機械じかけのカナリアたち

「地球感覚アート」の時代

第5回「記憶のライヴ」

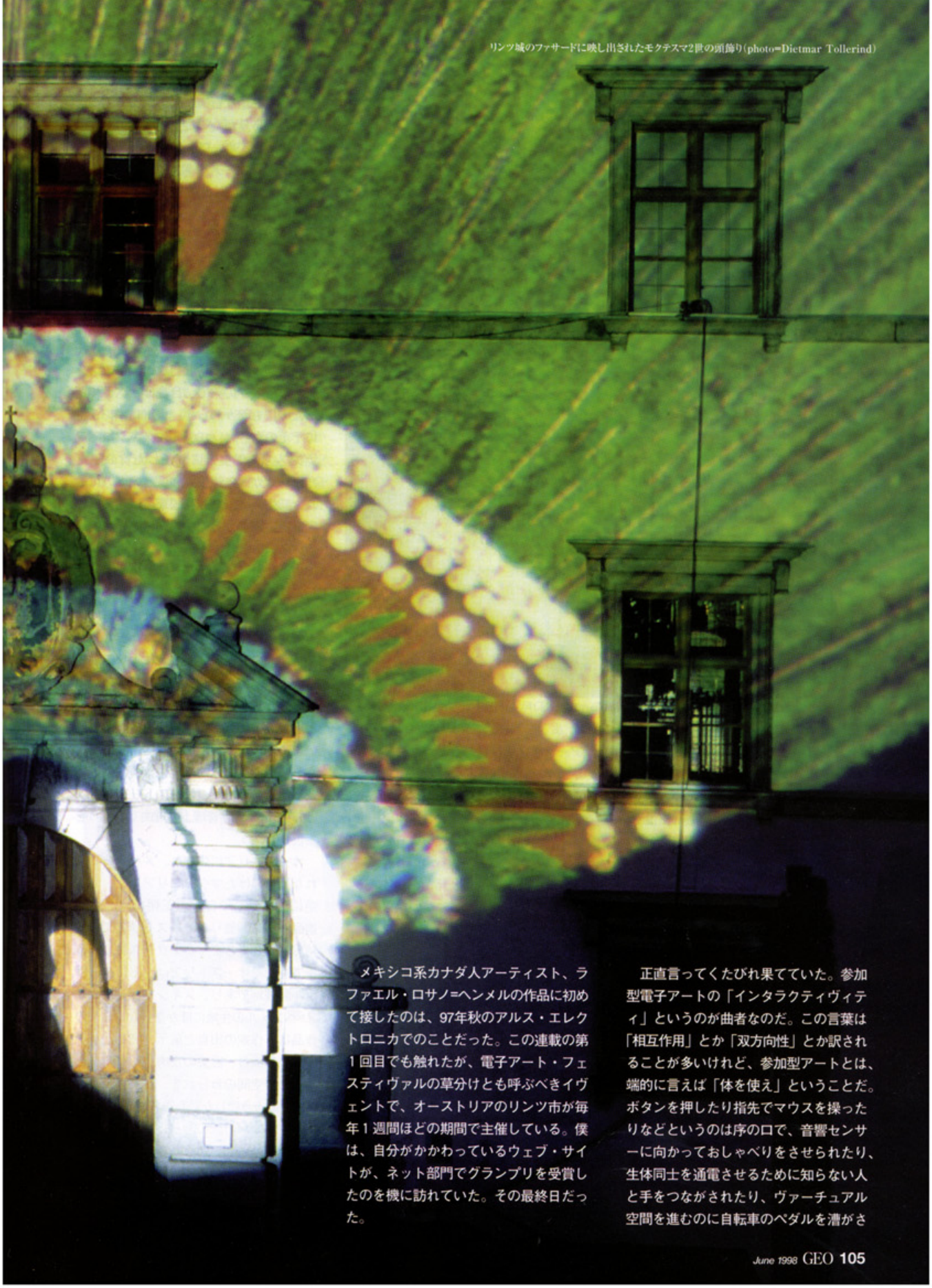
ラファエル・ロサノ=ヘンメル　Rafael Lozano-Hemmer

夕闇の中に美しく巨大な映像が浮かび上がる。大音量の音楽があたりの空気をふるわせる。だが、それは野外コンサートでもディズニーランドでもない。あなた自身が映像や音楽を操作できる、いわゆるインタラクティヴ・アート作品なのだ。TVゲームのような遊び感覚のうちに、「記憶」というすぐれて人間的なテーマが秘められている。ヨーロッパの古城では、時空を超えた壮大なドラマが展開されていた……。

小崎哲哉＝文
text by Tetsuya Ozaki

おざき　てつや　1955年、東京生まれ。電子出版プロデューサー。
95年に企画制作したCD-ROMブック「マルチメディア歌舞伎」(アスキー刊)で、マルチメディアグランプリ'95教育作品賞やMILIA'96審査員特別賞などを受賞。
雑誌「ワイアード」などにカルチャー記事を寄稿するかたわら、ウェブ・サイト「センソリウム」(http://www.sensorium.org)のディレクターも務めている。

Ozaki, Tetsuya. "Rafael Lozano-Hemmer", *GEO Japan*, vol. 6, no. 53, June 1998, p. 104.



リンツ城のファサードに映し出されたモクテスマ2世の頭飾り(photo=Dietmar Tollerind)

メキシコ系カナダ人アーティスト、ラファエル・ロサノ=ヘンメルの作品に初めて接したのは、97年秋のアルス・エレクトロニカでのことだった。この連載の第1回目でも触れたが、電子アート・フェスティヴァルの草分けとも呼ぶべきイヴェントで、オーストリアのリンツ市が毎年1週間ほどの期間で主催している。僕は、自分がかかわっているウェブ・サイトが、ネット部門でグランプリを受賞したのを機に訪れていた。その最終日だった。

正直言ってくたびれ果てていた。参加型電子アートの「インタラクティヴィティ」というのが曲者なのだ。この言葉は「相互作用」とか「双方向性」とか訳されることが多いけれど、参加型アートとは、端的に言えば「体を使え」ということだ。ボタンを押したり指先でマウスを操ったりなどというのは序の口で、音響センサーに向かっておしゃべりをさせられたり、生体同士を通電させるために知らない人と手をつながされたり、ヴァーチュアル空間を進むのに自転車のペダルを漕がさ

[RLH]

Ozaki, Tetsuya. "Rafael Lozano-Hemmer", *GEO Japan*, vol. 6, no. 53, June 1998, p. 105.

巨大な手は壁面を撫でるかのようにスライドする（photo=Dietmar Tollerind）

れたり、というような作品もある。作品を操作する、すなわち「相互作用」を行うためのインターフェースは多種多様であり、いまや、アート鑑賞にも社交性や積極性や体力が要求される時代になっているというわけだ。

冗談はさておき、疲れていたのにはもうひとつ理由があった。すべて異なっているはずの作品が、しばらく経つとどれも同じように見えてくるのだ。テーマも表現方法もそもそも違うのだから、最初はわけがわからなかった。

だが、そのうちに思い当たったのは、いまここでこの作品を観る、ということになんの必然性もないということだった。ほとんどの作品には固有の歴史性も場所性もなく、展示されるのがヨーロッパでなければならない理由は特に見つからない。「地球はひとつ」？　そうかもしれないが、米国にでも日本にでも、いわゆる先進国のどの一角にあってもよさそうなものばかりなのである。

アーティストには怒られるかもしれないが、ゲームセンターに長時間いたときの疲れに似ていると思った。そこらにあるのとは違って、最先端テクノロジーを駆使した「超高級ゲームセンター」だが、ゲーセンはゲーセンである……。ものによってはゲームの方が開発費をかけているし、書きながらやっぱり言い過ぎのような気もしてきたが、ともあれ、こりこりに固まった疲れをほぐしてくれるような、何か爽やかなものを体験したかった。

ロサノ=ヘンメルの「インタラクティヴな映像作品」は、旧市街中心部のレーマーベルク（ローマ人の丘）にあるリンツ城で展示・上映されていた。ハプスブルク家のアッパー・オーストリアにおける居城のひとつで、ヒトラーが老後をここで過ごそうとしたともいわれる風格のある城塞だ。いまでは博物館になっているが、石造りの外壁も古風なファサードももとのままに保持されている。ドナウ川に架かる橋を渡り、長い石段を息を切らしながら登ってゆくと、夕闇の中に光が明滅し、荘重な音楽が風に乗って聞こえてきた。ありがたいことに『Relational Architecture #2　Displaced Emperors』は、ゲーセン・アートとは一線を画する壮大な歴史絵巻だった。

ふたりの皇帝の物語

『Displaced Emperors』は、その名の通りふたりの流亡の皇帝の数奇な運命に材を採った作品である。ひとりは19世紀ハプスブルク家のフェルディナント・マクシミリアン。王朝最後の皇帝フランツ・ヨーゼフの弟で、自身はリベラルだったのにもかかわらず、ナポレオン３世にそそのかされ、1864年にメキシコでフランスの傀儡皇帝に就任した貴公子だ。だがわずか３年後、共和派との戦いに敗れ、新生メキシコ共和国軍事法廷のもと、国家反逆罪のかどで銃殺刑に処されている。享年35歳。

もうひとりは16世紀アステカ王国の国王モクテスマ２世。自分が「世界の支配者」であると信じていたが、1519年にスペインの侵略者エルナン・コルテスが来襲し、大虐殺と破壊と略奪により王国を地上から消滅させられた。コルテスがカルロス５世への土産物として持ち帰ったといわれるモクテスマの羽毛の頭飾りは、いまではウィーンの民族学博物館に展示されている。数年前にメキシコへの返還運動が起こったが、オーストリア政府は「法的および保存管理上の理由で」これを拒否している。

オーストリアに生まれ、メキシコで哀れな死を遂げたマクシミリアンと、その逆にメキシコで自らの王朝を滅ぼされ、遺品である頭飾りをオーストリアにまで持ち去られてしまったモクテスマ。言うまでもなくオーストリアはフェスティヴァル開催地であり、メキシコは作家ロサノ=ヘンメルの生地にほかならない。この作品は、作家の出自と展示の場所とを十二分に意識し、歴史の皮肉がもたらした奇妙な時空間のねじれを、目と耳とで体感できるようにした野心作なのである。

ヨーロッパの城の常として、ファサードの前にはちょっとした広場と言えるほどに石畳が敷かれていた。鑑賞者はこの前庭に立ち、ハンドバッグ大のトランスミッターを肩に掛け、布製の手袋を片手にはめる。そしてスイッチを入れると、メキシコでのマクシミリアンの居城チャプルテペク宮内部の写真が、巨大な手の映像とともにファサードの壁面に出現するのだ。映像は数十メートル離れた別の建物から投影されているから、パソコンの小さなモニターなどとは違って大迫力である。

手袋の指先には小さなセンサーが付いていて、ワイアレス・トラッキング・システムにより、巨大な手を動かすことができる。手をファサードの中央に合わせればきらびやかな大広間が浮かび上がる。左右あるいは上下に移せば執務室や閨見の間が現れる。あたかも、透視カメラで城の内部を覗き込んでいるかのようだが、そこにスパイのしぐさめいた秘密の匂いがないのは、手を動かし、覗き込む部屋を変えるごとに、相異なるクラシック音楽が周囲を圧するように鳴り響くからだろう。

シュトラウス、ベルリオーズ、ブラームス、ロッシーニ……。いずれ劣らぬロマン派の巨匠の旋律が、巨大な落日のように傾きかけたハプスブルク家の最後の日々を偲ばせる。マクシミリアンのためにメキシコでつくられたワルツも数曲あるというが、ヨーロッパを懐かしみつつ、一方では新大陸での希望に燃えて、流離する貴公子は舞踏会を幾度も催したのではないだろうか。そのような連想がとぎれなく浮かぶほどに、圧倒的な体験だった。トランスミッターは決して軽いとは言えず、センサーを動かすのにも大きなアクションが必要だったけれど、僕は夢中で「体を使うインタラクティヴィティ」にハマっていた。

た。トランスミッターは決して軽いとは言えず、センサーを動かすのにも大きなアクションが必要だったけれど、僕は夢中で「体を使うインタラクティヴィティ」にハマっていた。

スーヴェニア・ショップの謎

前庭の片隅にアートとは縁遠そうな風変わりなものがあった。粗末と言いたくなるほどに簡素な木造の「スーヴェニア・ショップ、つまり土産物屋」で、聖母像や絵皿やTシャツ、安っぽいソンブレロやピラミッドの粗悪なレプリカなどが並んでいる。何だろう？　と思ったが、その前に、土産物の真ん中にある、プラスティック製のボタンが気になった。大きな赤いボタンで、プレートに「モクテスマ。10シリング」と書いてある。

およそ100円に相当するコインを投じてボタンを押したとたんに、マリアッチのメロディーが流れ出し、同時に頭上から光が浴びせられた。足もとの石畳に、僕自身の立つ位置を中心として、ブルーを基調とし、「文化的遺産」という文字の入ったマークが映し出される。ファサードには、エメラルド・グリーンの巨大な扇状のものの映像。同じ形と色の、ただしはるかに小さい模造品がスーヴェニア・ショップの店先にも置いてあったが、これがモクテスマの頭飾りだった。数分の間、悲運の王の極彩色のアクセサリーはリンツ城の壁面に燦然と輝き、「文化的遺産」のマークは不気味な背後霊のように僕の動きに付いて回った。

しばらく経ってようやく合点がいった。この作品の目的は、ふたりの皇帝にまつわる歴史的な記憶を喚起することにのみあるのかと思っていたが、実は文化遺産を安価かつ安易・安直に消費するだけの、今日の通俗的なツーリズムを批判することにもあったのだ。スーヴェニア・ショップが安普請なのは（予算がないからかもしれないけれど）、この場所そのものが観光名所のパロディであるからだろう。好奇心だけでコインを投じ、ボタンを押した鑑賞者、すなわち僕は、知らないうちに能天気な観光客の刻印を押されていたのだった。

「博物館とは盗品収集所の別名である」とはよく聞かれる言葉だが、それは名指しされることの多い大英博物館のケースにとどまらない。植民地主義を採ったり、侵略戦争を行ったりした国家であれば、多かれ少なかれ事情は似通っている。「他国の宝物」とは「戦利品」であることがほとんどなのだ。「自国の宝物」であっても、宝物の正当な継承者ではなく、それを収奪したかつての敵や、歴史的に何のゆかりもない者が所有者となっていることも少なくない。それでも宝物は観光客を惹きつけ、無視し得ない額の不労収入を展示する者と便乗する者とにもたらす。

ある意味でそれよりも破廉恥なのが、

Ozaki, Tetsuya. “Rafael Lozano-Hemmer”, *GEO Japan*, vol. 6, no. 53, June 1998, p. 106-107.

当の宝物の紛い物の大量販売だ。ほかならぬロサノ=ヘンメル自身が後日教えてくれたことだが、ウィーンの美術史博物館では、ハプスブルク家の王冠の組立式ペーパー・キットを、たったの4ドルで売っているという。他愛もないおもちゃなのだから目くじら立てる必要もないのかもしれないが、ロサノ=ヘンメルは憤りを禁じ得ないとでもいう風にEメールに書いていた。「僕にはよくわからない文化的遺産は文化的貧困と同義なのだろうか？」

「恐怖の〈再〉位置づけ」

ラファエル・ロサノ=ヘンメルは1967年、メキシコシティに生まれた。両親はナイトクラブを経営していて、70年代にはマクシミリアンの荒廃した別荘が残されているクエルナバカの地で、「ママ・カルロッタ」というディスコを大当たりさせたという。カルロッタとはマクシミリアンの妻の名であり、幼いラファエルは、悲劇の主人公たるカップルの物語を大人たちから聞かされ、夜な夜なにぎわうディスコの光景とともに脳裏に刻んだ。

17歳のときにカナダの大学に入学するまでに、ロサノ=ヘンメルはメキシコとスペインとで、8校もの学校に通っている。「ほとんど遊牧民的な生活でした。環境が変わるのは楽しかったし、いまでもメキシコ、マドリード、モントリオールと3つの故郷があるように感じています。もっとも、そのどこにいても自分が異邦人であり、どんなものにも所属していないという感覚も同時にある。ちょっとロマンティックに過ぎるかもしれないけれど、スペインのロマたちが言う『ふるさとは靴だ』という言葉が好きですね」

大学では化学を専攻し、分子構造を研究する過程で必然的にコンピュータとシミュレーション技術に出会った。すぐにシミュレーションはアート作品に利用できると直観し、美術史や批評理論に興味を抱いていたこともあって路線を変更。

コレオグラファー（振付家）や作曲家、エンジニアなどの友人とともにグループを結成して、自由ラジオやパフォーミング・アーツ、さらには電子メディアを用いたテクノロジカル・ダンスなどを手がけるようになる。このころに知り合ったエンジニアのウィル・バウアーやコレオグラファーのスージー・ラムゼイとは、現在もコラボレーションを続けている。

1994年、『The Trace, Remote Insinuated Presence』という作品を発表し、ドイツ、オーストリア、カナダなどで電子アート関連のさまざまな賞を受賞。ロボティック・ライト、立体音響、リアルタイムCGなどを用いて、互いに遠隔地にいるふたりの鑑賞者を、3D映像で現出させるテレプレゼンス・インスタレーションだった。この作品で、いわば国際的に「認知」され、ほどなくして『Relational Architecture』シリーズに着手する。上述したように、悲喜劇的な歴史と場所の記憶とにかかわるテーマ意識、さらには公共空間がどのように利用されるべきかについての批判的考察が底流にある。

「『公共（観衆の）空間』は『関係性の空間』あるいは『演者の空間』に変わる必要があると思うんです。現在普通だと思われている公衆の行動と建築物の反応――あるいは反対に建築物の行動と公衆の反応――に代わる新しい行動様式を模索することが、リレーショナル・アーキテクチャーの真の目的なのです」

同じ問題意識に則り、97年の11月には、やはりオーストリアのグラーツで『Relational Architecture #3　Re:Positioning Fear』を発表した。17世紀に建造された、往時はヨーロッパ最大であった武器庫（現・博物館）を舞台としたもので、「恐怖の〈再〉位置づけ」とタイトルにあるように、中世のグラーツ市民の3つの「恐怖」を出発点にしている。ひとつは1477年に一帯を壊滅状態にしたイナゴの来襲への恐怖、ふたつ目は当時最大最悪の伝染病だった黒死病への恐怖、そしてもうひとつは実際には一度もなかったオスマン・トルコの侵略への恐怖である。

『Re:Positioning Fear』はグラーツ国際フィルム+建築ビエンナーレで発表された

スーヴェニア・ショップに立つロサノ=ヘンメル（photo=Dietmar Tollerind）

翻って現代における恐怖とは何か？というわけで、17カ国のアーティスト、理論家、批評家などに声をかけ、「地理学の終焉の恐怖」「生物学の終焉の恐怖」「建築の終焉の恐怖」「アートの終焉の恐怖」「テクノロジーの終焉の恐怖」「『終焉』の終焉の恐怖」という6つのテーマについての原稿を集め、またインターネットを通じてリアルタイム・チャットを行った。それらのテクストを武器庫の壁面に映写して見せるという作品だが、面白いのは、ワイアレス・トラッキング・システムによってまず鑑賞者の影が投影され、その中にのみテクストが映されて読み取れる、というしかけである。

武器庫が「トルコの影」に怯えて建てられたという史実に基づくものだが、「影」と「恐怖」すなわち根拠のない妄想とそれに対する過剰反応からは、世界各地にいまも頻発する民族紛争や内乱・暴動などが容易に連想される。影を用いたこの提示法を、彼は「テレプレゼンス（遠隔＝現前）」ならぬ「テレアブセンス（遠隔＝不在）」と呼んでいる。

ちなみに、ロサノ=ヘンメルに請われて、僕もこのプロジェクトに参加した。関東大震災の折に「在日朝鮮人が暴動を起こす」というデマが拡がった事実を紹介し、情報の伝播と、いわゆる「グローバリゼーション」について考えたテクストを寄せたのである。

英文だが、興味のある方はhttp://xarch.tu-graz.ac.at/filmarc/fest/fa3/fear/を参照して下さい。

アートと歴史とジャーナリズム

『Re:Positioning Fear』は『Relational Architecture』シリーズの第3作目であり、次作は複数の都市から制作依頼が来ているという。だがそれでは、第1作目はどんなものだったのか？　この質問には意外な答が戻ってきた。

「97年の2月に、マドリードでつくるはずだったんです。フランコの独裁時代に、市民戦争の政治犯が工事をさせられた公共建設省の建物に、当の政治犯の名を映写しようとしたんだけれど、『予算上の理由』でスペイン政府に拒否されてしまった（笑）。でも、いずれは実現したいと思っています」

スペイン戦争とその後のファシストによる国家支配の記憶が、現在どれほど風化しているのかは知らない。だがいずれにせよ、これは果敢な試みといえるだろう。ある種の人々にとっては触れられたくない古傷だろうが、別の立場にある人には是非とも明らかにしたい病根である。日本でも、たとえば国会議事堂に従軍慰安婦の名簿を映写するというプロジェクトを行ったらどうだろうか。

アーティストと歴史家とジャーナリストの違いとは何だろう？　アーティストの役割とは何だと思う？　とも尋ねてみた。ロサノ=ヘンメルの答はきわめて明快だった。

「3つの領域はだんだん境界が曖昧になり、相互関連性・相互依存性が増してゆくでしょうね。アーティストの役割とは、制度的な虚構を解体して、さまざまな現実を結びつけることです。モハメッド・アリがいったように『蝶のように舞い、蜂のように刺す』んです」

もっぱら高度な技術水準にこだわったテーマ性の希薄なもの、娯楽性だけを追求した幼児退行的なもの、個人の感性にのみ依拠するあまりにも私的に閉じられたもの……。残念なことに現代の電子アート作品は、そういったものばかりが目に付くように思う。いや、これは電子アートに限らず、ほぼすべての表現ジャンルについて言えることだろう。もちろん、何をどのように表現するかは各人の勝手だが、危機が迫っているというのに、それに気づかない、もしくはそれに触れないというのは、結果的には敗北主義といわれてもしかたがない。

だが、ロサノ=ヘンメルのような一部のアーティストは、外に開かれた空間できちんと「敵」を見据え、しかるべき武器を手にして戦いを続けている。彼らをアーティストと呼ぼうが何と呼ぼうが、どうでもいいのだと思う。

あるいは彼のいささかかっこよすぎる発言にならって、「格闘家」とでも呼ぶべきだろうか。今日のアートは格闘技であって、鑑賞者にも表現者にもやはり「体力」が必要とされるのだ。「インタラクティヴィティ」に息を切らしている場合ではないのかもしれない。

Ozaki, Tetsuya. “Rafael Lozano-Hemmer”, *GEO Japan*, vol. 6, no. 53, June 1998, p. 108-109.