時代のミュージアム

桂 英史*、四方幸子**

* 東京造形大学造形学部デザイン学科

** キヤノン・アートラボ

本論においては、情報通信メディアがどのように「創造の場」を変容させようとしているか、という問題点について述べるとともに、新しい芸術形式の出現とともに変容を迫られているミュージアムという空間のあり方について展望する。情報通信メディアを駆使した新しい「創造の場」としてのミュージアムは、それ自身が創造の主体となるのではなく、新たな芸術形式をうみだす共同作業を支援するメディアとして機能し、アート本来の力である世界観や価値観を新たに生じさせる機会をより多くの人々に提供していくようになっていくことが求められている。

New Museum Features in the Age of Domological Art

Eishi KATSURA* and Yukiko SHIKATA**

*Tokyo Zokei University (Tokyo University of Art and Design)

**Canon Art Lab

It is here outlined in a new museum features based on a coming art forms. The validity of museology is strictly guaranteed by the use of equivalent communication forms, even if extralogical predicates are used in rules. Communication forms are more critical than physical exhibition space. The non-space museum based computer network such like Internet has the flexibility in the processes of equivalent art works, which makes efficient exhibition features possible by the manipulation and control of collaboration works based on database, groupware and related technologies. Some critical issues related to computer science are also overviewed.

1. はじめに

本論においては、情報通信メディアがどのように「創造の場」を変容させようとしているか、という問題点について述べるとともに、新しい芸術形式の出現とともに変容を迫られているミュージアムという空間のあり方について展望する。なお、本論で述べるミュージアムは、芸術作品を対象とした美術館を意味しており、いわゆる博物館や古文書館に関しては考察の対象としていない。インターネットの

普及やパソコンなどコンピュータパワーの向上と低コスト化、といった情報通信メディアは、社会・文化のさまざまな側面に大きな影響を与えつつある。たとえば、美術の分野においても、コンピュータやネットワークが果たす役割はもはや決して小さくなく、それは単に芸術表現のための一手法であることを大きく超えて、新しい「創造の場」を形成しつつある。もし、出現しつつある「創造の場」が、美術にかかわるすべての人間の集団（芸術家、学芸員、美術商、美学者や美術史家などの研究者、一般の美術館来館者、美術品収集

家)を巻き込むのだとすれば、その「創造の場」がどのように人々を誘導しようとしているのか、という点について論じられなければならない。

2. 速度芸術時代の芸術形式

新しいミュージアム像。それは、芸術家がコンピュータをツールとして用いるようになったことではないし、単に美術館にコンピュータやコンピュータ・ネットワークが導入されるようになったということではない。ここでまず考慮されなければならないのは、情報通信メディアがどのように芸術の形式を変容とさせようとしてきていれるのかという点である。つまり、芸術作品の形式が変化することによって、その作品を展示する方法が変化してくることは言うまでもなく、さらには情報通信メディアでデジタルに記述された芸術の形式が共有されることによって、新たな創造の場が形成されつつあることである。

ヴァルター・ベンヤミンの「複製技術時代の芸術」は、「複製技術」という観点から読まれることが多い。ところが、ベンヤミンはすでに「複製技術」という観点を超えて、「制御」や「編制」といった能力が映像メディアに備わっていることを見抜いていた。そのことをベンヤミンは「リアリティの照準を大衆にあわせ、逆に大衆をリアリティの照準にあわせることが、思考面でも、視覚面でも、無限の射程距離をもつ動きとなっている」と予言していた。ベンヤミンの言う「無限の射程距離をもつ動き」とは、写真や映画といったメディアテクノロジーを支える科学的形式に介入する(操作する)ことにはかならない。ビデオ制作においてはそれを編集と呼び、コンピュータではプログラミング

によって視覚化を実現する。この形式的な手順がまさに「無限の射程距離をもつ動き」となり「リアリティ」となるのである。

速度だけが「リアリティ」をもつコンピュータの登場は、結果的に古典的な絵画思考を解体する運動をもたらした。速度を生み出す人工的な言語の体系との戯れが、表現として突出し始める。と同時に、芸術家は古典的な絵画思考が維持し続けてきたタブローの抽象性に介入する表現手段をも手中にした。さらに、資本あるいは情報といった非物質的な形式(データ)がコンピュータ・ディスプレイに出力され、映像のイメージーション(それが文字であっても数値であっても)が複雑で多様な伝達の経路を備えることになったのである。

3. ミュージアムに対するいくつかの観点

芸術の形式そのものが変容しはじめ、それがミュージアムという空間の性格はもとより、ミュージアムが位置する都市空間をも変えようとしているとすれば、ミュージアムという空間そのものの考え方をまずは整理しておく必要がある。ここでは、「〈収蔵・展示型〉ミュージアムと〈情報・発信型〉ミュージアム」、および「〈メディアテーク型〉ミュージアムと〈クンストハーレ型〉ミュージアム」というふたつの観点を通じて、「新しいミュージアムの形態を比較検討する。

(a) 〈収蔵・展示型〉ミュージアムと〈情報・発信型〉ミュージアム

情報通信メディアを機能的に活用していく観点から考えると、ミュージアムのあり方を考察する便宜として、ミュージ

アムを〈収蔵・展示型〉と〈情報・発信型〉とに分類することができる。ここでの考え方は、〈収蔵・展示型〉で運営されてきた近代以降の美術館制度が基本となっている。つまり、情報通信メディアを単なる機能的な付加として捉える視点から、定型的なメッセージを高速かつ大量に処理・伝送できる情報通信メディアの導入を契機として、都市と人間の生活、もしくは文化に対してミュージアムに中心的な役割を与えるという考え方である。既存の〈収蔵・展示型〉ミュージアムは、公共性を持ち、教育的施設であることを義務づけられてきた。その結果として、一般に美術作品や芸術家を評価（選別）する制度性を維持していく、ある種のエリート意識が発揮されてきた。もし、〈情報・発信型〉ミュージアムを考えていく出発点が、美術界のエリート意識や美術市場の選良主義であるとするれば、ミュージアムに情報通信メディアを導入する意味はほとんどない。〈収蔵・展示型〉ミュージアムにおける機能の一部にメディアが付加されるという考えは、単に図録（カタログ）や収蔵品目録を電子化したりすることを支援することはできても、〈情報・発信型〉ミュージアムとは言えない。一般に、ミュージアムが知識や文化の記憶装置であって、時代の流れを敏感に反映した芸術作品と出会い対話する場であるとするれば、情報の集積と発信、流通・受信の場として機能していくことが求められる。また、近代的な美術館の義務を脱したところで、新たな芸術形式を表現する場としての任務が加わり、〈メディア〉としての機能を充実させていくことが必要とされていくだろう。わが国の国公立美術館も95年からネットワーク上に情報を公開する動きがでてきている。美術館にすればこうした周辺での活動こそか、将来重要

な地位を占めていくだろう。そのようなネットワークの拡大によって、美術館そのものが急速にメディア化していくことになる。

(b) 〈メディアテーク型〉ミュージアムと〈クンストハーレ型〉ミュージアム

〈収蔵・展示型〉ミュージアムと〈情報・発信型〉ミュージアムとの差異がミュージアムにおける機能を観点とした分類であるとするならば、〈メディアテーク型〉ミュージアムと〈クンストハーレ型〉ミュージアムという分類は、主にミュージアムが運営される上での組織や人的な資源の差異に依存する。

まず、〈メディアテーク型〉ミュージアムは、先の〈収蔵・展示型〉ミュージアムに準ずる機能をもつため、従来の収蔵や展示といったミュージアム機能を中心に組織や運営される。ただし、メディアテークという呼称からもわかるように、作品の形態はメディアを問わない柔軟な収蔵と展示が前提となる。また、従来型の収蔵と展示を恒常的に義務づけられているため、たとえば収蔵作品を中心としたデータベース化が計画されることも多くなっている。したがって、実スペースとそれを運用する人員の規模も必然的に大きくなる。また、美術関係以外の専門家、たとえばコンピュータ技術者やその他関連する技術の専門家もスタッフとして必要となるため、組織の規模も経年的な運用のための予算も大きくなる。

一方、〈クンストハーレ型〉ミュージアムは、研究開発活動を中心としたもっとも新しいタイプのミュージアムの形態と言える。〈クンストハーレ型〉ミュージアムは、研究開発活動の成果として展示やワークショップをおこなうことが多く、

必ずしも収蔵を目的としていないため、極端な場合には、常設の展示空間を必ずしも用意する必要はない。メディア・アートに代表されるような新しい作品形態の場合、従来型の展示スペースでの収蔵や展示に必然性がないため、比較的小規模の組織で運用することができる。その反面、収蔵を前提としないため、〈クンストハーレ型〉ミュージアムという組織そのものの性格が曖昧になってしまう恐れもある。しかしながら、多様で可塑的な芸術形態に展覧会やワークショップの企画で対応していく運営方法は、ひとつの方向性を示唆している。

4. 新しい共同性～インタフェース技術との関連から

ここ数年間の急速なパソコン、通信、ネットワークなどのいわゆるマルチメディア技術の普及は、ミュージアムへの影響も、美術界の予想をはるかに超えて大きかったと言える。その影響力の大きさは、単に情報通信メディア導入という運営管理論をはるかに超えて、情報通信技術の観点からミュージアムを含めた新たな「創造の場」に対して検討しようとする試みに広がりつつある。芸術形式の多様化に対応した新たな「創造の場」を情報通信メディアを用いて構築するためには、これまでのミュージアムをめぐる歴史的かつ文化的な背景を分析し、現状の問題点を把握して空間演出の指針を場当たりに提示するやり方では不十分である。アメリカの電子図書館プロジェクトの多くが〈収蔵・展示型ミュージアム〉の電子版を構築しようとしているが、情報通信メディアを駆使したミュージアムが、単にディスプレイ上に収蔵作品の画像データが表示される機能を鼓舞するものだけ

のものではあまりにも貧しい。

新しい「創造の場」とは、インターネットのようなコンピュータ・ネットワーク上のバーチャルな空間だけを意味するわけではない。そのような新しい「創造の場」にあつて、コンピュータ・サイエンスの側からすると、ネットワークやデータベースなどのアプリケーションの対象であることを超えて、関連する科学の分野、たとえば生物学や認知科学との連携を含めて基礎研究の契機にもなり得る。それは、ある意味で、広い意味でのインタフェース技術に新たな展開を与える可能性をもっている。また、情報通信メディアの導入によって新たな「創造の現場」を構築することが現実的なミュージアムのプログラムとなるにつれて、実現可能性を検証しその検証結果をシミュレートし、さらにはその検証から制作に至るプロセスそのものを作品として提出するアーティストも数多く登場している。新しい「創造の場」とは、従来の物理的な空間を大きく変容させるような契機とならなければ意味がない。そこでは領域横断性をもつさまざまな専門家が〈共同性〉を再編し、不特定多数の個人を巻き込んでいくことが可能になってくる。新しい「創造の場」としてミュージアムがそれ相応の役割を今後も担っていくとするならば、国家や民族あるいは性別を超えた不特定多数の個人とのインタフェースは不可欠となる。新しい「創造の場」としてのミュージアムは、それ自身が創造の主体となるのではなく、新たな芸術形式をうみだす共同作業を支援するメディアとして機能し、アート本来の力である世界観や価値観を新たに生じさせる機会をより多くの人々に提供していくようになっていくことが求められている。