

## 山口勝弘インタビュー 教育のアヴァンギャルド

The Educational Avant-garde

An Interview with

Yamaguchi Katsuhiko

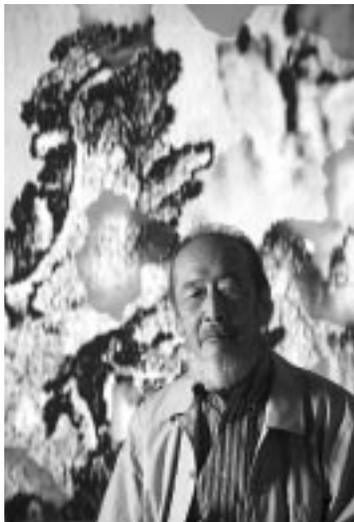


photo: 斎藤さだむ

### 教育の現場に社会を持ち込むこと

僕の教職歴は、1968-77年が非常勤講師として東京造形大学で「環境造形」を教えています。これにはビデオも含まれています。77-92年が筑波大学で「総合造形」です。神戸芸術工科大学が92-99年までで、「視覚情報デザイン」です。そのあいだにも非常勤でいろいろな学校に行っていました。九州芸術工科大学、お茶の水女子大学、東京大学の表象文化などでも講義をもっていました。いずれも先駆的なカリキュラムができたときに行っていたわけですね。神戸芸術工科大学だけは、すでにカリキュラムの基本が確立されていましたが、

そのなかでも教育の新しいカリキュラムづくりに本格的に立ち合ったのは、筑波大学の「総合造形」です。これはそれまでほかにはなかったもので、学科ではなくてコースなんです。筑波大学は

全体が学生の集合体である芸術専門学群と先生の集合体の芸術学系に分かれていました。総合造形とは一体何なのか、これからどういうふうにかリキュラムを組んでいったらいいのかということ、後に三田村 駿右[★1]先生がレポートに纏められましたが、そのときに僕が総合造形に関する全体の展望図(右頁図参照)をつくりました。それに基づいて新たに招聘された先生もいますし、非常勤でいろいろな分野の方々に来てもらったりしています。例えば、外国人教師として、マイケル・ゴールドバーグ[★2]を呼んだり、ドナルド・ソートン[★3]というホログラフィの先生を呼んだりして、メディアに関わる外国人の先生をどんどん引っ張ってきています。その展望どおり理想的に運営されたわけではないけれども、外に向かう視野はもっていたんですね。

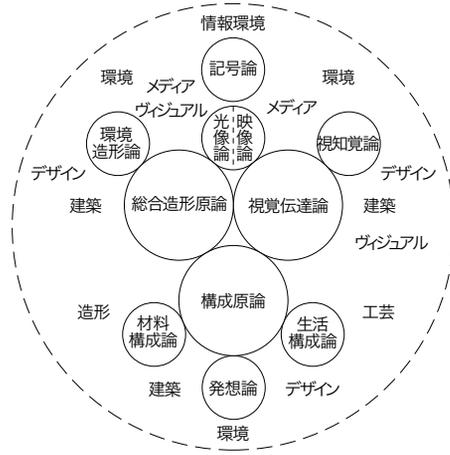
日本語の総合造形を横文字にすれば、Plastic Arts and Mixed Mediaとなります。造形芸術と複合媒体ということになります。そこでこの新しい教育カリキュラムがマルチメディア社会の進展とどのように絡んでいるかということを考えるとき、時代の変遷にあわせて僕たちが学校外でグループ活動を展開してきたことと関係します。その一つが、ビデオのコミュニケーション・メディアとしての役割とアート・メディアとしての役割のなかで芸術家は社会とどのよう関われるかということを探究

**構成/総合造形/  
視覚伝達関連図(㉑)**

参考

イ)各コースの原論に当たるものを中心に、その周辺に関連するものを並べてみました。  
不足分は、この上に書き込んでください。

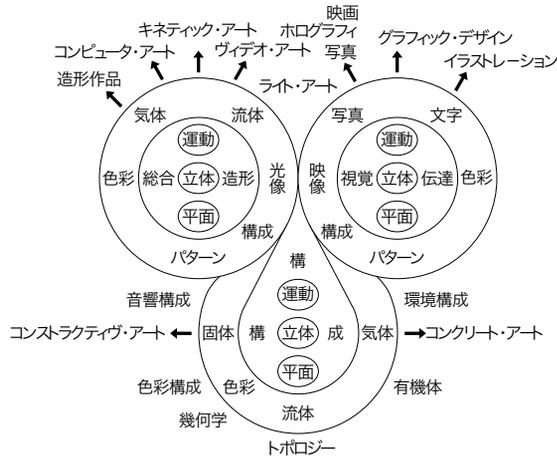
ロ)それぞれの理論部分がその周辺の各ジャンルの理論と関係をもつ。



**表現技法に関する  
方法論による関連図(㉒)**

参考

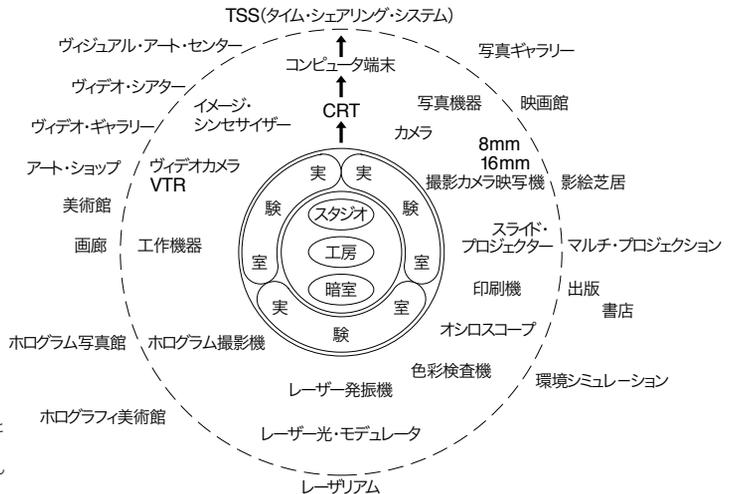
イ)表現手段の原理は3コース共通性がある。  
ロ)その周辺に多く関連性の強いエレメントが分布する。  
ハ)それぞれの方法論がアートやデザインの様式・形式となって社会的に位置づけられる。



**空間と装置機器との  
相関関係図(㉓)**

参考

イ)この図は学校外の研究スペースとそれに附属する各種機関の関係。  
ロ)それらが、学校内のスペースとどんな対応にあるかを示したもの。



するために、1971年に結成した「ビデオひろば」[★4]というグループです。「ビデオひろば」の結成メンバーのなかから、やがていろいろな人が教育の場に入っていきます。松本俊夫[★5]は九州芸術工科大学、かわなかのぶひろ[★6]は僕の後任で、東京造形大学に行きます。中谷芙二子[★7]も日大芸術学部に通い、小林はくどう[★8]も成安造形大学に行きました。ということは「ビデオひろば」の実践的な活動をしてきた主要メンバーが教育にたずさわること、社会的な観点を教育現場に持ち込んだことになります。

それともう一つ言えるのは、ビデオの場合もそうですが、活動の発表をアメリカン・センターなどいろいろな場でやることで、社会的な広がり、進展に絡んでいると言えます。1973年に通産省が情報化週間というのをはじめて、コンピュータを中心とした情報処理が社会的にどのような関わりをもつかという観点から、コンピュータ・アートを中心とした展覧会、研究会などもやりました。幸村真佐男[★9]、三井秀樹[★10]、出原栄一[★11]、端山貢明[★12]というような人たちが入っていて、ソニービルで継続的に3-4回展覧会をやりました。そのなかには、当時すでに女子美術大学でコンピュータを教えていた田中四郎[★13]もいるように、社会的な関わりと教育的な関わりが含まれていたのです。その後1981年に、アートとメディア・テクノロジーの統合を考えようということで、「アール・ジュニ」[★14]というグループを僕たちははじめました。当時ハイテク・アートと呼ばれていたビデオや電子音楽、コンピュータ・グラフィックス、

アニメーション、ホログラフィ、レーザーなどいろいろな分野がそれぞれ芸術活動をはじめていました。グループのメンバーは、「ハイテクノロジーアート展」の公募部門に出品しはじめた若い世代のアーティストや筑波の学生たちで、やがて彼らがグループ活動の推進役を担うことになっていったのです。そしてさらに彼らが教育に携わり、学生を教えに行くことになります。

そういう意味では、グループ活動によって人脈、ネットワークをつくり、それが教育者とかあるいはアーティストというかたちで社会的に広がっていききました。そういう運動が絶えずあって、大学のなかの活動だけではありません。ちなみに1960年代は、大型コンピュータに情報を集中させて情報管理をし、テレビ局や新聞社のようなマスメディアが情報を握ってしまうということにみんなが危機感をもっていました。ですから70年代初めに「ビデオひろば」ができたときも、そういうマスメディアに対抗する一つの運動として、目標を掲げていた部分がありました。それで、マイケル・シャンバーグの『ゲリラ・テレビジョン』を中谷芙二子さんが翻訳したりしていました(美術出版社、1974年)。一方「アール・ジュニ」の場合は、ハイテク・アートつまりハイ・テクノロジーに関わるアート活動が社会的にはどういう方向に行くのかということを検証するんです。結果的には、機器のハードウェアの製作を通産省を中心とした行政が奨励し、それから企業が投資して商品を生産し、それを国内外に流通させるという典型的な日本の経済機構が、ビデオも含めたハイ・テクノロジーをバックアップする



左—ビデオひろば ビデオゲームフェスティバル 軽井沢 1975(大きな人形の脇にいるのは小林はくどう)  
photo: 山本圭吾  
右—ビデオひろば+アンダーグラウンド・センター Tokyo-New York Video Express 渋谷・天井棧敷 1974 (中央にいるのは久保田成子)

わけです。そうした環境に投下される技術がどう  
いうふうソフトの一つとして芸術とかデザインに  
利用可能か、ということ「ビデオひろば」も「ア  
ール・ジュニ」も考えていて、特に「アール・ジュニ」  
のなかには企業内の研究所のメンバーも入って  
いて、一種の共同研究会みたいなこともやってい  
ました。ですから、そういう社会的なつながりが  
絶えず僕たちのなかにあつて、それが教育にも反  
映されていたと思います。

80年代後半になって新しい一つの教育システ  
ムが——多分筑波大学が一番最初にそういう教  
育分野を拓いていったのだけれども——教育の  
現場に広がって行って、いろいろな大学にメディ  
アとかテクノロジー絡みの学科ができてきます。そ  
ういう広がりをもっていくと、逆にそれぞれの大学  
の組織のなかに組み込まれていくんです。筑波  
大学でも当初、「総合造形」なんていうのは鬼っ  
子なわけではなかったらかったです。だから逆  
にわりと自由に計画を立てて進めていけたという  
メリットはありました。ところがいまはそれぞれの  
分野に、「ビデオひろば」と「アール・ジュニ」、ある  
いはコンピュータ・アート展をやっていたメンバ  
ーが、全部先生になって散っていて、教育分野と  
して大学のなかに取まってしまっている状況です。  
どうも現在、本来の活動を続けてきたなかで培  
った開かれたネットワークをつくるとか、社会との  
関連をもっていろいろな研究をするとかいう側面  
が少し弱くなってきています。そのうえ、ICCがで  
きたり東京都写真美術館ができてたりして、そこ  
での活動におまかせとなっていくと思います。もう一つはか

つては学生が、いろいろなところに出て行って展  
覧会をしていたのですが、いまそういう発表活動  
を外に向けてあまりやっていないということもあ  
ります。

### その方法論はワークショップである

教育の新しい現場をつくる場合、中心になつた  
考え方というのは、ワークショップ精神だと思いま  
す。もちろんバウハウスもワークショップを中心に構  
成されていたわけですが、僕の場合は「実験工  
房」[★15]という精神的支柱がありました。実験工  
房はワークショップ精神というものを1950年代の  
初めに活動の一つの中心に考えていましたから、  
それが連綿としてつづいているのです。もう一つ  
言えることは、大学に入ると理論的な構成と分析  
という学問の方法が尊重されます。特に工学系  
は仮説をたてて実験をし、それを立証して発表  
するということになります。ところが芸術は、分析  
だけでは作品にならないわけで、そこで必要な  
ものは、総合あるいは融合、結びつけていくとい  
う作業です。そして作品というかたちにして発表す  
る。アーティストは、そういうことを絶えず考えて  
いるわけです。ですから、各大学にアーティストが  
教育者として入っていく場合でも、そのことによ  
ってアーティストのもっている一つの生き方ある  
いは教育についての考え方がきちっと引き継が  
れていると、そこではやはりアートのもっている  
目的と社会的意味が学生に伝わるわけです。と  
ころが教育サイドに偏ってゆく先生が出てく  
ると、その場合は教育だけで物事を考えてしま  
うんです。

左—ELECTRO FANTASY  
「ハイテクノロジーアート展」新宿・NSビル  
1987(グループ「アール・ジュニ」が企画運営)  
右—伊藤隆道 ガスファンタジー/  
冬の華(アール・ジュニ「光の造形」展  
1987 札幌・大通公園)



1980年代から90年代にかけていろいろな大学や専門の教育機関でさまざまな新たな試みが導入されています。その場合にどのくらいワークショップ精神が継承されて、しかも総合によって発表するという方法論がどれだけ実現しているか、僕はよくわかりませんが、知識の集積だけでは芸術は生まれません。ですから、美術館を含めた新しい社会的な機関が単なる知識や作品の集積になってしまうと、活動様態として危険なものになるのではないのでしょうか。未来への挑戦というのは、いつもワークショップ精神のなかにあるわけですが、個々のメディアについての流れからみていくと、1960年代後半から70年代はビデオが一つのリーダーシップをもったハードウェアだったわけです。それにコンピュータが入ってきます。ハードウェアとしての「もの」を中心に、社会や企業が教育の広がりを受けていました。ですから、レーザーが実用化してホログラフィの撮影ができるようになると、それをアーティストックな方法で利用することが広がっていくわけです。ところが、日本の場合は特にそうなのですが、不思議なことに「ビデオ・アート」「ホログラフィ・アート」という言葉が現在はもう流通しなくなっています。しかし外国に行くときこれらの言葉は、まだ使われているのです。このように社会の新しいハードウェア、あるいはソフトを含んだ芸術の分野を容認し受け入れるのだけれど、絶えず新しいものが次に出てくるのだという、いわゆる進歩、発展という一種の強迫観念が拭いきれなくあります。

つまり、ホログラフィ・アートやコンピュータ・グラ



ホログラフィの撮影 筑波大学  
1982(中央にいるのが山口勝弘)

フィックスも最初は注目されましたが、いまになってみるとほとんど消費されているんです。それではどうすればいいのか。企業は絶えず社会のニーズを発見しながら新しい製品、技術力を発信して、商売していく。それに対して芸術は、ワークショップのなかで育っていくものであり、それはある程度時間のかかることなのです。同時にそこで一つの技術を自分が修得して、それを自分なりに消化して、自分なりの総合的なつかみ方をしないと生まれないものなんです。ところがかけた時間に応えるだけの作品を発表していく時間的余裕があまりにもない。大学教育というものは4年間をベースにしています。大学院が2年ついても6年です。大学にいるあいだは、新しい機材が使えるけれど、大学を出てしまつたらとても自分では買えない。こういう状況が繰り返されているわけです。いわば大学にいるあいだは作品を発表して評価されるのですが、それが続かない。芸術家として作品を制作してそれを継続していこうとしても、それだけ社会とのギャップがあつて続かない。これがビデオ・アートが発生してからいままで続いている教育と芸術の一番大きな問題と言えます。

こうした実情は海外でも同じです。アメリカでも大学には機材が全部あつて、それを使って制作する。しかしそれを続けることがなかなか難しい。ビデオ・アートにも、ホログラフィにもそういうことが言える。ニューヨークのホログラフィ・ミュージアムがつぶれてしまう。美術館そのものがなくなるんです。結局、完全に本人がホログラフィー一本でやっていくと覚悟を決めた人だけが続けていられる。もう一つ言えば、大学を卒業して大学の助手あるいは先生として残つたとします。そうすれば、大学の機材も使えて作品がつかれるのではないかとされます。ところが、現在の大学は、学務に非常に時間をとられます。大学の仕事もあるうえ、教育もやらなくてはならない。しかも学部と大学院を兼ねている先生が多いわけで、そうするとなお

さら時間的余裕がなくなって作家活動が難しくなる、というジレンマに陥っています。

そうした教育現場の事情を背景として考えた場合、企業にも創造的な活動——コンテンツが求められていると思うんです。そのために企業内に一種のワークショップ的なものできつつある——研究的な機能もあるのですが——それはいままでの大企業ではなくて、少人数のベンチャー企業みたいなところで受け入れやすい。一種のプロジェクト・チームみたいなかたちで仕事を進めていって、ピラミッド型の組織的な仕事はやりたくないというところが増えてきています。そこでは、ワークショップ精神の価値と方法が活かされる可能性があると思います。

それと最近、ヴォランティア活動が盛んになって、社会的に定着してきました。阪神淡路大震災以降、ある年齢に達した人が社会に貢献するために、ヴォランティアとして仲介人の役をします。それをみて面白いのは、美術館が一番保守的だと思うんです。ヴォランティアで美術館の手伝いをしてる人は、椅子にじっと座っているだけですね。何か質問をしてもあまり答えてくれない。それは美術館そのものが、ヴォランティアの活かし方を考えていないのではないのでしょうか。むしろ小さな美術館などのほうが、ヴォランティアの人たちが自分で勉強して、ギャラリー・トークなどで活動しているところもある。メディア教育そのものをもっとヴォランティア活動のなかに投入していいと思うのです。例えば学芸員の資格を取るために学生が美術館で研修する期間がありますが、彼らはまだ知識が十分に備わっていないし応用がないからむしろ足手まといになっている場合もあるのに対して、昔ある程度美術を勉強したとか、昔コンピュータをやっていたとか、そういう人たちが入ってきたほうが美術館などでは活きるのではないか。ということは、メディア系の大学で、ある程度の年齢の人が学生として入ってくることは、これから生

涯教育も普及してくるから多くなると思いますが、筑波大学でもそういう人たちが若い学生と同じ空間で学ぶことがあります。大学に籍をおいて、国内留学というかたちで、新しいことを勉強しようという学生が来るんです。

## 教育における芸術のコンテンツづくり

いま行政は、国立大学を特別行政法人として国から切り放そうとしています。大学も自分で自立しなさいということになりかかっています。そうするとある程度ワークショップを中心とした教育、しかもある程度時間をかける必要のある体制がどこまで認めてもらえるかが問題です。例えば、バウハウスは最初は優れた芸術家を集めてきて出発するわけです。ところがバウハウスの方法のなかで、社会的なニーズに応えるような製品をデザインしてつくって、それを売るということをやります。しかしパウル・クレーのような先生は直接生産に結びつかない。そういう両面がバウハウスの教育のなかにもあったのではないのでしょうか。

要するにこれまでは、新しいテクノロジーとかメディアを教育なり芸術にどう取り込むかという進み方をしてきたわけですね。その結果、1980年代頃からテクノロジーやメディアを導入する教育の場が増えて、それが単なる技術の習得から出てきたソフトをつくるというふうになってきたのですが、どうもソフトウェアなり芸術の内容について非常に浅い考え方しかしていなくて面白くない。つまり、「芸」がない「術」に陥っている。そういう術の新奇な面白さだけを修得して大学を出てしまうという問題になってくるんです。それでは専門学校と変わらない。もちろん大学は、科学史やメディア文化史、総合造形原論などの理論的な講義科目があるわけですね。ところが専門学校にいくとそういうものは教えてくれない。だけれどもこれからは市民大学や公開講座など開かれた生涯教育の場が増えてきています。そうすると本当に勉強しよう

とする人は何も大学で講義を聞かなくても、そういう場で理論修得の可能性はあるわけです。個人がカリキュラムをつくるだけの自信、アイデンティティをつかみ取る方法を身につけていなければ、いまの初等教育における学級崩壊が大学にまで広がっていく可能性を十分はらんでいます。そういう意味ではことは人自体の問題に戻ってしまうんです。

それと本人が芸術家にどうしてなるかというのとは少し違った問題として考えるべきだというのがします。というのは、本人の問題になった場合は、本人がどういう芸術家になるかというのをこちらが教えるわけにはいかない。ですから、例えば筑波にしても他の大学にしても、こういう芸術家にしようという教え方はしていない。それをやったら、学生はそこから出られなくなってしまうんです。僕自身が大学で美術教育を受けた経験がなく、全部自分で勉強したわけですから、それは十分わかっているんです。だから、教えてよいことと教えないほうがよいことというのはやはりあると思うのです。その代わりにある幅をもってものを見るというか、マルチメディアというのは広がっているように見えて、メディアのなかで収束されているわけです。だからメディアとメディアの関連性を考えると、メディアの組み合わせで作品をつくる場合、自分がつくろうとしているものについての内容的な検証をいつも繰り返している必要があるのです。だから、メディアの可能性を教えるのがメディア論なのかというと、そうでもない。例えば神戸芸術工科大学で視覚情報デザインのなかに文化

人類学の先生がいるのですが、僕がその先生と一緒に演習をもつ場合に必ずやってきたのは、古い表現、江戸時代に流行したメディアを現代のメディアで検証しながら作品をつくっていくという方法です。例えば影絵とか<sup>なてぼんこ</sup>立版古とか、毎年一つのテーマを考えてやっていました。そうすることによって現代のメディアもそのルーツをたどれば、歴史を学ぶことができ、コンピュータのなかだけにあると思ったらそうではないということがわかる。そこから環境的な広がりを理解することができる。やはりマルチメディア教育というよりも、そのなかにどういう視点をもちこみながら学生に新しい経験をもたせるかという方法論なのです。だからその時代の新しいメディアから成立させた大学というのは、メディアのなかから出られなくなるというのが一番こわいわけです。

それは一種の自家撞着です。マルチメディア社会が進展すればするほど、総合的な見方、解釈の視点をたくさんもって、いかような解釈も可能な見方を自分で発見する力を育てるといったことのほうが大事です。もう一つは、本人が創造的な動機を涸らさないで心のなかにもちつづけていれば、いくつになっても新しい感動によって作品をつくることもできます。あるいは何人かの芸術家は突然に筆を折ってほかのことをやって、もまた戻ってくる。そういう人生の経験と必要な自信と生き方と動機を検証する時間的余裕があるものなのだよ、あるいはそういうことも必要かもしれないよ、というような教育をやらないと、メディアの回転のなかに巻き込まれたまま何をやっているか自分自身がわ



左—「オトスライド」作品制作の打ち合わせをする  
鈴木博義(右)と山口勝弘  
東京通信工業(現ソニー)のスタジオで 1953  
photo: 大辻清司  
右—「オトスライド」を制作中の「実験工房」のメンバー  
左から、山口勝弘、鈴木博義、北代省三、湯浅譲二、  
福島和夫、大辻清司、秋山邦晴

からなくなってしまう、これは避けるべきことです。

## 大学はテーマパークになっていく

かつて実験工房の頃に、ソニーの前身の東京通信工業で「オートスライド」[★16]をつくったことがあるんです。初めて企業でどういうことができるのかと期待したのですが、企業のなかでも新しい分野なり、新しい方法で製品をつくらうとする動きがであったんです。それはいまでもあると思います。ところが、一つの社会的な組織として商法に縛られて自由化の競争のなかでやっていくうちに、だんだんワークショップ精神みたいなものがなくなってしまう、気がついたら他の企業にやられたという例がよくあります。大学もまったく同じです。やはり大学のなかに身をおいているということは、一つの組織のなかに生きているのだけでも同時に芸術家として作品を発表し、社会的なつながりもそのなかで動いている部分があって、僕は一種の両生類みたいなことで過ごしてきました。例えば瀧口修造[★17]さんが最初に僕のガラスの作品を、絵画として呼びきれないものであるというので、「ヴイトリーヌ」[★18]という名前を特別に考えてくれたのですが、この作品は少なくとも二つの分野を含んでいて、絵画的な要素もあるしオブジェ的な要素もある。そうすると絵画として見られないで済む、かといってオブジェとして見られないで済むということです。それは教師として見られないで済むということと芸術家として見られないで済むということを可能にする唯一の手段なのです。そのようにやってきたのが僕の人生のかなりな部分を占めています。それはいまでも変わりません。ほかの人があまりそういう方法で生きつづけることができなければ、僕ぐらいはそうやっていてもよいのではないかという気がしています。

ある意味で言えば、教育者である以前につくり手であって知的な運動があるわけです。言葉

的にはアヴァンギャルドということになりますね。アヴァンギャルドというのはやはり運動体なんです。それは誇りをもっていいと思います。だから教育の現場にもある程度そういうものがなければ、やはり教育の方法論も壊れていくし、大学そのものも老朽化してくるということはあると思います。

にもかかわらず、一応大学に籍をおいて、その責任をある程度果たしながら、しかもアヴァンギャルドでいるというのは非常に難しいことでもあるのです。マルチメディア社会の教育にむしろ求められるべきは、そうした教育者の姿勢だと思います。マルチメディアという一括りで世の中を了解したようなつもりでいると、とんでもない落とし穴に落ち込んでいきます。芸術とか文化のなかでマルチメディアを唱えようとしたときに必ずそういう危険性というのはあると思うのです。だからそれに注意することが大事なことです。マルチメディアというのは教育だけではなくて、アーティストにとっても非常に危険な手がかりなんです。それを十分にわかっている人がいれば、大丈夫です。

じつは、今回の展覧会（「電腦影絵遊戯—夢遊桃源図—山口勝弘」展、東京・佐谷画廊、9月17日—10月16日）で発表した作品のテーマがたまたま桃源郷なのだけでも、大学がこれからマルチメディア時代のテーマパークになっていくという持論もあるんです。大学だけが社会から切り離された独自の社会的存在であることが許されなくなってきましたし、大学自体が予算的にももちきれないと思うのです。それならいっそのことマルチメディア時代のテーマパークになってしまえばいいのだ



「山口勝弘ヴイトリーヌ作品展」会場  
銀座・和光ギャラリー 1955  
photo: 大辻清司

というくらい割り切って、もう一度教育というもの、メディアというものを考え直し、いま現在の近代の在り方というのを考え直す必要があるのではないかとつくづく思うのです。

例えば、木場の東京都現代美術館のまわりの公園はマルチメディアのテーマパークにして、そのなかの美術館という位置づけで生きのびる方法が一つあると思います。磯崎新さんのつくった奈良義MOCAなんかも主として美術館だけで自立しようとしているけれども、あそこもテーマパークのなかに学校的な機能をつくって、その付属美術館にしたほうがいい。だから今秋、東京芸術大学が美術館をつくりましたが、あれだけの歴史的資産があつてはじめて可能なだろうけれども、入場料は1000円もとる。上野という交通の便も良く文化施設の集積地ですから、大学に美術館があつてもいいと思います。だからいつそのこと大学をテーマパークにしてしまつて、美術館は発表の場というふうにする。ことほどさように、もう少し視点を変えていかないと、いままでの視点を踏襲してもトートロジーであつて、答えは発展的ではないと思います。マルチメディアもそうだと思うのです。マルチメディアというのは桃源郷であつて、テーマパークなのだというふうにつくつてしまおうと拡大解釈していくと、少しは違ったヴィジョンが生まれるのではないかという気がするんです。 \*

やまぐち・かつひろ——1928年東京都生まれ。日本大学法学部卒業。筑波大学芸術学系教授、神戸芸術工科大学視覚情報デザイン学科教授を経て、現在、環境芸術メディアセンター代表および筑波大学名誉教授、神戸芸術工科大学名誉教授。51年に北代省三、武満徹らと「実験工房」を結成。93年「第14回ロカルノ国際ビデオアート・フェスティバル」ヨーロッパ委員会名誉賞、ならびにグルー

プOPERAとの共演に対してロカルノ市グランプリを受賞。96年東京オペラシティのギャラリーにサウンド・インスタレーション《音の気配》を制作。99年秋には大阪府および台湾台北市でパブリック・アート作品が完成する予定。造形から光、映像、音響まで幅広いメディアを駆使した環境デザインを行なっている。

#### ■註

★1——筑波大学芸術学系教授。東京教育大学芸術学科卒業後、スウェーデン王立美術院大学およびイタリア・フィレンツェ美術アカデミー留学。1980年頃からホログラフをはじめ、1987年Artists-in-Residence Award(ニューヨーク、ホログラフ・ミュージアム)受賞、「93世界のホログラフ・アート」展(東京・大丸ミュージアム)企画・監修、1996年Holography Award(アメリカ、シアウォーター・ファンデーション)受賞。

★2——Michael Goldberg。1945年カナダ生まれ。ヴァンクーヴァーで Video In を主宰した後、1971年に来日。日本のビデオ・アート啓蒙に尽くした。1979年度筑波大学芸術学系外国人教師。現在、日本電子専門学校で教える。著書『マイケルさんの VIDEO IN OUT』(ダゲレオ出版、1989)。

★3——Donald Karl Thornton。ロードアイランド・デザイン・スクール卒業後、ブラウン大学でホログラフ・アートでMA(修士)取得。MIT高等視覚研究所研究員を経て、1981年度筑波大学芸術学系外国人教師。

★4——1972年、カナダのビデオ作家マイケル・ゴールドバーグの来日を契機に、ビデオによる芸術活動を目的として結成されたグループ。かわなかのぶひろ、小林はくどう、中谷芙二子、宮井陸郎、萩原朔美らが参加。グループ名は美術評論家の東野芳明が命名。そのデモンストレーションを兼ねた発表会「ビデオ・コミュニケーション/Do It Yourself Kit」を銀座のソーニールで開催。日本から約10作品、カナダ、アメリカから約10作品が参加した。その後、80年代に到るさまざまなビデオ・シンを内外で演出した。

★5——1932年生まれ。東京大学文学部美学美術史学科卒業後、新理研映画に入社。55年《銀輪》の助監督として北代省三、山口勝弘と特撮を担当。同社退社後、記録映画を撮る一方、「記録映画」や第一次『映画批評』誌上でのアヴァンギャルドとドキュメンタリーの統一をめざした理論活動が松竹ヌヴェルヴァークにも影響を与えた。映画詩《石の詩》(63年)は当時の代表作。67年、寺山修司脚本の《母たち》でヴェネツィア国際記録映画祭グランプリを受賞。68年松本プロダクションを設立。《薔薇の葬列》(69年)、《修羅》(71年)、《16歳の戦争》(73年)などの劇映画をてがける。その後、実験映画を連作し、《気=Breathing》(80年)はオーバーハウゼン国際短編映画祭最高賞を受賞。88年、夢野久作の《ドグラ・マグラ》を映画化した。91年、京都造形大学教授就任。著書『映像の発見』『表現の世界』『映画の変革』(いずれも三一書房)、『幻視の美学』(フィルムアート社)など。

★6——1941年生まれ。69年に「アンダーグラウンド・センター」を創設して、実験映画、個人映画制作と連動して活動を展開。77年に「イメージフォーラム」と改称して常設の上映会場と付属映像研究所を開くなど、オーガナイザーとして活躍。その作家活動は初期から「記憶」をモチーフにすえ、《写真銃》(74年)、《透過装置》(75年)、《SWITCH BACK》(76年)などによって自己を映画史に重ねる一連の作品を制作。また、萩原朔美との「往復書簡」シリーズを経て、《B》(83年)、《B'》(84年)では、映像の上の記憶として



左——「電腦影絵遊戯—夢遊桃源図—山口勝弘」展 銀座・佐谷画廊 1999  
photo: 斎藤さだむ

右——筑波大学退官記念パーティで 1992 (在校生、卒業生がオスカー・シュレンマー風のデザイン・コスチュームでパフォーマンス)  
photo: 斎藤さだむ

敷延させた作品を展開した。その後は、『小説』(87年)、『小説2・FILM』(88年)ではフィルムの映像を素材にして、記憶そのものをつくりだす。ビデオ作品も制作。著書『映画・日常の実験』(フィルムアート社)は「アングラ映画」時代の日本の実験映画について述べられたものとして資料的に貴重である。東京造形大学助教授、イメージフォーラム付属映像研究所専任講師。全日本ビデオコンテスト審査員。

★7—アメリカ合衆国ノースウェスタン大学美術科卒業。62年東京画廊での油絵個展から作家活動を開始。67年、ニューヨークで芸術と技術の実験グループExperiments in Art and Technology (EAT)に参加、69年同東京支部代表となる。70年大阪万博国際ペパシ館で世界で初めて『霧の彫刻』を発表。以後、世界各地で人工霧を使った景観デザイン、公園、モニュメント、噴水、舞台装置、イベントなどを手がける。71年ストックホルム近代美術館主催の「ユートピアとビジョン」展でストックホルム、ニューヨーク、アムステルダム、東京の4都市をテックで結ぶ『情報彫刻=ユートピアQ&A』を企画制作。72年「ビデオひろば」に参加。80年ビデオギャラリーSCANを設立。美術館・公共機関へのビデオ・アート作品の配給、新作コンペによる若手の育成、国内外のビデオ展の作品選考や企画・制作など幅広い活動を展開。「JAPAN国際ビデオ・テレビフェスティバル」ほかを主催する。80年代から現在まで、内外の映像関係の催しの審査員、企画委員をつとめる。99年NTTマルチメディア・アーカイヴに制作協力(東京都写真美術館)。

★8—1944年生まれ。ビデオ作家。多摩美術大学卒業後活動開始。「はくどうマシン展」(東京・オーカー画廊、68年)、「日本現代美術展」(69年)、大阪万博(70年)三井館などで『はくどうマシン』を発表。71年、EATメンバーとして4都市をテックで結ぶ『情報彫刻=ユートピアQ&A』に参加。72年「ビデオひろば」に参加。「東京ピクチャーレ」(74年)、「オープン・エンカウンター・オン・ビデオ」(バルセロナ、ミロ美術館、78年)、「ビデオ・東京から福井、京都まで」(ニューヨーク近代美術館、79年)、「ジャパン・ビデオ・フェスティバル」(パリ、81年)、「シドニー・ビエンナーレ」(82年)、「ビデオナーレ」(ボン、88年)、「花博」(90年)三菱未来館演出。「はくどうのビデオジャングル」(キリンプラザ大阪、90年)、「戦後日本美術の前衛展」(横浜市美術館/ニューヨーク、グッゲンハイム美術館ソーホー、94年)、「マルチメディア・アーカイヴ実験2000」(東京都写真美術館、99年)。79-93年、国立市で「ビデオ・コミュニケーション」活動。79年から現在まで「東京ビデオ・フェスティバル」審査員。著書『TV番組をつくらう』(リブリオ出版)、『市民ビデオ宣言』(玄光社)。成安造形大学教授、映像社会学専攻。

★9—1943年東京生まれ。東北芸術工科大学情報デザイン学科教授。多摩美術大学在学中からコンピュータをはじめとするメディア・アートを手がける。近年は、コンピュータを使って、漢字のアトラダムな組み合わせを堆積造本する仕事がつづき、1998年ICCでの「パベルの図書館」展にも出品した。

★10—1942年生まれ。東京教育大学教育学部卒業、同大学教育学部教育学専攻科芸術学専攻修了。筑波大学芸術学系教授、横浜国立大学非常勤講師。構成学、メディア・アート専攻。著書『テクノロジー・アート』(青土社)、『フラクタル造形』(鹿島出版会)、『美のジャポニスム』(文春新書)、『コンピュータ・グラフィックスの世界』(講談社ブルーバックス)、『フラクタル科学入門』(日本実業出版社)、『美の構成学』『ガーデニングの愉しみ』(いずれも中公新書)など。

★11—1929年生まれ。東京大学文学部美学美術史学科卒業。通産省工業技術院製品科学研究所デザイン課長、北海道東海大学デザイン学科教授、大阪芸術大学デザイン学科および大学院教授、株式会社COMTREE代表取締役などを歴任。著書『日本のデザイン運動』(べりかん社)、『図の体系』(日科技連出版社)、『コンピュータグラフィック・樹木』(築地書館)、『CGによるデザイン技法』(専門教育出版)など。

★12—1932年生まれ。55年東京芸術大学音楽学部作曲科在学中に芸術賞受賞。同大学卒業後、パリに留学、コンセルヴァトワールでオリヴィエ・メシアン、アンドレ・ジョリヴェに師事。音楽の研究と同時に社会動学を研究。59年帰国後、作曲活動と並行して、社会的コミュニケーションおよび芸術表現のメディアとしてコンピュータ技

術の研究開発に取り組み。72年、コンピュータ・アート・センターを設立、山口勝弘、高橋士郎、幸村真佐男らとともに国際コンピュータ・アート展を企画実施し、あたらしい技術の国際交流を行なう。74年、ソシアル・ダイナミクス研究所を設立、通産省を始め各省庁、民間企業、各種団体より社会コミュニケーション、社会構造の変動に対応するポリシーの策定と運用等に関する研究および実施を受託し、同時に、現代の最新技術の一つであるインフォーマティクス・テクノロジー(IT)およびコンピュータ・グラフィックスの開発に重点をおき、この分野の先駆的な研究開発を行なう。また、同研究所は社会メディアとしての博物館、知の空間の機能、HRD(Human Resource/s Development)の研究開発を行ない、社会的実用に努める。78-92年、日本大学において「映像科学」を講義。93年、東北芸術工科大学教授(情報環境学)に就任。現在に至る。

★13—1926年生まれ。金沢美術工芸専門学校(現・金沢美術大学)彫刻科卒業。美学専攻。女子美術大学でコンピュータによる造形を講義。日本デザイン学会評議員、日本国学会、情報処理学会、日本人間工学会会員。著書『パソコンによるグラフィックスとデザイン』(一橋出版)など。

★14—科学と技術の成果を芸術やデザインに生かし、科学者、技術者、芸術家が話しあえる場をつくることを目的に設立された。グループ名は「総合された諸技術、総合された諸芸術」を意味するフランス語のarts-unistによる。その活動は展覧会(「ハイテクノロジーアート展」「光の造形展」ほか)、研究会、ワークショップなど多岐にわたり、若手の育成にも力が注がれ、コンピュータ、レーザー、ホログラフィ、ビデオ、ロボットなどの電子メディアによる芸術表現の世界に新たな人材を輩出した。

★15—1951年、秋山邦晴、大辻清司、北代省三、駒井哲郎、佐藤慶次郎、鈴木博義、武満徹、福島和夫、福島秀子、山口勝弘、湯浅譲二など、音楽、写真、美術といった分野から若い世代が集まって総合芸術の実験をめざして結成された。同年、日本橋・高島屋で開催された「ピカソ」展の前夜祭として第1回実験工房展が開かれ、パレエ《生きる喜び》が発表された。その後、メシアン、バーンスタインなどの作品を演奏するとともに、モビールを用いた会場構成や照明演出によって音楽と造形の総合を試みた。

★16—幻灯機とテープレコーダーとを連結させた機械。各画面が自動的に転換し、かつその転換がテープの任意の位置に付されたカーボン・マークによって行なわれるため、画面と音が容易に同調させられるもの。上映は、ナレーションに音楽が伴奏された。その最初の発表は、1953年「試験飛行家W・S氏の眼の冒険」(構成:山口勝弘、作曲・編曲:鈴木博義、全77コマ)と題されて、第一生命ホールでもたれた。

★17—1903-79年。富山県生まれ。詩人、美術評論家。慶應義塾大学で西脇順三郎の刺激を受けて、シュルレアリスムに傾倒、アンドレ・ブルトンと親交を結び、30年にアンドレ・ブルトンの『超現実主義と絵画』を翻訳し、詩的実験をつづけた。戦後50年から『読売新聞』の美術時評を担当。51-57年にタケミヤ画廊で前衛新人展を企画、同年結成の総合芸術集団「実験工房」の名付け親となる。60年代に、デカルコマニーなどの手法で作品制作、個展開催。65-67年、赤瀬川原平の「模聖千円札裁判」で特別弁護人をつとめた。みすず書房から著作集『コレクション 瀧口修造』全14冊(13巻、別巻1)が刊行されている。

★18—数枚の板ガラスを組み合わせて、縦横の網目を通してモアレ効果で絵柄が変化する作品。1952年、神田のタケミヤ画廊での実験工房第3回発表会(造形部門)で初めて発表された。このガラスによるレリーフ絵画を《ヴェトリヌ》と命名した瀧口修造は、「ガラスの屈折を応用して動的な空間をつくりだしたあたらしい実験に成功」と評している。53年、「美術額」の名称で実用新案登録願が特許庁に提出された(願書番号は実願昭28-11060)。当時デザイナーの勝井勝は、『芸文ニュース』1954年6月号で「美術作品でありながら、工業意匠のように特許をとった」と《ヴェトリヌ》を紹介した。