

映像メディアの考古学——岩井俊雄研究
森山朋絵

An Archaeology of Image Media – a Study of Toshio Iwai
Tomoe Moriyama

はじめに

岩井俊雄(1962—)¹⁾は、現代におけるメディアアートの第一人者として国内外で多くの作品発表・ワークショップを実施しており、その独創的な表現成果は高く評価されている。筑波大学の芸術専門学群在学時からアーティストとして本格的な創作活動を開始し、早期から多様な作品を発表していくつかの現代美術賞を最年少受賞したのみならず、TV番組の制作・出演やネットワーク/ゲーム分野の作品、音楽・コミックスといった異分野のアーティストたちとのコラボレーションやパフォーマンスなど、幅広い活動を通して一般にも知られている。ただし、その活動歴の長さにもかかわらず、多数の展覧会図録、TV・雑誌等のインタビュー、作家本人による連載等執筆、映像メディア関連の専門書籍への引用²⁾などを別にすれば、個別の作品や展示に関する論考を超えた作家論は数少ない。本論は、岩井作品を語る上でしばしば引き合いに出される、19世紀以前に遡る歴史的な映像装置との関係を再考するとともに、その創作活動の源を探り、新旧の映像メディアとの関係を考察しようとするものである。また、主に作家自身の残したエッセイやインタビューから岩井俊雄という作家の興味の源を探究し、その制作意図と制作目的を探る。

作家自身がひんぱんに言及するように、岩井作品においてはどこかに過去への回帰が内包され、さらに過去からの再生が行われることが重要な要素となっている。本論では単に、過去に蓄積されたさまざまな映像装置からイマジネーションを得てその現代版を創り出しているという従来の一元的な解釈に拠らず、岩井作品のオリジナリティをもう一度考察することによって、現代のメディアアート分野に占める位置と、果たす役割とを明らかにしようとするものである。さらに、これまでの岩井作品におけるいくつかのエポックを考察し、新世紀を迎える今後の制作の展望についても併せて言及する。

1. 岩井作品の大まかな分類と「時間層」シリーズ

大規模な回顧展「OPEN STUDIO 岩井俊雄展—そのメディアアートの軌跡」(NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]オープン記念、1997年)の際に、筆者は作家とともにそれまでの全作品について大まかなカテゴリーを施し、内容によって10のカテゴリーに振り分けた。10のカテゴリーとは、「Beginning」、「映像前史からの再生と展開」、「映像彫刻へのアプローチ」、「画像と時間軸の操作」、「インターフェイスの実験」、「音と映像のための機械」、「映像音楽ツールとしてのコンピュータ・ソフトウェア」、「インターネット・プロジェクト」、「映像音楽パフォーマンス」、「テレビ番組の冒険」である。作品群はこのカテゴリーに沿って図録¹⁾に収録された。主要作品の分類は、以下の通りである。

1. Beginning

工作ブック/各種フリップブック/初期アニメーション作品 ENERGY/D-FIELD

2. 映像前史からの再生と展開

FLIPBOOK I~V/XY PLOTTER FLIPBOOK/VIDEO BOOKS I~



fig.1 「工作ブック」表紙、1973年

Ⅲ / Copy Phenakisti-scope / ORGANIC CRYSTAL / Computer Phenakisti-scope / 立体ゾートロープ / PRAXINOSCOPE THEATRE (Replica)

3. 映像彫刻へのアプローチ

時間層Ⅰ / 時間層Ⅱ / 時間層Ⅰ event version / 時間層Ⅱ event version / 時間層Ⅲ / 時間層Ⅳ / Well of Lights / STEP MOTION / Moving Space

4. 画像と時間軸の操作

デジタル・ポートレート・システム / Another Time, Another Space / MEMORIES IN MOTION / ジャンピング・グランプリ!

5. インターフェイスの実験

マン・マシンTV No.1~8 / SWITCH ON THE GLASS / AV-GAMEⅢ 'TV-RING'

6. 音と映像のための機械

AV-GAMEⅡ / MUSIC INSECTS / レゾナンス・オブ・フォー [4つの共鳴] / 映像装置としてのピアノ / project ~ images play music / イメージ・オブ・ストリングス

7. 映像音楽ツールとしてのコンピュータ・ソフトウェア

オトッキー / MUSIC INSECTS / サウンドファンタジー / SimTunes

8. インターネット・プロジェクト

HotJava による映像楽器へのアプローチ

9. 映像音楽パフォーマンス

RETINA / ヴィズム・VISM / 小さな部屋のためのヴィズム / Music plays images X Images play music / PERFORMANCE for WHAT'S NEXT

10. テレビ番組の冒険

100TVs for "TV's TV" / アインシュタイン / ウゴウゴルーガ / ウゴウゴルーガ・ライブ / メディアエポック展 ミュージアム・オンエア

これらのカテゴリーは、いずれも作家との詳細な打合せの結果設定されたものであり、回顧展以降の近作も含まれる基本的な分類となっている。本論ではこれらに沿って歴史的映像装置との対比やその源を考察するが、以下に、初期の代表作「時間層」シリーズに到るまでの流れを述べる。なお、文末に記載した略歴・展覧会歴・主要作品リストは、「OPEN STUDIO 岩井俊雄展—そのメディアアートの軌跡」展カタログ³⁾(企画編集:NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]+森山朋絵, NTT出版, 1997年)に所収の「岩井俊雄プロフィール」、「主要作品リスト」(いずれも岩井俊雄+森山朋絵編)に加筆したものである。

幼年期における視覚的興味の源 / フリップブックへ

岩井俊雄は、1962年11月9日、愛知県幡豆郡吉良町に生まれた。電力会社の電気技師である父親と、女学校では理科クラブに在籍し顕微鏡プレパラートの作り方なども教えてくれる母親との間に、四人姉弟として育った。彼の

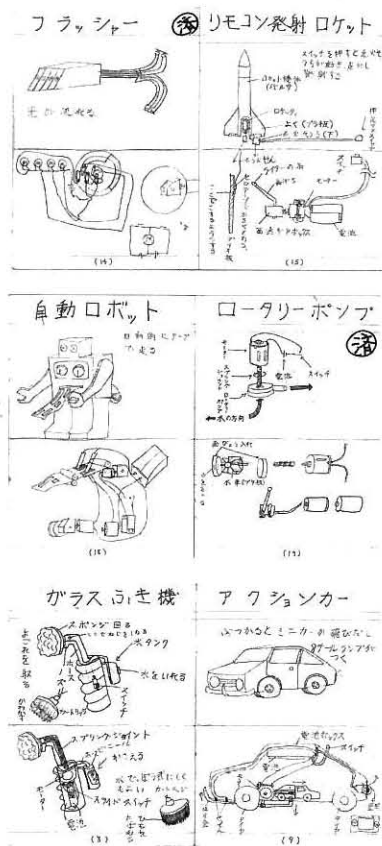


fig.2 「工作ブック」中のスケッチ, 1973年

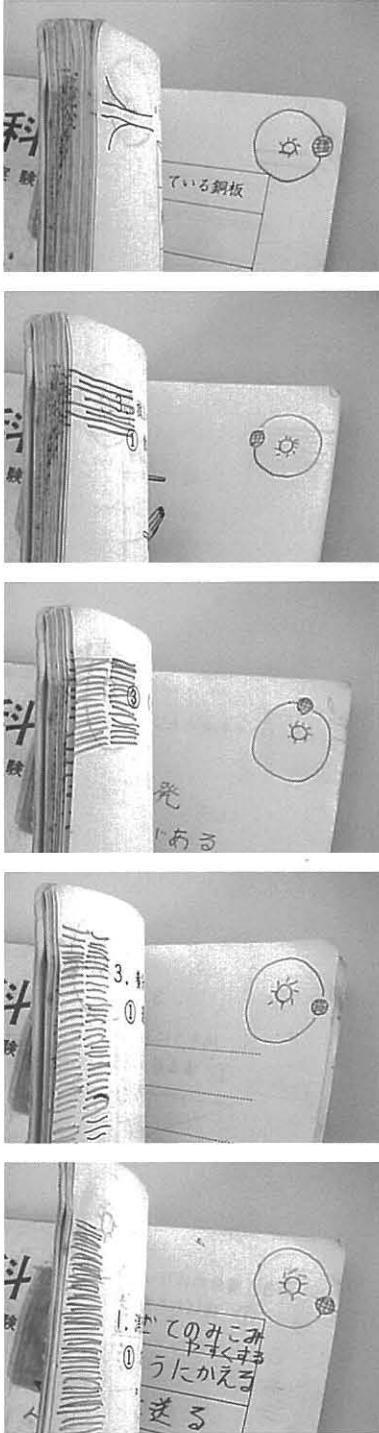


fig. 3 小学6年生「理科ノート」のフリップブック、1974年

上に三人の姉がいる。彼の創作活動の源を探る上で重要なのは、歴史的映像装置との出会いよりもさらに遡る、幼年期における家族たちや家庭・教育環境の影響である。

5歳の誕生日になると両親は彼に昆虫図鑑をプレゼントし、彼は「世の中のさまざまなことをヴィジュアルに記憶するクセ」⁴⁾がその頃ついたと述べている。これに遡る視覚的興味についての記述がないことから、映像メディアとの結びつきはここに端を発したと言ってよいだろう。やがて彼は、小説家の尾崎士郎も学んだ吉良町立横須賀小学校へ入学し、父親とよく吉良町の海岸に釣りに出かけ、ありあわせの材料で道具を作り、カニや魚を釣って遊んだ。ある時、母親は彼に既成の玩具やプラモデルを買い与えることをやめ、かわりに工作の本と工具を与えた。父親の仕事道具の高圧用手袋が家に置いてあるなど「自然にテクノロジーに関する興味が芽生え」⁶⁾、科学的興味を喚起する環境であり、休みになると父親は木やモーターを使った玩具と一緒に作ってくれた。本に載っている玩具をそのまま作るだけでなく、工夫して多様な改良版を制作しており、これらのことが後年、常に「手」を用いて、絵画や彫刻という意味でなくテクノロジーを介在させた道具によって何かを表現するという行為のきっかけになる。また彼は、小学校四年生の時にアイデアノート「工作ブック」を残している。自分で考案した玩具やテレビで見た発明品がイラストで記録され、制作済のものをチェックするというノートだが、表紙には「当時僕にとって最も刺激的だった」⁶⁾というスイッチ、モーター、プロペラ、電球、ナット、ボルト、プーリー、スプリング、ギアなどがカラーで描かれている。このノートは彼の回顧展図録においてもそのオリジンを知るための最初の作例として収録されている。最も初期の制作意図や内面が記された連載エッセイ⁷⁾が「回転ハンドル」の項からスタートし、やがて「スイッチ」や「マウス」を取り上げていることを考えあわせると、「工作ノート」は「インタフェースへの興味」の源を示すものとしても位置づけられる。

また、彼の「動画」に関する興味への注目度に比べ、従来あまり言及されることのなかった「3D＝立体視分野」への興味の芽生えも、その幼少期に見いだすことができる。小学校三年生の時⁸⁾、学研の「学習」の付録についてきた「今むかしびっくりブック：立体ビューアー付き」との出会いが彼の最も早期の立体視体験である。また同様に、新聞のTV欄を見て姉たちと赤緑メガネを作って待ち構えたというアナグリフ方式の番組「オズの魔法使い」体験や、2色の蛍光マーカーとセロハンを用いて試みた立体画などはいずれも、大学三年生になってから「13日の金曜日 part3」を見たことで大きく展開した。それらは、後述するように授業の課題として3D作品を試作し、やがてヴァーチャルリアリティにまで発展していく奥行き知覚への興味の端緒となっている。さらに、赤緑（青）のアナグリフ方式による試みは、必ずしも「3D」としてばかりでなく「2コマアニメーション」の道具としても活用され、後の谷川賢作／IKIF（石田木船映像工場）とのコラボレーション・パフォーマンス「ヴィズム」シリーズ（89年）でも重要な役割を果たしている。

岩井作品の源を探る上で欠かせない視覚的なものへの興味、「手」をインタフェースとすることへの興味、多様なインタフェースそのものへの興味、肉体的な知覚の拡張としての立体視への興味の発露は、ここまで述べた通りで

ある。彼が中学、高校、大学と進学するにつれ、そこに8mmフィルム・エディターとの出会いによるインタラクティブへの興味⁹⁾が加わり、ひんぱんに言及される「動画」への興味と探究はその度合いを増し、渾然となってその後のメディアアート作品につながっていく。これらの興味の中核を成す「動画＝アニメイテッド・イメージ」に関する興味の源は、以下の通りである。

小学校五年生頃から中学校にかけてのフリップブック＝パラパラ漫画への熱中ぶりは、作家自身の言葉¹⁰⁾によっていくつかの文献に記されている。「地球の周りを回る月」、「大リーグボール1号～3号」などが教科書やノートの片隅に展開され、中学で描きはじめたオリジナル漫画のキャラクター「ハエちゃん」や「ヒトくん」が登場するものもある。ただし、その源¹¹⁾については、小学館発行『小学校3年生』付録の「オバQなぞなぞブック」であろうとされている。ここに始まったフリップブックへの興味が、やがて大学時代のXYプロッタを用いたフリップブック作品へとつながっていく。

一方で、漫画家やアニメーターを目指した中学時代を経て、高校では理系コースに籍を置きつつも美術クラブの影響で美術系を志すようになるが、高校二年生の時に「動画」に関するもう一つの大きなエポックが訪れる。1978年、高校の帰りに駅の書店で、アニメーション作家古川タクの「ザ・タクン・ユーモア」を購入し、フィルム作品「驚き盤」(1975年)に触れて19世紀の映像装置フェナキスチスコープを知ったのである。

驚き盤から「時間層」への流れ

前出のエッセイに拠れば、後に「ゾートロープ・ブラザーズ」結成／展示¹²⁾など密接に交流することになる古川タクの作品集に喚起され、初めての驚き盤が制作されている。古川による各種の歴史的映像装置のリメイクに触れるとともに、作家は自作の驚き盤を見て、「19世紀の人々が夢中になったその感覚そのもの」を追体験する感動を覚えている。これは初めて、視覚的体験の受容を通じて歴史的映像装置と現在の自作品とのつながりを意識したエポックと言えるだろう。その絵柄はロウソクから生まれた火の鳥の飛翔だったが、高校美術部の部室に置いたままになり、現在は作家の手もとにない。

やがて筑波大学芸術専門学群の生産デザインコースに進学した岩井は、しばらくデザインの勉強を続け、東京と筑波を往復するうちに、各種のアニメーション上映会ですぐれたアニメーション表現に触れて影響を受ける。それらはディズニー作品の他には「カナダのアニメーション作品」¹³⁾とのみ紹介されているが、ノーマン・マクラレンの作品全般、それにキャロライン・リーフの作品を挙げる事ができる。また、アニメーション表現の中でも特に時間軸を持つフィルム作品については、何も写っていない黒い8mmフィルムを先輩にもらい、針で3600コマ分ひっかいて制作したキネカリグラフィ的な作品「ENERGY」を81年に初めて結実させた。さらに、三年次の専攻最終決定まで他コースの実習プログラムを履修できたせいで、筑波大学でのいくつかの特徴的な授業から、以降の制作に影響するヒントを得ている。最終的に、三田村峻右や山口勝弘らが創設し発展させたアート&テクノロジー対象の《総合造形》コース¹⁴⁾を専攻

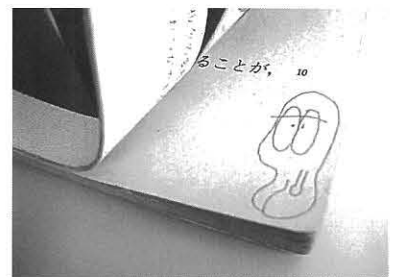
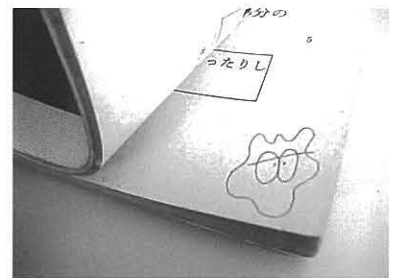


fig.4 中学1年生「技術家庭」教科書のフリップブック、1975年

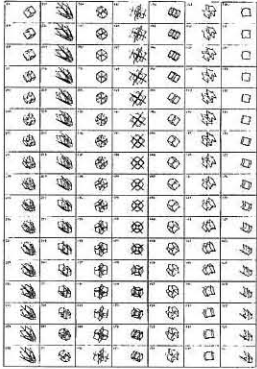


fig.5 XY PLOTTER FLIPBOOK
原画、1983年



fig.6 PRAXINOSCOPE THEATRE(Replica)、
1983年



fig.7 プラクシノスコープ劇場(テアトル)、1876年、
東京都写真美術館蔵

したが、それは作品の中の「映像」部分とマッシュヴな「モノ」部分との両方を追求したいという思いによる。加えて、現存する提出作品の完成度の高さや後の作品へのつながりについての指摘に対して「当時から、たとえ授業の課題でも無駄な作品制作はしなくなかったので」¹⁵⁾と述べている。

この時期に彼が影響された授業と、その結果生まれた作品群とは以下の通りである。

CTGのメンバーとして60年代日本のコンピュータ・グラフィックス分野に足跡を残した幸村真佐男を教官とする「情報処理」の演習は、プログラミングの前に絵によるイメージ伝達ゲームなどで情報伝達概念を教え、FORTRAN言語を学ぶユニークな授業であった。IDの残る春休み中に制作した「D-FIELD」(82年)や「XY PLOTTER FLIPBOOK」(83年)、「2+1(two plus one)」(83年)にその成果がダイレクトに生かされている。就職案内ハガキの束を用い手描きやフロッタージュで制作した「FLIPBOOK I~V」(81年)に続いて、表現ツールとしてのコンピュータとXYプロッタをこの授業で発見したのである。

そして、グラフィック集団のメンバーとして先鋭的に活動した写真家大辻清司による「映像演習」の写真集=ポートフォリオ制作では、幼年期から興味を持っていた3D写真集を制作している。「立体写真集RAY」(84年)は箱入り・ビューワー付きのモノクロ立体写真集で、長時間露光による光の軌跡が描かれ、時間の推移と空間の奥行きとが見事に写しとめられている。これに先立つ「3-Dガーデン」(83年)は、前述のコンピュータの授業から派生した一つで、1990年代初頭から爆発的ブームとなったランダムドット・ステレオグラムを、プロッタのテクスチャーを生かして描く先駆的な試みとなっている。

また、日本におけるホログラフィー制作/教育の先駆者である三田村峻右による「総合造形」の演習では、過去における芸術作品のレプリカ制作が出題された。ここでは、フランスのエミール・レーノが1876年に考案した映像装置プラクシノスコープの改良型、プラクシノスコープ・テアトル(1879年)が題材に選ばれている。岩井は装置の実物を見たことがなく、映像史の本にあった一枚きりの写真をもとに、大きさや素材も類推し工夫しながら半年ほどかけて制作を行った。彼が歴史的映像装置の完全なレプリカを制作したのはこの時(1983年)が初めてであり、初の個展「岩井俊雄展 映像進化論」(INAXギャラリー、東京、1986年)でも映像史へのオマージュを示す作例として展示されている。この個展に先立って、「写真の源流1822-1906—フランス写真協会秘蔵展」(銀座松屋、1984年)で彼は本物のプラクシノスコープ・テアトルと対面した。また、東京都写真美術館・映像工芸館でのテレビ特別番組(99年)¹⁶⁾収録時に、2点収蔵されているプラクシノスコープを実際にその手で操作し、84年と同様に「本物は自分が作ったレプリカよりもひとまわり小さかった」ことを実感したと感想を述べている。

さらに同じく三田村峻右を教官とし、コピー機を用いて作品を制作するという授業でもフェナキスチスコープを制作したが、それは円盤を12分割して扇形に何コマか切り抜いた型紙をコピー機に置き、開いた部分に米やアルミホイル、紐、手などを置いてコピーするという創意に満ちたものであった。

これが「COPY PHENAKISTI-SCOPE」(82年)であり、8mmでコマ撮りして

アメリカの古いレコードから自動演奏機の音をつけ、「THIS IS A COPY, NEXT IS THE ORIGINAL」(82年)として前出の個展にも出品された。作家が驚き盤に取り憑かれたように制作を続けたこの時期に、初めての受賞や、多様な作品の展開に結びつくもう一つの授業に出会うことになる。

横山智也を教官に、平面構成・立体構成という造形の基礎を学ぶ「構成」の授業では、構成主義の画家マックス・ビルによる「1つのテーマによる15のヴァリエーション」に想を得た課題が出された。これが「Constructive Phenakistiscope」(82年)につながったが、作家はここでもまた驚き盤を制作し、12コマに分割された驚き盤の中で基本形の正三角形を回転させ、そのヴァリエーションを生み出した。彼の考案した動きのヴァリエーションは、正三角形の頂点を線で結び、多様に重ねたり間を置いたりしていくもので、構成的な抽象形態にもかかわらず驚き盤の上では生きいきとした有機的な動きが生まれ、「ORGANIC CRYSTAL I・II」(82年)となった。これは同年に公募を開始した科学雑誌『OMNI』のアート・コンテストのデザイン&アート部門で佳作賞を受賞する。初めての受賞によって制作意欲は一層盛んになり、翌年にはコンピュータでパラメータを変えた多様なヴァリエーションを用いた「Computer Phenakistiscope」(83年)が生まれた。これらが前述の「映像とモノと両方への興味」に結びついて驚き盤の立体化につながり、やがて初期の代表作「時間層」シリーズへと到ったのである。

前出の「立体化」の興味に突き動かされて岩井は金属加工やモーターの活用に取り組み、二つの12角錐からなる「12 and 12」(84年)を制作する。モーターによるモチーフの高速回転という手法がこの作品で初めて展開されている。驚き盤はこれを鑑賞するスリットとして用いられた。同年秋にはビデオプリンターの出力イメージをフリップブックにした「VIDEO BOOKS I/II/III」(84年)を提出して大学院入試も無事に終わり、彼は単なる過去の映像メディアの現代版制作から脱し、オリジナル表現を展開しようとする模索するようになる。驚き盤を超えるオリジナルなスリットのシステムとしてマルチストロボも考えたが、日常的な素材を用いるための模索は続いた。「段々と年末が近づき、作品の最終決定を迫られてきたある日、僕はアパートの前の空き地を何となくぐるぐる歩き回りながらアイデアを練っていた。何かいい方法はないだろうか…。その時、ハッと気がついた。そうだ、テレビが使えるのでは？」¹⁷⁾。岩井はテレビを「無数の光の点の集まり」「光のオブジェ」ととらえてエッセイで特集した。アポロ11号月面着陸(69年)やヤクルト・ミルミルのクレイアニメーションCM、NHKで紹介されるCG作品などの記憶に言及してテレビ世代としての無意識下の影響についても認識し、テレビを主題としたグラフィックワークも多数制作している。彼が、立体化させた驚き盤のためのスリットとしてテレビの点滅を「時間層 I」(85年)で初めて用いようとした着想は、非常に自然なものであったと言えるだろう。

「時間層 I」では、回転する2体のドラムにビデオプリンターによる「眼」と「手」の画像が180フレームずつ(一周12枚連続で)ずらしながら貼っており、1/20秒の点滅を基本にしたストロボ代わりの27インチモニター映像によって、多様なアニメーション効果が表現される。この作品は彼の卒業制作であると同時に「ハ

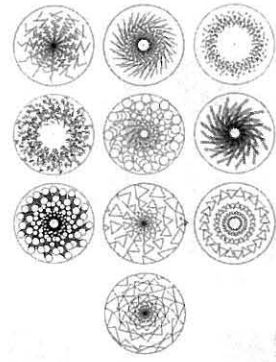


fig. 8 Computer Phenakistiscope
1983年

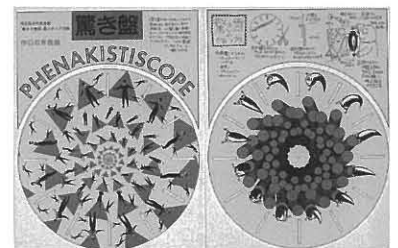


fig. 9 驚き盤、「動きの表現」展(埼玉県立近代美術館)
カタログ付録、1988年



fig.10「岩井俊雄展 映像進化論」パンフレット 1986年
(INAXギャラリー、東京)

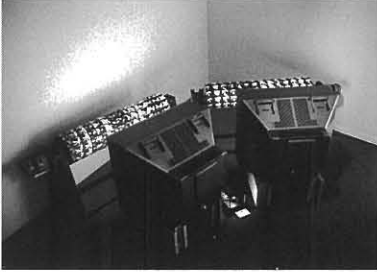


fig. 11 時間層Ⅰ、1985年



fig. 12 円盤部分、時間層Ⅱ、1985年

イテクノロジーアート公募展'85」の金賞を獲得した。これが作家にとって初めてのグランプリ受賞である。

続いて「第17回 現代日本美術展」に出品するため、作家は立体の動画化に着手した。「時間層Ⅱ」(85年)では、120フレームの自画像をプリントした半立体の紙人形が120体、円盤に取り付けられている。10体が一つの円環を形成し、さらにそれが12個、90cmの円盤上に並ぶ。これは授業で制作した抽象形の驚き盤を応用したものであり、モニターの映像がシンクエンサーによる音楽とシンクロして多様に変化し、それにつれて人形が多様な色と動きを見せる。作品中央のミラードームに正面を向けて人形が設置され、細かいギミックとエンターテインメントに溢れた作品となっている。当初はむき出しだった四方の側面にも現在は透明なポリカーボネイト板のカバーが付けられ、そこに映り込む円盤も美しいアニメーションの多面体を見せる。「時間層Ⅰ」に続いて本作は現代日本美術展の最年少受賞作となり、毎日新聞社蔵・目黒区美術館寄託を経て、現在では東京都写真美術館に寄託となった。これらの二作品には、後述する通りイベントヴァージョンも作られている。

さらに、世界デザイン博覧会会場で開催された「第1回名古屋国際ビエンナーレ ARTEC'89」招待出品のため、「時間層Ⅲ」(89年)が制作された。光の三原色を思わせる三つのアクリルドームに動物・植物・鉱物をモチーフにした連続画を取り付け、ストロボ映像の送出にビデオでなくコンピュータ(MSX 2)を4台用いている。3台のコンピュータが3台のモニターにストロボ映像を送り、残り1台がMIDI信号によって音楽を奏でつつ他の3台を完全シンクロで同期させる。このシステムによって、長期にわたる会期にも耐える映像インスタレーションが実現した。

INAXギャラリーでの初個展に続く個展「マシン・フォー・トリニティ」(原宿ラフォーレミュージアム・エスパス他、1990年)で発表された「時間層Ⅳ」では、光源がモニターではなくビデオプロジェクターに変わっている。プロジェクターで光の拡散を防ぎ、照度をかせぐだけでなく、光の井戸を思わせる、アクリルに貼られた数百のCGアニメーションが三層に重なる面上に集中して照射し、より複雑な演出ができるよう意図したからである。この作品は東京都写真美術館の映像工夫館シミュレーション展¹⁸⁾でも「STEP MOTION」(90年)とともに展示され、記録ビデオ「イマジナリウムⅠ」には、インタビューとともに貴重な設営・分解風景が収められている。また、あわせて開催したワークショップ「ヘリオシネグラフを作ろう」では、IKIFとともに手製の型紙を用いて驚き盤のレプリカを制作し、「時間層Ⅳ」のストロボライトで鑑賞するプログラムが展開された。

最後に、これら「時間層」シリーズと同じ流れの作品として、サンフランシスコ・エクスポラトリウムに常設されている「Well of Lights」(92年)がある。これは91年秋から8ヵ月間、エクスポラトリウムのアーティスト・イン・レジデンス・プログラムに参加した成果として制作・収蔵されたもので、本体側面に丸窓が設けられ、数百の水中生物が多彩に動くさまを、水面下にいるようなヴィジョンで覗き見ることができる。

ここまで述べてきた通り、幼年期から培われた視覚的なものや映像史への興味、まず過去の映像メディアを現代のテクノロジーで再構築する作品群に

作家を取り組ませ、やがてそこから脱却して模索を重ね、よりオリジナルな展開を探究した結果が初期の代表作「時間層」シリーズを結実させたのである。

2. 歴史的映像装置との対比、作品論

再び前章冒頭の岩井作品の分類に戻り、カテゴリごとに歴史的映像装置との対比を行い、作品の表現目的について考察を行う。

まず「1. Beginning」にある工作ノートや初期のフリップブック、コンピュータによる初期のアニメーション作品について述べる。作家の幼年期に遡る視覚的体験や興味の源は前述の通りだが、ここでは「2. 映像前史からの再生と展開」に到る、過去の映像メディアを発掘し現在のメディアに置きかえて作品とする試みの前段を見ることができる。驚き盤同様に作家が興味を集中したフリップブックの歴史的発祥は不詳で、フィロスコープという商品名を付されたものが現存している¹⁹⁾ ほか、19世紀の科学雑誌『ラ・ナチュール』²⁰⁾ の1898年号に広告掲載が確認できる。これはJ.ハーシェル卿が友人と行ったコインの裏表を重ねる賭や、W.H.フイトンとJ.A.パリスが1825年に考案した玩具ゾートロープとも関連し、人間の網膜に残る残像を動画と知覚する働きに起因している。岩井はXYプロッタなどのコンピュータと出会い、まずその作画方法を現代のメディアに置き換えた。また、工作ノートに見ることができる探究は、E.レーノが前出の『ラ・ナチュール』誌に発表される動画装置の研究成果を見ながら研究を重ね、1876年に考案したプラクシノスコープによってパリ万博(78年)で受賞した後も、改良型プラクシノスコープ・テアトル(劇場、79年)や投影型、リュミエール以前の映画と言えるテアトル・オブティーク(88年)をグレヴァン劇場で発表して何万人もの観客を動員したプロセスを想起させる。ただし、パーフォレイション付フィルムを予感させながらも円環のループから脱することができずレーノの試みは不遇に終わった。岩井はそのことにシンパシーを覚えながらも、自らは単なる歴史的映像装置の現代的な再現から脱しようと模索することになる。

「2. 映像前史からの再生と展開」には、フリップブック、フェナキスタスコープ(驚き盤)、プラクシノスコープなど歴史的映像装置に喚起された作品が含まれる。前述の通り、中でもフリップブックと驚き盤に対する思い入れと制作点数は群を抜いているが、ここにはもう一つの動画装置、ゾートロープ関連の作品も含まれる。

ゾートロープは1834年にイギリスのW.G. ホーナーが考案した装置で、円盤のスリットを円筒に替え、中に装着して鑑賞する連続画の描かれたリボンが、のちのフィルムを予感させる。岩井は連載エッセイの中で「回転ハンドルの快感」²¹⁾ を筆頭に挙げ、8mmフィルム・エディターを自在にコントロールする感覚と、フィルム走行スピードに関するインタラクションについて考察している。写真銃で撮影したカモメの連続写真による立体像をゾートロープに取り付けたE.J. マレの「カモメのゾートロープ」から想を得て、岩井は立体ゾートロープを制作し、操作のためにハンドルを取り付けた。ハンドルと円筒の回転は1:1対応で、手による操作のインタラクションがより明快に体感できる。これは「アニメ進化論—日本の実験アニメの現在」展(0美術館、東京、88年)のために制作された。スリ

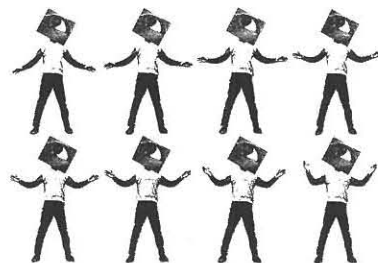


fig.13 時間層Ⅱの動画、1985年

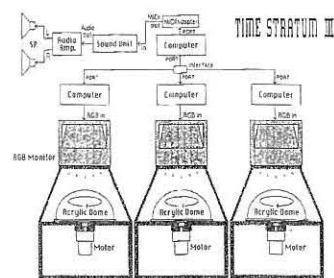


fig.14 時間層Ⅲシステム図、1989年



fig.15 手描きの「動物」のイメージ、時間層Ⅲより、1989年

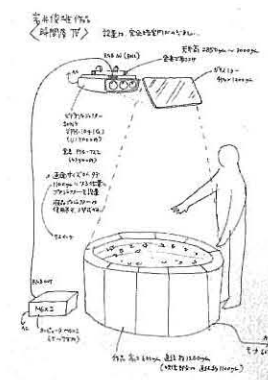


fig.16 「イマジナリウムⅡ」展(東京都写真美術館)設営のための「時間層Ⅳ」スケッチ、1990年



fig. 17 時間層Ⅳ、「イマジナリウムⅡ」展
パンフレット表紙より、1990年



fig. 18 ワークショップ「ヘリオシネグラフ
を作る」テキスト表紙、驚き盤型紙、
1990年

ットカメラの原理で筒の中の立体像が圧縮されたり引き伸ばされて見えるという現象は、その後も長く作家の興味を引いた。99年にM.C.エッシャー生誕100周年記念展²²⁾で発表した「エッシャー的空間変容装置」(2冊の本)、(梯子のある家)、(テーブルとイス)も、その興味が時を経て具現化したものである。高速回転する家や家具、本のオブジェに光があたると、堅牢なはずのそれらが溶けだし、引き伸ばされて回転する。この作品は「メディアの足し算、記号の引き算」展レクチャー(99年)²³⁾の際に種明かしされたが、ゾートロープから空間変容装置にいたるまで、動画にまつわる岩井作品の根底には、ゲシュタルト心理学で知られたM.ウェルトハイマーの研究による仮現運動や、コルテの法則が通底していると言える²⁴⁾。

「3. 映像彫刻へのアプローチ」には、主に「時間層」シリーズが含まれる。「時間層」シリーズへと到る過程は前述の通りだが、1832年にJ.A.F.プラトーが考案して翌年商品化し、同じ頃にS.R.フォン＝スタンプファーも同様の装置を考案したというフェナキスチスコープから出発しており、このシリーズはその立体化から生まれている。そのタイトルを持つ「四次元の空間から私たちのいる三次元の世界を見れば、時間の層が地層のように積み重なって見えるのではないか」という意味はよく引用される。しかしそこに「映画のような二次元的な時間の記録を超えた装置」²⁵⁾を作るという思いが同時にあることは知られていない。「時間層」はビデオスカルプチャーのような映像彫刻・オブジェとして成立しているが、それがインスタレーションとして空間に置かれれば、一つの映像的な環境が創出される。作家はより多くの人々がより長い時間この作品に集中できるよう、さまざまな思いを巡らした。その一つの表れが「時間層Ⅰ」「時間層Ⅱ」のイベントバージョンである。ドラムを縦型にした「時間層Ⅰ」は「OUT OF TSUKUBA '85」展(西武百貨店池袋スタジオ200、東京、85年)で発表され、作家はこの作品で初めて自作品のサウンドをコンピュータで作曲し、次の「時間層Ⅱ」にもそれを用いた。「時間層Ⅱ」イベントバージョンは「第9回ぴあアニメーションサマーフェスティバル」(ラフォーレミュージアム原宿、東京、85年)で発表された。この時、故手塚治虫によって作品が激賞されるという印象的な邂逅があった。また、数少ない写真作品発表の場「第5回 15 contemporary photographic expressions」展(筑波大学会館ギャラリー他、85年)に出品した3点の写真作品「F-H」・「A-P」のうち1点にたくさんのコミック本に囲まれて写っているのが、制作中の「時間層Ⅱ イベントバージョン」の円盤である。この時期、いかに作家が日常生活の中にも映像による驚きを念頭において制作していたか、より多くの人にその驚きを提供しようと模索したか、その片鱗を見ることができる。

「4. 画像と時間軸の操作」には、映像をデジタル化する試み「デジタル・ポートレート・システム」(86年)、スリットカメラさながらに映像の時間軸をいじる「Another Time, Another Space」(93年)、映画100年を記念して東京都写真美術館の映画前史コレクションとともに展示された「Memories in Motion」(95年)などがある。いずれも、見る者が参加体験するインタラクティブ・インスタレーションである。作家はコモドル社のコンピュータAMIGAと出会って作品の制御や作画に用い、後年のTV番組「アインシュタイン」や「ウゴウゴルーガ」

のヴァーチャル・スタジオでフル活用することになるが、83年に発売されたMSXシステムのコンピュータを用いて作品の音を作り「時間層Ⅲ」(89年)をはじめとする作品の制御を行った。「デジタル・ポートレート・システム」では、キャプチャーされた観客の姿がMSXの処理速度に応じてゆっくりと変容し、時間の推移につれて提示される。観客は自分とは思えないほどイメージの変容した自画像を目にするが、1500年代以来のアナモルフォーズによる肖像画や、雲母や鏡を使った19世紀以前の各種の変身ゲーム²⁶⁾なども想起される。また、「Another Time, Another Space」は、ベルギーのアントワープ駅(93年)やICCのロビー(97年)、銀座松屋のエントランス(99年)などパブリックスペースに設置され、空間の中で人々の姿を変形させ、時間軸を狂わせ、現実と違う映像空間を提示している。「Memories in Motion」では、100年以上前にE.レーノやE.J.マレ、E.マイブリッジらが繰り広げた動画や連続写真の試みと、キャプチャーされた観客の姿とがスクリーン上で合成され、時を超えたアニメーションとしてコラボレーションする。ここでも作家にとって映像と時間軸とは、リニアな物語としての映像表現を脱するための、または観客にむけて途切れなく映像を送出し供給するための避けがたい主題となっている。

「5. インターフェイスの実験」は、作家が言及し拘泥してきた、多様なインターフェイスそのものをテーマとした作品群である。日本における初めてのインタラクティブ・アートの国際的な特集展は、坂根巖夫の企画による「不思議の国のサイエンス・アート～インタラクティブ・アートへの招待」(かながわサイエンスパーク、89年)であった。「マン・マシンTV No.1~8」(89年)はこの展示のために制作され、それぞれ回転ハンドル、ジョイスティック、ダイヤル、光センサー、音センサー、スイッチ、カメラとディジタイズといったインタラクションのツールがコンパクトに提示された作品である。巨大なガラス壁面にスイッチが設置され、押すとそれぞれが独創的な音と映像を生む「SWITCH ON THE GLASS」(90年)も、ある動きや音をON/OFFし、映像や音楽をコントロールするインタフェースとしてのスイッチに対する作家の興味を具現化したものである。フリップブックが「手」による生なインタラクションをもたらすメディアなら、それを継承した多様なフリップブック・マシン、例えばフランスのフィロスコープ、アメリカのミュートスコープ、エディソン社によるキネトスコープ(1894年)やリュミエール社のキノラ²⁷⁾にも、映像を享受するために回転ハンドルやスイッチによる何らかの操作が必須である。「第3回ふくい国際ビデオビエンナーレ」(福井県立美術館、フェニックスプラザ、89年)で展示されたインスタレーション「AV-GAMEⅢ『TV-RING』」(89年)でも、25台のCRTを与えられた作家が、それをO.アンシュッツのタキスコープ(電気式シュネルゼアー、1889年)を思わせる円環構造に配置したことは興味深い。自作品と過去の映像装置とのダイレクトなつながりについて質問されたとき、最近のインタビュー²⁸⁾では驚き盤やフリップブックと並んでタキスコープの名が挙がったからである。

「6. 音と映像のための機械」には、「僕の楽器を探して」²⁹⁾などで作家が早期から言及してきた、映像音楽へのアプローチがまとめられている。幼年期から楽器を習いたくて果たせなかったことやピアノでインプロヴィゼーションを行うわざを持たないことなど、過去に実現できなかった命題を、映像メディアやコン



fig. 19 時間層Ⅰ event version, 1985年

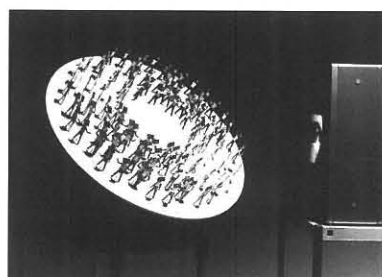


fig. 20 時間層Ⅱ event version, 1985年



fig. 21 フィロスコープ、1898年、およびシネマトグラフを使ったフィロスコープ、「ラ・ナチュール」1898年号より、いずれも東京都写真美術館蔵

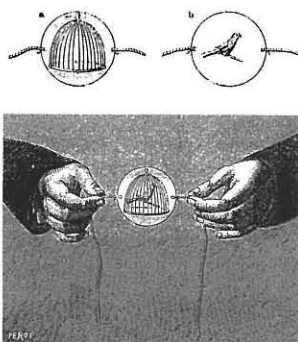


fig. 22 ソートロープの図、「ラ・ナチュール」1880年号、東京都写真美術館蔵

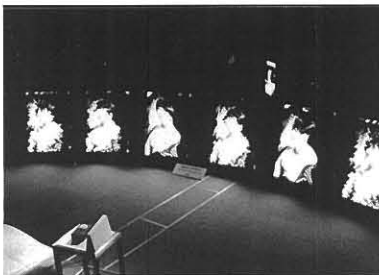


fig. 23 (上3点)「デジタル・ポートレート・システム」によって変容する体験者のポートレート
(下)「AV-GAME III『TV-RING』」展示風景、「第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」(福井県立美術館)、1989年

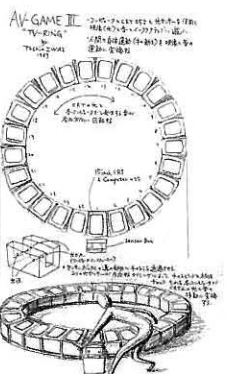


fig. 24 「AV-GAME III『TV-RING』」スケッチ、1989年

コンピュータと結びつけて作家は実現しようとしたのである。「7. 映像音楽ツールとしてのコンピュータ・ソフトウェア」にも、同様の試みが収められている。過去においても、ソーマトロープやトポグラフィマ、トピアリオン³⁰⁾などの映像的な装置は、考案後すぐに玩具として発売された。同様に、岩井による現代の「オトッキー」、「MUSIC INSECTS」、「サウンドファンタジー」、「Sim Tunes」などのコンピュータ・ソフトも、商業的に発売されたものもそうでないものも含めて、楽器として自由に動きまわるバグ(虫)に対し、マウスでクリックした点が音符の役割を果たすように、誰もが簡単に映像音楽を楽しめるよう、作品としての機能をキャッチーにパッケージ化されたものだと言える。「8. インターネット・プロジェクト」に分類された「HotJavaによる映像楽器へのアプローチ」(95年)は、映像楽器の試みをインターネット上で共有し、そのプロセスも含めて公開したもので、「レゾナンス・オブ・フォー[4つの共鳴]」(94年)で複数人間が同時に映像楽器で作曲に参加する試みと共通している。また「9. 映像音楽パフォーマンス」は、その試みを展示ではなくパフォーマンスとして結実させたものである。

大学の卒業も間近な頃³¹⁾、作家はかねてから渴望していたコンピュータミュージック・システムを十数万円弱で手に入れる。それはヤマハのMSX、専用キーボード、FMサウンドシンセサイザー、作曲ソフト、音色エディターのセットで、MIDIにも対応していた。彼はMSXを使ってランダムにシークエンサー的なフレーズを構成し作曲を手がけ、「時間層Ⅱ」にそれを用いた。しかしMSXによる内部音源の限界を感じ、やがて自作のMIDIインタフェースを介して外部音源を活用することになる。ピアノが弾けないなら、音楽用でないインタフェースを使っても「映像楽器」を作ればよいと着想し、谷川賢作・IKIFとのパフォーマンス「ヴィズム」(89年)で用いたTVピアノ、TVパーカッション、TVオルゴールというツールが生まれたのである。

ここで映像史の流れを振り返ると、「映像楽器」の試みは容易に見あたらずとも、やはり音楽と映像との関わりは非常に密接である。ワヤン・クリはガムランとともにダラン(座長)に司られ、ファンタスコープを用いたマルチ映像を蠟引きの布や煙に投影して演出するロベルトソンのファンタスマゴリアでも音は不可欠な要素であり、芸能としての江戸の写し籠も浄瑠璃に乗って演じられる。また、E.レーノのテアトル・オプティークを現代に再現する際にも、「哀れなピエロ」などの演目にあわせて生演奏が行われ、G.メリエスによるフィルムの上映にも生ピアノが演奏される。そこに出現する映像と音楽との空間/環境は、自らが「映像楽器」を駆使して万能に映像と音を操りたいという岩井の試みとダイレクトにイコールではないものの、「仮想空間に浮かぶ立方体を手で、大きさや位置をかえて作曲するシステムはどうだろうか?」という言葉とともに彼が描いたイメージスケッチはどこかでそれに通底している。それは過去と現在に共通した、映像と音楽が同居する理想的な境地を実現しようとする試みなのである。

前出のエッセイ「僕の楽器を探して」を、作家は「それでもまだ、僕は僕にぴったり合った、僕を完全にフォローしてくれるような楽器に出会っていない。僕は、これからも自分のための楽器を探し続ける。」と締めくくっている。その試みは、後年、MIDIピアノを用いてリヨン・ビエンナーレ他で展示された「映像装置としてのピアノ」(95年)や、水戸芸術館公演(96年)を皮切りに坂本龍一と

のコラボレーションとしてアルス・エレクトロニカでグランプリ(97年)を受賞した「Music plays images X Images play music」という映像音楽パフォーマンスにつながった。これらの作品・パフォーマンスでは、アコースティックな音とデジタルな映像との結びつきが印象的な効果を帯び、MIDI信号と映像とがリアルタイムに呼応することで音楽が映像を生み、また映像が音楽を奏でるような幻影を出現させている。併せて行われるインターネットを通じた「リモート・ピアノ」では、より多くの観客がその映像音楽の体験を共有することができた。作中で重要な役割を果たしていたのは映像プロジェクションが生むダブル・イメージの効果であり、ピアニストがドビュッシーの「ベルガマスク組曲第3曲[月の光]」を弾く姿に映像が重ねられ、“見える”音楽がリアルタイムに生まれてくる近作「ドビュッシーを“見る”試み」(99年)³²⁾もここに加えることができるだろう。

同様に、「10. テレビ番組の冒険」にあるTV番組のシステムも、作家がAMIGAによって展開したバーチャルなスタジオと実写の人物とのダブル・イメージが基盤となっている。作家はフジテレビの4時間番組「TV's TV」(87年)のために100通りのテレビをデザインした。これがAMIGAによる初仕事であり、以降はそれを発展させ、フジテレビ「アインシュタイン」(90-91年)では複数のカメラとコンピュータをつなぎ、CGの画像と実写の人物をリアルタイムで同期させた。続くフジテレビの子供番組「ウゴウゴルーガ」(92-94年)でも、ウゴウゴとルーガという名のキャラクターを二人の子供が演じたが、AMIGAによるバーチャルスタジオ自体がすぐれたインタフェースとなり、きちんとリップシンクロして喋るトマトちゃんやシュールくんなどのCGキャラクターと子供の会話がリアルタイムでスムーズに行われたことが特徴的である。「ウゴウゴルーガ」は、うるままでび、秋元きつねなど多様なCGアーティストたちを交えたテンポの早い番組作りで大人も含めたカルト的な人気を誇り、94年にはライブ番組や美術館での展示などの冒険も試みられた。バーチャルスタジオのために描かれた子供部屋のスケッチは、細かいディテールに到るまで、忘れ去られた子供時代の空想やアイデアを思い出させる魅力に満ちている。データグローブやゴーグルにとらわれず、身体自体がインタフェースとなる仮想空間／人工現実感の境地についての探究が、子供たちが自在に動きまわられる仮想空間を生み出したと言える。

3. 結論

岩井俊雄作品における多様な試みの源や、作品と歴史的映像装置との関連について考察してきたが、そのオリジナリティ、表現意図、現代のメディアアート分野に果たす役割について、以下に述べる。

初個展(INAXギャラリー、東京)からアメリカ／ヨーロッパでのアーティスト・イン・レジデンスを終えたあと海外個展(ZKM/Gallery OTSO/The Netherlands Design Institute)を経て、ICCでの回顧展(97年)で作家はそれまでの作品展示を総括しようと試み、トークやワークショップに加えインターネット上で来館者との盛んなやりとりを行った。オープンスタジオ形式をとり、作家は会場にできるだけ滞在する。この展示について彼は「色々な要素を削ぎ落として、核だけを見せるやり方の逆をやりたい」と述べている。過剰なほ

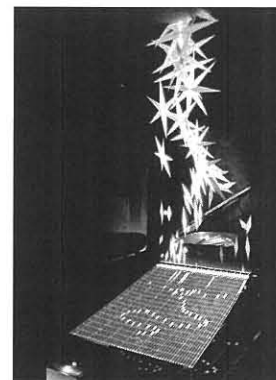


fig. 25 映像装置としてのピアノ、1995年

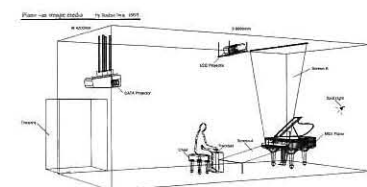


fig. 26 「映像装置としてのピアノ」プラン図、1995年

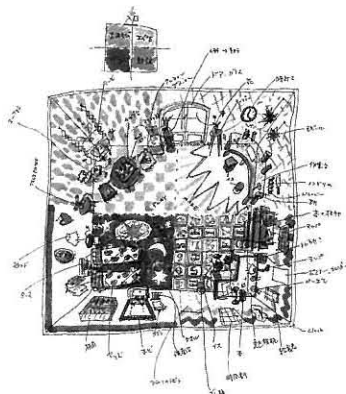


fig. 27 『ウゴウゴルーガ』の子供部屋のスケッチ, 1992年

どの要素を盛り込み、こう自問したのである。「家にいながらにしてクリックひとつで地球の裏側で起きていることを知ることが出来る時代、ではそんな時代に僕はなぜまた何トンの機材を運んでICCに設置するのか？ なぜ、あなたはわざわざこの会場まできてくれるのだろうか？ その意味が逆に問われてくる。」³³⁾

岩井作品の中には、インタラク션을有する作品はもちろん、肉体感覚を動員して体験するものが多数を占める。初めての映像パフォーマンス「RETINA」(86年)でも、白い服を着た作家自身の身体がスクリーンとなった。パフォーマンスや裸眼立体視など、すぐれた肉体感覚を必要とするものに動かされて彼は制作を行う。自分の手によって映像の生まれる瞬間を見せたいという「手」やインタフェースへのこだわり、それがジェフリー・ショーやグレゴリー・バーサミアンといった同時代に活躍するメディアアーティストたちとの違いである。また、手そのものに限らなくても、手によるクレイワークやドローイングという意味でなく、いったん機械やツールを介すればどこまで肉体や能力が拡張できるのかという探究に沿って彼は制作する。職業的なプログラマーとしてのスキルがなくても、人が用意したものでなく自作で試みることにこだわるのである。

そうしてできた作品は、たくさんの人によって「体験」されねばならない。自分一人の快楽に終わらせず、ともにその視覚を共有してくれる受容者が必要なのである。自分の持つ何らかの能力のエクステンションが命題であり、彼の制作意図の一つである。“達成できた”という確認のフィードバックは、やはり映像(=視覚)によって行われると彼は考えている。また、自らはそんな命題を「映像によって確認することができる世代」だと言うのである。

またその一方で、彼は近年、自らを「メディアを使った作品をつくっていても、こうしたモノ自体にすごく愛着を感じるのは、僕がいまだに物質的な世界をひきずっているからなのかもしれません」と再び分析している³⁴⁾。また、「一瞬自分の身体や感性がどんどんとエレクトロニックなものに置き換わってきているかのような錯覚に陥る。ところが、よく考えてみると同時にエレクトロニック・メディアを深く使えば使うほど、自分の中のメディアでは置き換えられない部分がどんどんとクローズアップされてきていることに気づく」³⁵⁾のである。さらに、坂根巖夫によるインタビューでは「少なくともあなたの作品は、体を動かさないと参加できないですからね」と言われ「自分の肉体性こそが基本です」と答えている。そして、坂根の「あなたがいまのクリエイションに関して一番影響を受けたものは何でしょうか」という質問に対し岩井は「ひとつは映画やアニメーションです。しかし、僕はけっしてお話をつくりたかったわけではありません」と答えている。

同じ回顧展の際に、第一章の冒頭に記した作品カテゴリーに加え、全作品と作家自身の歩みを考察するダイアグラム作成が試みられた。一つの横軸には作家自身の生誕から現在まで(1962-1980-2000)が、そしてもう一つの横軸には19世紀の始まりから20世紀にいたるまで(1800-1900-2000)を記入したメモが残されている。図表の縦軸には、ジャンルとして音楽(音)、動き、光、インタフェース、時間という要素が記されている。このダイアグラムを使って、歴史的な映像装置(映像メディア)の流れと、作家自身の興味や作品をそれぞれ記入していき、その関係を明らかにしようとしたのである。

その結果、ダイアグラムはついに完成させることができず放棄された。結局、

10の作品カテゴリーだけを用いることにしたのである。それは映像史年表上に表されるリニアな映像装置の変遷と、彼自身のノンリニアな興味の変遷が、ダイアグラムを破綻させたからであった。類まれな「緑の蛇の驚き盤」には変わらないシンパシーとオマージュを捧げながらも、80年代に比べれば、彼の映像史への興味はよりランダムなアプローチとなったように見える。エム・アール・システム研究所で作られた近作「テーブルの上の音楽」(99年)のうち「No.4 [SLIDE]」は、テーブル上で8枚の板をスライドさせて映像をコントロールすると音も呼応して変化する作品であり、24枚の風景画をスライドさせて無数のパノラマを作る無限絵巻「ミリオラマ」³⁶⁾を彷彿とさせる。それに関して作家は「もう、その作品が映像史上の装置とダイレクトに対応するかどうかということは問題でない」³⁷⁾というのである。

岩井作品の流れには、作家自身のパーソナルな体験、興味の変遷が反映する。例えば、1851年に世界最初の万国博覧会(ロンドン)で公開されたステレオスコープを始めとする3D/空間の奥行きへの興味が、一見結びつかないような「ウゴウゴルーガ」のヴァーチャルスタジオとなって後年結実する。また、つまらない映画を狭い映画館の座席に押し込められて観た経験から、窮屈な映画館ではなく大勢の人が体験できる映像インスタレーションを作ること、例えば「時間層」のイベントバージョンを作ろうという発想が生まれてくる。そこにあるのはより大勢の人々との「視覚の共有」であり、「僕の見ているイメージはこんなに面白い、それを見せてあげたい」³⁸⁾という真摯な思いである。彼自身の言葉で言うならば「自分の作品の完全記録や再現に興味がある。しょせんインスタレーションやその場の完全なる再現は不可能だし、伝達も難しい。けれども何らかのかたちで、視覚や意識の共有を実現させたい。これまでの僕の作品が、違うものを組み合わせてまったく新しいものを創りだしたように」³⁹⁾ということになる。

そのような思いと興味との移り変わりに突き動かされ、エルキ・フータモがしばしば指摘⁴⁰⁾するように、作家は映像史上のどの時代/どの装置へも等距離に往来する。映像史の流れをなぞったインタラクティブ作品を作るのではなく、創作のスタイルそれ自体が、自在なインタラクティブリティを持っているのである。したがって、彼は単純な温故知新を行う作家ではなく、手を一番自在に動かせる歴史的な映像装置作家でもない。静止画だと理解されている幻燈やアナモルフォーズの動画的な楽しみかたや、驚き盤を鑑賞する上で重要になってくる光量や回転スピードなど、記録に残らずに消え去ってしまう無形のインタラクション部分に興味を持ち、それを発掘しようとする作家なのである。彼は、フリップブックを映像史上のモノリスに例えた。もっと自在な映像メディアが登場したとき、モノリスはその役目を終えるというのである⁴¹⁾。過去の多様な試みの中でも、必ずしも商業的に成功し継承されてきたものだけが重要なのではなく、失われてしまった工夫の跡やインタラクションの面白さなどに注目するという作家の関心がそこに表れている。

また彼は常に作品の再現性への不安を抱えており、テクノロジーアートやメディアアートにはつきものの、作品の再生手段の保存という普遍的な問題を意識している。それは彼が公立の映像文化施設としての東京都写真美術館・



fig. 28 岩井俊雄十ばかよ「えんぴつとコンピュータが出会う小品集」展示風景 (NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]、2000年)

図版提供:NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]



fig. 29 「えんぴつとコンピュータが出会う小品集」を体験する子供たち

図版提供:NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]

映像工夫館の創設にワーキンググループメンバー⁴²⁾として携わったさいにも課題として言及された。彼の言う、作品再生手段としてのコンピュータが持つメリット/デメリット⁴³⁾は現在にも共通している。

ピアノの演奏などといった「自分の苦手なことを、他の、自分の好きなテクノロジーを利用して克服する」ことが作家の繰り返してきたメディアアートであり、NHKの番組「課外授業 ようこそ先輩」⁴⁴⁾収録の際に吉良町立横須賀小学校の後輩たちに彼が最後に託したメッセージであった。また、20世紀の終わりを迎え、彼は「メディアの足し算、記号の引き算」展のレクチャーで今世紀までの活動を総ざらいし、それは「来世紀まで休業してもいい」とまで言わしめる総括となった。そこでは作品のテクノロジーの種明かしなど、その制作目的も含めた内面が吐露された。さらに、恩師三田村峻右の退官と、出身コース《総合造形》の25周年記念展「三田村峻右と〈総合造形〉—‘つくば’からの発信」(茨城県つくば美術館、2000年)に、在学中の作品「時間層Ⅱ」を出品したことも一つの区切りになったと言えるだろう。最後に、彼の試みようとしている新たな可能性は、「ICC子供週間」展(NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]、2000年)に展示された新作「えんぴつとコンピュータが出会う小品集」であろう。それは漫画家ばばかよとのコラボレーションによるインタラクティブ作品だが、その完成を知らせるEメールの一文に、彼の試みる新たな境地は端的に表されている。「岩井が映像を作らなくても、岩井作品は成立するのか?」

岩井俊雄は新たなコラボレーションを通して、彼の追求する「視覚の共有装置」や、さらに拡大されていくその体験の場を実現するためのランダム・アプローチを既に開始しているのである。

本論を執筆するにあたり、下記の方々ならびに機関のご協力をいただきました。ここに記して深謝の意を表明いたします。(敬称略)

岩井俊雄、永原康史、NTTインターコミュニケーション・センター[ICC] 伊東祥次、永原康史事務所 別府さやか

註

はじめに

- 1) 作家略歴・作品リストは文末を参照。87年頃に作家名表記はTossio Iwai から Toshio Iwai となり、現在の肩書は映像作家からメディア・アーティストとなっている。
- 2) 参考文献・インタビュー等一覧は次の通り。その他の文献・インタビュー詳細リストは文末を参照。
 1. 「イメージ・インタラクティブ インタラクティブ・アートのためのランダム・アプローチ」連載、『月刊イメージフォーラム』1989年11月—91年10月号、ダゲレオ出版
 2. 「OPEN STUDIO 岩井俊雄展 — そのメディア・アートの軌跡」展、NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]カタログ、企画編集NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]+森山朋絵、1997年
 3. 『マルチメディア社会と変容する文化02 科学と芸術の対話』、NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]、NTT出版、1998年
 4. 「課外授業 ようこそ先輩 8」、『課外授業 ようこそ先輩』制作班、KTC中央出版、1999年
 5. Erkki Huhtamo, Excavating media dreams - Looking for a Context for Toshio Iwai's art, 'TOSHIO IWAI' solo exhibition catalogue, pp8-11, Zentrum fur Kunst

und Medientechnologie (ZKM) Medienmuseum Karlsruhe, 1994

6. Yoshitomo Morioka, *Between Magic and the Algorithmic Image*, Ibid., pp12-19
 7. エルキ・フータモ「メディアの夢の発掘者 岩井俊雄」,『季刊インターコミュニケーション』No.14, 1995年
 8. 森岡祥倫「映像魔術とアルゴリズム・イメージ」, 第3回ふくい国際ビデオビエンナーレ展カタログ, 福井県立美術館, 1989年
 9. インタラクティヴ・インタビュー, CD-ROM, Biennale d'Art Contemporain de Lyon, Réunion des Musées Nationaux, 1995-96年
 10. Erkki Huhtamo, *The Moving Image-between the Past and the Present, and into the Future*, *Moving Image—映画発明100周年展カタログ*, 東京都写真美術館, 1995年
 11. 森山朋絵「知覚の共有装置を探して—岩井俊雄とmoving imageの夢」, OPEN STUDIO 岩井俊雄展—そのメディア・アートの軌跡 (NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]展カタログ, NTT出版, 1997年
 12. 岩井俊雄「作家の言葉」p.54, 白井雅人「作家紹介・岩井俊雄」p.57, ICCコンセプトブック, NTT出版, 1997年
- 3) 参考文献2。同書を企画編集するにあたり、作家と筆者との共同作業で10のカテゴリーを設定し、掲載順もそれに従った。
 - 4) 参考文献2 p.34, 7行目
 - 5) 参考文献3 p.124
 - 6) 参考文献2 p.34, 17行目
 - 7) 参考文献1「第1回 回転ハンドルの快感」
 - 8) 参考文献1「第13回 立体視からヴァーチャル・リアリティへ①」
 - 9) 上記の5に同じ、p.94, 中段
 - 10) 同書及び2、3、4
 - 11) 参考文献1「第6回 映像進化のモノリス」, p.129, 下段
 - 12) 古川タク、岩井俊雄、林静一、福島治、小野耕世により結成。「驚き展」(1989年)、「驚き展2」(1990年)、「驚き展3」(1992年、いずれも電通アドギャラリー、東京)
 - 13) 参考文献1、2、3、4
 - 14) 筑波大学芸術専門学群に〈構成〉コースとともに創設。2000年で25周年を迎えた。
 - 15) 筆者による本論のためのインタビュー、2000年による。
 - 16) 「BS10周年 BSデジタル 映像の未来へ」NHK衛星放送, 1999年
 - 17) 参考文献1「第19回 驚き盤、そして時間層への旅③」, p.134, 中段
 - 18) 映像工芸館シミュレーション展「イマジナリウム I」(東京都写真美術館、1990年)、第1次開館施設における第1回映像工芸館展。
 - 19) 完動品として収蔵、東京都写真美術館 (J.P.ドゥーズーズ・コレクション)
 - 20) 『ラ・ナチュール 技芸、産業への応用科学雑誌』Gaston Tissandier et Henri de Parville, *La Nature revue des sciences et de leurs applications aux arts et à l'industrie Journal Hebdomadaire illustré*, 1874-1901, 東京都写真美術館蔵
 - 21) 参考文献1「第1回 回転ハンドルの快感」, p.95
 - 22) 「M.C.エッシャー生誕100周年に捧げる 超感覚ミュージアム」銀座松屋(東京) / イムズ(福岡) / ハウステンボス美術館(長崎)、1999-2000年
 - 23) 「メディアの足し算、記号の引き算」展レクチャー、NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]、1999年7月17日
 - 24) M.ウェルトハイマーは1912年に「運動視実験研究」を著し、映像装置ゾートロープをもとに「継続的に少しずつ違う静止像を与える(映画やテレビ)と運動が知覚され、暗黒中で2光点が交互に点滅すると1光点が往復運動するように見える」という「仮現運動」を研究した。この光の強度、2光点間の感覚距離、2光点の呈示間隔時間に関する法則を「ホルテの法則」という。梅元堯夫+大山正十+岡本浩一共著「心理学1 心のはたらきを知る」, サイエンス社, 1999年
 - 25) 参考文献1「第19回 驚き盤、そして時間層への旅③」, p.136
 - 26) 雲母による変身ゲーム以外はすべて東京都写真美術館蔵 (W.ネクス・コレクション)

- 27) ミュートスコープ以外すべて東京都写真美術館蔵
- 28) 筆者による本論のためのインタビュー、2000年による。
- 29) 参考文献1「第9回 僕の楽器を探して」
- 30) トピアリオン Topiarion, 1800—20年及びトポグラフィオラマ Topographorama, n.d. いずれもフランス製、東京都写真美術館蔵
- 31) 上記の11, p.128, 下段
- 32) 「BS10周年 BSデジタル 映像の未来へ」NHK衛星放送, 1999年, オープニング映像
- 33) 参考文献2 p.10
- 34) 参考文献3 p.55, 15行目
- 35) 上記の1に同じ
- 36) ミリオラマ(無限絵巻)「イタリアの風景」、1825年頃、東京都写真美術館蔵
- 37) 筆者による本論のためのインタビュー、2000年による。
- 38) 参考文献1 森山朋絵「知覚の共有装置を探して—岩井俊雄とmoving imageの夢」、p.23
- 39) 上記の6に同じ, p.25
- 40) 参考文献7
- 41) 参考文献1 第6回 映像進化のモノリス」, p.131
- 42) 東京都映像文化施設(仮称、現・東京都写真美術館)地下1階の映像工夫館準備のため伊藤俊治、岩井俊雄、草原真知子、後藤和彦、時枝俊江、森岡祥倫、山口勝弘の各氏からなるワーキンググループが1989年に結成された。
- 43) 参考文献1 第11回 再生を続ける映像装置」
- 44) 「課外授業 ようこそ先輩 メディア・アーティスト岩井俊雄 パラパラ漫画がアートになった!!」(NHK総合テレビ), 1998年

岩井俊雄略歴・展覧会歴 1962—2000

1962年

愛知県幡豆郡吉良町に生まれる

1975年

愛知県幡豆郡吉良町立横須賀小学校卒業

1978年

愛知県幡豆郡吉良町立吉良中学校卒業

1981年

愛知県立西尾高校卒業

1985年

筑波大学芸術専門学群総合造形コース卒業

1987年

筑波大学大学院芸術研究科デザイン専攻総合造形コース修了

1991—92年

サンフランシスコ エクスプロアトリウム客員芸術家

1994—95年

ドイツ・カールスルーエ ZKM客員芸術家

1996—97年

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS) 客員芸術家

1998年—

エム・アール・システム研究所 客員芸術家

●個展

1986年

「映像進化論」INAXギャラリー(東京)

1990—91年

「岩井俊雄映像 インスタレーション展《マシンのフォー・トリニティ》」
ラフォーレミュージアム・エスパス(東京) / アルティウム(福岡) /
梅田ロフト・フォーラム(大阪)

1991年

「光の標本箱」UCHIDA inner gallery(東京)

1993年

「Another Time, Another Space」Antwerpen'93 EC Japan
Fest. (ベルギー・アントワープ中央駅)

「メディア・エポック展 ミュージアム・オンエア」板橋区立美術館 / フジ
テレビ(東京)

1994年

「TOSHIO IWAI EXHIBITION」ZKM/Medienmuseum
(ドイツ・カールスルーエ) / Gallery OTSO (フィンランド・エスポー) /
The Netherlands Design Institute (オランダ・アムステルダム)

1997年

「OPEN STUDIO 岩井俊雄展 — そのメディア・アートの軌跡」
NTTインターコミュニケーション・センター[ICC](東京)

1998年

「Piano — as image media」ギャラリー・ドゥ(東京)
「第7回広島国際アニメーションフェスティバル」アステールプラザ(広島)

●グループ展

1982年

「第1回OMNIアートコンテスト」デザイン&アート部門 佳作受賞

1983年

「ANIMATION FESTIVAL in TSUKUBA Vol.1」企画出品
筑波大学・芸術専門学群棟(茨城)

「第7回びあアニメーション・サマーフェスティバル」東京日仏会館
「これはおもしろいコンピュータアート展」企画出品

筑波大学会館ギャラリー

1984年

「総合造形実習展」筑波大学会館ギャラリー

「ANIMATION FESTIVAL in TSUKUBA Vol.2」企画出品

筑波大学・芸術専門学群棟

「OUT OF TSUKUBA '84」イメージフォーラム(東京)

1985年

「ハイテクノロジーアート公募展'85」金賞受賞 渋谷西武百貨店(東京)他

「OUT OF TSUKUBA '85」Studio200(東京)

「第17回現代日本美術展」大賞受賞 東京都美術館 / 京都市美術館

「視覚サーカス'85」招待出品 銀座松屋(東京)他

「アトリエヌーボーコンペ」入選 池袋西武百貨店アートフォーラム(東京)他

「WORKSHOP 7 OF TSUKUBA」企画出品 ギャラリー山口(東京)

「第9回びあアニメーションサマーフェスティバル」招待出品

原宿ラフォーレミュージアム(東京)

「シネマジックとからくりの世界」エキスポランド(大阪)

「15 Contemporary Photographic Expressions」

筑波大学会館ギャラリー

「PIA FILM FESTIVAL in OSAKA」招待出品 梅田東映ホール(大阪)

「プレビュー目黒区美術館」収蔵作品展示 目黒区民センター(東京)

「ルミ・パピエール展」月光荘ギャラリー(東京)

「光の造形展」札幌大通り公園(札幌)

1986年

「芸術魂展」企画出品 筑波大学会館ギャラリー

「第6回ハラ・アニュアル」原美術館(東京)

「ハイテクノロジーアート国際展'86」招待出品 松阪屋(名古屋) /
サンシャインシティ(東京)

1987年

「IMAGES DU FUTUR'87」カナダ・モントリオール

「現代のアイコン」埼玉県立近代美術館

「ARTS ON COMPUTER—日本のCGアート展」招待出品
O美術館(東京)

「光と音のふしぎな世界」新潟県立自然科学館(新潟)

「TDS推薦新人展」招待出品 東京デザイナーズスペース(東京)

「ハイテクノロジーアート国際展'87」招待出品

新宿NSビル(東京) / 芸術の森(札幌)他

「ウインター・ワンダーランド」シネプラザスペース50(東京)

1988年

「テレビ We are TV's children」INAXギャラリー名古屋

「アニメ進化論—日本の実験アニメの現在」招待出品

O美術館

「ビデオで見るビデオインスタレーション」招待出品

ビデオギャラリー—SCAN(東京)

「動きの表現」埼玉県立近代美術館

「日本先端科技芸術展」台湾省立美術館

1989年

「イメージフォーラム・フェスティバル1989」招待出品
渋谷シードホール(東京)／キリンプラザ大阪
「アートエキサイティング'89」
埼玉県立近代美術館／クイーンズランド美術館(オーストラリア)
「ARTEC'89」招待出品 世界デザイン博覧会会場(名古屋)
「第3回ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ」招待出品
フェニックス・プラザ(福井)
「アニメ・あ・ら・かると」川崎市市民ミュージアム(神奈川)
「ニューイメージ宣言1989」イメージフォーラム(東京)
「不思議の国のサイエンスアート～ インターラクティブアートへの招待」
かながわサイエンスパーク(神奈川)
「驚き展」企画出品 電通アドギャラリー(東京)

1990年

「岩井俊雄VIDEO SHOWING」FROG(東京)
「イメージフォーラム・フェスティバル1990」招待出品 渋谷シードホール(東京)
「イマジナリウムⅠ」東京都写真美術館(東京)
「東京ハイパーリアル展」招待出品 渋谷西武百貨店(東京)
「驚き展2」企画出品 電通アドギャラリー(東京)

1991年

「IC'91 電話網の中の見えないミュージアム」NTT/ICC
「ハイテクアート1991」招待出品 銀座松屋(東京)

1992年

「TRACING TIME」エキスポプラザ(サンフランシスコ)
「驚き展3」企画出品電通アドギャラリー(東京)
「メビウスの卵展」O美術館(東京)

1994年

「Interactive Media Festival」(ロスアンゼルス)

1995年

「Video Positive 1995」(イギリス・リヴァプール)
「MultiMediale4」招待出品 ZKM(ドイツ・カールスルーエ)
「インタラクティブ'95」サイトピアセンター(大垣)
「IC'95 on the web-ネットワークの中のミュージアム」
NTT/ICC(インターネット上の展覧会)
「ムーヴィング・イメージ—映画発明100周年」東京都写真美術館
「リヨン現代美術ビエンナーレ」リヨン現代美術館(フランス・リヨン)
「マルチメディアグランプリ'95」シアター・展示部門最優秀賞受賞

1996年

「Fantasmagoria」シドニー現代美術館(オーストラリア・シドニー)
「メディアスケープ展」グッゲンハイム美術館(ニューヨーク)
「Sculpture Garden」G7サミット/リヨン現代美術館
「Serious Games」ライン・アート・ギャラリー(イギリス・ニューキャッスル)
「現代音楽を楽しもうXII Music plays images X Images play music」坂本龍一とのコラボレーション 水戸芸術館(茨城)

1997年

「インタラクティブ'97」ソフトピアジャパンセンター(大垣)
「Serious Games」バービカン・アート・ギャラリー(ロンドン)
「Ars Electronica Festival '97」
インタラクティブ部門グランプリ受賞(オーストリア・リンツ)
「MPIXIPM」坂本龍一とのコラボレーション
恵比寿ガーデンホール(東京)

「マルチメディアグランプリ'97」会長賞受賞

1998年

「Cyber'98」リスボン(ポルトガル)
「写真の拡大」ソウル現代美術館(韓国)

1999年

「国際複合現実感会議(ISMR'99)」パシフィコ横浜(神奈川)
「M.C.エッシャー生誕100年に捧げる 超感覚ミュージアム」
銀座松屋(東京)／イムズ(福岡)／ハウステンボス美術館(長崎)
「メディアの足し算、記号の引き算」NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]
「SIGGRAPH'99」ロスアンゼルス・コンベンションセンター
「ピクチャーズ・イン・モーションー日本のアニメーション表現」
東京都写真美術館

2000年

「映像工夫館展テーマⅡ アニメーションズー 過去から未来へ」
東京都写真美術館
「I.D. Interactive Media Design Review」グランプリ受賞
「ICC子供週間」NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]
「三田村峻右とく総合造形」つくばからの発信・2000」
茨城県つくば美術館

●受賞歴

1982年

「第1回OMNIAアートコンテスト」デザイン&アート部門 佳作受賞

1985年

「ハイテクノロジーアート公募展'85」金賞受賞
「第17回現代日本美術展」大賞受賞
「アトリエヌーボーコンペ」入選

1995年

「マルチメディアグランプリ'95」シアター・展示部門最優秀賞受賞

1997年

「Ars Electronica Festival '97」インタラクティブアート部門グランプリ受賞
「日本文化デザイン賞」受賞
「マルチメディアグランプリ'97」会長賞受賞

2000年

「I.D. Interactive Media Design Review」ゴールドメダル受賞

●収蔵作品

「時間層Ⅱ」(第17回現代日本美術展大賞受賞作)毎日新聞社蔵
／東京都写真美術館寄託
「Well of Lights」エキスポプラザ(サンフランシスコ)
「Music Insects」エキスポプラザ(サンフランシスコ)
「ジャンピング・グランプリ!」科学技術館(東京)
「STOP MOTION PERFORMER」科学技術館
「映像装置としてのピアノ」ナディアパーク内青少年文化センター(名古屋)
「メディア・テクノロジー～7つの記憶」NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]
「映像装置としてのピアノ」ミレニアム・ドーム(ロンドン)
「テーブルの上の音楽」ミレニアム・ドーム(ロンドン)
「PHOTON」ソニー・センター内 MUSIC BOX(ベルリン)

●ワークショップ/レクチャー

1988年

「動きの表現展」ワークショップ 埼玉県立近代美術館

1989年

「エクспロラトリウム展」ワークショップ 科学技術館(東京)

1990年

「デジタル・リアリティ/デジタル・クリエイティビティ」FROG(東京)

イメージフォーラム附属映像研究所 特別講師

「イマジナリウム I」展ワークショップ 東京都写真美術館

1991年

美学校 芸術科学実験工房「映像の冒険」講師

1997年

「OPEN STUDIO 岩井俊雄展—そのメディア・アートの軌跡」展

ワークショップ NTTインターコミュニケーション・センター[ICC](東京)

1998年

「Doors of Perception」講演 アムステルダム(オランダ)

1999年

「メディアの足し算、記号の引き算」展レクチャー

NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]

2000年

総合造形特論 筑波大学芸術専門学群(茨城)

「ICC子供週間」展 ワークショップ『キミにもできる! ペラペラダンサーズ』 NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]

●TV番組・ビデオ・ゲーム等制作(抜粋)

1986年

TV番組「録画チャンネル4.5 浅田彰TV-EV」CGデザイン (SEDIC/JOCX-TV)

1987年

TV番組「TV's TV」CGデザイン (SEDIC/JOCX-TV)

ファミコン・ゲーム「オトッキー」原案・デザイン (SEDIC/ASCII)

TV番組「エスニックヨーロッパンTV」タイトル制作 (SEDIC/JOCX-TV)

TV番組「糸井重里のテレビ遊戯大展開会」企画・構成・演出 (SEDIC/JOCX-TV)

1988年

「橋のゲーム」制作(瀬戸大橋架橋記念館)

「日経イメージ 気象観測ビデオ」画面デザイン(日本経済新聞社/I&S/SEDIC)

「PAO」プロモーションビデオ CG制作 (SEDIC/博報堂)

「NEWZ」プロモーションビデオ CG制作 (CBSソニー)

「PSY・S」プロモーションビデオ CG制作 (CBSソニー)

「an セルフクリエーション21」CGデザイン(アジア太平洋博覧会・福岡)

1989年

TV番組「NTV Midnight」オープニング制作 (SEDIC)

ビデオマガジン「I・D・O・L」CGデザイン (CBSソニー)

1990年

TV番組「アインシュタイン」CGによる映像美術 (フジテレビ)

1991年

新宿駅西口インフォメーションセンター「時のモニュメント」デザイン・映像制作

大井競馬場「ライティングキャンパス」映像演出・制作

1992年

愛知芸術文化センターシンボル映像制作

TV番組「ウゴウゴルーガ」CGシステム・キャラクターデザイン/制作 (フジテレビ)

1994年

スーパーファミコン・ソフト「サウンドファンタジー」

原案・デザイン (Ape/任天堂)

1996年

Windows CD-ROMソフト「SimTunes」原案・デザイン (Maxis)

2000年

プレイステーション2ソフト「びっくりマウス」

コンセプト・インタラクティブデザイン(ソニー・コンピュータ・エンターテインメント)

●主要なTV番組出演

1990年

「ミッドナイトジャーナル」(NHK総合)

1991年

「What's Next ~もうひとつの映像進化論~」(テレビ朝日)

1994年

「句の人句の話—映像作家・岩井俊雄/映像マジシャンは街をめざす」(NHK総合)

1995年

「THE NET」(BBC放送・イギリス)

「インターネット・エクスプレス」(テレビ東京)

1996年

「未来潮流—21世紀空想美術館」(NHK総合)

1998年

「課外授業 ようこそ先輩 メディアアーティスト岩井俊雄~パラパラ漫画がアートになった!!」(NHK総合)

1999年

「メディアは今 ソフト戦略の時代 ヨーロッパ・メディアアートへの挑戦」, (NHK教育)

「ART Booker」(ディレクTV627ch ブックTV)

「BS10周年BSデジタル~映像の未来へ」(NHK衛星第1・ハイビジョン)

●インタビュー・特集等

「パラパラ漫画は進化する」, 『月刊バグニュース』1986年10月号, 河出書房新社

「てくの・からくり」, 『美術手帖』1986年9月号, 美術出版社

「岩井俊雄~映像進化論」, 『月刊ネットワークマガジン』

1987年3月号, アスキー出版

インタビュー, 『月刊Personal』1987年10月号, 日経ホーム出版社

「映像と人間の次世代回路」, 『シンクタンク・ラブ』

1988年6月号, メイテック

作品掲載, 『美術の研究・整理1~3年用』1989年, 秀学社

対談 寺門孝之+岩井俊雄, 『月刊イメージフォーラム』

1989年10月号, ダゲレオ出版

「近未来考・インタラクティブアートで遊ぶ」, 『同和火災ニュース』

1989年11月号

「ぴあ People File」, 1989年, ぴあ

「大塚製薬 C-MAX」タイアップ広告、『週刊SPA!』
1991年5/11号, 扶桑社
インタビュー、『月刊ミュー・アルファ』1991年6月号, 学生援護会
『日本のビデオアート作家ファイル』, 1991年, ビデオギャラリー-SCAN
「INTERACTIVE ART」, 『U+』no.6, 1992年, ペヨトル工房
榊山寛「電子の武者[5] ウゴウゴルーガ」, 『季刊インターコミュニケーション』No.4, 1993年, NTT出版
ウゴウゴルーガ編『ウゴウゴルーガ』, 1993年,
フジテレビ出版/ビレッジセンター出版局
対談「メディアが生む新しいアートのかたち 岩井俊雄+彦坂裕」,
『SYNC』vol.9, 1993年, T-BRAIN CLUB企画制作室
「時間と映像 岩井俊雄」, 『BT 美術手帖』1993年11月号,
美術出版社
「現代日本アーティスト名鑑」, 『BT 美術手帖』1994年1月号,
美術出版社
David D'Heilly with H.Masuyama, The Interactive Electric Sumo
Scream Show, 『WIRED』米国版, 1994年3月
『Screen Multimedia』, Fernöstliche Trickkiste, 1994年9月
「UgoUgo Lhuga」, 『Mediamatic』vol.7 #3/4, 1994年
インタビュー:「FROM THE FLIPBOOK TO THE MUSEUM IN
THE AIR」, 『ART AND TECHNOLOGY』『ART & DESIGN
Magazine』, 1994年, London
対談 ギデオン・メイ+岩井俊雄「コンピュータ・グラフィックスとリアリテ
ィの結合インタラクティブ・アートにおけるエンジニアリング」, 『季刊イン
ターコミュニケーション』No.7, 1994年, NTT出版
シンポジウムレポート「超テレビ利用術」, 国際放送シンポジウム '95組
織委員会編『国際放送シンポジウム '95 [マルチメディア時代と「放
送」] 実施報告書』, 1995年
インタビュー「ネットワークの冒険者」, 『情報人 vol.6 1995 Autumn』,
1995年, 日本電信電話株式会社
インタラクティブ・インタビュー, 『3e Biennale d'art contemporain de
Lyon』CD-ROM, 1995年
インタビュー「ライブ感覚」, 『AERA MOOK7 マルチメディア学がわ
かる。』, 1995年, 朝日新聞社
インタビュー, 「脳創造空間 映像が音を作り出す、音が映像を作
り出す」, 『FUJITSU 飛翔 No.23』, 1996年, 富士通株式会社
「岩井俊雄 [映像装置としてのピアノ]」, 『サウンド&レコーディング・マ
ガジン』4月号, 1996年
「Music Plays Images X Images Play Music」, 『現代音楽を楽
しもう XII』パンフレット, 水戸芸術館, 1996年
「ART 聴覚×視覚 イメージで体感するサウンド・アート」,
『EYECOM no.155』, 1997年, 株式会社アスキー
インタビュー「アーティスト岩井俊雄」, 日本経済新聞, 1997年2月23日
「Digital Entertainment SIMTUNES」, 『DE』No.1, 1997年
春号, 株式会社アスキー
「Bug Jam - SimTunes」, 『WIRED』米国版, 1997年4月
「MEDIA パラパラ感覚展」, 『AERA』5月12日号, 1997年,
朝日新聞社
「Music Plays Images X Images Play Music」, 『花椿』6月号,
1997年, 資生堂
インタビュー「メディア・アートが示す産業社会再生の可能性」,

『JMA マネジメントレビュー』vol.3 No.6, 1997年6月, 日本能率協会
インタビュー, 『エスケイア』日本版 June.vol.11 No.6,
1997年6月, 株式会社エスケイアマガジンジャパン
インタビュー「01クリエイター 岩井俊雄」, 『日経ゼロワン』6月号,
1997年, 日経ホーム出版社
インタビュー「達人たちの超デジタル法 [情報を処理する装置] コンピ
ュータの本質はこれだ。』, 『Bart』6月9日号, 1997年, 集英社
インタビュー「機械って人と人がコミュニケーションをとるうえで重要
なツールだと思う」, 『EYE・COM』7月1日号, 1997年, 株式会社
アスキー
「岩井俊雄にみるメディア・アートの方向性、あるいは可能性」,
『AXIS vol.68』, 1997年7月, (株)アクシスパブリッシング
インタビュー「デジタル・コンテンツ逆輸入の時代」, 『PC DECO』,
1997年
インタビュー「コンピュータテクノロジーと[モノ]とを融合させたメディ
ア・アートを追求する」, 『ASPEC 情報生活観測 vol.2』, 1997年,
ASPEC
「アルスエレクトロニカフェスティバル・レポート」, 『INTERNET maga
zine』, 1997年12月号
「くアルスエレクトロニカ」グランプリ受賞! 岩井俊雄さんに緊急インタ
ビュー」, 水戸芸術館音楽紙『ヴァーヴォ』, 1997年
浅田彰「機械仕掛けのピアノのための嬉遊曲—坂本龍一&岩井俊雄
の実験」, 『季刊インターコミュニケーション』No.20, 1997年, NTT出版
「メディアテクノロジー〜7つの記憶」, 『季刊インターコミュニケーション』
No.21, 1997年, NTT出版
インタビュー「21世紀のプレイグラウンドへようこそ」, 『BT 美術手帖』
1997年10月号, 美術出版社
インタビュー「人間はもっと複雑で統合的に感覚を感じる」, 『Mdn』
11月号, 1997年, Mdn
「坂本龍一インタビュー音楽と映像の弁証法」, 『WIRED』日本版,
1997年12月, DDPデジタルパブリッシング
インタビュー「音楽に影響を与えるような映像づくりを。』,
『人物スケッチ ラジオ紳士録 part.14』, 1997年, 東海ラジオ放送
Piano-as image media, HARDWARE SOFTWARE ART-
WARE, ZKM, 1997年
インタビュー「アーティストとして、テクノロジーの刺激的な進化を人間の
身体につなげていく役割を果たしたい」, 『たて組ヨコ組 50』,
1997年, モリサワ
大竹昭子「あの人に会いに行く 第二回 岩井俊雄さん [メディア・ア
ートの原点はパラパラマンガだった]」, 『季刊 本とコンピュータ 2』秋号,
1997年, トランスアート
天野一夫『「Harmonices Mundi」の街から—岩井俊雄・坂本龍
一コンサート』, 『季刊プリント21』, 1998年8号, 悠思社
インタビュー, 『マルチメディア社会と変容する文化02 科学と芸術の
対話』, 1998年, NTT出版
対談「IDEA TALKS 岩井俊雄・タナカノリユキ」, 『アイデア』3月号,
1998年, 誠文堂新光社
「映像装置としてのピアノ [岩井俊雄展]」, 『ショパン 171号』,
1998年, ショパン
「アートはネットを目指す」, 『デジタルクリエイターへの道 '98』,
1998年, 朝日新聞社

インタビュー「全感覚を刺激する表現の構造」、『月刊アドバタイジング』8月号, 1998年, 株式会社電通
「ゲームの新潮流 クリエイティブツールへの開放」、『AXIS』, 1998年3月, アクシスパブリッシング
「Designing Eye 14 Interactive Art」, 『SCN SUMITOMO CORPORATION NEWS. 127』, 1998年, SUMITOMO CORPORATION
「MultiMedia Maestro」, 『LANTERN』IssueOne vol.36, 1998年, Hotel Okura Co.Ltd.
「Sound and vision harmonize over Iwai's musical rainbow」, 『The Japan Times』3月7日号, 1998年
「iMacアンケート」, 『iMac BOOK』, 1998年, BNN
展評「美術・岩井俊雄展」, 『毎日新聞』2月10日号, 1998年
インタビュー「岩井俊雄・日本を代表するインタラクティブアートの第一人者」, 土岐小百合編『デジタルクリエイターになる!』, 1999年, メタローグ
「Pursuing the Maximization of Interactivity, Toshio Iwai」, 『DESIGN』3月号, 1999年
インタビュー「音と光の関係を元に戻してみたい」, 『ゲーム批評』3月号, 1999年, マイクロデザイン出版局
「アナログ技術者の遺言15 [子どもの頃、木や紙で遊んだようにコンピュータを使いたい]」, 『実業の日本』vol.102, 1999年, 実業の日本社
「Toshio Iwai/Ryuichi Sakamoto Music Plays Images X Images Play Music」, 『Ars Electronica: Facing the Future』, MIT Press, 1999年
水越伸「驚き盤とパラパラマンガ:岩井俊雄の軌跡」, 『デジタル・メディア社会』, 1999年, 岩波書店
「証言・インタラクティブ性 見る眼は純粹になる」, 榎本了彦著『アーバナーメモリアル』, 1999年, PARCO出版
草原真知子「media art passage SIGGRAPH99」, 『季刊インターコミュニケーション』No.31, 2000年, NTT出版
インタビュー「メディアの作り出す環境の中に自分がいることが楽しい」, 『コンセンサス』, 2000年, 日本電気株式会社
インタビュー「色のはなし」, 『BT 美術手帖』2000年6月号, 美術出版社

●連載・執筆

「創業百年ねこまきだんご」漫画連載, 『月刊パレット』, 1986年, 中央出版
「パラパラ漫画は進化する」, 『INAX ART NEWS《岩井俊雄展 映像進化論》』, 1986年, 株式会社INAX
「ヴィジュアル・テクノロジーの過去・現在・未来」, 『月刊ユリイカ』, 1987年6月号, 青土社
「素材と語る・映像」, 『新美術新聞』, 1987年
「未来的テレビゲーム情報 岩井俊雄」, テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編『テレビゲーム 電脳遊戯大全』, 1988年, UPU
「ビデオはパソコンを解放する?」, 『月刊バグニュース』, 1988年2月号, 河出書房新社
「映像装置としてのコンピュータ」, 『月刊イメージフォーラム』, 1988年9月号, ダゲレオ出版
「電脳絵師養成講座」連載, 『ASAHI パソコン』, 1988-91年, 朝日新聞社
「MSX2によるデスクトップ・ビデオの可能性」, 『月刊アスキー』,

1989年, アスキー出版
連載「イメージ・インタラクティブ インタラクティブ・アートのためのランダム・アプローチ」, 『月刊イメージフォーラム』1989年11月-91年10月号, ダゲレオ出版
「映像の失っていたもの」, 『the INTER 技術論文集 '91』, 1991年, UPU
「アンディ・ウォーホル・コンピュータ・ウイルス化プロジェクト」, 『BT 美術手帖』1991年1月号, 美術出版社
コラム連載, 『月刊ニュービデオパラダイス』1991年6-8月号, ソニーマガジズ
稲増龍夫著「フリッパーズテレビ」カバーデザイン・CG制作, 1991年, 筑摩書房
「子ども番組におけるバーチャルリアリティ的映像演出-[ウゴウゴルーガ]におけるリアリティとその裏側」, 『bit 別冊 仮想現実学への序曲-バーチャルリアリティドリーム-』, 1994年8月号, 共立出版
フジテレビ編「アインシュタインTV1~4」カバーCG制作, 1992年, 双葉社
「パラパラマンガからデジタルメディアへ」, 東京都函画工作研究会編『くるくるあーと』, 1995年, PARCO出版
「INSTRUMENTS FOR VISUAL MUSIC」, 『ネットワークの中のミュージアム』, 1996年, NTT出版
「People Talk インターネットで音と映像のジャムセッション」, 『My People vol.11』, 1997年, (株)ピープルワールド
「映像前史の映像装置を現代のテクノロジーによってよみがえらせる」, 『デザイン基礎 [情報デザイン]』, 1998年, 京都造形芸術大学通信教育部
NHK「課外授業ようこそ先輩」制作グループ編「パラパラ漫画がアートになった!!」, 『課外授業ようこそ先輩 [8]』, 1999年, KTC中央出版
NHKビデオ「課外授業ようこそ先輩 パラパラ漫画がアートになった!! メディアアーティスト岩井俊雄」, 1999年, 教育総研
「岩井俊雄・映画と僕」, 『全関西学生映画大会』パンフレット, 1999年
「紙短情長」, 『AXIS』, 1999年, 株式会社アクシス
「誰が影響を与えたか? 岩井俊雄-ノーマン・マクラレン」, 『季刊インターコミュニケーション』No.32, 2000年, NTT出版
「映像装置としてのピアノ」, 『情報デザインシリーズ4 映像表現の創造特性と可能性』, 2000年, 京都造形芸術大学通信教育部

岩井俊雄 作品リスト 1972-2000

●子供時代のフリップブック他

「算数ノート」, 1972年
工作ブック, 1973年
「理科ノート」のフリップブック, 1974年
中学1年生「技術家庭」教科書のフリップブック, 1975年

●アニメーション作品

ENERGY, 1981年, 8mm, 3'20"
ENDLESS END, 1981年, Video, 3'30"
D-FIELD, 1982年, 8mm+Video, 3'30"
THIS IS A COPY, NEXT IS THE ORIGINAL, 1982年, 8mm, 2'35"
2+1 (two plus one), 1983年, Video, 4'00"
2+1 sphere, 1983年, 8mm, 3'00"
TOSSIO IWAI'S ANIMATION OBJECTS 1981-1984, 1984年,
Video, 18'00"
IF800 TEST FILM, 1984年, 8mm, 5'20"
えんそく, 1984年, 8mm, 0'45"
SNOW PIXEL, 1987年, 8mm, 2'40"
19世紀の驚き盤, 1999年, 7'00"
ドビュッシーを“見る”試み, 1999年

●アニメーションオブジェ

FLIPBOOKS, 1981年
FLIPBOOKS I, 1981年
FLIPBOOKS II, 1981年
FLIPBOOKS III, 1981年
FLIPBOOKS IV, 1981年
ZOETROPE 'MUSHI', 1982年
Constructive Phenakisti-scope, 1982年
ORGANIC CRYSTAL I, 1982年
ORGANIC CRYSTAL II, 1982年
Copy Phenakisti-scope, 1982年
Computer Phenakisti-scope, 1983年
XY PLOTTER FLIPBOOK I, 1983年
XY PLOTTER FLIPBOOK II, 1983年
PRAXINOSCOPE THEATER (Replica), 1983年
VIDEO BOOKS I, 1984年
VIDEO BOOKS II, 1984年
VIDEO BOOKS III, 1984年

●インスタレーション

時間層 I, 1985年
時間層 II, 1985年
時間層 I event version, 1985年
時間層 II event version, 1985年
デジタル・ポートレート・システム, 1986年
AV-GAME, 1986年
AV-GAME II, 1987年
TV PIXELS (2点連作), 1988年

立体ゾートロープ(3点連作), 1988年
時間層 III, 1989年
AV-GAME III 'TV-RING', 1989年
マン・マシン-TV No.1-8, 1989年
No.1 (2つのスイッチ)
No.2 (8つのスイッチ)
No.3 (ジョイスティック)
No.4 (ダイヤル)
No.5 (回転ハンドル)
No.6 (音センサー)
No.7 (光センサー)
No.8 (ビデオカメラ)
マウス・オルゴール, 1989年
Talking Face, 1990年
時間層 IV, 1990年
SWITCH ON THE GLASS, 1990年
Moving Space, 1990年
MUSIC INSECTS, 1990年
STEP MOTION, 1990年
Well of Lights, 1992年
MUSIC INSECTS 'Exploratorium version', 1992年
Another Time, Another Space, 1993年
レゾナンス・オブ・フォー [4つの共鳴], 1994年
映像装置としてのピアノ, 1995年
MEMORIES IN MOTION, 1995年
ジャンピング・グランプリ!, 1996年
STOP MOTION PERFORMER, 1996年
Project~Images play music, 1996年
イメージ・オブ・ストリングス, 1997年
メディア・テクノロジー~7つの記憶, 1997年
No.1 'フリップブック'
No.2 'フェナキスチスコープ'
No.3 '写真'
No.4 'テレビ'
No.5 'ビデオ'
No.6 'コンピュータ'
No.7 'オルゴール'
テーブルの上の音楽, 1999年
No.1 [PUSH]
No.2 [TWIST]
No.3 [TURN]
No.4 [SLIDE]
エッシャー的空間変容装置, 1999年
〈2冊の本〉
〈梯子のある家〉
〈テーブルとイス〉
えんぴつとコンピュータが出会う小品集(ばばかよとの共作), 2000年
〈星でつくる音楽〉
〈雨ふり〉
〈48コのかげら〉
〈空中のレコード〉

〈ペラペラダンス〉

PHOTON, 2000年

●ソフトウェア

オトッキー, 1987年

サウンドファンタジー, 1994年

SimTunes, 1996年

びっくりマウス(うるまでるびとの共作), 2000年

●TV番組

録画チャンネル4.5 浅田彰TV-EV, (SEDIC/JOCX-TV)

TV'S TV, 1987年

糸井重里の電視遊戯大展览会, (SEDIC/JOCX-TV)

NTV Midnight オープニング, (SEDIC)

アインシュタイン(フジテレビジョン 1990年10月より1991年9月まで放映)

ウゴウゴ・ルーガ(フジテレビジョン 1992年10月より1994年3月まで放映)

ウゴウゴ・ルーガ, 1993-94年

メディア・エポック展 ミュージアム・オンエア, 1993年

●パフォーマンス

RETINA, 1986年

ヴィズム/VISM, 1989年

小さな部屋のためのヴィズム, 1989年

RED/BLUE, 1989年

PERFORMANCE for WHAT'S NEXT, 1990年

Another Time, Another Space/ALTA VISION, 1994年

Music plays images X Images play music (坂本龍一との共作),
1996年

MPIXIPM(坂本龍一との共作), 1997年

●ネットワーク

V.O.G., 1991年

HotJava による映像楽器へのアプローチ, 1995年

●その他

3-D ガーデン, 1983年

立体写真集RAY, 1984年

12 and 12, 1984年

「F-H」・「A-P」, 1985年

100 TVs for 'TV's TV', 1987年

Digital Portrait of Akira Asada, 『GS』vol.5, 1987年

光の標本箱, 1991年

新宿駅西口インフォメーションセンター「時のモニュメント」, 1991年

愛知県芸術文化センターシンボル映像, 1992年

編集後記

東京都写真美術館紀要第2号は、当館学芸員による3つの研究論文で構成されている。

神保京子による「クウィア・モダニティ ヴィクトリア朝の写真家、ジュリア・マーガレット・キャメロンとその時代」は、美術館連絡協議会による平成11年度の海外研修制度の成果である。19世紀イギリスを代表する写真家ジュリア・マーガレット・キャメロンについて、研修先であるヴィクトリア&アルバート美術館に収蔵されている作品および資料を中心に、詳細な調査にもとづく論考である。これはキャメロン像を描くうえではもとより19世紀イギリスの写真史を見る上でも、あらたなヴィジョンを与えてくれるに違いない。

また岡塚章子による「小川一真の『近畿宝物調査写真』について」は、当館に収蔵されている小川一真の文化財の記録写真を中心に行った綿密な調査と、さらに東京国立博物館に収蔵されているプラチナ印画の写真も合わせて調査を行った成果である。これらの写真がどのような社会的背景をもって撮影されたのか、そこある写真的な表現の特質はどのようなものであったかを明らかにするとともに、それらの写真が出版物などでどの様に使われていったかをたどっている。そこには、小川の写真が日本写真史に果たした役割をさぐるだけでなく、日本美術史の成立に「写真」という新しいメディアが果たした役割までも明らかにしようという、野心的な試みがある。

そして森山朋絵による「映像メディアの考古学—岩井俊雄研究」は、現代におけるメディアアートの第一人者として日本はもとより、むしろ海外において高い評価を確立している岩井俊雄の「作家論」である。これまで断片的な作家論は散見されるが、彼の幼少期から今日にいたるまでを包括した論考は最初のものといってよいだろう。さまざまな古典的な映像メディアがもたらす初源的スペクタクルは岩井俊雄の表現の初源といってもよいのだが、その関係を明らかにするこの論考は単なる作家論をこえたところにある岩井俊雄の根源に焦点を結ばせるものとなっている。

これら三つの研究論文は、それぞれ扱う時代や主題は異なり、さらに研究的アプローチにおいても異なるものである。しかしここに発表された研究成果は、東京都写真美術館の活動をその基礎から支えるに十分な内容をもつものとして、今後の展覧会やさまざまな活動に生かされてゆくに違いない。 (担当・金子隆一)

東京都写真美術館 紀要No.2

編集:東京都写真美術館
制作:グレートクー
デザイン:武藤まりも[ノマド]
発行:財団法人東京都歴史文化財団
東京都写真美術館 ©2000
〒153-0062 東京都目黒区三田1-13-3
電話03-3280-0031

The Bulletin:Tokyo Metropolitan Museum of Photography No.2

Edited by Tokyo Metropolitan Museum of Photography
Produced by Great Coup
Design by Marimo Mutoh[NOMADE]
Published by Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture
Tokyo Metropolitan Museum of Photography ©2000
1-13-3 Mita, Meguro-ku, Tokyo 153-0062 Japan
Phone 03-3280-0031

Printed in Japan

Metropolitan Museum Photography

Tokyo Metropolitan Museum of Photography

