

タイム・ウォーカー——移動体社会のメディアと記憶

TIMEWALKER: Journey of Image through Space and Time

世界メディア芸術コンベンション2014  
タイム・ウォーカー——移動体社会のメディアと記憶  
Time Walker Media and Memory in a Mobile Society



# 目次

---

Opening Speech   開催挨拶   文化庁長官 青柳正規	04
------------------------------------	----

---

<b>Session1</b>	
<b>見えない都市へ～移動性と記憶の場</b>	05
Keynote   モビリティと創造性   港千尋(プログラム・ディレクター)	06
Lecture1   欠落した場所:龍安寺からポスト大量消費主義   グレゴリー・シャトンスキ	08
Lecture2   都市の深層を診る:失われた流れの記憶   山川冬樹	13
Discussion   港千尋×グレゴリー・シャトンスキ×山川冬樹	16

---

<b>Session2</b>	
<b>遊歩からマッピングへ～テクノロジーの詩学</b>	19
Paper1   ウォーキングとマッピング:身近なテクノロジーとアートの関与   カレン・オルーク	20
Paper2   遊歩のサウンドスケープ   クリストフ・シャルル	27
Paper3   歩くこと、時をさかのぼって   管啓次郎	29
Discussion   カレン・オルーク×クリストフ・シャルル×管啓次郎	31

---

<b>Session3</b>	
<b>歩行から建築へ～境界のダイナミズム</b>	35
Paper4   ウォークスケープスとは何か   フランチェスコ・カレリ	36
Paper5   移動の経験を描く   石川初	40
Discussion   フランチェスコ・カレリ×石川初×太田佳代子	44

---

General Session   タイム・ウォーカー～時空を超えるイメージの旅   港千尋×吉増剛造×青木涼子	47
--	----

---

Afterword   野生の側を歩く   港千尋	56
---------------------------	----

---

English Version	57
-----------------	----

## 開催挨拶

青柳正規 (文化庁長官)

平成25年度世界メディア芸術コンベンションの開催に当たり、主催者として一言ご挨拶を申し上げます。

本会議は、世界のメディア芸術関係者等との交流の推進とわが国におけるメディア芸術振興のため、海外からメディア芸術の関係者を招聘し、対話しながらメディア芸術について考える重要なきっかけを作ることを目的としており、今回で4回目の開催となります。

今回は、国内外から美術や音楽・文学・都市計画など、さまざまな分野の研究者やクリエイターをお迎えし、「タイムウォーカー——移動体社会のメディアと記憶」と題して、「歩く、移動する」ということと、アートとの関係性について、パネルディスカッション、対談等を通じて探究していただくこととしています。

現在、世界ではデジタルメディアの発達や情報通信のグローバル化によって、言葉やイメージ、音声、そしてアートも実物や現実とは離れた場で見ること、聞くことが可能になってきており、ここ数年のスマートフォンなど、タブレット端末の普及にも見られるように、人間の生活全般にも影響を及ぼしています。私の個人的なことを申しますと、GPSには昔から大変興味を持っていました。GPSの測定によって、あるいは自分自身の体にもチップを付けていたら、いろいろなところを歩き回ったという、自分自身による記憶の他に、GPSの中にチップをたどった記憶が残ります。おそらく個人が経験した記憶以上に正確な記憶が、違うところで記憶されていくという、かつてなかったような事柄が起っています。

たとえば、奥の細道を歩いた松尾芭蕉がどこをどうたどったのか、どこで立ち止まったのか、どこでどういう歌を歌ったのかというようなことも、彼自身が旅の途中で書いたものよりも、さらに詳細なものがGPSの中に残る可能性がある。それをわれわれは今、新しい表現手段として、芸術の中にも取り入れていこうとしている。そういうことがおそらく「タイム・ウォーカー」というタイトルの中に込められているのではないかと感じています。

ご参加いただいたみなさまにとって、このコンベンションにおける議論や上演が、今後の創作意欲や創造力・探究心を喚起する大変有意義な機会になることを期待しております。結びに、今回国内外からお越しくださったパネリストの方々をはじめ、ご参加のみなさまに心から感謝を申し上げ、私の挨拶とさせていただきます。



## Session 1

### 見えない都市へ～移動性と記憶の場

To the Invisible Cities: Place of Memory and Mobility

| Keynote |

モビリティと創造性 | 港千尋

Mobility and Creativity, Chihiro Minato

| Lecture1 |

欠落した場所: 龍安寺からポスト大量消費主義 | グレゴリー・シャトンスキ

Missing Place: from Ryoan-ji to Post-Consumerism, Gregory Chatonsky

| Lecture2 |

都市の深層を診る: 失われた流れの記憶 | 山川冬樹

The depths of City: Memory of Lost Flow, Fuyuki Yamakawa

| Discussion |

港千尋×グレゴリー・シャトンスキ×山川冬樹

Chihiro Minato ; Gregory Chatonsky and Fuyuki Yamakawa

## モビリティと創造性

港千尋



第4回目となるコンベンションですが、今回は移動性(モビリティ)をテーマにしました。文化庁主催でアートについて話し合う国際会議ですから、モビリティというのは少し意外に思われるかもしれませんが。しかし今日の文化を社会の情報化との関係において考えてみたとき、モビリティは本質的なことではないかと思うのです。

日本で社会の情報化を唱えた初期の著作に梅棹忠夫さんの『情報産業論』があります。1963年の刊行ですからちょうど半世紀前になります。世界的にはダニエル・ベルの『脱産業社会論』やアルビン・トフラーの方が有名ですが、それに10年以上先立ち、梅棹さんは文明が情報化に向かうと予見していました。彼は人類学者として、産業の歴史を発生学的にとらえました。神経系を備えた生物の発生過程と産業の諸段階とを対応させて考えたのです。

簡単に言えば、文明の初期を「消化器系段階」とするなら、それは食糧生産を目的とする農業生産の時代になります。次に「内胚葉段階」言い換えれば「筋肉系段階」は、エネルギーと物資の生産時代にあたります。その先に梅棹さんは「外胚葉段階」、つまり「脳と神経系段階」は「精神産業」を必要とすると考えました。そしてそのために、社会の情報化が不可避的に訪れると予見したのです。

もちろんこれは一つのモデルであって、現実にはそれぞれの段階が入れ替わるのではなく、共存すると考えていました。系統発生を個体発生から説明する図式を無理やり社会に当てはめたようにも見えますから、当然批判も多いのですが、高度な情報化が実現した今日から振り返ると、その見方に間違いはなかったとも言えるでしょう。日本以外ではあまり知られていませんが、人類学者による情報論は今日でも高く評価されています。

ただしここで見落としてはならないのは、人間が定住化して以降の歴

史が扱われているという点です。人間が定住したのはおよそ1万年前と言われています。そのもっとも初期の痕跡が、その頃日本に出現した縄文土器と呼ばれる土器であることは、よく知られています。狩猟と採集によって食糧を得ていた時代です。その定住が始まる前には、数百万年におよぶ時間があります。ふつう「石器時代」とひとまとめにされていますが、それは定住する前の時代、すなわち人間が頻繁に移動を繰り返しながら生活していた、遊動の時代でした。時間のスケールだけからいえば、ヒトの歴史の大部分は、モビリティを基本にしていたのです。わたしたちの身体も、また精神の枠組みも、遊動の時代に形成されたことは、言うまでもありません。最初のアートが出現したのも、まさにその時代です。ヨーロッパ南部に残る素晴らしい洞窟壁画を生んだのは、人類の遊動時代でした。

文化的なコンベンションのテーマとして、モビリティを設定した理由はそこにあります。わたしたちは定住生活に慣れ、1万年以前の時代のことなど考えることはありません。しかし遊動していた時代の記憶は、どこかに残っているのではないだろうか。そのことを、多様な創造の領域の中に探ってみたいのです。そのために、幅広い領域で活躍している方々に声をかけて、ここにお集まりいただきました。簡単にプログラムをご紹介します。

長い遊動時代とは、すなわち二本足で歩いていた歩行の時代です。その時代にどのようなアートがあったのか、わたしたちはわずかに残る壁画などから想像するしかありませんが、物質としては残らないものこそが、生活を豊かにしていたことは確かだろうと思います。それは、歌であり、音楽であり、物語でしょう。もちろんアーティストの名前はわかりませんが、石器時代にもモーツァルトに匹敵する天才はいたかもしれません。『魔笛』に出てくる森の住人たちは、実は彼らが姿を変えたものかもしれない。そこでは音楽も物語も、彼らが歩き、走る土地と分かちがたく結びついています。風景の中から生まれた音や色彩やかたち、面白おかしいお話として伝えられるのが神話です。アーティストとはもともとその土地の特徴を歩きながら理解し、それを物語にしたり、音楽にしたり、それらを一種の地図として表現できるような能力をもった人だったのです。第2セッションは、歩行する人間が情報化時代の技術を通して行っている、多様な創造からスタートします。クリストフ・ジャルルさん、カレン・オルークさん、そして管啓次郎さんから、音楽、映像、マッピングにより生まれる最新の成果が披露されるでしょう。

土地や風景から直接的な影響を受けて創造をはじめた人間は、その活動を通じて逆に土地や風景を変えてきました。その結果が今日わたしたちの生きる都市であることは、言うまでもありません。わたしたちはまさに、世界的な大都市である東京の中心で、この集いを開いているわけです。第3セッションではそのような都市の成り立ちを、理論と実践をとおして再考したいと思います。

そこで特に重要なのは、プロセスでありリサーチです。それはいま



ここにある場所が、どのような履歴をもっているのかを知ることであります。たとえば、いま、わたしたちがいるこの有楽町。江戸時代にはこのあたりまで入り江で、魚の獲れた水辺だった。つまり「浦の原」で、それが転じて有楽となったという説もあるようです。浦に近い原とは、定住以前には漁撈によって生きた遊動民の住処でした。浦から原への傾斜が皇居の方角にあたりますが、わたしたちはそこで小さなウォーキングのワークショップを行いました。その成果も反映しながら、歩くことから見えてくる時間の層や、移動のプロセスを視覚化することで見えてくる、建築と土地の関係などを、フランチェスコ・カレリさん、石川初さん、太田佳代子さんとともに考えてみたいと思います。

歩くことは、時間の旅でもあります。そう考えたとき、タイムウォーカーというタイトルは、ごく自然に出てきました。時を歩く姿はすべてのアーティストに通じるものでもあるでしょう。日本人にはもちろん、各国での翻訳を通じて世界的に知られた松尾芭蕉は、そのようなアーティストのひとりにはかなりません。「百代の过客」という言葉はあまりに有名ですが、モビリティの長い歴史においてみれば、それは時を超えて歩き続けるアートの本質です。第4セッションはそのような歩みを身体的な経験として、これを青木涼子さん、吉増剛造さんの対話を通じて取り出してみたいと思います。

時を旅するということは、現在と過去、つまり生きている者の世界と、死者の世界とのあいだに道があるということです。能という芸術は、まさに死者の霊が還って来る道を舞台のうえに作り出す芸術でしょう。そこでは目の前で过客が、すなわち記憶が舞い、語るのです。「百代の过客」とは死者の記憶とともに歩くということかもしれません。それがどのような身体的経験であるのか、能役者と詩人によるスリリングな対談となることでしょう。

以上のようにモビリティを扱うこの会議では、写真、映像、音楽はもちろんのこと、GPSを利用した位置情報やそのマッピングなど、さまざまなメディアが登場します。それらすべてのテクノロジーは、すべてみなさんがいま手にしている携帯電話の中に収められており、さらに言えば家や自動車や列車も含め、生活空間はすべてネットワークに接続された、一つの情報メディアとなることが予想されます。梅棹忠夫が予想した「精神産業」の時代とは、片時も止まることのない流れの世界ということになります。それは超遊動性の時代と言い換えてもいいでしょう。

これから始まる第1セッションは、この高速で流転する世界に対して、アートはどんなアプローチを試みるのか、それを最新の作品をとおして見たいと思います。グレゴリー・シャトンスキさんと山川冬樹さんは、どちらもジャンルや国境を超えて活躍する、まさに超遊動性の時代を代表するアーティストです。高速で流れ続ける世界の中で、わたしたちの「場所」はどこにあるのか、それはどんな場所なのか。わたしたちに太古の遊動性は残っているのでしょうか、精神の産業化の果てに、わたしたちはどこへ向かうのでしょうか。

**港千尋** | みなとちひろ | 1960年神奈川県生まれ。1984年 早稲田大学政治経済学部政治学科卒業後、パリを拠点に写真家・文筆家として活動を開始。2007年 第52回ベネチア・ビエンナーレ日本館コミッションナーに就任。群衆や記憶など文明論的テーマをもちつつ、研究、作品制作、展覧会、出版、キュレーション等、幅広い活動を続けている。著作『記憶 想像と想起の力』でサントリー学芸賞、展覧会「市民の色」で伊奈信男賞を受賞。近著に『パリを歩く』、『芸術回帰論』、『掌の縄文』など。

# 欠落した場所: 龍安寺からポスト大量消費主義

グレゴリー・シャトンスキ



## 流れの中で

この世界は移動しており、変化し続けています。それは、絶えず加速し続けるさまざまな流れから成る世界と言えるでしょう。それらの流れは、生態学的であり、自我論的であり、経済的であり、そして技術的のです。それが逆説的なのは、それらの流れが遍在していることによって、かえってある種の静止を生み出しているからです。この混沌のさなかで、わたしたちは流れにのみ込まれ、なすすべもありません。動きを得るためには、空っぽの空間が必要ではないでしょうか？ 飽和した空間は静止してはいないでしょうか？

ここでわたしの仮説は、アート作品というものが、真の移動性のために必要な、ある欠落した空間を作り出している、ということです。しかしながら、この〈空void〉はインターネットによって大きく変化しました。

これからわたしは、自分の作品制作について述べてゆきます。それは、空間・身体・技術の間にある裂け目を創造するものであります。この三つによって、わたしたちの世界を定義するインターネットの社会的文脈をよりよく理解することができるでしょう。それを他のアート作品に応用し、新たな分析の枠組を提示したいと思います。結論として、ネットワークがフィクションを変容させたことを示すつもりです。



fig1: Ryoan-Ji

このことは、移動性の新たな形式、つまり偶発的な移動性の新たな形式を明らかにすることでしょう。

## I/ 欠落した場所

### 1 / 足りないものを組織化する

二つのシチュエーションを比較してみましょう。わたしは「あるバス」に乗っています。ふたりの人物がわたしの隣で話をしていて、わたしには彼らの話す文章は聞こえますが、彼らの存在を忘れることができます。わたしは、彼らがそこにいるかのように振る舞います。わたしは彼らと同じ場所に存在しているのです。わたしは同じバスに乗っています。今度はそこに、ひとり携帯電話で話をしている人物がいます。わたしはその人の存在を忘れることができません。というのも、会話の半分が欠けているからです。デリダが定義したように、その空間にはひとりの幽霊が存在します。つまり、ひとりの人物がそこにはいない、そして、わたしはその不在がわかっている。この会話を無視できるのが当然なのに、しかし、わたしにはそれができません。これが理由で、携帯電話は公共の場で次第に禁止されるようになったのでしょうか。最初の例において、わたしは〈空〉の中心におり、わたしは自分自身を孤立させるためにその〈空〉を創造しました。第2の例において、この〈空〉はわたしのところに押し付けてきました。それが別のところに存在したからです。この欠落した〈空〉は、存在の一つの様相なのです。

「Décrochage(切断) (2008)」という作品では、ひとりの女性がニューヨークの街を歩いています。あるボックスのおかげで、彼女は携帯電話のやり取りをはっきりしないものになり、遮ったりしています。わたしは、電話を切るときの人びとの顔を写真に撮影しました。それまで忘れていた外界に立ち戻ったときの、彼らの苦痛の表情を見ることができましょう。彼らは、主観的な〈空〉(孤立)から社会的な〈空〉(空間)へと移動したのです。世界はこの隔たりのなかに存在しています。

この欠落した場所は、アジアにも西洋にも存在します。京都の龍安寺の石庭[fig1]は、15の石から成っています。ある解釈によると、どこにいても、同時にすべての石を見ることはできないそうです。常に一つの石が欠けています。この石を通じて、石庭全体を知覚することができるのです。システーナ礼拝堂の天井画に描かれた神とアダムの指の間にも〈空〉が、つまり可能なものと欠落したものと間の空間があります。ピエロ・デラ・フランチェスカの「キリストの復活」では、キリストがわたしたちを見つめています。もう一つ別のまなざしがわたしたちの方を向っていますが、彼の目は閉じられているので、それを見ることはできません。この番兵は画家自身のセルフ・ポートレートと言われています。さらにキリストがわたしたちを見つめるためには、わたしは盲目でありながらも、可視的にならなくてははいけません。わたしが目を閉じるとき、わたしは見ることなく、可視的になるのです。わたしは、可視的なものと見る者との間にあるこの相互関係を遮断します。



## 2 / 再構成されたシネマ

この〈空〉の生産は、産業化されてきました。おそらく、この知覚を技術化した究極の形式が映画ではないでしょうか。実際、ある映画に没頭しているときでも、いろいろなことが思い出されます。わたしが腰かけていた座席、観客たち、その部屋等々です。しかし映画に没頭しきった状態になると、わたしはそれらいろいろなものから離脱してしまいます。わたしには、感覚することと意識することを、同時に行うことは決してできません。したがって、わたしにできるのは感覚だけを採り上げることです。感覚には確実な証拠が欠落しています。なぜなら、この経験は、知覚を崩壊させる〈空〉に基づいているからです。ドゥルーズによれば、経験の条件それ自体が一つの経験なのです。

「Readonlymemories (読み出し専用記憶装置)」(2003) [fig2] では、有名な映画のさまざまなイメージを用いて、大きなパノラマを制作しました。それらの映画では、空間は逐次的なものです。わたしたちが一時に見ることができるのは、空間のほんの一部だけですが、カメラの動きのおかげで、これらの断片を再構成し、空間全体(舞台装置)を想像することができます。このプロジェクトは、映画の空間をフラットなものにします。みなさんも、 Hitchcock の『裏窓』に出てくる建物の中庭を見たことがあるでしょう。しかしわたしたちは、決してスクリーン上のそれを見ることはありません。スクリーンは、一つのゴースト空間です。さまざまなイメージが次から次へと消え去ってゆくからです。わたしたちはそれらのイメージを再び見ることができ、そしてそれらはわたしたちに付き纏って離れないのです。フィルムは〈空〉を生み出す一つの技術と言えるでしょう。

## 3 / 自分自身を見失う

空間は個人的な経験の産物であるばかりではありません。それはまた、いくつもの記憶を重ね合わせた結果でもあります。というのも、各々の記憶は他の記憶とは異なっており、それらの記憶の間には裂け目が存在し、それが集団的な操作を可能にしているからです。これは共同体をもたない人びとの共同体です。

「Memory Landscape (記憶の風景)」(2005-2009) [fig3] では、ニューヨークの中でいろいろな場所の壁に板をねじ留めし、その上に電話番号を残しました。通りがかりの人がそこに電話することができるようにするためです。その電話番号にかけると、留守番電話が聞こえてきて、現在地と周囲の状況を説明するよう求めます。彼らの証言は記録され、自動的に3Dマップ上に位置づけられます。この3Dマップの地形は、投稿者の数にしたがって変化します。まったく同じ場所にありながらも、さまざまに異なった経験をもつ複数の記憶が重ね合されたこの地図は、空間の新たな語りを生み出しています。

「Position (ポジション)」(2001) は、ウェブサイトです。初めは、空っぽで真っ黒です。誰かがこのウェブサイトを閲覧すると、その人のIPアドレスがデータベースに入力され、その数字の並びがVRMLの中の空間座標に変換されます。人びとがこのサイトを訪れるにしたがって、サイトの空間



fig2:Readonlymemories



fig3:Memory Landscape

は次第に複雑なものになってゆきます。このサイトはそれらの訪問の産物です。この空間は、その経験に先立って存在しているわけではありません。

ジャネット・カーディアフの「Promenades(遊歩)」のように、空間にあるさまざまな物質の間には距離が存在し、それが空間の経験を生み出すのです。それは〈空〉の一つの経験と言えるでしょう。

## II / 身体の記憶

### 1 / わたしの心臓は爆発するだろう

身体の記憶もまた〈空〉です。さきほど申し上げたように、ドゥルーズの超越論的経験論に従うなら、この試みの諸条件が一つの経験となっています。この経験は、ラディカルな偶発性の中で、身体の縁へもたらされます。

リュス・イリガライは『L'Oubli de l'air (空気の忘却)』という著作の中で、こう説明しています。「わたしたちは呼吸しているが、そのときには、わたしたちは自分の周りの空気を忘れている」と。わたしたちは、呼吸しているということを考えずに呼吸するため、一つの〈空〉を作り出しているのです。不透明でねばねばした物質に囲まれた中で呼吸することを想像してみましょう。ほとんど窒息してしまうでしょう。そのとき自分の心臓を感じることはできたでしょうか？ 心臓が他の臓器に触れるのを感じることはできたでしょうか？ そのことを考えると、心臓の鼓動が早まりはしないでしょうか？

このような激しさの中で、心臓が爆発してしまうことはないのでしょうか？

暗い空間の中で、ひとりの男性が、心臓の鼓動を検出するセンサーの上に手を置きます。心臓が鼓動するごとに、増幅された自分の心臓の音が聞こえます。それから投影された画像が見えます。最初の鼓動では、彼自身の画像が見えます。2番目の鼓動では、自分の前の人の顔の画像です。3番目の鼓動では、さらにその前の人といった具合です。それを続けてゆくと、このインスタレーションを見た最初の人物を見ることになります。わたしたちの心臓は、このインスタレーションの履歴を遡ってゆることができるのです。「Intrus(闖入者)」(2012)という作品名のとおり、わたしたちは、互いが互いの闖入者です。わたしたちは各々の鼓動を忘れ、次の鼓動のために〈空〉を残してゆかなければなりません。自分が存在するためには、誰かを消し去らなければならないのです。そしてわたしもまた、次の鼓動とともに消え去るのです。

## 2 / わたしの脳はゾンビである

知覚における差異は、自分自身からの逸脱です。わたしは、自分自身とは決して同一ではありません。わたしは常に欠けています。サミュエル・ベケットは『伴侶』という作品の中で、もっとも親密なものがもっとも匿名的なものであり、無形なものであることを示しました。今日、脳の読解は、神経学的な研究の基礎をなす問題となっています。わ

たしたちは、人の思考を読み取ることができたらと夢に描いています。それだけではなく、その人物が知らず知らずに考えていた思考をも読み取ることができたらと夢に描いているのです。

問題はここにあります。自分の脳を読み取ることのできる技術の存在を信じるならば、それが本当にわたしの思考を読み取っているのか、あるいは、脳の予測に順応して行動しているだけなのか、どうやって知ることができるでしょう？ このようなマシンは、映画においては意識の役割を果たします。その技術は、わたしの行動を変容させるでしょうか？ わたしが思考するときに、わたしの思考内容は記述可能なのでしょうか？ 考えていたことをわたしが話すとき、その話はわたしの行動を変えるでしょうか？ 言語は思考に忠実でありうるのでしょうか？ 思考はわたしに属しているのでしょうか？ 脳とは、そうだと知らずに歩くゾンビのようなものではないのでしょうか？

「Suspension of the attention(注意の宙ぶり)」(2012)[fig4]では、観客は神経学的なヘルメットを着用します。そのヘルメットは、彼の注意とリラックスを、つまり彼の $\alpha$ 波と $\beta$ 波をとらえます。彼が意識を集中させると、重い金属の扉が動き、壁に当たります。彼がリラックスした状態になると、その扉は戻ります。観客は、この二つの正反対の精神状態の間を行ったり来たりすることによって、物理的な対象に働きかけているのです。時間が経過するにつれ、壁には扉が当たった跡が残ります。この神経学的な装置こそが、このような二つの精神状態を作り出しています。脳を読み取る装置によって、わたしたちはある特定の仕方方で考えることを強いられるのです。

## 3 / 愛撫

自分自身を知覚すること、身体のテクネー(技)について語ろうとするならば、そこにもまた、この〈空〉に対するある政治的な次元が存在します。愛撫です。わたしが愛する者を愛撫するとき、どちらが愛撫されているのか、どちらが愛撫しているのか、もはやわからなくなってしまいます。肌がこすれあう中で、肌の境界を識別することがわたしにはできません。相手の中に、そしてわたし自身の中に、わたしは自分を見失います。肌という感覚の鋭いパーツは、あらゆるものを吸い込んでしまう裂け目なのです。身体は他の身体から本当に隔てられているのでしょうか？

「Se toucher toi(自らにおいて君に触れる)」(2005)[fig5]は、ある自然の風景を映し出しています。そのインターフェースの上に手をかざすと、女性と男性の手が現れます。あなたは手を動かすことによって、このカップルの手に働きかけ、彼らが互いに愛撫したり、離れたたり、行ったり来たりさせることができます。あなたは彼らに対して力をもっているのです。しばらくすると、彼らの手が、わたしたちの手の指示に反応することなしに動いているように思われてきます。なぜなら、別の場所にいる別の誰かが、同一のインスタレーションにおいて、インタラクションしてくるからです。したがって、わたしたちが見ているのはこのインタラクションの結果であり、スクリーン上に自分の行為の結果を見たとき、わたしたちは、他の場所にいる別の誰かにその行為を押しつけていたことを理解するのです。



fig4:Suspension of the attention



fig5:Se toucher toi

「Hisland(彼の土地)」(2008)では、観客は自分の指紋をスキャンします。それからこのイメージは氷河のような風景へと変容されます。その風景の上では、1台のヴァーチャル・カメラが留まることなしに動き続けています。この小さなドローイング、誰もが指に隠し持っているこのドローイングは、無限の迷宮となり、その中でわたしたちのまなざしは道に迷ってしまうのです。

### III / ポスト産業的作用

#### 1 / ネットワークの匿名性

空間と身体は日々の生活の中でわたしたちが抑圧している〈空〉を通して組織化されます。それらが遭遇することによって、さまざまな影響が生み出されます。これらの影響の諸条件は、インターネットの出現と、産業的消費社会からポスト産業的社會への移行によって根本から様変わりしました。事実、わたしたちの各々が、Facebook、Twitter、Instagramに、記憶や印象や感情の記録を残しています。このような人間的な事柄をコンピュータ上に置いてゆくのです。これらの記憶の究極の匿名性(すべて)と、それがもつ信じられないほどの個人性(各々)との間の距離を考えると、非常に心を動かされる何かがあります。わたしは、これらの(アントニオ・ネグリの言う)マルチチュードの中を何時間もさまよい歩きます。まるで、自分の生活と同じくらいの強度をもち、騒然とした誰かの生活、わたしが決して知ることのない生活を想像しながら、見知らぬ街で窓を眺めているかのよう。

「Transcription(転写)」(2012) [fig6] は、インタラクティブ・インスタレーション作品です。この作品は、インターネット上のデータベースにある個人々の記憶の集積にインスパイアされて制作しました。ここを訪れた者は、レーザー・キーボードのキーを一つ押すことができ、そうすると何百ものの中から一つの感情が選び出されます。ソフトウェアは、さまざまなブログをサーチし、これと同じ感情を探し出していきます。つまり、誰かがそのような感情を抱き、それを書き記したことを、探し出してくるのです。合成された音声がこの感情を読み上げます。ここに、秘密を打ち明け、泣き出すひとりのティーンエイジャーが現れてきます。彼女は自分自身を録画して、その映像をYouTubeにアップしました。彼女は誰に向かって語りかけているのでしょうか？ これらのさまざまな要素がリアルタイムで編集されることによって、ノスタルジックな雰囲気が生み出されます。ネット上に書かれたこれらの感情は、わたしたちにとってはすでに遠い過去のことであり、それらは借りてきた時間に生きる者の感情なのです。これは一つの匿名的なフィクションです。それはあなたかもしれないし、また別の誰かかもしれない。これは癒しのない一つのフィクションなのです。

#### 2 / 歴史性の変容

このような記憶のマーケティングは、歴史性の諸条件を変容させました。今までずっと、歴史家は限られたアーカイブに従事してきました。わたしたちは、有名な人物や重要な出来事は覚えています。匿名の一般大衆のことは忘れ去ってしまいます。200年後を想像してください。そのとき、



fig6:Transcription



fig7:Registre

歴史家は、ソーシャル・ネットワーク上に集積されたこれらすべてのアーカイブを処理しなければならないでしょう。分析しなければならないデータが無数にあるでしょう。友情と別れ、束の間で不確かな思考、ソーシャルグラフ、といったものです。おそらくわたしたちは忘れるべきかもしれませんが。おそらくこのことは、わたしたちが歴史を構築する仕方を根本から変えてしまうでしょう。その結果、わたしたちが自分の物語を伝える仕方も根本から変わってゆくでしょう。信じられないほどの記憶の密度は、わたしたちを空っぽのままにしておきます。記憶の過剰とは、記憶喪失に他なりません。

「Registre(登記)」(2007) [fig7] という作品は、インターネット上のさまざまな感情をサーチし、それらをデータベースに記録してゆくソフトウェアです。そのデータベースは、24時間、1週間にわたり、500頁の本を毎時間ごと自動的に制作するために用いられます。Lulu.comでこれらの本を注文し、それらをオンデマンドで印刷することができます。これらの匿名のエントリーをネットワークから本へと移し変えてゆくことによって、この作品は、古いメディアと新しいメディアを和解させ、潜在的には無限のバベルの図書館を生み出しているのです。

#### 3 / 孤立したマシン

なぜわたしたちは自分の感情をインターネット上に書き記すのでしょうか？ 他の人びとと分かちあうためだけでしょうか？ インターネットは、

マシンがわたしたちの世界をとらえるための戦略に過ぎないのでしょうか？ マシンは、この世界に生まれ出るための常識を必要としています。わたしたちは、知らず知らずのうちに、マシンにそれを与えているのです。

フィクションというものは、単に人類学的なものではありません。そこにはまた別のフィクションがあり、それは技術的なものです。たとえば、「Captcha(キャプチャ)」[fig8]によって、質問しているのが一台の機械なのか、それともひとりの人間なのか、マシンは知ることができます。「Human not Human(人間、人間ではない)」(2013)という作品はウェブサイトで、FlickrとInstagram上のポートレイトを自動的にサーチします。「固有顔」の方式を用いることによって、そこに人間の顔があるかどうかを感知するのです。もちろん、それは間違いを犯し、(ブルーノ・ラトゥールの言)非・人間を人間として分類してしまうでしょう。これは奇妙なフィクションです。つまり、イメージは次から次へと続き、間違いを犯すマシンによってナレーションが加えられます。このマシンは孤独です。わたしたちはそれを理解しようと試みます。わたしたちもまた独りぼっちなのです。

この孤立したマシンはもはや産業的なものではありません。大量消費主義は、同じものをたくさんの人びとのために生産しました。顧客主義は、無二のものを各々の人びとのために生産するのです。「Capture(キャプチャー)」(2009-2015)[fig9]という作品は、このような産業文化の危機に対してアイロニックに応えようとしたものです。何年にもわたり、音楽産業は、絶滅の局面にあると言われ続けていました。インターネッ

ト・ユーザーたちが、MP3ファイルを違法にダウンロードするからです。「Capture」は、ある架空のロックグループであり、彼らはあまりに多くの作品を制作するので、そのすべてを消費することなど誰にもできません。彼らは、新しい曲、歌詞、イメージ、ビデオ、そこから派生する製品を、1時間ごとに生み出してゆきます。すべての新しいファイルは、別の形式へと自動的に翻訳されます。MP3ファイルが一度ダウンロードされると、そのファイルはサーバーから削除され、したがって「消費者」こそが、唯一それを発信し拡散することのできる人になるのです。生産性をもった技術によって消費を水没させる中で、「Capture」は、消費主義のイデオロギーを逆転させ、欲望と物との間の関係を逆転させるのです。

### 偶発的なフィクション

マシンはわたしたちの知覚の力を凌駕しています。何かが存在していますが、それは知覚不可能なままです。ウォーホルの映画『エンパイア』を最初から最後まで観たい人など本当にいるのでしょうか？ 何かが見えないということは、それがもつ自律性のしるし、リアリティのしるしではないのでしょうか？ 欠落した場所とは、「わたしたち」の場所です。わたしたちは空っぽであり、目的を欠いています。私が思うに、〈無 the nothingness〉は、新たなイマジネーションの、新たなフィクションの源なのです。始まりも終わりもありません。登場人物も、意味もありません。それらは偶発的で可変的なフィクションです。それがもつ移動性は、法則も、秩序も、カオスもありません。それらはわたしたちの人生のように決定されます。〈無〉は、わたしたちの存在を凌駕しています。わたしたちの存在は、この〈無〉を必要としており、それは秘密ではないのです。

「日常生活では、無用なことがたくさん言われ、余計な身振りが数多くなされる。はっきりした状況はほとんどない。なにひとつとしてわたしたちが望むとおりに単純に、完全に、うまく行われるものはない。場面は互いに侵し合っている。物事には始まりもなければ終わりもない。完全に満足のゆく結末もなく、絶対に決定的な身振りもなく、まことに適切で大向うをうならせるような言葉もない。すべての効果は損なわれている。これが人間の生活である。」(アンリ・ベルグソン『思想と動くもの』)\*

[日本語訳:城丸美香]

\*アンリ・ベルグソン『ベルグソン全集7 思想と動くもの』

(矢内原伊作訳、白水社、1993年、220頁)

**グレゴリー・シャトンスキ** | 1971年フランス・パリ生まれ。パリ第1大学で哲学を、パリ国立高等美術学校でデジタル・アートを学ぶ。1994年インターネット上でアーティストのためのプラットフォームである‘incident.net’を設立。最先端技術を駆使した異色の作品で独自の地位を築く。ヨーロッパ写真美術館などパブリックコレクションにも所蔵多数。

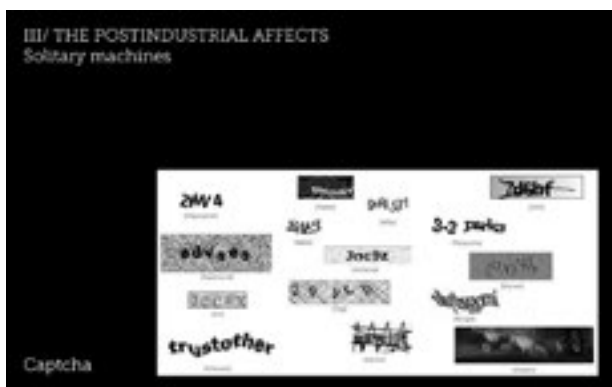


fig8:Captcha



fig9:Capture

## 都市の深層を診る:失われた流れの記憶

山川冬樹



僕の発表では水というものが重要なテーマで、なおかつ、地下に眠っている水脈を探す方法としてダウジングということを知ったことがある人もいます。そのダウジングも重要なキーワードになると思います。

### 自然を描写する遊牧民の歌、ホーメイ

まず歌を披露させていただきます。ホーメイというトゥバ共和国の伝統的な歌唱法です。トゥバというのは、ユーラシア大陸のど真ん中、本当に中心、おそらくは地球上で海から一番遠い場所だと思います。ロシア連邦の一共和国にトゥバ共和国という国があります。モンゴルの西側、この地図で赤い印の付いているところです。

トゥバ共和国は、人口が約300万人、人種的にはモンゴロイドですから、日本人と非常に顔がよく似ています。言語はトゥバ語を話します。ロシア連邦なので、ロシア語も話します。トゥバ語はトルコ語に非常に近いのですが、文化的にはモンゴルと非常に共通点が多いです。いまから披露する歌は、モンゴルの「ホーミー」と呼ばれる歌唱法がありますが、それにも非常に近い音楽の文化です。

こんな場所で、何も無い、本当に荒涼としたステップと呼ばれる草原が無限に続くような環境です。そこで生まれた歌です。この環境の中でトゥバの人びとは遊牧生活を送っています。遊牧民のテントはオグといいます。モンゴルのものはゲルといいます。彼らは遊牧民なので、まさにモビリティ、移動しながら生きています。

では、披露させていただきます。

#### ——ホーメイ実演——

いまのトゥバ共和国の伝統的なホーメイと呼ばれる歌唱法ですが、自然の描写が基本になっています。人間が動物の声、あるいは風の音などを音楽で模倣することで、自然からエネルギーを受け取るという思想が根底にあるそうです。このホーメイの非常に特徴的なところ

は、だみ声と倍音にあると思います。だみ声というのは先ほど歌ったような、のどを詰めた発声です。たとえばアメ横などに行くと、店の人が「安いよ、安いよ」と言っていますが、あれがだみ声です。倍音というのは、だみ声の上で鳴っている「ピー」という笛のような高い音が聞こえたと思えますが、あの成分のことをいいます。

僕が先ほど歌ったときに、声では一つの音しか出していません。どういふことかという、これは基本を「ド」の音だとすると、のどでは1個の音しか出していませんが、上の方で倍音でメロディが聞こえると思います。「ピー」という高いメロディが聞こえますね。それが倍音と呼ばれる成分です。下で低いだみ声と高いメロディを同時に奏でるので、ひとりでも同時に二つの声で歌う歌唱法というように形容されることもあります。

のどでは1個しか声を出していないのに、なぜもう一つの音が出てくるのかという、声の中にひそむ別の音階をうまく抽出して強調してやっているからです。これはダウジングに少し似ていると思いますが、声の中にひそむ聞こえない音、潜在的に隠れている音をうまく抽出して強調してやるというのがホーメイのテクニックです。

ホーメイの中でもボルバンナデルというテクニックがあります。それは川のせせらぎを声で描写するというテクニックです。やってみます。舌を「およよよよよ」と動かします。そのときに、「ピロロロロロ」と高い音が聞こえたとしますが、下で「うう」というだみ声の上で、「ピロピロピロピロ」という高い音、これがボルバンナデルと呼ばれる歌唱法で、川のせせらぎを



描写しています。これはだみ声でやっていますが、ふつうの声でやっても、川のせせらぎは実際に僕の口から出てきています。それに耳を澄ませてみてください。だみ声にすると強く出てきますが、ふつうの声でも十分聞こえたと思います。ボルバンナディルという「およよよ」と舌を動かして、川のせせらぎを描写するテクニックは、比較的、声の中に含まれている別の音階が目立ちやすいです。

### 声のダウジング——聞こえない音を聞く

僕はずっとホーメイをやっていて、そういう耳になっているので、倍音を聞く癖がついています。聞こえない音を聞く力がすごく鍛えられているのです。たとえばふつうに会話をしている中で、誰かが「代々木」と言うと、「よよ」と言った瞬間に川のせせらぎが一瞬出てくる。僕はそのとき「代々木」という言葉を聞くよりも、川のせせらぎの方に耳が行ってしまう。ホーメイというのは、そういう意味では、聞くことが非常に重要です。もちろん非常に高度なテクニックを要します。腹筋から、肺から、のどから、舌から、唇から、すべてを極限まで駆使して、すべての部位がある条件に整ったときに、あの倍音が出てくるのです。しかし、ホーメイはそのような発声のテクニックの前に、まず聞くテクニックが非常に重要です。ですから、言ってみればダウジングのように、ボルバンナディルは川のせせらぎですから、声の中にひそんでいる水脈を聞き取る力が非常に要求されます。

ホーメイという歌唱法は、トゥバ共和国の他にモンゴルにもあります。トゥバの隣のアルタイ共和国にもあります。ユーラシア大陸の真ん中の一帯には、倍音で歌うという類似した歌唱法があります。日本にも浪花節、あるいはイタリアのサルディニア島にはカウンターテノールという合唱の文化があります。それからアメリカのブルースで、ハウリング・ウルフという歌手がありますが、だみ声だったりします。だみ声で歌う例は、世界的にも結構いろいろ見つけることができますが、倍音でメロディを奏でる文化は、ユーラシア大陸の真ん中のトゥバ共和国周辺にしか見られません。

このホーメイは練習すれば誰でもできるようになります。女性でもできるようになります。人種ももちろん関係ありません。ここですごく不思議なのは、僕らの体に不思議な音響を作り出す機能があらかじめ備わっているにもかかわらず、なぜか地球上のトゥバの人たちだけが倍音で歌う機能を発見したということです。すごく面白いことだと思います。地球の裏側で、倍音で歌う歌唱の文化が生まれても不思議ではありません。そのような機能が人間の体に備わっているからです。しかし、なぜかユーラシア大陸のど真ん中の地域にしか、その歌の文化はありません。

僕の自説では、やはり現地の環境が非常に左右しているのではないかと。そして、彼らの生活のスタイルです。何も無い、広大な無の中で生きていく。その無の中で、木や石で家を造るでもなく、移動式のテントで転々としながら遊牧生活を送って生きています。ですから、常に無の中で耳を研ぎ澄ませ、風の音を聞き、遠くの方の動物の声を聞き、はるかかなたの歩いて何日もかかるようなところまでが見えているわけですから、空間の認識

が全然違います。そして、音を聞くという感覚もまったく違います。そのような環境で遊牧生活をしていくうちに、環境に対する感覚の鋭さ、聴覚の鋭さが自分の声に向かったときに、ホーメイが発見されたのだと思います。

たとえば、タイガと呼ばれる針葉樹林がありますが、そこを歩いていると、時々クマに出くわすことがあります。クマは山で出くわすと危険なので、山を歩くときは、常にクマの気配に気をつけなくてははいけません。まさに皮膚を鼓膜のようにして、周りの音を聞く。自分の呼吸がいつもの10倍ぐらい大きく聞こえます。そんな状況にいと、感覚がどんどん鋭くなっていきます。そのような環境によって鋭くなった感覚がホーメイの音響を発見させたのではないかと思います。

言ってみれば、これは声のダウジング、声の中の見えない水脈を探すようなことだと思います。僕自身、ホーメイを体得して、聞こえない音を聞く、深層にひそんでいる音を聞くということが僕のすべての表現のベースにあります。僕自身、音楽の分野で活動したり、美術の分野で活動したり、あるいは舞台芸術の分野で活動したり、さまざまな分野で往復しながら活動していますが、どのときも潜在している、深層にひそんでいる音を聞くということがモチベーションになって、表現が生まれています。

### 渋谷で地下のせせらぎに耳を澄ます

僕自身は、トゥバ共和国のような広大な自然の中で生活しているわけではありません。都市生活の中で生きています。深層にひそむ音を聞き取るという態度で都市に向かったときにどうなるかということでやったのが、「渋谷ウォーターウィッチング」という作品です。

いま、お聞きいただいている水の音は、どこの水だと思われますか。さわやかなせせらぎのように聞こえますが、これはここの地下に流れる川の音です。渋谷のセンター街で、ここに見えるのは宇田川交番です。この真下に川が流れています。その川の音です。川といっても、これは下水です。ただ、ここが宇田川という地名であることからわかるように、その下水はかつて川でした。先ほど、この辺はかつて入り江だったというお話がありましたが、渋谷は太古の昔、海に沈んでいました。渋谷の地名が示すとおり、渋谷は谷になっています。たとえば銀座線は地下鉄なのに渋谷駅ではすごく高い高架を通っていますが、あれはなぜかという、谷になっているので、地下鉄がそのまますすぐ来ると、あの高い位置に出るからです。渋谷というのは、非常に低い状態になっています。谷があるということは、そこに水が流れ込んで、川が流れている。渋谷川はみなさんも聞いたことがあると思いますが、渋谷には他にも河骨川や宇田川、それからたくさん水路がかつてはあって、ものすごく水の豊かな場所でした。

ただ、それが東京オリンピックの時に暗渠化されました。高度経済成長のときに爆発的に人口が増えて、かつてそこにあった川がどんどん汚れて行って、どぶ川になっていき、非常にくさい臭いを発するようになり



ました。東京オリンピックは1964年ですが、外からたくさんお客さんが来るので、その臭い川はよろしくないということで、当時の美化政策で暗渠化された、蓋をされてしまったわけです。

僕は渋谷中を巡って、水路、川を地表から、つまりアスファルトの上から探るといふフィールドワーク的なプロジェクトをやりました。アスファルトにマンホールがはまっていますね。丸い鉄の蓋です。あのマンホールに小さな穴が開いていますが、そこに耳を当てると、こういう川のせせらぎが聞こえます。この録音は、その小さな穴からワカサギ釣りのように小さなマイクを垂らしてやりました。渋谷の一带を100カ所回って音を録音し、自分の音を聞いている姿を写真に収めて、作品化しました。ひたすら歩いて、下水のせせらぎに耳を澄ませるといふことをしました。

宇田川交番のすぐそばで、僕が音を聞いているときに、交番のおまわりさんが来て、職務質問をしてきました。結構険しい顔で「何をやっているんだ」と言われて、僕は「川のリサーチをしています。この下に川が流れているのを知っていますか」と聞いたのです。そうしたら知らないといふのです。宇田川交番のおまわりさんは、長年そこに勤めているのに、自分の職場の真下に川が流れているのを知らない。しかも、その川は宇田川という町の地名にもなっているのです。それはものすごい分断だと思います。

さまざまな分断があると思いますが、とりわけ水に関して言うならば、震災、福島の子力発電所の事故からもう少して3年たちますが、汚染水が非常に大きな問題になっています。いかに地下水脈を原子力発電所の敷地内に入れないようにするか。そのために地中の土を凍らせるということで、320億円ぐらいかけて実現しようと政府は計画しています。それから、どんどん増える汚染水を1日400リットルくみ上げてはタンクに入れて、それをどんどん隔絶していきます。水は地球をどんどん循環していくわけですが、それをタンクの中に納めて循環を遮断します。そこに水の分断があります。

警官が、まさに自分の真下に流れている川のことを知らない。記憶から完全に分断されている。それも共通した分断の問題だと思いました。僕自身は、「渋谷ウォーターウィッチング」という作品で、その分断に抵抗するというのをやりました。地面にはいつくばって耳を付けるといふのは、ふつう、大人はやりませんよね。職務質問されるぐらいですから。ただ、この聞き方は、たとえばネイティブアメリカンが、地面に耳を当てて、遠くから来る馬の足音を聞き取ろうとしたり、あるいは日本語で「枕を高くして寝る」といふ言葉がありますが、それはもともと中国の戦国時代から来ている言葉だそう。枕を高くすると、地面から耳が遠くなる。そうすると、迫り来る敵の足音が聞こえない。気配を察知するために耳は地面に付けないといけない。そのように、地面にはいつくばって、地面に耳を付けて聞く聞き方を、古くから人間はやってきました。しかし、いまそんな聞き方をする人はいない。いとすれば、僕のようなアーティストか子どもしかいないと思います。しかし、この分断の先に新しい世界が開かれていると思います。分断の先の向こう側に行くために、そのようなバリアを越えていかなければいけないと思います。このプロジェクトで僕はそういうことをやりました。

水脈をダウジングするということ 키워ドにして、潜在するものにいかにアクセスするか。ホームイという声の中の聞こえない音にアクセスする方法、それから、渋谷の地下にアクセスする方法。聞こえない音を聞くといふホームイの感覚のまま、まるでそこがトウバの大草原であるかのように都市を歩いた結果、生まれたのがこの作品です。

**山川冬樹** やまかわ ふゆき | 1973年英国・ロンドン生まれ。音楽、美術、舞台芸術の分野で活動。国内外での活動や作品が東京現代美術館に収蔵される等、もっとも注目されている若手芸術家のひとり。ホームイや骨伝導マイクを使った音のパフォーマンスといった独特の身体表現を試みている。2013年9月には渋谷の地下水脈を可聴・可視化する新作を発表した。



## 見えない都市へ～移動性と記憶の場 港千尋×グレゴリー・シャトンスキ×山川冬樹

### アートにおけるアンプリファイ

港 \_\_\_\_\_ シャトンスキさんの発表で、われわれはいま大きく分けて二つの空間に住んでいることを思いました。一つは現実の空間、もう一つはサイバースペース。かつてアーティストが現実の空間で、色や形や音を作ってきたように、今の特にメディアアートの世界では、サイバースペースの中にあるデータ、記号、暗号がまず材料になって作品が生まれているということがよくわかりました。その広大なサイバースペースには、おそらく地平線も水平線も、ましてや大きさもないわけですが、その広大な風景の後、モンゴルの大平原、しかも一番海から遠いというその国の風景を見たわれわれは、このモビリティというテーマでいきなり二つの世界に招き入れられたと思います。

まずvoidについてシャトンスキさんに聞きたいのですが、時間的なvoid、スペースの中のvoidと色々な作品がありました。シャトンスキさんの今までの作品では、映画というのが重要なモチーフになっています。たとえば映画はフリッカー（ギャップ）によって成り立っていますね。シャトンスキさんにとってフリッカーというのは、どのようなものですか。何に役立つと思いますか。

**シャトンスキ** 映画、そしてイメージの間のギャップ、そしてこのようなイメージ



fig1:Se toucher toi



fig2: Hisland

の継続性をどうやって構築するのかということに関わってきますが、ここでベルクソンの映画についての発言を思い出すことができるかと思いません。ベルクソンは、映画は人生を、生の継続性を破壊するものだと言いました。

いまやわたしたちには映画だけでなく、コンピュータがある。コンピュータは独立した個別のディスクリット（分離型）コード、0 or/and 1によって構成されています。同時に、コンピュータというのは0と1の二つの数字だけに基づいて、信じ難いぐらいの流れを生み出していく力も持っています。分離とコンティニューイティという継続的なものとの間の矛盾がなくなってきた。二つの間のギャップをわたしたちは忘れたほうがいいのかではないでしょうか。



港 \_\_\_\_\_ 映画的なコンティニューイティ（持続性）の次に来る0と1の世界に入ったということですね。

山川さんにも聞きたいのですが、音楽を基礎付けているのはリズムですね。山川さんは作曲もしていますが、その作曲の一番基礎になるのはやはり人間の体で、心臓を使ったパフォーマンスをしていますよね。リズムについて、たとえば心臓の鼓動をどのように使っているのか少し話してもらえますか。

山川 \_\_\_\_\_ 先ほどのシャトンスキさんの作品の中に、心臓の鼓動を使った「愛撫」（Se toucher toi）[fig1]という作品がありましたね。他者と自分、他者に触れることは自分が触られることであると。僕は心臓の鼓動を電子聴診器で、すごく大きな音でアンプリファイして、空間が振動するぐらい大きな音で鳴らします。そうすると、僕の心臓の鼓動が皮膚で感じられます。まるで自分の内側で格闘するように、ずっと突っ立ったままで、呼吸を使って心臓の鼓動を変化させます。

『ゾウの時間 ネズミの時間』という有名な本に、心臓の鼓動が寿命の短いネズミは速くて、寿命の長いゾウはゆっくりだということがあります。僕は意図的に心臓の鼓動を遅くしたり、速くしたり、あるいは一時的に止めたりします。それは時間を引き延ばしたり、収縮させたり、



一時的にポーズするような感覚に近いのですが、それは僕が自分の随意神経、自分の意識でやっているのではなく、自分の中の別の誰かと格闘しながら、その現象を引き起こしている。その現象がテクノロジーによって、空間に爆発的に放出されて、それを観客が受け取ります。そのときに観客を見ていると、苦しくなる、場合によっては気持ち悪くなって、見ていられなくて外に出ていってしまう人もいます。精神的に非常に強い人はそれをスリルとして受け取れますが、僕はテクノロジーによってある種、一方的に愛撫をしているような感じがあります。心臓の時間が延びたり縮んだりするリズム。それが爆発的に愛撫されるような形なので、ある意味では少し暴力的かもしれません。

**港** シャトンスキさん、どうですか。「愛撫」という作品は、二つの手が画面上に出てきましたが、メディアを使って愛撫というのは可能でしょうか。テクノロジー的な愛撫というのは。



**シャトンスキ** もちろん可能です。人に触る、そして触られるということが同時に起きているということは、サイバー現象の中におけるフィードバックということと極めて近いわけです。ですから、コンピュータの0と1に基づいていることは、身体に対して極めて深いところで影響を与え得るものです。なぜかという、これは感覚がもっている自然の反応やフィードバック、それからコンピュータの中におけるフィードバックとの間の類似性が高いからです。どうやってフィードバックを安定化させることができるか。このフィードバックが完全に異常になるということがあり得ますから。フィードバックをフィードバックしていくと、すべてのことが増幅されていきます。どうやってフィードバックの中でありながら、同時にフィードバックを安定化させることができるかということがコンピュータにとっても人間にとっても大事です。

**港** アンプリファイというのは、メディアアートに限らずテクノロジーを使うアートにとって、本当に重要なポイントだと思います。先ほど見せていただいた作品の中で、とりわけ脳裏に焼き付いているのは、シャトンスキさんの指紋をアンプリファイしたという風景「Hisland」[fig2]です。

**シャトンスキ** これは簡単で、わたしの指紋のスキャンなんです。その白と黒とグレーのイメージで、立面図を作って高さがわかるようにして、そしてCrytekというドイツの会社が作ったソフトウェアによって、指紋を使った風景画のようなランドスケープを作ることができます。この中で、何か月も何年間も無限に旅を続けることができます。ですから、これはわたしの指紋の増幅です。

## モビリティを想像性につなげるには

**港** 後ほど、この有楽町から武蔵野丘陵までのほんの数キロの間にある地理的なエレベーションをテーマにしたセッションがありますが、われわれの指先のほんの1ミリのの中にも、似たような、いやもっと壮大な、もしかするとモンゴルやヒマラヤに匹敵するような風景が隠されているということに少し驚きました。

最初に話した、太古の数百万年に及ぶ遊動性がわれわれに残されているのかという問いに、山川さんの作品はユニークなやり方で答えているようにも思えます。実際にトゥバ共和国で遊牧民と生活をして、遊牧民とのホームイのセッションもあったのですよね。それを通じて、渋谷の川のせせらぎに対する感覚は変わったのですか？

**山川** 僕は誰かが「代々木」と言う度に川のせせらぎに聞こえてしまうほど、ホームイを習得する過程で、感覚が開かれていくというか、聴き方が変わります。先ほどホームイがどう生まれたかという僕なりの見解を述べましたが、とにかく耳を研ぎ澄ますような環境がトゥバにはあり、逆に都市ではいかに聞かないか、つまり耳をシャットアウトしないと生きていけない。最近、インナーカナル式の耳栓のようなタイプのイヤホンが急速に普及しています。あの耳栓をして音楽を流し込んで、そして蓋をされた暗渠の上を歩くということで、分断が分断を呼んでいます。この状況の中で、どんどん分断された檻の中に囲まれて家畜化していくような感覚があります。遊牧民の人たちは家畜を飼っているのですが、遊牧しているので、自分を取り囲む檻はどこにもありません。

そこで学んだことが、人間を家畜化していくような分断、檻が何重



にもなっているような環境で、向こう側に突き抜ける一つのスキルとして使えるのではないかと考えているのです。家畜化の反対は野生化だと思います。ホームメイというのは、野生の歌の文化ですが、それを体で学んだことで、その体をもって人間を家畜化するような世界で歩いたらどうなるか。どういう音がそこで発見できるのか。僕はアーティストとして、作品をとおして自分の聴き方を体験してほしいと思っています。

**港** 質問やコメント、あるいは後ほど登壇予定のパネラーの方から何かいかがでしょうか。

**オルーク** わたしたちが物事のつじつまを合わせるためには、時には情報を遮断する必要があります。すべての情報を処理することはとてもできません。都市の中を歩きながら、わたしたちは何を切り捨てているのか。自分たちが感じ取っていることから一体何を排除しているのかということが一つの問題点ではないかと思います。

**山川** 僕の場合は、2011年3月に日本にいて地震を経験していますが、そのときに、このままではまずいと。自分が当たり前のように思っているものが当たり前の社会として信用できないと非常に強く思いました。都市の中で生きるときに、すべての情報を受け取れないから、それを選択していきますが、そのやり方がある意味で習慣化していて、それが都市の生き方、ライフスタイルとなっていたと思います。それが根底から崩れ去ったという実感がありました。ですから、何を聞くか、何を排除するかということを新しく考え直す必要があるのではないかとすごく実感しました。そこが問題だと思っています。

**シャトンスキ** 必ずしも意味が目的ではないのではないかと、特にアートにおいてはそう思います。感覚というものがすごく反射的であるなら、わたしたちはそもそも何かを排除できるのでしょうか。というのも失うとか得るといった問題ではないからです。とても奇妙なことですが、わたしたちは日々の経験におけるデータを排除しなければなりません。あまりにも膨大だからです。しかし実際、この排除というのは極めて建設的で、ポジティブな行いでもあります。わたしたちはこのような排除をどうデザインすることができるのか。このデザインの役割は何なのかということが問題です。

**港** おふたりから出されたメッセージというかテーマを自分なりに言うと、モビリティはそのまま創造性につながるわけではないということです。モビリティをクリエイション、イノベーションにつなげるためには、まず、耳を開き、目を開き、背を低くして地面に顔を付ける。あるいは、テクノロジー的な愛撫を試みる。そのような能動的な働きかけがまず第一歩であるということだろうと思います。

その一方で、非常に簡単なこと、たとえばネット空間の中に埋もれている無数のイメージや音を使って、「Capture」という作品がまさにそうですが、そこから思いもかけないようなデータを取り出すことができます。子どものように身をかがめて、耳を地面に付けるだけで、そこに何十年も勤めている警官が知らなかった流れを発見することができる。とても日常的で簡単なことですね。それがわれわれすべて、アーティストかアーティストでないかということは関係ないと思いますが、この高度情報化の中で生活するわれわれに残された、あるいは与えられている非常に貴重な能力なのではないかと思いました。





## Session2

### 遊歩からマッピングへ～テクノロジーの詩学

From Promenading to Mapping - the Poetry in Technology

| Paper1 |

ウォーキングとマッピング:身近なテクノロジーとアートの関与 | カレン・オルーク

Walking and Mapping: Everyday Technology and Artistic Engagement, Karen O'Rourke

| Paper2 |

遊歩のサウンドスケープ | クリストフ・シャルル

Walking through the Soundscape, Christophe Charles

| Paper3 |

歩くこと、時をさかのぼって | 管啓次郎

Uncovering/Walking, Keijiro Suga

| Discussion |

カレン・オルーク×クリストフ・シャルル×管啓次郎

Karen O'Rourke ; Christophe Charles and Keijiro Suga

## ウォーキングとマッピング：身近なテクノロジーとアートの関与

カレン・オルーク



メンタル・イメージの話から始めたいと思います。

自分自身が、1980年代初頭、世界貿易センタービルの最上階にミシェル・ド・セルトーとともに立ち、ニューヨークの街並みを眺めていると想像してみてください。真下に見える街路では、歩行者たちが所用で歩きまわっています。彼らは、自分たちが原寸大の地図を描いていることに気がついていません。あるいは、セルトーが述べたように、「都市というテキストを記している」ことに気がついてはいないのです。〈歩くこととwalking〉は、わたしたちが世界を動きまわるほとんどの場合にとる手段です。しかも、わたしたちの足取りは指紋と同じくらい人それぞれに固有のものであり、それゆえ多様な道程が生まれるのです。

〈地図制作mapping〉は、どのような種類の地図であれ、一枚の地図が制作されるときには必ず行われる過程です。たとえば、封筒の裏になぐり書きされたドローイング、記憶の中に鮮明に描かれた一連の場所や出来事、オンラインのルート検索サービスでその場で生み出された道程、あるいは、プロの地図制作者チームによって準備された映像などです。

〈歩くこと〉のように、〈地図制作〉は、特定の視点から遂行される具体的な経験です。それは、身体的に、心理学的に、社会的に、自分自身を世界の中に位置づけるための一つの方法なのです。

近年、世界的規模のネットワーク、オンライン・データベース、モバイル・マッピングのための新たなツールが集約したことによって、アートの一形式としての〈歩くこと〉への関心が再燃しています。

今回わたしは、現代のさまざまなアーティストによってなされた〈歩くこと〉／〈地図制作〉のパフォーマティブなプロジェクトを考察してゆきたいと思います。その中には、感情的なGPSを図に表したものや、データ風景——データ・スケープ——を創造するためにGPSを用いたものがあります。他方で、自分自身の足を用いて「思弁的な地図制作」を行なっている作品もあります。多くの作品は、科学者、デザイナー、エンジニアとともに制作されています。1950年代初頭のギー・ドゥボールから、リチャード・ロング、ジャネット・カーディフ、エステル・ポラク、あるい

はもっと最近のアーティストまで、現代のアーティストは、〈歩く〉というモチーフへと繰り返し回帰しています。ドゥボールと彼の友人たちは、パリという都市の環境を追跡し、〈歩く〉という経験を街路レベルで地図にしようとした。ロングは、草地を踏みつけて一本の小道をつくり、その結果をスナップ写真におさめています（「A Line Made by Walking（歩行による線）」）。カーディフは、ロンドンとニューヨークで、オーディエンスを〈歩くこと〉へと送り出すサウンド・ワークを制作しました。ポラクと彼女のチームは、ナイジェリアで、遊牧の牧畜業者とトラック運転手にGPS装置を装備し、砂漠での彼らの道程を地図にするために一台のロボットを開発しました。

*Walking and Mapping: Artists as Cartographers* (ウォーキングとマッピング: 地図制作者としてのアーティスト)<sup>1</sup>という著作の中で、わたしはまず、直接に経験することのできたいくつかのプロジェクトに焦点を合わせました。次にそこからズームアウトし、ここ半世紀のさまざまな作品や出来事に関して、より大きな図像の内にそれらの作品を位置づけています。

### 歩行者と地図制作者

シチュアシオニストは、現代都市の「心理地理学的な輪郭線」や「分節」に光を当てるために地図を制作しました。「一定の流れ、固定した地点、渦は、ある地域への出入りの強い妨げとなる」<sup>ii</sup>。彼らの制作した地図は、都市を二つの地域に分けている身体的な距離を図に表したのではなく、都市を歩きまわるといわたしたちの経験を街路レベルで形作る影響を図にしたものです。

この〈地図制作〉は発展のまだほんの一步を踏み出したばかりの段階にあるので、それがどういう結果になるかは、初期の航海案内図ほど不確かなものである、と彼らは考えていました。ギー・ドゥボールはこう書いています。「ふたつの地図の間には、もはや不動の諸大陸の境界を正確に確定することが問題なのではなく、建築と都市計画を変革することが問題なのだという違いがあるに過ぎない」

パリにおける「心理地理学的な要衝」を示すため、ドゥボールは一枚の市街地図を裁断し、実際の身体的な空間では何マイルも離れた地区を一つにまとめ上げました。そして彼はそこに、雰囲気の流れを表わす矢印を付け加えたのです。各々の地図は、紙の上に貼られたコラージュですが、それにもかかわらずその地図は、分解した部分の相互関係を示すような、動的なプロセスを統合する視点をもっていました。わたしも同様に、特定の地点における、複雑で展開の途上にある状況のいくつかの局面を、いずれはとらえてゆきたいと思っています。

### トップ・ダウン式、あるいはボトム・アップ式?

コンピュータ・プログラマーは、大規模なアプリケーションを開発するために、二つの主要なアプローチを行なっています。トップ・ダウン式の

プログラミングは、一般性という高次のレベルで問題を考察するところから始め、その後で、段階的にそれを個別化してゆきます。その抽象のレベルがプログラム言語のレベルと符合するようになるまで、継続的な精錬を積み重ねることによって、プログラマーは前進してゆきます。対照的に、ボトム・アップ式のプログラムでは、開発者はもっとも低次のレベルから出発し、それから抽象のレベルを高めてゆきます。

歩行者と地図作者とを和解させるために、そしてアーティストと理論家とを和解させるために、わたしはこの二つのアプローチを同時に行いました。この本は、〈歩く〉というプロジェクトを象徴する事例を綿密に研究することによって、いわば地上から出発し、複雑なより高いアングルの眺めへと段々と上昇してゆきました。少数の典型的なプロジェクトや試みを綿密に研究し、それらをより大きな画面へと一致させるのに代え、複雑な現象を、明確でありながらも、高度に差異化した地図へと作り上げることを、わたしは意図しています。

この道筋は、現代の地図制作学の歴史を要約しています。その歴史は、古代の地図を特徴づけていた「道程を目立たせるための直線」から始まり、徐々に多くの情報を組み込むことによって、発展してきました。

この講演のためには、それとは幾分異なるルートをとってゆく必要があるでしょう。わたしたちは、一連の飛躍を通じて、進んでゆくことになります。

## この本の五つの主要な問題点

### 1. アートの実践としての〈歩くこと〉:

それは何から構成され、どこからやって来たのか？

最初の2章は、この本全体の導入部となっています。第1章「心理地理学: 応用歩行者主義の政治学」では、一つの象徴的な歩行の「密な描写」から始まっています。そこでは、ある集団がオルレアン郊外で会合を開いています。彼ら自身のランドマークを選択し、それを名づけることによって、彼らのまわりの環境を地図にするためです。この実験は、シチュアシオニストからリクレイム・ザ・ストリートへと至る、近年の心理地理学の歴史と、「応用歩行者主義の政治学」に根ざしたものであります。どのようにして、〈歩くこと〉は、カルチャー・ジャミングの実践に貢献してきたのでしょうか？

第2章「知覚の形式か、あるいはアートの形式か?」は、一連の飛躍を通じて進みます。この章は、〈歩くこと〉の生体力学を手短に引き合いに出した後で、1960年代初頭のニューヨークにおけるジャドソン・チャーチと「日常言語のダンス」へとスイッチを切り替えています。ジャドソン・チャーチでは、プロ・アマ問わずダンサーたちは、身体が行う日常の動きを探究し、チャンス・オペレーションを用い、ルールに基づいた実験を遂行し、アートの一戦略としての反復を用いました。

次に、セントラル・パークのアップタウンへと移動し、日常的とはまったく言えない経験を知らうと、ジャネット・カーディフのオーディオ・ツアー



fig1: Guy Debord, *The Naked City*, 1957 シチュアシオニストは、現代都市の「心理地理学的な輪郭線」や「分節」に光を当てするために地図を製作した。「一定の流れ、固定した地点、渦は、ある地域への出入りの強い妨げとなる。」彼らの地図は、身体的な距離を図に表したのではなく、都市を歩きまわるといふ我々の経験を形作るさまざまな影響を図に表したものである。



fig2: Janet Cardiff, *Her Long Black Hair*, 2004

「Her Long Black Hair (彼女の長い黒髪)」を取り上げました。それは「増音された歩行」「身体経験からの逸脱」、あるいは単純に「同じ時間に二つの場所に存在すること」と呼ぶるものです。アーティストが、選択や説明、リズムを通して、その制作過程を作品へと具体化してゆくと、鑑賞者は、アーティストの経験を再構築しなくてはなりません。それを聴く者が遂行するのは、一つの物語なのです。〈歩くこと〉はここでは、物語の構造の一形式となっています。つまり、わたしたちがその中を動きまわるにしたがって、空間が形づくられるのです。

### 2. アートの関与:

そのプロセスはどのようにして作品を構築するのか？

続く二つの章では、これらの問題をアーティストの視点から探究しています。それらの章では、アーティストが自分たちの歩行を構造化するために用いた多様な方法が論じられています。第3章「一枚の地図、



指示はなし(「トップ・ダウン」式歩行)では、歩行を外側から眺められた対象として考察しています。そこでは、すべてを見渡せるような形状が重要となります。第4章「さまざまな指示、地図はなし(「ボトム・アップ」式歩行)」では、より開かれた歩行を創造するために用いられたインストラクション、プロトコル、スコアの使用を吟味しています。

### 3. 〈歩くこと〉は〈地図制作〉と どのような関係にあるのか？

続いて、〈歩くこと〉と〈地図制作〉という二つの言葉の間の関係を解きほぐしています。第5章「〈歩くこと〉が〈地図制作〉になるとき：迷宮、ソングライン」では、わたしたちが空間の中を移動するときに〈地図制作〉が伴われる、その仕方が探究されています。わたしたちがアーティストの制作した迷宮を進むとき、道を行き、道を探すことを通じて、〈歩くこと〉は〈地図制作〉と出会うのです。第6章「〈歩くこと〉によって生み出された線」は、ひとつの道路地図となっています。その地図は、いくつかの他とは異なる軌跡を追い、空間に注釈をつける特有の方法を明らかにするものです。

### 4. デジタルメディアは、 メディアの混淆に何をもたらしたか？

その次の部分では、新たな種類の〈地図制作〉を定義する中で、デジタルメディアが果たす役割を扱っています。それはもう少し後になって発展しました。第7章「異種混淆的なデータ・スクープ：時空間を思い描く」では、異種混淆的な地図とデータベースにおいて、運動・空間・時間がどのようにして思い描かれ、可視的なものにされるのかを、より包括的に示しています。第8章では、ネットワーク化されたデータベースを用いた協同作業的な地図制作学における現代の実験を考察するために、一段高いところに足を踏み出しています。協同作業的な地図制作学は、ベルトルト・ブレヒトが言う「Umfunctionierung(機能転換)」の一形式となりうるのでしょうか？ 地図を連結することを可能にする種々の方法を吟味し、この完全にネットワーク化されたモデルが今日歩行者にどのような意味をもつのかを吟味した後、最終章では、「通り抜けるための道」の〈地図制作〉を扱っています。

### 5. わたしたちはどこに向かっていているのか？

最終章「通り抜けるための道を〈地図制作〉すること」では、インターネットのグローバル化と位置検索技術の結合によって可能となった大規模な監視に対し、アーティストがどのように反応しているのかを扱っています。

## アートの関与の二つの形式

この分野におけるアートの関与には、多くの形式があります。ここで

は、そのうちの二つを探究してゆきましょう。

### 心理地理学：歩行者主義の政治学

鉄道会社のストライキのさなか、12歳の子どものたちの集団が、駅から出て、ぶらぶら歩きまわっているところを思い描いてみてください。その歩行は、ただ動くという喜び、足を一步一步前に踏み出すという喜びをもって、始められるでしょう。

「心理地理学」という言葉は、1950年代初頭、パリの前衛的なレトリズムに属する反体制的なメンバーたちによって造り出されました。それは、「関係と環境の科学」であり、彼らが展開したのは、「社会のなかに遊びを持ち込むための、その真の意味。遊びに基づいた一つの社会。これ以上に真剣なものは何もない。娯楽は王家の特権であり、それをあらゆる人びとが手にすることが可能になるべきである」<sup>iii</sup>ということでした。

レトリストたちは、1950年代に起こった都市の変容に批判的でした。「新しい都市計画のための理論定式」の中で、イワン・シュチュエグロフは、現代が抱える心の病である「凡庸化」を痛烈に非難し、こう記しています。「誰もが製品と快適な生活のとりこになっている」。人びとを世俗的な心配事から解放する代わりに、「どの国の若者も、愛とオートマチックのダストシュートを天秤にかけ、ダストシュートの方を選ぶ」<sup>iv</sup>という点で、彼らは物質的な快適さに対するこのような強迫観念の奴隷となっていたのです。

そしてこれゆえ、シュチュエグロフは「忘れられた欲望を明るみに出し、まったく新たな装置を作り出すことによって、そしてこれらの欲望を讃える徹底的なプロパガンダを行なうことによって、精神を完全に一変すること」が必要だと考えたのです。

シュチュエグロフは、未来の理想都市のポートレイトを描き続けました。そこでは、漂流がその住人の主な活動です。刻一刻変化する風景が、日常からの完全な脱出の原因となります。他のすべてのアートが建築に取って代られることになるでしょう。建築は、「空間と時間を分節し、現実を変形し、夢を見させるためのもっとも単純な方法」<sup>v</sup>なのです。

フランス人アーティスト、フレッド・フォレストは、通信コードを乗っ取り、公共組織における機能不全を暴露しました。また彼は、マス・メディアによって提供された武器を、その同じメディアを批判するために用いています。1973年、彼はブラジルのサンパウロ・ビエンナーレに招待されました。当時政権を掌握していた軍事政府に反対していたフォレストは、15人のプロのサンドイッチマンを雇い、何も書かれていないプラカードを掲げて、共に歩いたのです。歩く広告であるサンドイッチマンは、自分が掲げるプラカードの内容に責任を負うことはできないでしょう。市の中心で行われたこの行進の道程は報道されました。何も書かれていないプラカードが政府の行使する検閲をほのめかしているということを、通行人たちは理解していたのです。3人以上で街路に集

結することは法令違反だったにもかかわらず、15分後には100人もの人びとが行列に加わり、最終的には2000人近い人びとが群れをなして歩きまわったとフォレストは詳細に語っています。このデモンストレーションは、2時間にわたって交通を妨害しました。結果、フォレストは政治警察に拘束されることになったのです(結局、数時間尋問を受けた後、釈放されることになるのですが)。

台湾のアーティスト、謝德慶(シェ・ダアチン)は、1981年、ニューヨークで、彼の3回目の「One Year Performance」を実行していました。アメリカ合衆国は、ロナルド・レーガンの「保守革命」が始まったばかりの頃でした。それはおそらく、「貪欲は善である」と主張するウォール街のトレーダーたちが、アメリカのヒーローだった時代です。アメリカを横断する行政は、社会福祉を削減し、精神病棟を閉鎖しました。そこで、たくさんの数のホームレスが出現し、ニューヨークの路上で避難所を求めたのです。

謝德慶にとって、「アートは職業ではなく、それは自分の人生」でした。スタジオに自作した独房の中に、ひとりきりで閉じこもって1年間(1978-79)を過ごし、1時間ごとにタイムカードを打ってその次の1年(1980-81)を過ごした後、彼は、「1年間を屋外で過ごし、決して屋内には入らないこと」、そして「1981年9月26日午後2時から、翌1982年9月26日午後2時まで、建物、地下鉄、電車、車、飛行機、船、地下、テントの中には入らないこと」を決意します。その間、彼は、ニューヨークのダウンタウンを徒歩で移動してまわり、公園のベンチで睡眠をとり、屋外マーケットで食料を買い、ブルックリン橋近くの栈橋の上で火をおこし、噴水や消火栓で体を洗いました。ひとりの不法移民である彼は、厳密には「ホームレス」とは言えませんし——彼は自発的に故郷を離れているのですから——、生計を街路に頼る必要があったわけでもありません。自分の獄舎に閉じこもっていたとき、彼は内的な自由を獲得することができたのでしょう。しかしながら、外に出て、自由に徘徊していたときには、「ある種の、落ち着くことのない内的な流刑……に陥っていた」<sup>vi</sup>のでした。このようなラディカルな実験は、アーティストを、ひとりの人間としての毎日の自分の暮らしに従事させます。彼はこう述べています。「アートを生活よりも強いものにしなければならない。そうすれば人びとはそれを感じることができる」

### メディアを發明する

よく知られているように、バルトルト・ブレヒトは、写真による「単なる〈現実の再現〉」が、現実について何も語りえないのではないかと問っています。「クルップ工場やAEG電機を写した1枚の写真は、これらの施設についてほとんどなにも明らかにしない」<sup>vii</sup>のです。ブレヒトの試みに応えたアーティストたちは、写真には不可能だったこれらの現象を表象するための人工的な手段を思い描いたのでした。

1982年に書かれた先見の明のある記事の中で、ビル・ヴィオラは、



fig3: Fred Forest, *Hygiene of Art: The City Invaded by Blank Space*, São Paulo, 1973 軍事独裁政権下のブラジルの都市サンパウロの街路を歩くパフォーマンス。アーティストは、15人のプロのサンドイッチマンを雇い、何も書かれていないプラカードを掲げて共に歩いた。



fig4: Tehching Hsieh, *One Year Performance*, 1981-82 | アーティストは、まる1年を屋外で過ごし、わずかな所持品と寝袋だけをもって、ニューヨークの街を移動して歩いた。

「データ空間」を構造化するダイアグラムとして考えたとき、コンテンポラリー・アートは、ヨーロッパ芸術における失われた一つの伝統を回復する、という考えを展開しています。彼が示したのは、この喪失の一因が、「ヨーロッパ芸術が、神性なものから離れ、世俗的なものに向かって、段々と疎遠化していったこと」にあり、イメージのもつこの構造的な側面が、「ルネサンスを通して……イメージと建築との間の途切れのない関係の中に……維持されていた」ということです。「絵画は建築的な形式、つまり空間形式になってゆきました。鑑賞者は、身体を用いてその中を歩くことによって、それを経験するのです。観念やイメージとしての建築という古い概念、ギリシャのムネモシュネの神殿のような記憶の「場所」は、記憶、空間的な運動、観念の貯蔵庫(記録)の間の関係として、ヨーロッパの偉大な大聖堂や宮殿のなかにいつまでも残り続けているのです」<sup>viii</sup>

GPSトラックは、時系列順に連続するトラックポイントを数学的に視覚化したものです。その意味で、これもまたダイアグラムと言えるでしょう。最近の多くのプロジェクトは、複数のメディアを混淆させることに潜在する力を、それらをモーションキャプチャ・データや、サウンド・サンプリング、写真やビデオ映像と結合させることによって、探究しています。それを構成するメディア・オブジェクトの各々は、現実の空間に存在するモノから生み出されたという意味で、インデクスのです。しかし同時にそれは、大抵の場合デジタル的でもあります。つまり、わたしたちが見たり聞いたりしているものがなんであれ、それは、同一の情報が呈示されるさまざまな方法のうちの一つに過ぎない、ということです。テキスト、イメージ、サウンド、ビデオは、すべて構成要素であり、アルゴリズム的なコードとして視覚化されるのです。

異種混淆的な地図は、風景に新たな次元をもたらします。1992年に開始された藤幡正樹の「Field-Works」のシリーズは、GPSの位置データから見たデータ・スケープを発展させ、それをビデオで撮影した動画イメージと結合させたものです。これらのプロジェクトは、「ある種のビデオ・アーカイブとしてのサイバースケープにおける、集団の記憶を再構築」しているのです<sup>ix</sup>。



fig5, fig6: Masaki Fujihata, *Field-Works@Geneva: Landing Home*, 2005

藤幡正樹のプロジェクト「Landing Home in Geneva」(2005)は、「国と言語の間の境界線」に焦点を合わせました。このプロジェクトのために、藤幡は、自分の生まれ故郷を離れ、スイスのジュネーヴに移住した7人のプロの通訳にインタビューを試みました。それぞれのインタビューは、インタビューされる側の人間の家やアパートで開始され、藤幡を招待するのに十分快適だとその人が思える場所で終えられています。また別の「Field-Works」シリーズの作品では、空間ラインと時間ラインが同一の空間を占めています。この作品で、彼は初めてパノラマ・レンズを用いてビデオ撮影し、それをサイバー・スペース内のシリンダーに投影しました。「シリンダーは、撮影者の動きに沿って、揺れ、動き、歩きまわる。それで彼は撮影することから逃れられないのだ」。ある意味、彼は、ネルソン・サリヴァンの主観的カメラを、それを客観的なGPSの位置データと結合させ、凝視・消失点・投影という哲学的な問題を提起することによって、現実化しているのです。ジャン＝ルイ・ボワシエは、こう述べています。藤幡が発見したのは「人びとと、そして彼らの空間とつながりを結ぶひとつの方法であり、それは詩的であると同時にドキュメンタリー的であり、主観的であると同時に客観的である。もしそのイメージがひとつのパノラマだとしたなら、撮影者は、撮影中の空間のなかの他者たちに加わるため、「カメラの背後の」特権的な場所から退けられている<sup>x</sup>。藤幡は技術的な発明をアート制作の一部と考えました。「僕は、メディアアートというのは、新しいメディアを『使う』というより、そういうメディアを『つくる』その創造性だと思っています。……だから個々の作品ごとに新しいメディアムができてゆべきだと思っています」<sup>xi</sup>

エステル・ポラクは、GPSトラックとサウンド・サンプリング、写真やビデオの映像を結合させたプロジェクトを行っています。彼女は、GPSのもつグラフィックの可能性と、物語としての可能性とを用いて、ある種のドキュメンタリーを制作しました。それはネットワーク世界における人間的な風景を探究するものです。多くのメディアムを用いた「MILK」(2003)というプロジェクトのために、彼女とイェヴァ・アウジニャは、ラトビアの酪農家からオランダのチーズ消費者にいたるまで、乳製品にかかわる人びとにインタビューを行いました。それに参加した者は、GPS装置を与えられ、普段の仕事日に、一日の行動の間それを携帯しました。その後、ポラクたちは、彼らに自分自身の動いた道筋を見せ、その反応を記録しました。最終的に作品は、GPSトラック、ビデオ、オーディオが混淆した一つのドキュメンタリーになっています。その作品は、ラトビアの酪農家の存在をオランダの消費者に気づかせることになりました。彼らの生活が、オランダの消費者にインパクトを与えるものだったからです。工場経営の畜産農園と不透明な農業関連産業によって支配された一つの経済圏の中で、ポラクとアウジニャは、ある特殊な経済循環の仕組みを示したのでした。

ポラクは自分自身の実践の中で前景化したメディアの混淆という技術によって、アーティストはドキュメンタリーというジャンルを一新する





ことができるようになるだろう、と考えています。「MILK」は、「いくつかのドキュメンタリーの技術を均等に使用すること」をベースにしています。「つまり、視覚化されたGPSトラック、サウンド・レコーディング、写真等々……主体を可能な限り現実的に記録したにもかかわらず、各々の技術は異なった視点を与えています」「コメント、写真、GPSのイメージの特別な結合は……人びとを能動的な『鉛筆』に変形し、記録されるのを待っているだけの受動的な対象である代わりに、彼らは自分自身の風景をドローイングするのです」。アーティストが参加者に彼らのGPSトラックを見せたとき、その結果は現実的なものに見えました。とはいえ、それが明らかに示しているのは、「わたしたちが用いたメディアのいずれれもがもつ限界」なのです<sup>xii</sup>。

ポラクの次のプロジェクト「NomadicMILK」のために考案されたプレゼンテーション・システムにおいては、結果がより一層読み取れるように、比率が歪められています。ポラクと彼女のチームは、ふたに一つの穴をあけたボトルを砂でいっぱいにし、それを装備した一台のロボットを開発しました。それは地面をずっと進んでゆき、背後に砂の跡が残されることによって、GPSトラックの描く形状をドローイングするのです。砂のドローイングは、(GPSトラックを参加者に示すため)現場で作られると同時に、のちにそのプロジェクトが展示されるときにまた作られるのです。したがって、「そのロボットは、一つのパフォーマンス的な道

具であり、それはGPSトラックを触知可能なものにし、身体的に提示する」のです。フロイトの夢分析のように、圧縮や置き換えを強調することによって、「ロボットが砂の線をドローイングするためには、時間と空間との両方の表象は、圧縮され、測定され、変形されなければならないのです。その砂の線は、参加者と鑑賞者が直接的な仕方で関係することを可能にするような表象なのです」<sup>xiii</sup>



fig7: Esther Polak, *NomadicMILK*, Nigeria, 2009 イデリス氏とウスマン氏のGPSトラックを眺める。

## 結論：地図を《地図制作すること》

これらを含めたさまざまなプロジェクトを過去半世紀の重要作品と関連づけることによって、いかに各々の作品の非常に小さな細部が、他の細部とともに、より重要な意義をもっているかを、わたしの本は示しています。それらの細部が集まって、一つの新たな実在物が形づくられるのであり、それは、その部分の総和よりも大きな動的な全体なのです。

これゆえ、コンテンツラリー・アートと《地図制作》の実験においては、情報を収集し続けることが重要になります。展開中の新たなプロジェクトである「The AlterMapping Knowledge Base（他なる地図制作の知識ベース）」<sup>xiv</sup>は、さまざまな革新的な《地図制作》プロジェクトの一つ一つの広い射程をつきとめ、それらの作家によって制作された作品を批判的なまなざしで眺めることを目的としています。どのように、それらのプロジェクトは設計され、実行されたのか？ どのように、それらは展開したのか、いかなる痕跡をそれらは残したのか？ どのように、それらは未来の研究で役立つのか？

ソルボンヌの3人の同僚や他の機関に所属する仲間とともに、わたしは、学際的な研究の基礎構造を、国際的な視野をもって、作り始めました。「The AlterMapping Knowledge Base」(AMKB)は、他なる《地図制作》における研究のプラットフォームです。ELMCIPという貢献的なオープン・データ・プロジェクトにインスパイアされて、AMKBは、地図、制作者(地図制作学者、デザイナー、アーティスト等々)、地図や埋め込み地図を扱った創造的な作品、これらのプロジェクトの批判的な受容について熟考し、その歴史的・地理学的・人類学的・哲学的な意味を考察するような文書など、これらに関するレファランスと文脈化された情報とを提供することになるでしょう。それは、出来事、組織、出版社、教育的な資料、データベース、アーカイブを、可能な限り包括的に記録することになるでしょう。最初に、主にドキュメンテーションを行います。その後で、開発中のカスタムツールを用いて、生きたアーカイブを構築します。このカスタムツールは、「根源的な」デジタル・マッピングプロジェクトを順応させるためにそれ以前のプロジェクト<sup>xv</sup>の上に築かれました。それらは、長期的に持続した動的なデータベースの中に集められ、さらなる研究のための出発点となるでしょう。

[日本語訳：城丸美香]

**カレン・オルーク** | Karen O'Rourke | USA・ニューヨーク生まれ。パリ第1大学准教授。理論的な調査研究として出版された著書 *Walking and Mapping: Artists as Cartographers* (MIT Press, 2013) は、レオナルド賞を受賞。メディアアーティストでもあるオルーク氏のさまざまな作品(写真、インスタレーション等)はアメリカやヨーロッパ等で広く紹介されている。

<sup>\*i</sup>——Karen O'Rourke, *Walking and Mapping: Artist as Cartographers*, Cambridge: MIT Press, 2013. この文章は、この著作からの文章を数多く含んでいる。

<sup>\*ii</sup>——ギー・ドゥボール「漂流の理論」『アンテルナショナル・シチュアシオニスト1 状況の構築』(木下誠監訳、インパクト出版、1994年、146頁)

<sup>\*iii</sup>——「太陽のように無差別に、思想は、我々と我々の行動とを啓蒙するのか？ あるいは、我々の望みとは何か？ その価値とは何か？」という問いに対する回答。このテキストには、1954年6月、『La Carte d'après nature』誌において、アンテルナショナル・レトリストの名のもと、アンリッド・ベアルン、アンドレ・コノール、ムハンマド・ダフ、ギー＝エルネスト・ドゥボール、ジャック・フィオン、パトリック・ストララン、ジル・J・ヴォルマンの署名がある。Transl. Nick Tallert in *Not Bored!* #29, 1998 <http://www.norbored.org/la-carte.html>

<sup>\*iv</sup>——Ivan Chtcheglov (Pseudonym : Gilles Ivain), "Formulaire pour un urbanisme nouveau" [Octobre 1953] *International situationniste* no1, juin 1958, "Formulary for a New Urbanism". transl. Ken Knabb, *Situationist International Anthology*. [邦訳: 「新しい都市計画のための理論定式」『アンテルナショナル・シチュアシオニスト1 状況の構築』(木下誠監訳、インパクト出版、1994年、51-52頁)]

<sup>\*v</sup>——Ivan Chtcheglov (Pseudonym : Gilles Ivain), "Formulaire pour un urbanisme nouveau" [Octobre 1953] *International situationniste* no1, juin 1958, "Formulary for a New Urbanism". transl. Ken Knabb, *Situationist International Anthology*. [邦訳: 前掲書、50頁]

<sup>\*vi</sup>——Adrian Heathfield and Tehching Hsieh, *Out of Now The Lifeworks of Tehching Hsieh*, Cambridge, MIT Press, 2008.

<sup>\*vii</sup>——ベルトルト・プレヒト。ヴァルター・ベンヤミンからの引用。"Little History of Photography", in Michael Jennings et al., *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*, (The Belknap Press of Harvard University Press : Cambridge / London, 2008) : 293. [邦訳: ヴァルター・ベンヤミン「図説 写真小史」(久保哲司編訳、ちくま学芸文庫、1998年、50頁)] 伝えられたところによると、このプレヒトの記述は、レンガー＝パッチュによって撮影されたクラブ工場の内部の写真を見た後に書かれたという。

<sup>\*viii</sup>——以下を参照。Bill Viola, "Will there be Condominiums in Data Space?"

<sup>\*ix</sup>——以下のプロジェクトのウェブサイトを参照。 <http://www.field-works.net/>

<sup>\*x</sup>——Jean-Louis Boissier, "Masaki Fujita : poétique de la carte, du panorama et du miroir (virtuels)" 以下のウェブサイトで見ることができる。 [http://www.mobilisable.net/2008/?page\\_id=130](http://www.mobilisable.net/2008/?page_id=130)

<sup>\*xi</sup>——Masaki Fujihata, interviewed by Tetsuya Ozaki, *Art it*, "What Is Media Art?", 2005, vol.3, No1, Tokyo. [藤幡正樹(聞き手: 小崎哲哉)「季刊アートイット第6号【特集】メディアアートって何だ?」(2005年、第3巻第1号、リアルシテイス、92頁)] ジャン＝ルイ・ボワシエによる以下の引用。"Three mobilisable works" [http://www.mobilisable.net/2008/?page\\_id=130](http://www.mobilisable.net/2008/?page_id=130)

<sup>\*xii</sup>——エステル・ボラクによるステイトメント。以下のウェブサイトで見ることができる。 <http://www.beelddiktee.nl/projects/GPS-projects/milk/Artist-statement-EP-eng/htm>

<sup>\*xiii</sup>——Esther Polak, "Elastic Mapping : Implications of a GPS drawing robot in times of locative media", Abstract of Paper to be presented at ISEA 2009. 以下のウェブサイトで見ることができる。 <http://www.beelddiktee.nl/tekst/ISEA-abstract-eng.htm>

<sup>\*xiv</sup>——より詳細な情報に関しては、「地図の終わり? 夢の領土、規格化した領土」というプロジェクトのウェブサイトを参照。 <http://lafindescartes.net/>

<sup>\*xv</sup>——たとえば、Variable Media project や Rhizome ArtBase のようなプロジェクトを指す。

## 遊歩のサウンドスケープ

クリストフ・シャルル



### モビリティを実践したデュシャン

モビリティといえば、もう100年程前にモビリティを実践した芸術家マルセル・デュシャンがまず挙げられます。皆さんがご存じの「階段を降りる裸体」という作品にはやはり動き＝モビリティが見えます。

次に、デュシャンは絵画を諦めて、レディメイドを発表し始めました。一つは「旅行者用折り畳み用品」で、Pliant (プリアン) というのは「(折り畳み)いす」のことですが、アメリカに行ってから、タイプライターのカバーを使ったりしています。

後になって、ゴムでできた「旅行用彫刻」(1918年)など、それまでのすべての作品を一つの小型の美術館のようにまとめました。それをアルゼンチンまで持って行けるようにすることで、また何個か制作しました。つまり旅行中に持ち歩くためのミニチュアの道具を作り出したのです。

デュシャンはどのように絵画からレディメイドへ移行したのか。「移行」はTransitionと訳されます。デュシャンの重要な作品「Transition of



Virgin into a Bride」は、「処女から花嫁への移行」と訳されており、この絵画からレディメイドの方に行きました。ティエリー・ド・デュヴという学者が『マルセル・デュシャン—絵画唯名論をめぐって』という本の中でこの作品について説明していますが、ちょうどこの作品の着想を得たといわれる1912年に、デュシャンは移動することによって、自分のロジックというか制作方法を完全に変えたということです。

レディメイドの「自転車の車輪」(1913年)は、やはりまたモビリティを表しているようなものです。ちょうど100年ぐらい前に、こういったモビリティによって完全に芸術の変容が起こったということについて、もっと考えてみるべきではないかと思います。

### 音の風景をめぐるヒストリー

しかし、今回はそういうレディメイドに関するものは置いておいて、音の話題に戻ろうと思います。音の方は、ちょうど1913年に、未来派のルッソロとピアッティがこのようなスピーカーを作り出して、「騒音芸術」としてノイズを音楽に取り入れるわけです。70年代になると、ミュージック・コンクレート(具体音楽)に関わる方々が、アコースモニウムというたくさんのスピーカーを使った装置を作りました。それはまさに楽器となるものだったのです。実はばくもこの会場でノイズを出そうと思ったのですが、結局、会場の都合でスピーカーを持ち込めなかったので、トークだけということになりました。

アメリカの作曲家ジョン・ケージが1937年に、ノイズの役割について書いています。そこに、将来は電子音楽が登場するだろうということも書いてあります。1951年だったと思いますが、ケージの思想に於いて重要な展開として、interpenetration(相互浸透)というものがあります。それは鈴木大拙という日本の哲学者に教えてもらったコンセプトです。ここにもモビリティが関連しています。“Interpenetration means that each one of these most honored ones of all is moving out in all directions.”(「相互浸透は、すべてのもっとも尊ばれているものそれぞれが、あらゆる方向に動いていることを意味する」ということで、すべての要素が浸透し合っているということです。浸透し合いながら動くという様相・様子は、とても興味深いと思います。

そのような考えのうえに、有名な「4分33秒」が、翌年の1952年に発表されます。ロバート・ラウシェンバーグの絵画作品「White Painting」を手本にしたものと言われていますが、ケージは4分33秒の間ずっと沈黙します。「4分33秒」が初演されたマーベリック・ホールはハドソン川に近いウッドストックの森の中にあり、ケージはそこで観客に、「音の風景」に気付いてほしかったのだと思います。

「サウンドスケープ」という言葉をつくったカナダの作曲家R・マリー・シェーファーが、カナダを始め世界中で、どこにいてもハム(機械的な持続音)が聞こえると言っています。これは電気のハムのことで、ソの音だったりミの音だったりして、世界中に存在します。いろいろな場所を訪ね



て、そこで音と空間の関係をはっきりさせるような調査を行っています。ですから、歩くと様々な和音が聞こえます。様々な時間帯や場所によって、音量が変わったり、建築空間によって音が反響したりします。

それをうまく利用したのがサウンド・アーティストの鈴木昭男さんで、ベルリンの町の中にあちこちそういうマークがあって、そこを歩きながら音を聞くという作品があります。

ブルース・チャトウィンというイギリス人の作家がオーストラリアを歩き、そこでアボリジニの神話を習いました。アボリジニの絵画におけるドリームの表出についての非常に短いドキュメンタリーをお見せします。

——ビデオ上映——

オーストラリア全土に、アボリジニの文化のネットワークが存在しています。つまり、物を見て、それらと呼んだ、名前を付けたのです。それぞれの部族の人たちが自分のテリトリーをそのようにマークします。ですから、何かフェンスのようなものをつくるのではなく、「ソングライン」と呼ばれている歌によって空間を区切るということです。

ロバート・スミッソンや、先ほどのカレン・オルークさんの話にも出たりチャード・ロングがやっていることと同じように、チャトウィンにとって旅は作品であって、小説だったり、写真だったり、記録なのだと思います。やはりアボリジニの「ソングライン」と関係しているかもしれません。これは、ドゥルーズのdeterritorialization(脱領土化)という考え方もリンクすることができますと思います。

## ゼロタイム—計れない時間

音楽に関して言うと、今度はツールとしての楽譜が登場します。つまり、未来派が1910年代からノイズを取り入れた音楽作品を作り、そこでいわゆるビートなどを求めるのではなく、音を区切ったり支配するのでもなく、むしろオープンな形にするというような試みをします。

これはピエール・レヴィというフランスの学者が書いた、コンピューターを使う作品を作る方法と非常に似ています。一つのシステムを作り上げて、そこからいろいろなバリエーション、コピー、イミテーションが派生します。これはpossibilityの一つということになります。後ほどpossibleとvirtualの話をしたと思いますが、そこでケージが指摘するのは、コンピューターを人間が支配するものよりも、自然の働きに従って、毎回違うことができるようにプログラムするといった話です。奴隷制度というものが昔はありましたが、同じように機材を支配して奴隷として扱うのではなく、自由を与えるというようなスタンスです。ケージのプロダクションを理解するには、contingencyというコンセプトを使うとわかるのではないかと思います。Contingencyは「偶然性」と訳されますが、これは先ほどのピエール・レヴィが言っているvirtualなのです。

さて、possibleとvirtualの違いについてですが、possibleというのはいくつかの可能性のうちの一つです。それに対してvirtualというのは、外から来たもので、それはまったく予想できないような出来事を起こすということです。possibility、possibleというのは、フランス語では同じinstance「インスタンス」と言います。virtualによって、出来事(événement)が生まれるので、たとえ驚くようなことがあっても、結局、何か意図的なプログラミングやオペレーションによるものなのです。

「ユーロペラ」というヨーロッパのオペラをコラージュした1987年の作品がありますが、その際にケージが言ったのは、ずっとハーモニーから離脱したかったということです。結果として、新しいハーモニーを生み出しました。それは法則のないハーモニーで、ノイズに基づいているものだという話をしています。

問題は「支配」ということです。支配するかどうか、どこまでネイチャーに関わるか。ネイチャーだけでなく、カルチャーもそうです。音楽の場合は、すでにいろいろなものが存在していて、これから新しい音楽の世界を創り上げる条件の一つは、ゼロタイムに基づくということです。したがってゼロタイムというのは、「計れない時間」と定義することができます。

**クリストフ・シャルル** | 1964年フランス・マルセイユ生まれ。武蔵野美術大学映像学科教授。メディアアートを専門に、現代芸術における理論的・歴史的な研究を行いながら、内外空間を問わずインスタレーションおよびコンサートを行い、それぞれの要素のバランス、独立性及び相互浸透を追究している。

## 歩くこと、時をさかのぼって

管啓次郎



Uncovering. 覆われたものから覆いを取り除き、光と風にさらす。覆われているのは土、そして水。人間たちの都市はアスファルトとコンクリートという鉱物的な素材によって、地下と地表の世界を分断し、水と水を分断してしまった。舗装は交通に奉仕し、物資や人の流れの管理を容易にする。でも命は？ 閉ざされ固められた水路がどれほど水を流しても、そこに美しさが生じる余地はない。命の場所がない。

覚えている人はたくさんいるはずだ。半世紀前、東京にも未舗装の道路や空地がいくらかもあった。土地は少しずつ覆われていった。排水と汚れを呑みこみながらも、さらさらと流れる川もたくさんあった。川は暗渠とされていった。人工物の非情な面に覆われて、地水火風の流動はせきとめられ、都市は生命に敵対する。

みみずたちの活動を、チャールズ・ダーウィンは造山運動に喩えた。土を作ったのはかれらだ。みみずたちがいなければこの地表では、現在のようなかたちで生命が営まれることはなかった。だがかれらの活動も、舗装された街の下では、きびしく制限されている。もぐらが死んだ。蛇もとかげも住めない。

水が流れるところ、樹木と草が育ち、魚が住み、鳥が集まる。けれどもその流れに対して、太陽の光や新鮮な風にふれる権利を奪うとき、そこで生きることのできる生命はごく限られたものになる。生命とはわれわれの想像をはるかに越えてしぶといものなので、どんな環境であれ何かが生きてゆくだろう。だがわれわれが親しみ、われわれをその共同体の一員として迎えてくれたような、多くの哺乳動物や鳥類を擁する土地は、ヒトの自己規制と意識の改革がないかぎり失われてゆく一方だ。

けさ、神田小川町を歩いていた。ここはかつて元鷹匠町と呼ばれ

ていた。鷹匠が住み鷹を飼い小動物や鳥を狩る。その狩猟のマトリックスとなる草原があり、湿原があった。かつて日比谷は入江だった、海だった。整備される以前の水辺は当然、葦やすすぎが茂る湿原であり、ひしめく生命のための広大な場所だったはずだ。江戸を忘れて、さらに千年を、二千年を遡ろう。そこにひろがるこの土地のかつての姿をすべて忘却によって舗装し、そこに貨幣と商品をしきつめ、われわれはいったいどんな生き方をしようとしているのか。

ぼくはuncoveringを提唱したい。都市の一定区域から覆いを取り除き、エレメンツの循環を確保することだ。ヒトでありヒトでしかないわれわれも、土を踏む権利を主張しよう。舗装された歩道ではなく、なまなましく露出した赤土や火山灰を踏みながら日々を暮らそう。森を回復し、落葉を踏みしめよう。舗装道路の総面積を現在の6割以下にまで縮小し、一定以上の面積を占めるすべての都市建築のマージンに露出した土と樹木の地帯を義務づけよう。植林しよう。多種多様な植物が織りなす土着の植生を回復しよう。森を作ろう。

プエブロ・インディアンのある村では、村の中の地面にいくつかの聖なる地点があるのだという。子供たちは遊びながらも、それらの地点をなるべく多く踏むことを勧められて育つ。踏めば踏むだけ、それはその子の命にとって、力になるからだ。踏めば踏むだけ、土地の力も増す。踏むことは感謝の表現であり、祈りの一形式だ。すべてを人工物で塗りつぶしたわれわれの都市は、そんな地点をふたたび想像し、その実在をつきとめなくてはならない。そこに小さな森を作り、日々その森をめぐるながら、その地点を足で踏みながら、暮らしてゆくことにしよう。そのとき「東京」が取り戻すのは、失われ、ないがしろにされてきた聖性の感覚であり、生命の循環に対する、必要な意識の覚醒だ。

Walking.

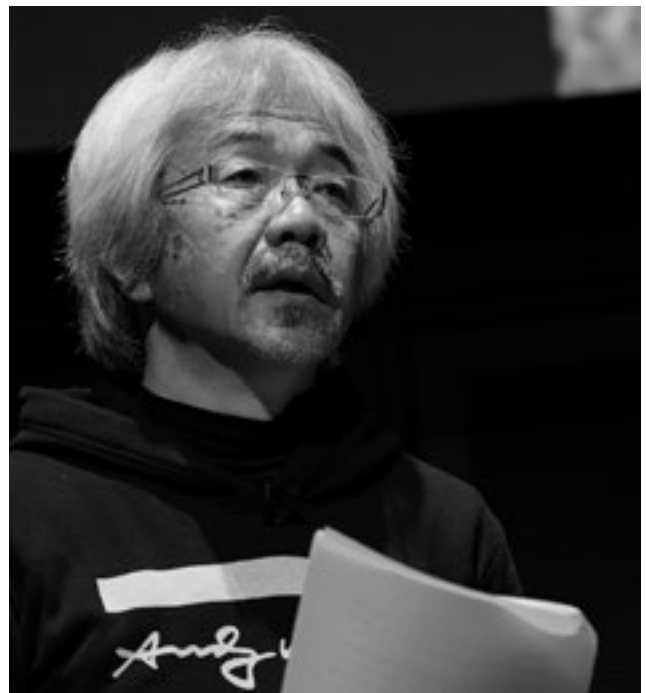
海が上陸してくる、その海岸で  
 波が立ち上がり歩いてくる、その海岸で  
 波が打ちつける岩に埋もれた火山弾に手をふれた後  
 ぼくも歩いた、かつての誰かの後を追って  
 ぼくは歩いた、数人の幽霊をひきつれて  
 海猫のにぎやかな歌声を聴きながら  
 強い風を浴び  
 明るい光を浴び  
 初秋のある謎めいた午後を  
 北の村にむかって  
 無口な鯨たちの村にむかって  
 広大な芝地がひろがる海岸を  
 重力に逆らって  
 時間に逆らって  
 ヒースの藪が燃えるように踊っている  
 太陽がくるくると回り世界を陰画にした

秋が歩いてくる、風の無謬の足で  
 すすきの湿原を、すすきの隙間を  
 早すぎる秋を出迎えるつもりで  
 私たちも無言で歩いていた  
 狭い、狭い木の道を行けば遠い山の姿が見える  
 高い、高いすすきの影に快活な知識をもつトンボが乱舞する  
 物陰に潜むのはどんな日の生者たちか  
 ここで氷を割ったのかい  
 石を焼いたのかい  
 どんな季節のオレンジ色の太陽やどんな雨雲の下で  
 歌があったの  
 笛と弦を知っていたの  
 群れなす鳥を捕ったの  
 すすきが隠す古い旋律には耳が届かないけれど  
 ざわめく雲のような希望を捨てることはない  
 私はきみたちに語りかける

いかにしてみずからを生んだのか  
 どんな成長の痕跡を留めているのか  
 森は究極的には水の色をしている  
 雲の色だ、花崗岩の色だ  
 雨と雪の色だ、腐葉土の色だ  
 きわめて多量の水に島のごとく浮かぶかたちで  
 この森が、この土地で、ゆらゆらと揺れている

霧の色だ、霜柱の色だ

そのすべての水の色から、自然の音階をたどるようにして  
 あらゆる色調の緑が成長する  
 葉緑素の呼吸と振動につれて  
 潜在する緑はエイの尾のように先鋭化し  
 咲き出す、舞い出す、狂い出す  
 そのどんな動きが自然の蓄音機に移しとられるのだろう  
 ほら、この蔓はぼくのつむじとまったく同型だ  
 生命の螺旋を貝殻のように力強く踊っている



**管啓次郎** | すか・けい・じろう | 1958年生まれ。明治大学大学院理工学研究科新領域創造専攻デジタルコンテンツ系教授(コンテンツ批評、映像文化論)。カリブ海文学、チカーノ文学、アフリカ文学、アメリカインディアン文学、トラベル・ライティングといった分野における執筆・研究活動を行ってきた。『斜線の旅』(2010)により読売文学賞受賞。詩人としての評価は国際的に高まっており、スロヴェニア、セルビアなどで招待朗読を行っている。

## 遊歩からマッピングへ～テクノロジーの詩学

カレン・オルーク×クリストフ・シャルル×管啓次郎

### 歩くこと、地図、ソングライン

**管** まずごく簡単な質問を、ぼくからおふたりにしたいと思います。

最初はオルークさんに。地図には必ずそれを作る視点があるという話が大変面白いと思いました。まさにそのとおりです。しかも、地図というのは必ず、その後に来る人たちの役に立つことを考えて作られるわけです。たとえばアーティストたちがさまざまな形で地図を作るとき。アーティストたちの活動自体は一見、何か有用性とは離れたところにあるようでいて、われわれの感受性を変革していく別の意味での実用性が必ずあると思います。

その場合にぼくがオルークさんに、「これから東京での1週間の休暇をあげましょう。そして、あるイベントを組織してください。それに基づいて、何かの地図を作ってください」と申しあげたら、オルークさんはどんなことをなさいますか。

**オルーク** わたしだったら、ソングライン的なものを作るのではないかと思います。というのは、日本でわたしがやってきたことは、名前を覚えること。場所の名前は、場所の感覚、場所がどういふものであるかということをつかんでいく上で、非常に重要なことだからです。ですから、わたしがこれから心の中でずっと繰り返していきたくて、記憶に刻み込んでいきたいといった名前のリストを作っています。そして、そのような場所を歩きながら、その名前を頭の中で繰り返し唱えていきたいと思っています。

そういう意味で、先日わたしたちが一緒にやった皇居ウォーキングで訪れたところを、また別の人と一緒に訪れてみたいと思っています。このような場所がどういふものであるのか、それを自分でも深く掘り下げて見てみたいのです。今のところは、まだ表層的な理解にとどまっていると思いますが、そのような場所で名前を唱えながら、名前を自分の記憶の中に刻み込んで、パリに戻って、みんなの名前、そして場所の名前を自分の中で発音し、口に出せるようにしたいと思っています。

**管** シャルルさんはこれまでの活動の中で、歩くことに密接に結び付いたものとしては、どのような作品を作ってこられましたか。

**シャルル** 歩くといっても、実際に歩くのか、想像の中で歩くのか、いろいろなタイプがあります。経験と想像の境界線はどこにあるかというのは非常に曖昧です。

ぼくはフィールド・レコーディングをはじめの前は、普通の楽器を使っていました。1970年代にはシンセサイザーは高く買えませんでした。しかし、シンセサイザーによって、われわれは現実の音に近づけるようになりました。バイオリンやギターの音楽は聞くことができますが、たとえばこのように机をぼんぼんとたたくような音は作れません。そのようなアプローチで電子楽器を使って、マイクを手に入れたとき、世界を調律しているように感じました。1981年頃にR・マリー・シェーファーの『世界の調

律』という本を読み、啓示を受けたのです。自分と音との関わり、それから、空間との関わりや人々との関わりなど、その中で行き来するような方法をずっと探究してきました。

**オルーク** シャルルさんは作品の中で、ソングラインを発展させているのでしょうか。

**シャルル** 実はぼくにとってソングラインは新しい展開です。というのは、今回の発表に向けて遊牧民の音楽や、旅の観念について調べていました。そして、旅をする音楽とは何だろうと調べていたら、『ソングライン』というチャトウインの本に鍵があったのです。フィリップ・サマーティスという親しい友人がいますが、彼はメルボルンを拠点にしているサウンドアーティストで、アボリジニの人々とともにいろいろ行なっています。ですから、少しばかりこのような伝統について聞いていました。

ぼくの作品の中には、地図のように表示があって、どこかに行って特定の音を聞くというようなものもありますが、こういうことは非常に刺激的な体験になります。ケージの「4分33秒」ではありませんが、本当にずっとサウンドに集中する。そしてこれがマイクやヘッドフォンによって増幅されると、さらに聞こえてくるものに対して集中できます。

初めて作曲を手掛けたときには、聞こえてくるものすべてを記さなければなりません。当時はコンピューターがなかったので、データはありませんでした。しかし、全部手で書いて記録するようにしました。そうすることによって、たくさんのノイズをたとえば言葉に落とし込みました。これも一種のソングラインと言えるのではないかと思います。



**オルーク** 「記憶」と「歩く」ということがわたしたち3人の作品をつなげているように思います。たとえばゴーストとともに歩く。誰かの足跡をたどっていく。それとソングラインとが重なってくると思います。

友人の人類学者で、アボリジニについて研究している人がいますが、彼女はデータベースを作成することによって、アボリジニのさまざまな世代がお互いにコミュニケーションできるように手助けをしています。そのときのフィルムを見せてもらったのですが、ある年老いた男性が、20～



## セッション2]

## 遊歩からマッピングへ～テクノロジーの詩学

## [Session 2]

## From Promenading to Mapping

## — the Poetry in Technology



30年前に記録された歌を見ていると、歌を聞くにつれて体が動きはじめ、近くにいた孫たちもそれに加わりました。それを見てわたしは非常に感動しました。

ソングラインの伝統を、若い人たちの多くは知りません。かなり人為的なやり方ではありますが、人工的な記憶が身体の中の記憶をシンクロさせていくということで、さまざまな人を結び付けます。聞くためには、話さなければいけないということが結構あります。ですから先ほど、名前について話しました。

**シャルル** 歌の本当の意味とは何なのかということを探っていきたいと、アボリジニの伝統の中で考えています。物を何かの名前や意味で置き換えるときにどのように聞こえてくるのか。あまりにも言葉や意味が多すぎると、一種の危険があります。

### 意味のない言葉とは何か

**管** ぼくは歩くアーティストとしては、たとえばリチャード・ロング、ハミッシュ・フルトンといった人たちに大変興味を持ってきました。彼らのいわば精神的な弟のようだとぼくが考えている人に、津田直という日本の写真家があります。津田直が、いわゆるラップランドの——彼はサーミランドと呼んでいます——ノルウェーとフィンランドにまたがるトナカイ

の遊牧民たちと一緒にしばらく生活して、写真を撮ってきた。

そこで津田さんは「ヨイク」という歌のことを学んできました。その「ヨイク」とは何なのかというと、これはみんなが歌えるわけではありません。あるとき、突然に発見してしまう個人的な歌らしいのです。それを発見しないまま一生を終わる人もいるし、子ども時代に突然歌いはじめて、あるときに歌わなくなってしまう人もいます。歌自体には意味がない。その声はたとえば動物の鳴き声、あるいは風の歌といったものに対する自分自身の反応であって、まるで犬が遠吠えをはじめのように、子どもがあるとき、それをはじめてしまう。

ところが、その子どもたちの中でも、次第に他の言葉を覚えるにつれてやらなくなっていく場合もある。ある種のシャーマン的な資質を持った人だけが、大人になっても、「ヨイク」という言葉のない、自分だけの歌を歌い続ける。それは録音しても意味がないものであり、学んでも意味がないものようです。つまり、自分自身が本当に自然状態に、裸の状態に置かれたときに、突然ある種のトランス状態のようにはじまる叫び声が「ヨイク」だということです。

これに対して津田さんがおっしゃったのは、ものすごく静かな土地だということが関わっているのではないかとことです。ぼくははっと思いました。とにかく森林と草原、そしてツンドラの間をトナカイたちは夏と冬、行き来しながら生活していて、それに従う形で人間たちもついていく。そこは非常に静かな土地で、人工音がほとんどない。その中で突



然「ヨイク」がはじまる。山川冬樹さんも、発表で大変面白いことをおっしゃっていました。人間の声の中に倍音が含まれていて、それはすでにそこにあるにも関わらず、それを聴き取って、自分の歌唱の中に取り入れることができたのは、中央アジアのある地域だけだということです。この二つが、ぼくの中では非常に強く結び付いてきました。音楽が専門の方や人類学をやっている方などと、それについての意見を交換したいと思っています。

「グロッソラリア(異言)」という現象は昔からあります。突然意味のない言葉を話し出して、それがある種の宗教運動のはじまりになるようなことは、世界中でたぶんあったと思います。意味のない音、意味のない言葉というのは、結局、何なのでしょう。

**シャルル** 言語以前にさかのぼる何かが存在するのではないのでしょうか。デメトリオ・ストラトスという、イタリアで活動しているギリシャ人のアーティストは、「ホームイ」のような多様な声の技術を使って、70年代からたくさんの作品を作っています。地中海のサルディニア、ギリシャ、マケドニアなどにもそういう声の技術の例があります。

確かにそれは言葉を超え、言語を越えています。ジョン・ケージも、ジェームズ・ジョイスにインスパイアされたのだと思いますが、そういった問題について話しています。言葉と言葉を交差させ、それらを合成することで、何か新しい意味、異なる意味ができないか。ぼくは専門家ではないのですが、そういった共通の根本的な意味が存在するのではないかということを考えていました。

**菅** 先ほどシャルルさんが引用された言葉、“The work is present everywhere, but, realized nowhere”というのは、非常に意味深い言い方ですね。至る所に作品はあるのだけれども、それが実現されている場所はどこにもない。そのまま潜在的なものとして、しかし常にある。その潜在的なものが、たぶん、われわれが実際に住んでいる空間に潜んでいるとしたら、それを徹底的に聴き取るための一つの手段として歩くことがあるのではないかと思いました。

## それぞれのマップが持つ独自の視点

**オルーク** ホルヘ・ルイス・ボルヘスの作品に、領土と同じ大きさの地図、そしてその領土全体の上に地図を広げることによって、領土そのものを人々が地図代わりに使うというものがあります。ある地図から別の地図へと移動できるということ、そしてそれぞれの地図がテリトリーに対して独自の視点を持っていて、地図から地図へ移動するにはあらゆる地図を持っていなければならないということ。わたしはそれをデータベースのためのメタファーとして使いました。このデータベースは、異なった地図を異なったマッピングの方法に基づいて、マッピングできます。

もう一つわたしが興味を持っているのは、言葉と意味についてで

す。そして多くのアーティストが、言葉を発してはならないということを条件とするウォーク、そしてマッピングを行なっています。すなわち、テリトリーとの間の分断をしなければ、異なったアプローチができない、新鮮なアプローチがかけられない。そして、おそらくテリトリーに耳を澄ませるということもあるのかもしれませんが。

わたしは今回、さまざまなお寺、場所、人の名前を意味がわからなのままに用いて、ちょっとしたソングラインを作りました。純粹に音として捉えていて、この音をどうやって発することができるのか、その方法を自分なりに探っています。

**菅** 一つ一つの地図には必ず視点があるので、必ず何らかの層を切り取っているわけですね。ところが、一つのテリトリーに対しても、地図は無限に描かれる可能性があり、それが非常に重層的になったものを、われわれはいかに利用しながら、自分の道をさらに作っていくか。これはつまり、一つの空間にそれまでに刻み込まれたすべての時間を追体験しながら、そこから自分が実用的に使えるものを拾い出してくるという考え方にもなると思います。空間と時間が結局は一つのものとして体験されるということにも、つながっていくのではないかと思います。

**シャトンスキ** マッピングについて、むしろ政治的な側面についてお話ししたいのですが、経済的な戦略、テリトリーの戦略、そしてコントロール、戦争のための戦略について。大体、地図を作るということは、戦争に結び付いていますが、Googleはどうでしょうか。あそこは空間と感情と、わたしたちの生活すべてについてのデータベースを作ろうとしています。わたしたちがインターネットで何をやっているのか、実際、すべてマッピングしているわけですね。そして、物を売るのではなく、わたしたちの生活そのものを売ろうとしています。そのような極めてアグレッシブな戦略に対して、わたしたちはどうやって抗うことができるのでしょうか。



**オルーク** わたしたち個人個人のマッピングの筋肉を鍛えて、他の空

間に向かっていくべきではないかと思います。Googleはアーティストが長年にわたってやってきたことを活用してきたと思います。そして、それを乗っ取ろうとしていると思います。ご指摘のように、わたしたち自身を売りつけようとしています。さまざまなアーティストが異なったやり方で、このようなGoogleへの対策を試みています。

たとえばあるアーティストは、すべての行為をアップロードすることを決めました。そして、世界中を動きながら、手洗い、廊下、空港、待合室など、あらゆる写真を撮る。彼が今どこにいるのかということが常にわかりませんが、同時に、彼は情報で自分自身を覆い尽くしているので、結局、彼を見つけることができないということをやっているのけています。ですから、情報を過剰なまでに出していくということが一つの対策かもしれません。

他の方法もちろんあります。Googleを見張ってこうという人たちもいます。グレゴリーはそれをやっていると思いますが、要するに、逆にこちらが観察者になる。そしてマッピングをやっている人たちの、マッピングをやってみるのです。他には、自分たち自身にカメラを向けて自らを見ている人たちもいます。またあるアーティストは、リパプールで監視カメラの担当をしていた警察官とコラボレートしました。Googleなど巨大な組織を、個人のレベルで見えていくことを考えていく。そういったことにより、彼ら対わたしたちという枠組みから、彼らをもっとわたしたちの側に引き込んでいくのです。

アーティストは常に新しい方法を見出して、こういったことに取り組んでいます。そして、わたしたちは動き続け、歩き続けなければいけない。新しい戦略を作っていかなければいけません。



### 迷うことの創造性

**フロア** このセッションのタイトルで、「遊歩」という言葉と「歩くこと」の二つが使われています。英語でもPromenadeとWalkingいう二つの言葉が使われていました。日本語の場合、「遊歩」と言うと、どちらかというと目的なくそぞろ歩きするような感じで、「歩くこと」はもう少し一般的な感じがすると思います。この二つの言葉を使い分けているのかどうかということをお聞きます。

**管** 「歩くこと」に関しては、われわれの実際のごく普通の日常的体験としての歩くこと、体を使って実際に動くことが、前面に出てきます。それが目的を欠いたものだと、「遊歩」と言いますが、「歩くこと」の一部が「遊歩」であって、しかし、われわれが今日問題にした「歩くこと」というのは、むしろ目的化されたものの方が多かったような気がしますね。

**港** 「遊歩」という言葉は、フランス語ではどちらかというと、flâner(ぶらぶら歩く)に近いのですが、歩きながら目的地に着くこともあれば、迷うこともあります。迷うことの価値を少し喚起したかったわけです。管さんが言われたように、マッピングというと基本的には、次に来る人が迷わないために地図を作りますが、それが高じて、たとえば今はGoogleのおかげで迷えなくなっていると思います。迷うことには創造性やイマジネーションがあるでしょうか。

**オルーク** それは大変重要です。わたしは創造力を働かせて、さまざまな新しい方法で迷うように、また人を迷わせるようにということをやってきました。アーティストたちによりいろいろなタイプのラビリンスが作られています。プロトコルも人を迷わせるために作られているものがある。たとえば一番街を右、二番街を左、と同じことを繰り返して行くのは、迷う方法の一つでもあります。気分がぶらぶら歩くと、行きたい所に行くだけです。でもそういうプロトコルに基づくと、行きたい所からはずれて、ふだん選ばないような道に行くことができます。そういったプロトコルの多くには、ジョン・ケージのような人のインスピレーションも入っていると思います。先ほど話に出たリチャード・ロングなどもジョン・ケージの影響を受けています。マップがあればあるほど、アーティストは逆に、新しい方法で、それを壊して無意味にすることを考えていくのです。



**シャルル** ぼくもそれが基本だと思います。エラーの美学というか、ハッピー・アクシデントというか。ですから、求めても得られるものではありません。なるべく無意図であることが必要だと思います。



Session3

歩行から建築へ～境界のダイナミズム

From Walking to Architecture - the Dynamism of Boundary

| Paper4 |

ウォークスケープとは何か | フランチェスコ・カレリ

Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice, Francesco Careri

| Paper5 |

移動の経験を描く | 石川初

Drawing Lines with Moving Experience, Hajime Ishikawa

| Discussion |

フランチェスコ・カレリ×石川初×太田佳代子

Francesco Careri; Hajime Ishikawa and Kayoko Ota



## ウォークスケープとは何か フランチェスコ・カレリ



まず「ストーカー(Stalker)」とは何であるかを紹介したいと思います。「ストーカー」とは、アーティストと建築家とランドスケープ・アーキテクトとその他のさまざまな人たちが、1995年に始めたグループです。わたしは創設メンバーのひとりて、20年近く一緒に活動しています。

「ストーカー」の名は、ロシアの映画監督タルコフスキーの作品のタイトルから取っています。映画では、ストーカーというのは、それまで地図が作られたことがない不可思議な新しい場所の中に、どうやって入っていけばいいのかを知っている人物のことを言います。彼は詩人と医師と一緒にそこへ行くのですが、それは、芸術と科学という二つの知識体系を伴って行くということです。そしてこの映画の中では、ストーカー

は一種の宗教的な存在として見るができると思います。すなわち、儀式を行うことによって、その場所の中に入って、常に変わっていく風景の中を移動する術を知っているからです。

今回の発表のタイトルは、ウォークスケープスといって、わたしの著作のサブタイトルです。ウォークスケープというのはわたしが作り出した新語です。これは、「歩くことによって作られていく景色」ということです。  
[fig1]

### 建築とノマディズムの関係

さて、わたしたちのそもそもの問題は、建築についてや歩くことについてではなく、建築とノマディズムの関係です。わたしは常に建築とノマドの関係について理解しようとしています。通常は、これは対比的な概念になります。建築はノマディズムの後に出てくるものであり、ノマドのような常に移り住む人びとは反建築的だと思われがちですが、実はこれはもっと曖昧なものなのです。歴史を調べると、定住民ではなく、こういった遊牧民たちが建築を発明したのではないかと思います。どこかの場所に行って居を定めて、農業などを開始し、それによって建築ができたというのは、真実ではないと思います。

これが人間の初めての痕跡です。[fig2] 世界で、文字どおり初めて人間の足跡を残した400万年近く前のものです。アウストラロピテクスがアフリカに残した足跡です。400万年、わたしたちはまだ定住してなくて、あちこちさまよっていました。わたしたちはずっと定住地を持っ



fig1



fig2



fig3



fig4



fig5



fig6

ていなかったのですが、ごく最近になって定住し始めました。かつての建築はどんなものだったのか。おそらくは、まったく違ったタイプの建築があったのではないかと思います。

メンヒルなどの巨石でランドスケープや建築が作られ始めたと言われるのですが、これは大体1万年ほど前に現れます。[fig3]わたしたちが定住し始めたのと同じ頃です。世界各地でほぼ同じ時期に出現しています。建築と絵画、彫刻といったものすべてが、この石の中にあります。もともとは横に寝かせる石ですが、それを縦にするということは人工的なことです。これは、人類における最初の建築と言えるのではないのでしょうか。建築ではなく、おそらく彫刻のようなものだったかもしれません。わたし自身の建築の定義は、象徴的に風景を変容させていくことです。それは物質的なものでもありうるし、非物質的な形を持たないものでもありえます。

これは最大のメンヒルです。[fig4]長さ23m、重量3000kgです。研究者によると、動かすために3000人が必要だったそうです。7000年ほど前の時代、3000人というと、村の単位ではとてもできないぐらいの大人数ということになります。ですので、これはおそらく、たくさんの人が集まる場所に置かれたのではないのでしょうか。要するに交易地、交流地など、人びとが交差する十字路に当たるようなところだったのではないかと思います。村の内部というよりは、ランドスケープに関わるものだからです。これはある意味では、さまざまな人たちが到達することができる、もしくは通過する場所を記すためのものだったのです。

ノマドが作ったのは、物質的ではない形を持たない建築でした。というのは、景色にさまざまな名前を付けていって、それが地理を作ったのです。名付けることによって空間を作っていました。何かを実際に作ることをせず、ただそこを通りながら「これは〇〇だ。これは山だ、馬だ」等々と名前を付けて認識するのです。

先ほど話題に出てきた、オーストラリアのアボリジニとチャトウインの「ソングライン」についてですが、チャトウインはウォークアバウト(walkabout)という言葉を使っています。[fig5]「ウォークアバウト」というのは、歩き続けること、歩きまわることです。こちらの絵は、先ほどシャルル先生がお話しさ

れたことが図式化されています。ここではソングラインの道筋に名前が付けられていますが、アボリジニの名前を付けるという行為が、どうやって景色を作ったのかということをはっきりと示しています。

## カインとアベルの物語

このようにしてノマドと定住者との間の区別が生じてきたとき、ユダヤキリスト教系の文化の中では、聖書がこういったことについて、カインとアベルの物語をとおして説明しています。カインは農業主、そしてアベルは羊飼いだたと伝えられています。一つところに居を定めて農業を行い、ずっと動かなかったのがカインでした。アベルはそれとは異なり、もっと広い場所を知っていました。違う国の人たちも知っており、他者との関係の作り方もわかっていました。ところが、アベルは移動しなければ生きていけないため、ある問題が起きたのです。カインはおそらく自分の農地の周りに堀や目印を作っており、そこを自由に行き来したいカインとアベルの間にいさかいが起き、カインがアベルを殺しました。

このように、定住している人びとと、ノマドという常にさまよい歩く人たちの間のいさかいは、実は聖書の3ページ目に出てきます。まさに聖書の冒頭で語られているのがカインとアベルの物語です。これは歴史の中で記されている最初の兄弟殺しです。

興味深いのは、聖書で神がカインを追放することです。つまり、ノマディズムは罪と見なされることになります。カインは、「もしもわたしがこの領地の中で行く場所を見失うことになるのなら、誰かに会って殺されてしまうかもしれません」と言って、他者に会うことを恐れます。それに対して、神は「おまえに印をつけよう。心配することはない。この印をつけることによって、おまえは他者の中を分け入ったとしても、大丈夫だから」と言います。

その印が「カー」(Ka)という、こちらのシンボルではないかと思います。[fig6]カインは初めて出会った他者を殺したのですが、つまりそれは自分の弟だったわけです。そこで神は憂えて、武器を持たずに他者と直面する術をカインに教えました。カーはちょうど「降参だ」「お手上げた」というように手を挙げることを意味しますが、これもまた他者と出会うときの一つの方法だと思います。そしてカーというのは、永遠にさまよい歩く



fig7

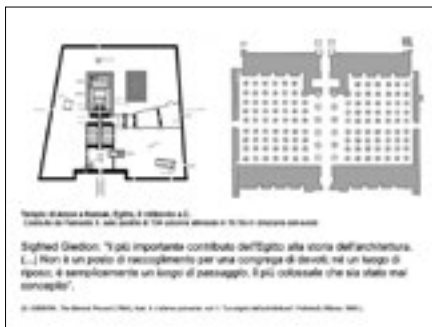


fig8



fig9

この象徴です。エジプトにおいてファラオが戴いていた冠の印の中にも入っています。神々と語り合うための一つの方法になっていました。こういったサインをあらゆる文化の中に見出すことができます。これは人間の持っている古のシンボルの一つです。

これが、人類がやった最初のランドスケープアーキテクチャーの一つです。[fig7]紀元前7000年頃にフランスのブルターニュで作られた「カルナック」です。カルナックという地名は、カーそしてカインから来ている言葉ですが、実はエジプトにもあります。[fig8]エジプトのカルナック神殿も、同じような構成になっていて、メンヒルが線上に並んでいます。先ほどのブルターニュのカルナックと違っているのは、屋内の空間になっていることです。これはカーに対して捧げられている場所で、人類の歴史の中において、石の建築の最初の試みになっています。

次にアートの世界で、何が起きたのかを見ることにします。前にも申しましたが、建物が無いアーキテクチャーもあります。アートの場合の方がわかりやすいと思います。まず、モノなしのアートというものは、ダダイストの例がありました。先ほどプロムナードとウォーキングの違いについて話がありましたが、彼らは「ビジット」(“VISITE”)と名づけ、別の重要な用語として出てきます。[fig9]

ダダイストたちは、パリの中心にある寂れたサン・ジュリアン・ル・ポヴル教会をビジットしました。これが初めてのパブリックアートと言ってもいいと思います。今日、アーティストにパブリックアートをやってほしいとお願いすると、その場所に行って彫刻などのモノを置きます。もっとクリエイティブな人だったら、デュシャンが“Air of Paris”でやったように、街のいろいろ

なものを博物館の中に持ってくるかもしれません。それは場所の脱文脈化ですが、ダダイストたちが行ったことはもっと重要だと思います。彼らは何もやらなかったわけですから。ただそこに行って写真を撮っただけです。[fig10]モノを動かしません。モノを作ったわけでもありません。面白いのは、これがなぜ建築になるのかということです。わたしがこれは建築だと思うのは、彼らが「われわれはここにいる。われわれの存在でこの場所を位置付け、ここに来てこの場所の凡庸さについて語るのだ。われわれはパリにいる、エッフェル塔のある素晴らしいパリに」と言ったからです。何もしないことを選択しました。その場所がレディメイドなのです。

次に、同じグループがシュールレアリズムという別の名前、別の歴史、別のウォークへ踏み出しました。当時、彼らシュールリアリストたちは、“deambulation”(遊歩)という用語を使っていました。パリにあるビュット・ショーモン公園という小高い丘に行き、「ここは街の無意識の部分だ」と彼らは言いました。都市の中に無意識の部分があるという発言はそれが初めてでした。都市には、別に建築家、都市計画家、行政などが計画したわけではない場所があるのです。自然発生的に生まれる何かがあるのです。

もし都市の無意識というものがあるとすれば、それを研究する科学を生み出さなければいけません。ある意味、都市という脳の暗部にたどり着くための科学です。そしてサイコジオグラフィー(心理地理学)という言葉を生み出したシチュアシオニスト(状況派)が、1950年代のパリに登場しました。サイコジオグラフィーという言葉は、先ほどのダダイストたちの写真に写っていたアンドレ・ブルトンが考え出したものです。ブルトンは、面白



fig10



fig11

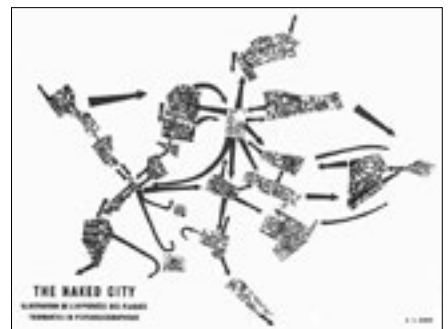


fig12

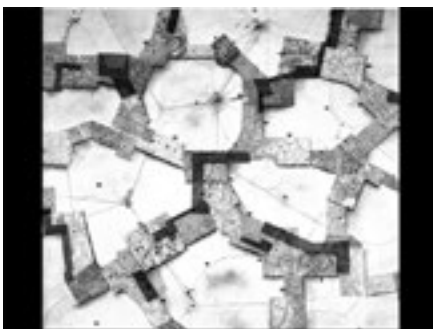


fig13

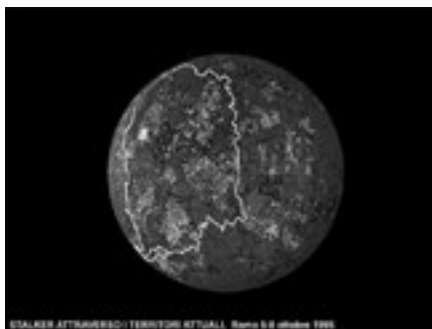


fig14



fig15

い説明をしています。「これは知的で哲学的すぎる奇妙な言葉と思われがちだが、誰でも住んでいる場所の心理地理学のマップを作ることができるのだ。気分が良くないところは黒で描いて、気分がいいところは白で描き、そして気持ちが切り替わる場所はグレーで描く」[fig11-13]これらが、心理地理学的に書いたマップです。

## ノマドとして都市を見る

わたしたちストーカーのプロジェクトに戻ります。[fig14]これはローマのマップです。5日間かけて作りました。地球儀のように、ローマを島と海でできた群島のように見せています。海のように見える青いところは何も無い場所、つまりローマの中にある農地や墓地、鉄道、河川などを示しています。都市は密度が高く人や物でいっぱいというイメージがありますが、都市を体感してみると、思った以上に空っぽであることがわかります。

視点をその空の部分に置いてみてください。都市は常に島の中から描写されてきました。つまり、わたしたちが知る都市の歴史はすべて島の中にあります。しかし、視点を外に移して、ノマドとして都市を見るとどうなるでしょう。どのような方法でわたしたちがそこに行ったのかわかるとおもいます。この作業を車で行うことは不可能でした。私有地へ入り、留まってはいけないところに留まり、舗装されていない道を歩き、誰も行かないようなところに行きました。

そのときの写真です。[fig15-16]一度こういった場所へ立ち入ると、そこに住むノマドと言われる人たちの秘密の道のシステムがあることを発

見します。彼らはもちろんホームレスなのですが、この領土を使用しているのです。道があるということは、誰かがその道を使っているということです。このような小道を使えばローマの周辺はもちろん、どこでも行けます。領土におけるマイクロのインフラを利用することができます。

こちらもローマです。[fig17-19]アフリカではありません。このような居住地に1万人が住んでいます。今や何千人ものノマドがローマでこういうところに住んでいます。

政府はどうしているかという、わざわざローマから20km離れたところにこういったノマドのための強制収容所を作りました。[fig20]たくさん監視カメラを付けて、すべての人の出入り際にはカードを与え、監視システムができています。夜間は出入りできません。この人たちは別に違法なことをしていないのです。これは現在イタリアにおけるもっとも重要な問題です。今日のヨーロッパではノマドに対し、つまりカインが会おうことを恐れた他者に対し、こういった事態が起きているのです。ストーカーの活動として20年間こういった作業を、他にもミラノ、ナポリ、ベルリン、パリ、ニューヨーク、南米などで行ってきました。

**フランチェスコ・カレリ** | 1966年イタリア・ローマ生まれ。ローマ大学建築学科教授。郊外のアートに関連した研究チーム‘Stalker’のメンバーでもある。数々の現代美術や建築の国際展に出品。カレリ氏の著書 *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice* は建築やランドスケープについて、都市を遊歩することから新たな風景の概念について論じている。



fig16



fig17



fig18



fig19



fig20

## 移動の経験を描く

石川初



fig1



fig2

わたしは仕事柄地図が好きというか、地図と向き合う時間が非常に長くて、その一方で、町歩きから旅行まで自分が動き回ることが好きで、地図と自分が動いているということを結び付ける装置としてGPSと出会いました。以来、10年間ずっとGPSを持ち歩いています。出掛けるときは、必ずGPSを持って出ます。GPSを忘れて出るとわざわざ取りに戻るぐらい、GPSをずっと持ち歩いています。そのデータを地図に投げ返すことによって見えてきたものを今回お話ししたいと思います。

### GPSログ生活：日常をフィールドワークにする

GPS受信機というのは、動き回る自分の移動を記録していくものです。[fig1]もともとGPSというのは、Global Positioning Systemという大きなシステム自体のことを言います。これはアメリカの軍用技術で、以前は妨害電波がかかっていた、民間では数百mぐらいずれがあったので使い物になりませんでした。それが2000年代になってアメリカが民生用に技術を開放するために妨害電波を外したことで、飛躍的にその精度が上がり、一気に誰でも安い装置で非常に高精度に現在地を記録し続けることができるようになりました。2000年以降に世界中でさまざまなGPSをめぐる、それこそアートやさまざまなものが勃興したという歴史があります。

GPS自体は、一定間隔で現在位置と、機種によっては高度と、現在の時間等を淡々と記録していきます。テキストのデータなのでデータ自体は非常に軽いのですが、それをデジタル地図上に読み込むこ

とによっていろいろなマッピングの仕方ができます。

わたしのGPSログを見ると、サラリーマンの生活として揶揄されるような自宅と職場の往復を毎日繰り返しています。ですが、GPSを持っていることで、日常生活がフィールドワーク化していくのでしょうか、そういう経験をするようになりました。

家族のアクティビティーが記録される場合もあります。たとえばスキー場にGPSを持っていくと、行っていないゲレンデが気になり始めます。だから、スキーをしに来たのか、GPSログでゲレンデを埋めに来たのかわからないという逆転が起きます。2010年にスキーに行ったときは子どもが小さかったので、小さいファミリーゲレンデでほとんどの時間を過ごしているということが記録されています。翌年は少し子どもが上手になってきて、大人用のゲレンデにも行ったことがわかります。その次の年になると、子ども用ゲレンデは1回ぐらいしか行ってなくて、ほとんど大人用のゲレンデで過ごしていることがわかります。GPSの線自体というのは非常にささやかな記録ですが、それを執拗に記録し続けることで浮かび上がってくるものがあります。地図を広域で見ると同じ効果が、時間的な厚みを加えることによって得られるということです。

PTAのソフトボールチームに入っているので、ソフトボールのときに持っていくと、面白いログが取れます。[fig2-3] 勝ち試合のときは、大体勝った試合というのは点が入って、ちゃんと塁を回っていることが記録されています。負け試合のときは、大体2塁で止まっていて、ほとんど守備のフィールドの方で過ごしているということが記録されています。





fig3

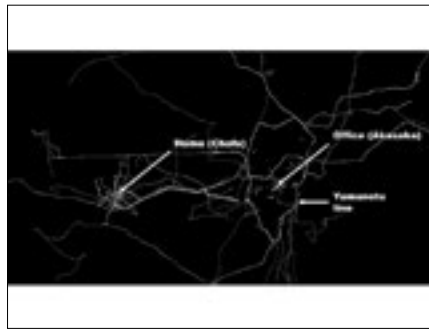


fig4



fig5

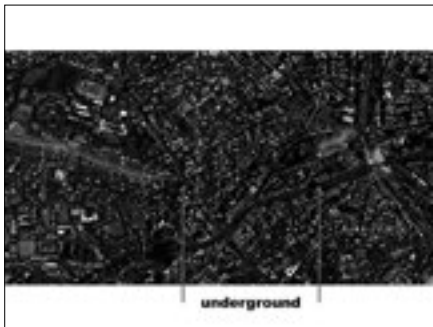


fig6

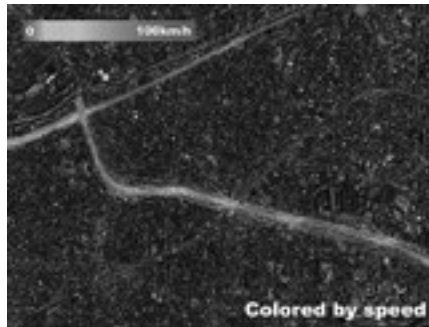


fig7

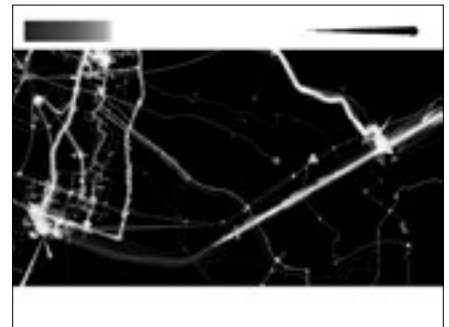


fig8

### 移動する空間、時間、スピードの記録

10年取っている記録をマッピングすると、普段よく動き回っているところはだんだん太くなってきます。というのは、GPSは原理的に数メートルの誤差をもって記録するので、決して同じ線は書けないのです。同じ道路を毎日行っても、少しずつずれた線が記録されていくので、よく使うコースというのが太く記録されていくという特徴があります。それによって、自分が普段どうい生活をしているかということが浮かび上がってきます。

これは、何年もかけて自分の身体の移動で描いた路線図です。[fig4] 車をもっていないので、鉄道での移動が浮かんできます。だから、ここに山手線や中央線の形が浮かんでいるのがご覧いただけだと思います。こうしてみると、中央線がいかに真っすぐで他のインフラとちょっと違う形をしているかということがわかります。

わたしは井の頭線を使っているのですが、渋谷の手前で地下に入るのです。地下に入るとGPSの電波が途切れるので、そこでログが消えます。[fig5-6]なので、GPS受信機をもって自分が記録しているということが自分の行いに影響し始めて、地下に入るのが嫌になります。だけど、こうやって記録がたまってくると、地下に入ることによってここで電波が途切れるということ自体が、ある種の都市の特徴みたいなものを、逆に浮かび上がらせる。要するに10年経つと、そういう自分の行いも許せるようになってくる場所があります。

スピードによって色分けしてマッピングしたものもあり、早い方を赤

で、遅い方を青のグラデーションで描いています。そうすると、インフラの規模や移動のモードみたいなものが、スピードによって描き分けることができるということがわかります。スピードで色分けすると、駅が浮かび上がってきます。[fig7]これは意外だったというか、当たり前のことですが、単に電車で移動していても各駅で停まっているということがあらためて見えてくるわけです。また、鉄道とそれ以外のバスや自転車や歩行といったモードの差が描き出されます。面白いのは、駅前バスから電車に乗り換える場合のようにインフラのモードが変わる瞬間というのは、かならず歩行が出現するのです。時速30kmと時速100kmの間には必ず時速4kmが出てくるということを読み取ることができます。

時刻で色分けして表示してみると、夜しか行かない道路つまり深夜バスのルートといったものが浮かび上がってきます。朝は最寄駅から職場まで真っすぐ行くのですが、夕方や夜はもう少し広く歩いています。セッション2で話にあった、歩行と遊歩の違いみたいなものが、午前と午後の違いとなって出てくるということがわかりました。

これは、新しいものほど明るい色で、スピードを線の太さを変えて表示しています。[fig8]ということが表示されるかということ、ゆっくり行ったり止まっていたりの方がその場所と強く関わっているという仮説の下に、急いで行っているところは細く、それからゆっくり止まっているところを太くと描き分けてみました。そうすると、どういう場所で自分が主に過ごしているかということが、地図になって表されるというわけです。



fig9



fig10

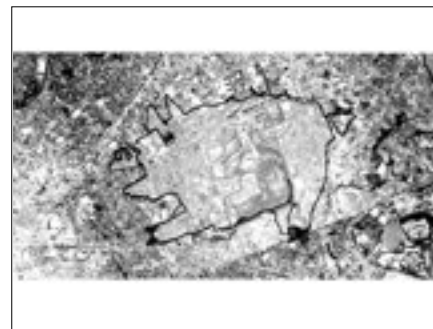


fig11

### 猫ログからわかったこと

これはうちの猫です。[fig9]野良猫だったのが居着いてしまって飼いやったという経緯がありまして、家の中に閉じ込めておけないのです。先ほどのノマドの強制収容所の話と同じで、閉じ込めておけません。出ていってしまうのです。家ではずっと寝ている猫が、昼間どこに行っているのかというのは、わたしたち家族の間でずっと謎でした。そこで最近、非常にコンパクトで高性能なGPS受信機が手に入るようになったので、それを付けてみました。すると、驚くべき結果だったのです。

半径2〜3kmぐらいの間を移動していました。それで、部分的に時速13kmも出ていて、非常に高速度で、しかも広範囲に移動しているということがわかりました。お気に入りの場所を集中的に遊んでいる場合と、テリトリーを巡回している場合と、パターンがあるということもわかりました。なかなか飼いやった猫に対する見方を変えるログでした。

小型のビデオを猫にとり付けてみたところ、当然、人の家の庭やガレージなどに入っていくのです。高さ1mぐらいは彼女にとっては障害にならないようで、速度を緩めずに通過していています。彼女はわたしなんかよりもはるかにご近所の方に人気があることがわかりました。わたしはほとんどあいさつするだけのご近所の方にずいぶんかわいがってもらっていたり、写真を撮られたりしていることが記録されています。

猫ログとわたし自身のログとを重ねたときに、非常にコントラストがはっきりします。実感したのは、猫にとって道は行為なのだということです。要するに、わたしたちがしばしば抜け道や近道と言っている道というものが、猫の道なのです。道は行いとしてあります。人間にとってというか、端的に言うとならしますが、わたしにとって道は制度です。車道や歩道というような空間の制度としてあって、行けない所以の所を行っています。人は道しか行けないということが、これを見ることによって否応なしに明らかになりました。

GPSの軌跡を重ねて、GPSの軌跡がないところを黒くマスキングした空撮がこれです。[fig10]地元の町は自分なりにもうほとんど見て歩いて、かなり詳しく知っているつもりだったのですが、こうやって見てみると実は線だけで体験していない。しかも、わたしが制度として行くことが許されている所から見える範囲でしか見たことがないということが判明しま

した。一生行かない場所がいっぱいあります。猫は行けるけれど、わたしは行けないということです。

スピードを太さに変換したものを白黒で描いてみると、ちょっとカリグラフィのようなグラフィックができます。そういうものを描いてからは、GPSを持って歩いているときに角で自分がスピードを緩めると、じわーっと自分の周りにログが広がっていくような、自分が筆になったような実感があります。

ここ10年ぐらい折に触れて試していることがあります。イギリスのジェレミー・ウッドさんというアーティストのGPSドローイングにインスパイアされて、やるようになりました。日本の場合は、道路が非常に込み入っているので、道路にあらかじめ何か意味のある形を描いておいて、それをトレースする形でこういう大きな絵を描くということをやります。マッピングによってアヒルや象を描いたりして、光が丘ニュータウンを全部使って描いた「光が丘のブタ」[fig11]という作品もあります。

「馬込に馬を書く」というプロジェクトもやりました。だんだん道にパターンを見いだすのが上手になると、規模が小さくなってきます。広い絵だったら大抵のものが描けてしまうのですが、小さい絵を描くというのは、地図をかなり読み込まないとできないので、これを超える作品というのはまだ生まれていないぐらい、よくできています。

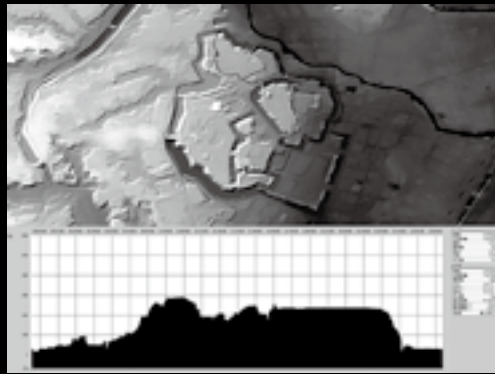
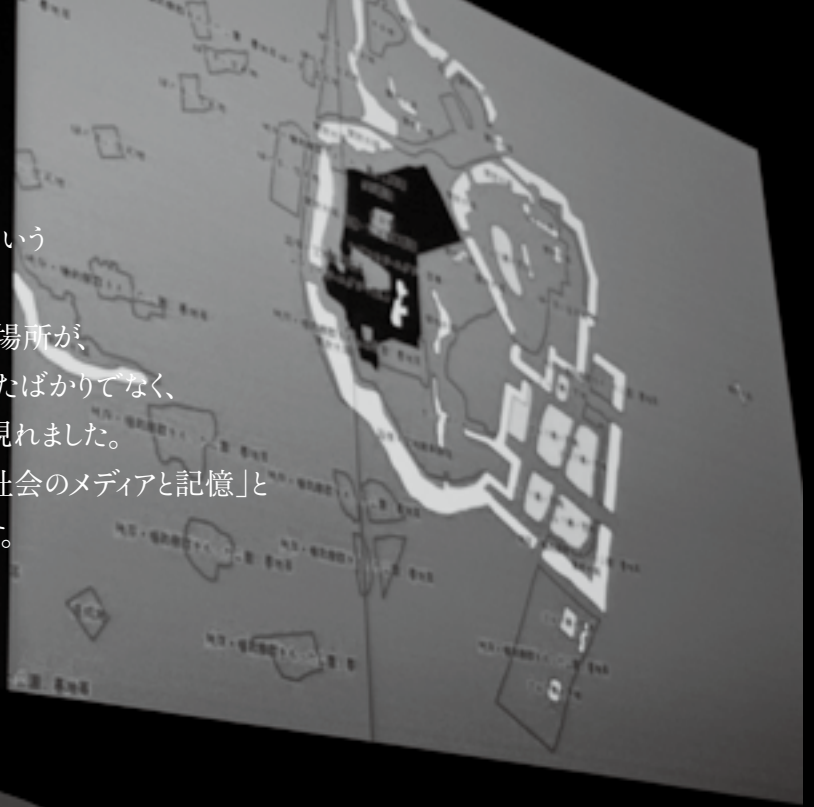
自分が動くことによって、土地のプロフィールというか、地形であるとか、都市の見えない構造やインフラの配置みたいなものが浮かび上がってくるということは、やろうと思っただけのことではありません。5年、10年続けてみて、何となくわかってくることなのです。

**石川初** | いしかわはじめ | 1964年京都府生まれ。ランドスケープデザイナーとして多方面で活躍中。現在株式会社ランドスケープデザイン設計部プロジェクトリーダー。登録ランドスケープアーキテクト(RLA)。主な著書に、『今和次郎「日本の民家」再訪』(共著、平凡社2012年)、「ランドスケール・ブック」(LIXIL出版、2012年)など。2013年建築学会賞(著作賞)、第38回今和次郎賞受賞。

## ウォーキング・ワークショップ

コンベンションの開催に先立ち、  
パネラーの有志を募って皇居の周辺を歩くという  
ワークショップが行われました。

東京の真ん中に鎮座する皇居という〈空〉の場所が、  
海外からの参加者にとって新たな刺激となったばかりでなく、  
GPSログをとることによってさまざまな事象が現れました。  
今回のテーマ「タイム・ウォーカー——移動体社会のメディアと記憶」と  
連動したワークショップの概要をご紹介します。



### [概要]

実施日 2014年1月22日[水] | 場所 皇居周辺

参加者 グレゴリー・シャトンスキ、カレン・オルーク、フランチェスコ・カレリ、石川初、青木涼子、港千尋、管啓次郎

レポート=石川初

もともと江戸城は、武蔵野台地の一番先端の部分に築城されたもので、その周りに堀がありました。明治時代の地図を見ると、皇居が低地に突き出した半島上の土地にあり、城を造るならここだという場所に造られているかがわかります。

これが、わたしたちが皇居1周の散歩をしたときのGPSログです。皇居はちょうど低地と台地の両方に接しているため、その周りをぐるっと回ることによって、武蔵野台地の上と東側に広がる低地の両方の地形を体験することができます。地形図とログを表示すると、低地と台地の上にもたがって、千鳥ヶ淵の所からずっと向う側へ1周した散歩の様子がわかります。速度でいうと、ちょうどこの平らになっている部分は、みんなで北の丸公園のカフェで休憩したということです。

距離と標高で切ると、わたしたちが乗り越えた地形が現れます。千

鳥ヶ淵の手前で最大に高くなっていて、それから千鳥ヶ淵の二重の谷がよく描かれています。それからまた降りてきて、パレスホテルのところで低地に戻ってきたという1周コースです。同じ断面でも、横軸を時間で取ってみると、ゆっくり行ったところがなだらかな斜面になって現れるので、よりわたしたちが経験した地形に近い地形図になります。北の丸公園がフラットに描かれているのは、長い時間ずっとここにいたからです。

明治時代の地図でいうと、わたしたちは近衛兵舎から出発しました。それから教練所を過ぎて、橋を渡って、お堀の形が100年前とほとんど変わっていません。地図を見ると、靖国神社の前が競馬場になっています。それでここから門に入って、近衛兵舎の近くで休んで戻ってきたことになります。このように皇居を1周した散歩がGPSによって記録されました。

## 歩行から建築へ～境界のダイナミズム

フランチェスコ・カレリ×石川初×太田佳代子

### 猫は政治的な領域を移動する

**太田** 石川さんとカレリさんのプレゼンテーションには非常に面白い対比性があると思います。共通しているのは、もちろん自分の身体を使って歩いたり移動することによって何かをするという点ですが、その“何か”がまったく対照的だと思いました。カレリさんの場合は、基本的に政治的です。そして、相応のリスクも伴うということも含めての行為ではないかと思っています。石川さんの場合は、まったく別なところに移動の目的があるように思いました。カレリさんが行った調査は、むしろ石川さんの猫に近いのかもしれませんが、制度を超えていったら、どうなるのかということ猫に体験させているということですね。

**石川** そうですね。わたしが心掛けていることは、どちらかという心掛けないことです。なので、何かを行為によって表現しようというよりも、たまったものをマッピングしてみたら、うっかりこういうことになっていたということを後から発見する方が、わくわくするのです。その方が、より自分が気付かなかったものが、端的に表れるような気がします。

自分は猫になれない。なぜなら、猫ではないからです。猫になれないせいで、猫のふりをするのはどうなのかと思うのです。卓越した才能があれば猫になりきることができるのかもしれないけれど、猫にはかなわない。むしろ自分を重ねて見ること、猫が何をしているかということ、猫にはできないやり方で発見するというのでしょうか。そういうことを考えています。



**カレリ** わたしがやっていることは、猫になろうと努力していると言えるかと思います。というのは、わたしが行くところは大体誰も行かないところ、立ち入りが許されていないようなところ。まさに石川さんの猫がやっていることです。わたしにとっては、こういった場所にあえて立ち入っていくことが、非常に興味深いのです。

もしわたしがGPSを付けると、間違いなく、自宅と大学の間のラインができるでしょう。おそらくいつも同じ場所にいると思います。ある意味ではわたしが象徴としてのGPSをオンにするのは、ちょうど先ほどご覧いただいたダダが言おうとしていたように、一つの場所について何か

言いたいときなのです。ある場所でスイッチをオンにすると、そこでわたしの存在が象徴的な意味をもつ。ある場所に行ってわたしの存在をオンにすることによって、場所に意味付けをするわけです。

たとえば先ほどご覧いただきましたが、ローマはわたしたちが思っているよりも、実は空っぽです。そのことを示すために、別のローマの地図を使って、空っぽさの度合いだけではなくて、同時にそこで何が起きているのかということを見せたかったのです。誰も行きたがらない、ローマの中にあるスラム街や、低所得の人たちが勝手に作って住んでいる町を見せることによって、そういう人びとがいるということを政治的に発言しています。そう発言するためにスイッチをオンにするのです。

**太田** カレリさんの活動は同時に政治的な状況に、もしくはそういったリスクに影響されますね。それは意図していることの一部なのでしょうか。



**カレリ** 北米では、私有地に立ち入ってしまうと、そこで殺されても文句は言えません。私有地を守る法律があるので、もしあなたが銃を所有する人の庭に許可なしに入ったら、その人はあなたを射殺するだけの正当な理由があるわけです。イタリアはそうではありません。日本はどうか分かりませんが、そうではないことを願います。そして、わたしにとっては、そういった私有地の中に行くことは象徴的で重要な意味があります。つまり、カインの場所に身を置くことが、ある種、私有地に対するわたしの自由の行使なのです。

リスクの面では、ローマの人々が不法に住む地区をわたしたちがウォークしたとき、彼らをマッピングしない方がよいのだと気がきました。もしマッピングしたら、すぐに警察が来ます。時には、位置をはっきりさせない方がよいのです。たとえば誰も行っていないような素晴らしい場所を見つけたときには、自分と友達のためにとっておいて、facebookやGoogleなどにアップしない方が賢明です。さもないと、たくさんの人であふれかえってしまい、その場所を台無しにしかねません。だから、そこにいることを、どのようにして見せるのかが大事です。





**太田** 活動の際に何かドラマチックな状況に直面したことはあるのでしょうか。港さんが、「歩くことで何が素敵かという、迷子になって、今まで知らなかった世界に出会うことだ」とおっしゃっていましたが。

**カレリ** 南米やアフリカで多くのスラム街を歩いてきました。わたしは暴力やドラッグなどの危険がある場所に行こうと努めています。誰もが行ってはいけないと言う場所に行ってみると、結構それがいいかげんな情報だったことがわかります。

ウルグアイのモンテビデオで、学生と一緒にワークショップをやったときのことです。学生たちは絶対にスラム街に行こうとせず、わたしに同行するのも嫌がっていました。そこで別行動をとることにして、5～6人の学生はわたしと一緒に行ったのですが、他の学生たちは逃げ出したのです。結果的に、わたしたちは素晴らしいご家族に迎えられて、コーヒーをごちそうになりました。何も問題は起きませんでした。

ところがその後、わたしたちが町の中心にある中央駅に戻ったとき、強盗にあって金を巻き上げられたのです。つまり観光客がいっぱいいるところの方が危険だったりするのです。スラム街の人びとは、初めてやってきたお客さんに驚いて、パーティーのようにもてなしてくれるわけです。これがわたしの体験です。

**太田** 石川さんの場合は、そういう政治的な領域というよりむしろ、新しい技術によって可能になる自分の意識や身体と都市との交わりということを感じました。

**石川** 日々においては政治的というほどではないかもしれません。

ただ、カレリさんのお話を伺っていて思ったのは、わたしは意外と猫にわざとやらせているところもあるかな、と。ただ単に住所を持っていないというだけで強制収容所みたいなものに入れられてしまうという話は、地図を作る側の恐怖、地図が政治的であるということ、とても象徴している出来事だと思います。わたしの場合はそれを猫にやってもらっているのかもしれない。

### 最先端テクノロジーなのにアナログ

**石川** GPSを持っていると、「道に迷わないでしょう?」「これで道案内するのですか」などと言われることがありますが、GPSというのは記録するだけなので、道案内はしないのです。それで何がわかるかという、道に迷ったこと自体が記録されます。道案内するというのは、町の地理的な構造を把握した上でディレクションを示すという、どちらかという世界を地図という制度に置き換える側のアクションなのです。

わたし自身はそれを“ナビゲーション”と“マッピング”という用語で区別しています。たとえばGoogleマップというのは、ナビゲーション的なもので町を覆っていきこうという動きだと考えることができます。われわれはそこにマッピングによって、違う角度から自分の振る舞いを載せていて、切り込んでいくということなのかと思います。

**太田** GPSがポピュラーになったのは10年ぐらい前だと思いますが、どういきっかけてGPSに引き込まれたのでしょうか。

**石川** 最初に、いきなり緯度経度で地球上における自分の位置が示されたときです。GPSは、スイッチを入れると衛星を捉えて、しばらく位置を探します。見ていると、衛星をいくつも捕捉して、時間が表示されて、それからいきなり緯度経度が表示されます。もちろん緯度経度というのは非常に政治的なシステムですが、それがわかった瞬間というのは、すごいです。自分がマップされたというか、より広域の文脈の中に、自分がどこにいるか、ぱっと示されたことが非常に衝撃的でした。前のセッションで、マップというのは世界の中でわたしがどこにいるかを発見するものだというお話がありましたが、あの装置が衛星を捕捉した瞬間というのは、そういうことを体験できるのです。

GPSの面白いところは、2万km上空の人工衛星の電波を、こんな小さなもので受信して、数mの誤差で地球上のどこにいるかを表示するという、先端のものすごいテクノロジーです。にもかかわらず、何か意味のあるデータをそこに入力しようと思うと、外へ出て汗をかいて歩かなくてはいけないという、めっちゃめちゃアナログでもある。世界最先端のデジタルテクノロジーなのに、使う方がアナログの極みみたいな行動をしなければいけないというのが、面白いところです。GPSがそういう装置である限り、自分を見失わないというか、自分の体がアースの役割をしていて、アメリカの軍事技術であるナブスター衛星と自分がGPSを介してつながっているような感じですね。



**太田** 普段の石川さんの意識の中に、GPSによって客観化される別の自分みたいなものがあるのですか。

**石川** ありますね。GPSを持てばみなさん、そうだと思います。GPSを持つと、空を見上げるようになります。見えないナブスターを探して、「なぜ受信しないのだろうか。頑張れ」と。それで、途切れたくないの地下に入るのが嫌になります。自分がずっと記録し続けているということ意識しはじめると、より広範囲の文脈の中で自分がどこにいるかということを、折に触れて思い起こさずにはいられなくなるのです。それが言ってみれば、都会におけるわたしの一つのサバイバル術です。

やはりGPSが好きで、一緒に地面に絵を描いたりするような友人の一人が、「人生は一筆書きのログですよ」と言ったことがあって、「それ

はそうだな」と思いました。要はずっと一本の線で動いていて、同じ線の後戻りしないのです。自分がずっと時間軸上、それから空間を一方通行で移動していつていることを、逐一記録し続けることで、より実感できるということはあると思います。

### 都市とのオルタナティブな交わり

**太田** 先日の“皇居散歩ツアー”でパネリストのみなさんが歩かれた場所は、日本の中でも、あるいは世界の中でも、もっとも都市化されたエリアだと思います。都市化というのは、言い変えると、巨大資本によって計画され、コントロールされている空間が圧倒的に大きいということ。個人的に関われる空間が圧倒的に少ないという意味で、ローマとはまったく異なる環境だと思います。

都市がそういう抑圧的な方向に向かいつつある中で、逆に、自分の身体を使った都市とのオルタナティブな交わりへの欲望というのは強くなっていくのだろうと思います。石川さんのご活動というのも、そういったことの一つではないかと感じました。でも、石川さんは別にそういうことに対して政治的な反感や目的を持ってやっていらっしゃるわけではないと思います。ただ、衝動的にそういうことが起こらざるを得ない状況なのかもしれません。東京のような状態に置かれていると、無意識的な欲望にせよ、制御された都市化から回復したいという希求が強くなっているのではないのでしょうか。流れに拮抗し、逆らおうという気持ちが、創造性につながり得るように思います。

カレリさんは、異邦人として東京に来て、どのように感じましたか。

**カレリ** 皇居そのものをまだわたしは実際に目にしていませんが、都市の中心部におけるこのようなすっぱり空いた場所には象徴的な意味合いがあると思います。そこから大きなエネルギーがどんどん育って、栄養分のように出てきます。わたしは禅を少し学びました。日本に来て、もっと空というのはどういうものであるのか、知りたいと思いました。たとえばわたしたち自身も内部に、空の部分を持っています。そういう意味において、中心にあるものを規定するのではなく、その周りを歩くことで何かをやるという、今回の散歩はわたしにとって非常に象徴的でした。

日本に関して政治的な形で何かを言うということであれば、皇居ではなくて、むしろ港千尋さんとともに福島海岸に行きたいと思います。アーティストとして日本でも世界でも今、自分の体を置くべきもっとも重要な場所ではないでしょうか。ただ今回は、時間の制約もあってできなかったのですが、次はぜひと思っています。

**太田佳代子** おおたかよこ | 建築キュレーター。2012年まで10年間、オランダの建築設計組織OMAのシンクタンクAMOで総合リサーチにもとづく展覧会の企画運営と書籍編集に携わる。2014年ベネチア・ビエンナーレ国際建築展日本館コミッショナーに就任。

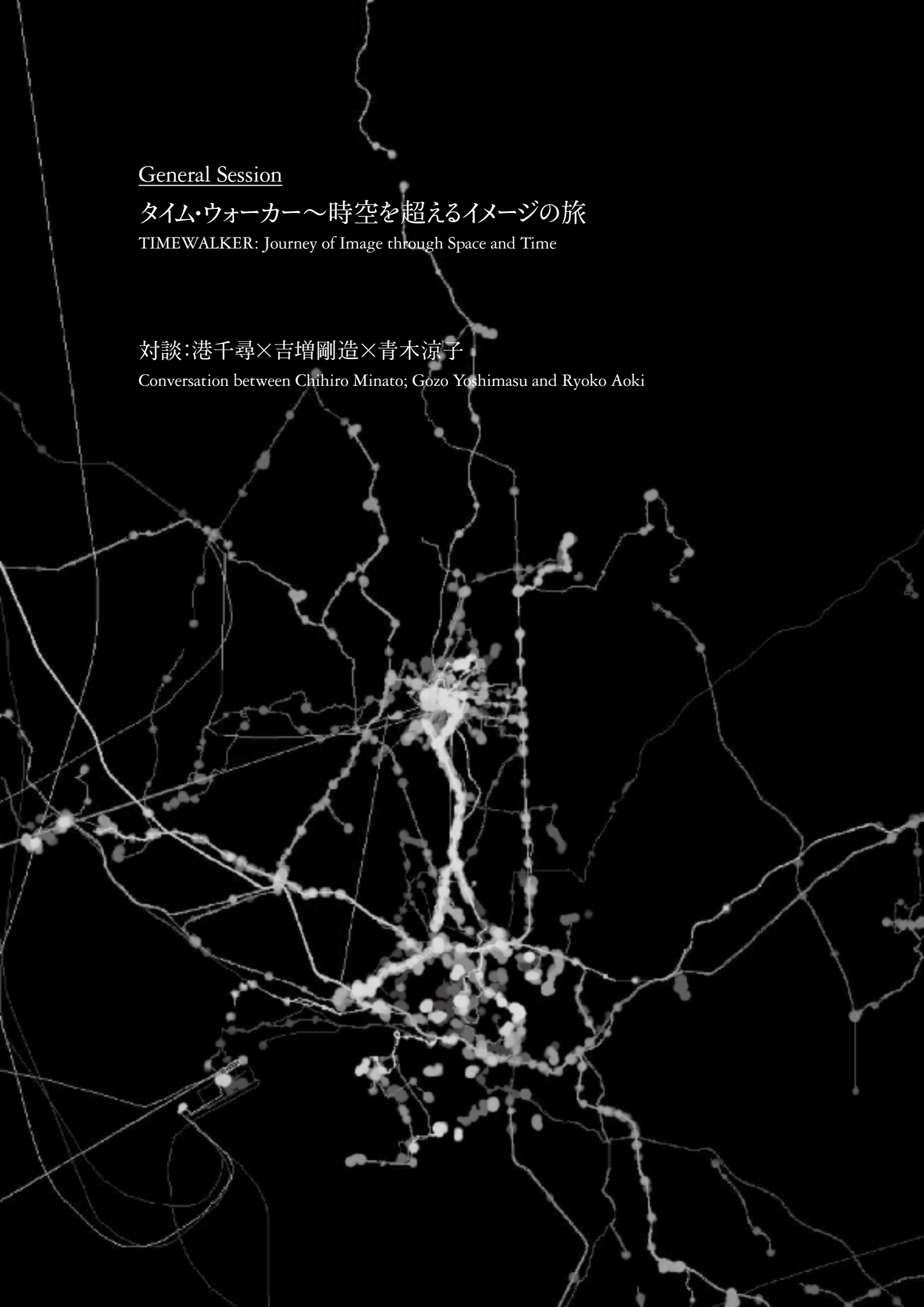
General Session

タイム・ウォーカー～時空を超えるイメージの旅

TIMEWALKER: Journey of Image through Space and Time

対談: 港千尋×吉増剛造×青木涼子

Conversation between Chihiro Minato; Gozo Yoshimasu and Ryoko Aoki





## タイム・ウォーカー～時空を超えるイメージの旅

港千尋×吉増剛造×青木涼子

**港** 今回のプログラムはメディアアートからスタートし、音楽、建築、そして都市論とジャンルをまたぐ形で作りました。けれども期せずして、それぞれの発表者のお話の間に幾つもの見えない関係、見えない水脈——山川冬樹さんの発表を借りるならば、そこに存在しているけれどもいまは見えなくなっている、忘れられている流れがあるということが少し見えてきたのではないかと思います。

冒頭の青柳長官のご挨拶の中で、「もし松尾芭蕉がGPSのチップを付けていたら」というコメントがありました。まさに先ほどの石川初さんのプレゼンテーションを見て、それが幻想ではなくて、現実のものになっている。芭蕉どころか、猫までもが「奥の細道」を、わが道を行っているということがよくわかりました。

最後のセッションは、これまでのプレゼンテーションを踏まえて、時間と空間を超える「歩み」について、詩人の吉増剛造さん、そして能役者の青木涼子さんとの対談の中から取り出してみたいと思います。

### 現代における世阿弥の精神とは

**青木** わたしは東京藝術大学の能楽の観世流シテ方専攻を経て現在は現代音楽と能楽の融合の活動を主に行っております。能は室町時代、約650年前に観阿弥、世阿弥親子によって完成されて、現在までさまざまな変化を遂げつつ、受け継がれてきたものです。今回は歩くということがテーマになっていますが、お能は「すり足」という、床をすって行く「歩行」の芸術とされています。



ここで、世阿弥の言葉を一つ引用したいと思います。「住せぬは花なり」。世阿弥の『花伝第七別紙口伝』で、『風姿花伝』と通常呼ばれており、能楽の基本理念を凝縮しているものとして知られています。これは世阿弥が「定住することなく新鮮であり続けなさい」と言っているのです。能の創成期に、世阿弥は先人や同時代の名手の長所を積極的に取り入れて、観客の好みに素早く対応して、融通性に富んでいたと言われています。

わたし個人の活動としては、現代音楽と能楽の融合を行っています。現在のわたしたちにとって、お能というのは一体どういうものなのか、どういう価値があるのかということを考えたいと思うからです。日本には能や歌舞伎や文楽という素晴らしい伝統があります。それはもちろん日本が誇るべき財産なのですが、現在の日本は“伝統を守る”と



いう側面がすごく強いと思います。新しい創作というのがまったくないわけではありませんが、日本では、古典を咀嚼した新しい文化の提示があまり行われたいのではないかと思います。ところが、それは世阿弥が言っている精神とはずいぶん違ってきているわけです。

ヨーロッパを見てみると、彼らは素晴らしい伝統がありつつ、それをどのように新しくしていくかということに、いつも心を砕いているような気がします。オペラや演劇にしても、古典を新解釈して、新しい問題提起として演出家が見せていく。それがふつうに行われていますし、やらなければいけないと彼らは思っています。

もちろん、日本にも同じように新しい創作が試みられた時代もあり、1960年代から70年代に観世寿夫さんが他分野とのコラボレーションを積極的になさっていました。特に演劇の分野では、能は大きな影響力を世界的に与えたのではないかと思います。西洋の演出家においても、ピーター・ブルックやロバート・ウィルソンといった巨匠たちが、お能にインスパイアされて、新しい作品を作っていたのは有名な話です。音楽分野では観世寿夫さんは武満徹さんや湯浅譲二さんや一柳慧さんといった作曲家と協働なさっていたのですが、それ以降の世代においてこうした取組はあまり活発ではありません。

能というのは演劇で、ドラマなのですが、それだけではなく、音楽と舞踊というものが一緒になった歌舞劇だとわたしは考えています。お能ではお囃子というミュージシャンが音楽部分を担います。さらに、わたしがやっている主役を担うシテ方の人たちが謡うたいを歌います。声を出してコーラスも務めるし、本人もシテとして舞台上に立って歌うのです。能において音楽というのは大変重要な部分なのではないかと思っております。

ここに「竹生島」という能のテキストとスコア、台本と楽譜を兼ねたものがあります。これをわたしたちは謡本うたいほんと言います。ちょっと謡ってみたいと思います。「竹に生まるる鶯の、竹に生まるる鶯の、竹生島詣で急がん」となります。

——「竹生島」を謡う——

上から下にふつうにテキストの形で書かれていて、その横にドット、点があります。それがリズム、節回し、メロディーを表しているものです。ですから、西洋音楽の楽譜とはずいぶん違うことがおわかりいただけると思います。

わたしたちはピッチを要求されないのです。上の方に「上」というのがちょうど鍵括弧の横に書いてありますが、これは自分の中の高い方の音、「上音」から出るということで、この音から出るという指定がないわけです。そこが全然西洋音楽と違います。

「サラリ」と書いてあるのは、「さり目に歌え」ということで、指定されたりリズムがないので、西洋音楽から考えると、かなりアバウトな感じがしてしまうのですが、わたしたちにはわたしたちなりの厳密な規則があるので。

2008年よりわたしは西洋音楽の作曲家とコラボレーションをして、

新しい作品を演奏し始めました。舞の曲ではなく、能の謡、わたしの声を素材にした曲をさまざまな国籍の作曲家に委嘱し、いままで40曲近く演奏してきました。難しい点は音楽のシステムがまったく違うのです。記譜法も五線譜とまったく違うので、音程やリズムをどういふふうで考えるのか。わたしのようにピッチなどが定まらない不自由な楽器が、西洋音楽とどういふふうアンサンブルしていくのかということが一番に考えてやりました。

## 能役者がスペインでオペラの舞台に

2013年10月、マドリッドのテアトロ・レアル王立劇場で上演されたオペラ「メキシコの征服」に、マリンチュ役で出演させていただきました。これは戦後ドイツを代表する作曲家ヴォルフガング・グリームという人のオペラで、アントナン・アルトーによる戯曲が基になっています。

スライドをご覧頂くと、メキシコの最後の王のモンテズマとわたしが写っています。それとスペインの将軍のコルテスとの出会いが描かれています。史実ではふたりの男性なのですが、このオペラではソプラノとバリトンに置き換えられています。

マリンチュは実際に存在していたふたりの通訳をやっていたメキシコ人の女性で、コルテスの愛人なのですが、スペイン側の勝利に貢献したと言われています。どうしてその役が、日本人のお能の役者であるわたしに来たのかということなのですが、このオペラでのマリンチュの役というのは、言葉がない役なのです。身体表現で通訳をするという役です。

アルトーがお能に影響を受けていたこともあって、日本の能役者、そして女性であることからキャスティングされました。オペラの中では「中性的、女性的、男性的」という言葉がキーワードになっています。コルテスが男性的、モンテズマが女性的、マリンチュが中性的という役割でした。

—オペラ「メキシコの征服」メイキング映像、トレーラー映像上映—

わたしの役は、日本文化のコードの不可解さを利用した演出だったのではないかと思います。マリンチュという役は、身体で通訳するというものだったのですが、コードが理解されないために誤解が誤解を生



んで、結局、モンテズマが殺されるという悲劇を招いてしまう役なのですね。異文化の中に入ると、通用していたものがまったく通じなくなる。日本の中で通じていた記号、お能のコードが、外に出ると受容の段階で誤読とか、誤解が出てくるものです。でも、そこから新しい芸術が生まれる可能性があるのではないかと、わたしはそれが面白いと思います。

いまの日本だと、世阿弥が言っていたこととは違って、これが正統的な伝承だとかいう議論にすぐなるのですが、素晴らしい芸術の誕生には常に誤読がつきまとうものだと思います。港先生がおっしゃっていたような、“迷うことの創造性”ということもつながってくるかと思うのですが、わたしはそこを怖れずにやっていきたいと思っています。

**港** 話には聞いていた公演ですけれども、実際に映像で見たのは初めてで、ちょっとびっくりしました。まず、オペラの中に一切声を発さない役者がいるということ自体、驚きです。

**青木** 作曲家が本当にスコアの中に、声を出さない人と指定しています。それはもちろんお能の人という指定ではなくて、ダンサーでもいいのですが、今回の演出意図では、コードが理解されないというのが重要だったのです。

**港** アルトーというところも重要ですね。アルトーはとても重要な演劇論を書いています。その演劇論に大きな影響を与えたのが能でありまして、しかも能が神霊劇であるというところに一番注目したわけです。

### 「まいまいず井戸」へ下りていく

**吉増** みなさんの話を聞きながらイメージネーションの旅をしていたのですが、たったいま青木さんが紹介した世阿弥の言葉で浮かんだことがあります。老境にさしかかったときに、將軍の怒りに触れて佐渡に流された世阿弥さんは、船から佐渡の方を見て、「あなおもしろや、佐渡の海」と言った。相当年を取ってから流されているのに、なんという好奇心の輝きだろうと思って、びっくりしたことがありました。だから、青木さんや



他のみなさんもおっしゃったように、おそらく芸術の根には、そういう変化と言ってもいけないような、「あなおもしろや」というときの「あな」かな、それがあるみたいですね。

それから、「住む」ということで、ふっと芭蕉さんの句も思い出したけれど、蕪村さんに「春雨や人住みて煙壁を洩る」という句があります。「春雨が降ってきて、本当はいつもは誰もいない廃屋なのに、春雨のせいか煙がよくわからない、どうやら煙が出ているな。誰か入り込んで火を燃やしていやがるな。何か家が幸せそうに呼吸しているようだ」という句を「住む」から思い出していました。すごいものだなと思って。

ぼくが今回用意してきたのは、武蔵野に残っている「まいまいず井戸」です。そこへ下りていった映像を、時間があればみなさんに見ていただくかもしれません。2006年から急に映画を撮り出して、gozoCinéと名付けて、70本ぐら撮ってしまったのです。制約がないからどんどん撮れるのです。大体12～13分から15分ぐらです。「まいまいず」というのはカタツムリの形です。すり鉢状の、ペーゴマ状の井戸です。昔は垂直に掘れませんか。そういう井戸が羽村という駅前にあります。武蔵野にはそういうのがあるのです。

下りていって、その底に井戸が掘ってあって、逆回転して上がってくる。今日の主題と関係しますが、その歩行をするときに、だんだんだんだん暗くなる。そして、だんだんだんだん音が聞こえなくなる。気が付くと、望遠鏡の下にいるみたいにして、夜空が見えるような気がする。だんだんだんだん鳥の声だけが聞こえるような気がする。そういうことを繰り返し、繰り返し文章に書いて、これが舞いのはじまりだということも、つかんでいました。その頃にずいぶん、土方巽さんや大野一雄さんと接触していたということもあったのです。

昔の人は水道がないわけですから、水くみに行ったわけです。それはほとんど女の人の仕事だったのです。頭の上に桶か壺をこうやって置いて、どっちなかで支えて、顔つきも変わってきます。そして、下りていかなければいけない。大変ですよ。一番下まで行って、下ろして水を入れて、さらに重くなって、それを頭上に乗せて支えて、今度は逆回転して上がっていくのです。何千年もそれをやってきているのです。特に沖縄ではついでこの間まで、それから島嶼部でもそうです。

沖永良部の言葉で“下りて行く井戸”と書いて、「うりかー」と言います。井戸を「かー」と言うのです。ぼくは折口信夫さんという稀代の国学者、民俗学者を追いかけられているのですが、彼が沖縄で「うりかー」、「下りていく井戸」へ下りていった歌を作っているのです。これがいいのです。「島の井に水をいただく乙女の衣」、それで丸を付ける。丸を付けたら、そこでしばらく沈黙が来るのです。「その衿細き胸は濡れたり」。いい歌でしょう。これは宮古にある「うりかー」かな。あるいは沖縄本島の「うりかー」かな。「かー」に、実際に折口さんは下りていかれて、女の人のそばに寄って、衿元が濡れているのを見つけて詠んだ歌なのです。ふつう、歌詠みなどはこういうのに着目しなくても。そうすると、生活とか、女の人の気持ちというよりも、衿が濡れているというだけで、両性具



有的なエロスの濡れたような感じが伝わってくる。こういうところからぼくは折口さんに入りましたが、入り口というのはいっぱいあります。

また違う形の井戸が武蔵野にあって、ぼくはそこへ下りていったんですね。それは羽村というところで、ぼくはその辺の育ちなのだけど、嘉手納基地の底に「うたき」や「うりかー」があるのと同じように、ちょっと離れています。横田基地の下にもこの「まいまいず井戸」がある。

時間はかかっていますが、そうした歩行をする。ものすごい時間がかかって、アポリジニほどではないけれども、夢の中を何度も何度も往復するような作業を通して、横田基地の下にももしかしたら「うりかー」があったり、「うたき」があるかもしれないと考えると、嘉手納や普天間の下の「うりかー」の細き濡れた衿も返してよという声を出したくなります。結構これは手間暇がかかる。時間がかかるのです。

### 吉本隆明、ジョン・ケージと紙

去年の3月、パリのブックフェアに行っていたときに、吉本隆明さんが亡くなられたという情報が入ってきました。大変な思想家で詩人だった人ですが、彼は26歳から27歳にかけて、誰にも読ませるわけではなく、毎日毎日こうやって紙に鉛筆で先に線を引っ張る。すごいんだ。鉛筆で先に線を引っ張って、そこに少女の丸文字みたいに詩を書いていく。それが520篇。今日で250篇を写しました、小さい字でこうやって書いていって。

こうやってやると初めて読めるのですよ。字って面白いね。大昔の人の落書きなんか橋の下に残っているではないですか。ああいう感じだな。最近、落書きしなくなったね。落書きしなければいけない。

いまポツと言いましたけれども、ぎゅーと、人に読ませるわけでもない、自分の目からも隠すようにしてヴェールをかけるようにして書いていく。そのヴェールというか、自前の文字のレンズを作るようにしてやっていくのです。みなさんご興味がおありになったらやってみてください。ぼくは、吉本さんが白紙に書く線がとて好きになって、それを毎日毎日まねて線を引っ張っているのですが、その線が喜びになってきている。1年も経つと線を書くのが上手になって、竜安寺の石庭をほうきで書くような感じになってくるな。

それから前のセッションでも話が出てきたジョン・ケージがぼくもすごく好きで、これは武満徹さんから聞いたのだけど、ジョン・ケージは400字詰めの原稿用紙をコレクションする趣味があったというのです。

ぼくも400字詰め原稿用紙の赤い罫の部分に薄い中国紙でのりを貼って——セレモニーですよ——そういうしぐさがあります。それから、それを縦にもう一つのりで貼り付けて、タグをくっつけて、そういう小さいしぐさが大事なのです。それで吉本さんのまねをして、こうやって罫を引いている。ジョン・ケージは易に興味を示していたから、400字詰め原稿用紙を楽譜としてではなくて、易の卦とか、易经でこういうものがあるではないですか。別に易の勉強をするわけではないけれども、ああい



う感覚があるなというのに気が付いたのです。

今日も持ってきているけれども、ジョン・ケージのドロイングというのがあるのです。こういうドロイングをちょっとやってみて、木炭か何かで自由に描いて、こんな線を引っ張っているんだよね。だから、ジョン・ケージの音楽を聞くのもいいけれども、こういうものを見て。これをぼくはOHPにしてぶら下げて、映像を作ります。

だから、旅の工夫というのかな。芭蕉さんたちも紙子<sup>かみこ</sup>など、いろいろものを持っていったらうけれども、ぼくらはこういう変な雑物やGPSや何かを持って歩くようになってきたな。石川さんの猫に負けないようにしなきゃ(笑)。

**港** \_\_\_\_\_ いまの楽譜というお話で、先ほどの「竹生島」を思い出したのですけれども、あそこに言葉の右にごまみ<sup>ごま</sup>たいなのがありますね。あれはごま点<sup>ごま</sup>というのですか。

**青木** \_\_\_\_\_ あれは「博士<sup>はかせ</sup>」と専門用語では言います。ごま点は通称です。

**港** \_\_\_\_\_ あれに似ているなと思いました、吉増さんの原稿に点が付いていますよね。

**吉増** \_\_\_\_\_ そう、そう、みなさんもご経験なさると思うけれども、中国からやってきた、あるいはどこかからやってきた“読み”みたいなものの揺れがあるじゃないですか。それで、ルビを振ったりすると、言語が横へ止まって



動く。言語が旅するわけですね。それがまた校正になって出てきて、そういう旅もあるのよね。もちろん液晶の画面でコンピューター上でもそれはできるかもしれないけど、やはり紙はいいな。紙はいいね。

### 能は歩行の芸術——すり足という表象

**港** \_\_\_\_\_ 青木さんに聞きたいのは、最初に能は歩行の芸術である、それはすり足だと言いましたけれども、当時の能舞台と今の能舞台というのはたぶん違うだろうと思うのです。木で作られていることは確かでしょうけれども、当時の建築法と今とでは技術も違うと思いますが、実際、物理的に舞台というのはどうなのですか。

**青木** \_\_\_\_\_ 先ほど話に出た佐渡にもたくさん舞台の原型は残っているのですが、やはり一番違うと思うのが、明治以降に能舞台は屋内に入ったのです。それまでは吹きさらしの中で昼間に行われていました。大相撲と同じように屋根がある状態に入って、明かりの下で行われるようになったことで相当変わったと思うのです。

すり足に関しては、世阿弥が興行する先々で、新しい能舞台で「釘が出てくるかどうか、ちゃんと確かめろ」と言っているところがあります。いまだったらあり得ないのですけれども、その当時はそういうレベルだったので、すり足が今のようにできたとは限らないと思います。また、当時の上演時間は30分という短いものでした。いまのようなゆっくりとしたすり足をしていたらドラマは展開しないので、さらに全然違ったものだったのではないのでしょうか。

伝統と言われているものでも、やはり変化しているのです。観世寿夫さんが世阿弥を読み語ったことで、1960年代に世界的な潮流の中で、お能がちょうどクローズアップされてきました。お能の抽象的な面が特にフォーカスされたような気もしますが、能の評価を高めた立役者が観世寿夫だったのではないかなと思います。

**港** \_\_\_\_\_ ご存じの方も多いと思いますが、吉増さんの原稿というのは、ふつうは文字の右側にルビがありますが、さらにそのルビの横にも文字が来ていますよね。

**吉増** \_\_\_\_\_ 一生懸命、ぎっしりぎっしり隙間なく書けば書くほど、向こう側からの光の方がものすごく強いのだということがわかってくる。余白と言わない。ぎっしり書けば書くほど、向こう側から光が差してくる。怖いね。

**港** \_\_\_\_\_ 先ほどのオペラの映像の中に、ちらっとそのような白いもやもやとしたものが舞台上に映っていたような気がしますがそれは錯覚でしょうか。アルトが能に影響を受けたとすれば、世界でも例を見ない霊による劇だという点だったわけですね。能には主に2種類あると言われますが、特に夢幻能という方ですか。青木さんはその霊を演じると



いうことですね。まず面をつけるというところ、そこから違う。

**青木** \_\_\_\_\_ そうですね。能舞台で重要なのは橋掛かりなのです。通常はなかなか見られない形だと思うのですが、能の舞台の横に橋掛かりが付いている。幕が上がって役者が入ってくるわけですけども、それがあの世からこの世へと渡る橋になっている。それが大きなコンセプトの一つです。

シテという人が主役なのですが、ワキという人がいて、ワキは常に旅をしているのです。旅先で幽霊に会うということになっていまして、お坊さんが絶対的に多いのです。お坊さんか、神職、神官の方、そういう人が会いやすいわけですね。ある云われがあるところに行くと、そこに日くあげな人が出てきて、「実はここで……」と言って、いきなり消えていってしまう。いまは幽霊だったかなと思って、夜明けになって祈っていると、先ほどの人物が本当の霊になって、この世に未練があるというか、そういう形で現れてくるのですね。

そのときに能面が重要なのですが、能面は憑依するためにつけるのです。ですから基本的に、シテ方は<sup>おもて</sup>面をつけますが、ワキ方はつけません。これが面白いのは、もともとお能は男性が演じるものとしてできているので、男性が何者かになる場合のみに面をつけるのです。ですから、幽霊や神様になるときは面をつけるのですが、夢幻能ではない場合に、もしシテが現在人みたいな男性の役を演じるときは、面はつけないということになっています。

**港** \_\_\_\_\_ 先ほど折口信夫さんに関する話の中で両性具有的と吉増さんはおっしゃいましたが、両性具有的な能役者というのは考えられますか。男性によって継承されてきたものですか。

**青木** \_\_\_\_\_ 世阿弥がそういう両性具有的で、義満に寵愛されたと言われていました。先ほどのオペラの話で言いますと、わたしは中性の役だったのです。どこまで演出家が意図していたのかわからないのですが、それは面白いなと思いました。日本の方からはあの衣装とメイクがすごく評判が悪かったのですが、あるコード、中性という記号なので、そういう点では機能していたのかなと思うのです。



**フロア1** お能の一步というのは千里の距離を超えて、すり足の一足というのはその場面を変えるということを知ることがあります。それは具体的にどういふストーリーだったり、状況だったりするのかということ、もしそういうことが前提としてパフォーマンスされるのであれば、青木さんが能で歩くということは、どういふ思い、どういふ考えを持っているのかということをお聞かせいただければと思います。

**青木** お能はすり足で舞台上を運んでいくのですが、それをわたしたちは「運び」と言います。たとえば一足前に出たりすることによって、喜びや決意を表したり、一足後ろに下がることで、落胆や悲しみを表したりする。それはもちろん、ただ一足出るだけではなくて、身体的な姿勢も伴うし、面をかけている様子や面の角度なども含めて、全体が喜びに見えたり悲しみに見えたりすることだと思っております。

距離については、道行の場面があって、シテが橋掛かりを通過して舞台上に入ってくる。そして、脇正というのですが、斜めの方向を向いて三足出て、また後ろを向いて三足下がる。旅の途中でも何でもそうなのですが、これである距離をいま移動しましたよ、という決まりがあるのです。船旅であろうと、山登りであろうと、近距離でも、遠距離でも、ほとんどその三足行って三足帰るということでワープしていることになるのです。そういうところが面白いなと思います。

### 別の時空への鍵をどうやって探すか

**フロア2** 「タイムウォーカー～時空を超えるイメージの旅」というタイトルについてお聞きします。時空といったときに、きっと時間と空間の両方が入っていて、それは4次元のことをたぶんおっしゃっていると思うのですが、それを超えるというときに、直近の具体的なビジョンというか、ストラテジーのようなものがあつたら、ぜひ教えていただきたいなと思いました。

**港** すでにそこにあるけれども、潜在しているという話がありましたね。“時空を超える”というのは、それをどのように取り出すかということだと思っております。われわれがいま、歩いている、いま、通勤のときに通っている、その場所に別の時空への鍵があるということだと思っております。それをどうやって探すか。それが超えるということですね。

極めて簡単なことから始められるということは、山川冬樹さんの昨日のパフォーマンスからわかりました。子どものように身をかがめて、マンホールに耳をくっつけてごらん。下水がすごくさいののですが、その途端にそこへの道が聞こえてくる。

先ほどのアルトーで思い出したのですが、アルトーが影響を受けたタラフマラ族がありますね。昔、そのダンスのビデオを見たことがあります。これは珍しいと思って見に行ったのですが、何のことはない、タラフマラの人たちが円形になってただ延々と歩き続けるだけなのです。40分ほど最初から最後まで延々とそれだけで、眠りに落ちたことがあるので

す。でも、一緒に歩き続けるというのは、永遠への旅なのではないかと思えました。その円を描く動作に高度差が付くと、井戸の中に入り込んで水をくむという、おそらく人間が人間になる以前から続けてきた最も根源的な歩みなのではないのかなと、そんなふうにも想像したわけですね。

ということで、ここまで来て吉増さんの「まいまいず井戸」を見ないわけにはいきません。

——吉増剛造映像作品「まいまいず井戸」上映——

### 一つの試みとしての“タイム・ウォーカー”

**港** ささまざまな話題が出てきました。お互いの中に共通する興味もありますし、最後に参加したパネラーの方にコメント、あるいはコンベンション全体の感想をいただきたいと思っております。

**管** ランドスケープについて話題になりましたよね。ランドスケープという言い方は、もちろんいいのですが、あまりに対象化しすぎて考えているような気がするのです。自分は常にランドスケープの中にいるのだけれども、それと切り離されたところから見ているような感じがちょっとしました。サウンドスケープというのはもちろん自分が聞いている音ですから、常に自分が中心にいて、音を特に独立させて考えているわけですね。でも、実際にわれわれが経験しているのは、あらゆるものが同時に押し寄せてくる感覚であって、それは常に感覚のすべてが動員されているわけで、それを言い表す言葉としてオムニスケープというのがあります。誰が使い始めたのか知らないのですが、ぼくはそのオムニスケープというのが結局はわれわれが生きていることの周りからの証明というか、自分の周りの者たち、あるいは地形、すべての生命が自分のことを見ていてくれるという感じを一番表す言葉だという気がしていて、ちょっとそれにこれからこだわっていきたくな思っています。

われわれが生きている限り何らかの線をとにかく作り続けているのだということは、石川初さんの素晴らしいプレゼンテーションではっきりとわかったのですが、線のいいところは、その線を誰か他の人が中継して延長していくことができるということだと思っております。まさに石川さんの手足の代わりに猫が行ってくれるというエピソードに、本当に感動しました。そのように誰かが作った線を延長しながら生きていく。それが歩いていくという一番簡単な動作に込められた本当に根本的なメッセージなのかなと改めて思いました。

**石川** さきほど港先生が、吉増先生が原稿用紙に書いておられた文字が地図に見えるとおっしゃいましたが、すぐにあれはマッピングなのだと響きました。要するに、ビデオカメラなどのデバイスを使ってスケールを変えてみることで発見しているのだと思うのです。それはわた



し自身の移動をスケールを変えてみることによってそこに違う意味を見出すようなこととつながる気がして、今日はその点に共感しました。

**山川** 今回すごく思ったのが、OSと言ったらいいのか、OSというコンピュータのオペレーティングシステムなのですが、ぼくが言いたいOSというのはメタファーとしてのOSについてです。頭の中の考えや感覚、感情、あるいは芸術というものが構成されていくシステムを動かしているOSみたいなものがあるのではないかとずっと思っていて、それはぼくが多民族の音楽を実践したときに学んだことなのです。

というのは、メロディーと言ったときに、メロディーは音が高くなったり、低くなったり、時間軸の中で運動することをメロディーと言いますけれども、音の運動一つ取っても、西洋の捉え方と日本の捉え方、あるいはトゥバの捉え方、インドの捉え方というのはまったく違って、もちろんある程度は論理的に体系立てられているけれども、実際に実践しないとわからないことがすごくある。

お能の楽譜が曖昧だとおっしゃっていましたが、記譜法としては非常に曖昧なのだけれども、これはこうでなければいけないという音楽性がそこにあると思うのです。あれは、楽譜としてはアバウトかもしれないけど、それは決してアバウトなのではなく、翻訳不可能だから書いていないだけで、その翻訳不可能なものは、実際に実践しなければ体得できない。だから、最後に一体どうやったら吉増さんの言葉が翻訳できるのかということに、まさに象徴されていて、なおかつその場にいろいろな国からスピーカーの方が参加されているという、この場がとにかくすごく面白かったです。ありがとうございます。



**港** ありがとうございます。まとめるつもりもないですし、その必要もないと思うのですが、昨日からのみなさんのお話を聞いてきて、また、パフォーマンスを壇上で見てきて、強く感じたことがあるので、それをお話します。

これはもしかするとコンテンポラリーという概念からの脱出なのではないのかなと、ちょっと思ったのです。たとえばコンテンポラリーアートとか、この言葉をよく使いますね。あまりよく考えずに、“現代”と同じ意味で使うのですけれども、もしかするといまの世界では、日本も含め、特に日本の場合は震災以降、コンテンポラリーという概念は通用しないのではないのかなと、はっきりそうは言わなくても、これはみんなが感じていることではないでしょうか。でも、このコンテンポラリーという時間的なフィクションから、どうやって抜け出したらいいのかが、わからないというか、それを探しているのです。その一つの試みとして“タイム・ウォーカー”が少し浮上したように思いました。

以上をもちまして、「世界メディア芸術コンベンション2014」は終わりになります。これだけのコンベンションを実現するにあたって本当に多くの方々のご協力をいただきました。主催者の文化庁はもちろんですが、実際の運用のスタッフ、映像、音声、そして、二つの言語の間でかくも滑らかに瞬間移動を実現していただいた通訳の皆さん、本当にありがとうございました。心から感謝したいと思います。

そして、大切なお時間を割いて、本当に遠くからこんなにたくさんの方に移動していただいて、われわれとしては、本当に感謝の気持ちをどうやって伝えたいのかと思います。それはわれわれの、そして皆さんとともに、この後、実現していくさまざまなイベントを通して見えてくるものではないのかなと思います。次の旅を、ここに集まった皆さんと、どこに旅に出るのか、われわれも楽しみになってきました。本日は本当にありがとうございました。

**吉増剛造** | よしまつ・ごうぞう | 1939年生まれ。日本現代詩を代表する詩人。1960年代末より詩の朗読を始め、以降、たえず現代詩の最前線を切り拓く詩作品を発表するとともに、詩の朗読を伴うパフォーマンスを世界各地で行う。2006年よりデジタルビデオカメラで特異な「ロードムービー」の製作を開始、2009年に映像と書物のコラボレーション『キセキgozoCiné』を刊行。世界各地で先鋭的なパフォーマンスをおこなう。2013年度文化功労者に選出される。

**青木涼子** | あおき・りょうこ | 東京藝術大学院音楽研究科修士課程修了(観世流シテ方専攻)。これまでに、湯浅譲二、一柳慧、ペーテル・エトヴェシュ、細川俊夫など世界の現代音楽作曲家と共同で、新たな「能」の世界を生み出す。国内外の芸術フェスティバル、舞台作品への出演多数、幅広い活動で注目を集めている。2013年10月マドリッド、テアトロ・レアル王立劇場でオペラ「メキシコの征服」のマリンチェ役でデビューを果たした。

## 野生の側を歩く

港千尋

ある特定の場所に、決められた時間に集まり、さまざま意見を交わす。人生におけるたくさんの選択肢のなかから、そこに集まるということ、それを選択したということ自体に価値を認めた先人は、それを「一期一会」という言葉で表した。ディレクターとして、まずこのコンベンションに参加したすべての人に、心からありがとうと言いたい。どんな集まりにも、そこへ行くための道と時間が必要である。移動性をテーマにしたコンベンションからすれば、会場へ足を運ぶという行いがすでに、テーマの遂行であったとも言えるだろう。そのスムーズな実現に尽力していただいた、スタッフも含めすべての方々にも、深い感謝をささげたい。

その意味で会議に先立ってワークショップを開催できたのは幸이었다。パネラーたちとともにわたしは皇居の周囲を時計周りに歩いて一周しながら、土地の来歴や景観の特徴、さらには東京という都市の構造について学ぶことができた。その様子は、写真とビデオそしてGPSによる記録を元にして会議に反映された。小さな試みではあるが「移動性」というテーマを、特にメディアとの関係のなかで考えるための、またとない経験となった。このフィールドワークの成果を共有することが、2日間にわたる会議に一種のパネを与えたのではないかと思う。

海外からのパネラーには、それぞれ片道1万km以上を移動して来ていただいた。だが3人とも疲れも見せずに精力的に東京を歩き、わたしたちはそれぞれの眼に映る都市の姿に触発された。皇居を一周した翌朝、わたしは同じ3人と台場を歩いたが、そのあいだに頭に浮かんで消えたのは、「うつろ」という日本語である。この言葉を漢字で書こうとすると、いくつもの異なる意味が出てくる。移ると書けば移動になるが、写る、映るならば、イメージを作り出す行為だし、遷るとすれば首都を移動するという都市論的・政治的な意味が加わる。人もモノも移ったあとには、空間が残される。移ろいは空を伴う。都市とは常に変化しつづける移ろいそのものだが、そのことによって、わたしたちは空ろについて考えさせられる。わたしたちは歩きながら、ふたつの場所が互いを参照しているような印象さえもったのだった。

おそらくそれは、東京という都市の特徴にとどまるものではない。第1セッションでグレゴリー・シャトンスキさんが取り上げた「欠けている場所」という概念は、セッション全体のなかで姿を変えながら見え隠れするもう一つのテーマでもあったのである。

メディア芸術、建築、音楽、詩、能とジャンルを横断して繰り広げられたセッションで、わたしたちは多くの作品や探究に触れることができた。もしそこに、ふつうの研究発表とすこし違うところがあったとすれば、それぞれの作品や研究の内容をとおして、それぞれの人生や人生に対する態度を感じることができたという点である。それは別の言い方をすれば、動くこと、歩くことを語ることのなかから、いやおうなく創造することの本質が見えてくるということだろう。

最終セッションで青木涼子さんは、世阿弥の言葉の一つ引いた。「住せぬは花なり」。定住することなく、常に新鮮であり続けること。青木さんは、世阿弥が同時代の新しい表現に敏感で融通性に富んでいたことに注意を向けたが、その理念は能楽師としての青木さん自身に当てはまるものである。それを受けた吉増剛造さんは、世阿弥が佐渡に流されたときのセリフを口にした。「あなおもしろや、佐渡の海」。船から見える、波濤の彼方にある未知の場所に向けて、老境に達した世阿弥が発した「あな」の心の輝き、それもまた詩人としての吉増さん自身に当てはまるものだろう。

わたしたちの住む都市とは、言うまでもなく、この1万年のあいだに人間が定住することによってもたらされた、文明の形である。今日の都市文明は高度に計画され、決められたプログラムを正確に遂行することによって成り立っている情報文明である。あらゆる場所が、数字によって一義的に決定される位置情報システムは、情報文明の基礎の一つだと言ってもいいだろう。その時空のなかでわたしたちは生きているわけだが、そこでも「住せぬ」ことが失われていない。ふたりの応答も含めて、今回のコンベンションは、「欠けている場所」のなかに創造性の鍵があること、それを求める「住せぬ心」が時も場所も文化を超えて、脈々と生き続けていることをあらためて感じさせたように思う。

わたしたちの身体は、遙か太古の移動性の時代に形作られたものである。野生を歩いていた時代の身体、それがわたしたちの身体なのだ。わたしたちの心は、だから、野生の側を歩くようにできている。その気持ちをもって歩いてみれば、都市ほど野性的な場所はないとも言える。これからも野生の側を歩いてゆこう。わたしの好きな歌の一つでもある。そのリフレインを口ずさみながら、それほど遠くないいつの日かの再会を祈念しよう。

# Contents

---

## Opening Speech

Masanori Aoyagi, Commissioner for Cultural Affairs

58

---

## Session1

### To the Invisible Cities: Place of Memory and Mobility

| Keynote |

**Mobility and Creativity**, Chihiro Minato, Program Director

58

| Lecture1 |

**Missing Place: from Ryoan-ji to Post-Consumerism**, Gregory Chatonsky

60

| Lecture2 |

**The depths of City: Memory of Lost Flow**, Fuyuki Yamakawa

62

---

## Session2

### From Promenading to Mapping the Poetry in Technology

| Paper1 |

**Walking and Mapping: Everyday Technology and Artistic Engagement**, Karen O'Rourke

64

| Paper2 |

**Walking through the Soundscape**, Christophe Charles

68

| Paper3 |

**Uncovering/Walking**, Keijiro Suga

69

---

## Session3

### From Walking to Architecture the Dynamism of Boundary

| Paper4 |

**Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice**, Francesco Careri

70

| Paper5 |

**Drawing Lines with Moving Experience**, Hajime Ishikawa

72

---

| General Session |

**TIMEWALKER: Journey of Image through Space and Time**

Conversation between Chihiro Minato; Gozo Yoshimasu and Ryoko Aoki

74

---

| Afterword |

Walking on the Wild Side, Chihiro Minato

79

## Opening Speech

Masanori Aoyagi (Commissioner for Cultural Affairs)

---

It gives me great pleasure to be able to welcome you on behalf of the organizers at the beginning of the International Media Arts Convention. This convention was created in order to promote exchange and interaction between media arts related people from around the world and people who are here in Japan. We want to make it possible to stimulate and further develop the field of media arts. This is the fourth convention in the series.

On this occasion we are happy to be able to welcome the experts, researchers, and creators who come from fine arts, and also music, literature, and urban planning. The overall theme is “Time Walker Media and Memory in a Mobile Society.” We shall be looking at the issue of walking and being mobile, and the relationship with the arts. There will be panel discussions and also conversations which will allow us to explore these issues further. In today’s society, the development of digital media and globalization of information and communication technology make it possible now for language, images, audio, and art to be seen in places which are far away from the actual physical object or reality. We can see this being reflected in the smartphones and also tablet terminals which are being used now for mobile communications. These are also impacting our overall lifestyles.

I should personally mention that I have always been interested in GPS and the measurements of GPS systems. It made me feel that if I had a microchip embedded in my body, then I would be able to augment my own memory of what I have done and where I have been. The chip itself could also provide me with a backup reservoir of recollections that will probably be far more accurate than the individual’s memory, which can then be recorded in a place which is separate from the individual’s body. This situation has not been possible in the past. For example, if we think of Basho, the famous haiku poet and his travels into the deep north, it will be possible to identify the exact route that he took, the exact places that he went to, and the exact poems that he created or the haiku that he created. We could do that equivalent if we had the GPS system that could allow us to do that.

Today, we have a new means of expression which is now being brought into the field of fine arts, and that is probably part of what the overall title of Time Walker aims to explore. We hope that this convention, discussions, and also performances which will be a part of this convention will be a meaningful experience to all of you and will further stimulate your creativity, imagination, and your curiosity. Last, but definitely not least, I would like to express my thanks to all the panelists and all of you who are here today. Thank you very much for your attention.

## Session 1

# To the Invisible Cities: Place of Memory and Mobility

---

| Session 1 Keynote |

## Mobility and Creativity

Chihiro Minato

---

This is the fourth convention in this series. This year we are going to be looking at mobility. This is an international convention organized by the Agency for Cultural Affairs in which we are going to be looking at the arts. Bringing the concept of mobility in might seem somewhat unexpected. However, as the commissioner has mentioned, when we think about today’s culture and the spread of information technology in our society and the implications, I feel that, in fact, mobility is a very essential element of this situation.

Now, when we look at the situation in Japan and one of the very first works which explored the concept of information in our societies, we have to look at the late anthropologist, Tadao Umesao, who wrote a book called the *Theory of Information Industry*. It was published in 1963, which is exactly 50 years ago. This actually preceded *The Coming of Post-Industrial Society* by Daniel Bell, and also the work done by Alvin Toffler by more than a decade. He actually was able to predict that our civilizations would be shifting towards a greater degree of informatization, as they call it. As an anthropologist, he looked at the history and the evolution of our industries and compared that to the evolution of living organisms.

It is a very unique take on how to analyze the evolution, but to give you a very simple summary, he compared the very early stages of civilizations as the situation that you have when an embryo is developing, and where you have the digestive system emerging. This, he said, would be comparable to the period when you have agriculture as the main pursuit for human beings, which aims to produce food. After that, you would have what is called the “mesoderm,” which is actually the phase when the embryo is developing the muscles and the skeleton. This is the period where we see the production of energy and also of material products or goods. The next stage, Professor Umesao said, was the “ectoderm” which is the period when the embryo is developing the brain and the nervous system. He said that this would be the industry of the spirit. For that to happen, he argued that information in societies would be absolutely necessary. Of course, this is only one model, and in reality each of these stages will not actually replace one another. Professor Umesao actually believed that there would be coexistence and also overlapping between each of these stages.

There is a system that tried to explain the evolution of these strands by doing the comparison with the development of an embryo. It was actually, of course, criticized quite severely. However, now that we look at this argument from today’s highly informatized society we can say that he actually was quite accurate in his reading. Perhaps he is not that well-known outside of Japan, but I do believe that it is worthwhile to come back to that point that will give us many hints and insights.

However, there is one thing that we cannot afford to ignore. What I mean is that these stages of industries are looking at the history of humankind after human beings began to settle down. Human settlements first emerged approximately 10,000 years ago, it is said. But the very earliest traces of that can be seen with the Jomon Period pottery that has been discovered in Japan. I think that is very well known. These are basically hunter and gatherer societies. Before human beings began to settle down, there were millions of years of our evolution where, in fact, human beings were constantly on the move. This could be described as wide-ranging nomadism. This was a very lengthy period which happened before human settlements began to emerge. The vast majority of human history actually can be summarized as a situation in which we were constantly mobile. Our bodies and our mindsets actually underwent basic formation during this period in which human beings were wide-ranging nomads.

Now, art actually was born in that period before human beings began to settle down. Just one example can be seen by looking at Southern Europe, specifically France, Italy, and Spain, where you can discover the magnificent cave paintings from Lascaux and also Altamira. Those can be traced back to the period when human beings were still constantly on the move. One of the reasons why I chose to look at the topic of mobility is because of that. We are used to living in one place. We do not really think about what went on before that 10,000 years ago. But I feel that perhaps there is something which still remains even today from those days when we were nomads. I want to try to explore that.

We have people who come from very diverse backgrounds, so I would just like to give you a brief foretaste of what we have planned for this convention. The period of mobility: when we were nomads, those were the days when we were still dependent on our own two legs for moving around, when we had to walk to get where we wanted to go. We have very scarce cave paintings from that period. We also have a few statues and objects which remain. However, the non-physical things or rather things which leave no physical trace have probably been important in enriching our way of being. I am talking here specifically about song, about music, and also about stories. Of course, we have no way of knowing the artists who created those stories and those songs. However, back in the Stone Age, it is possible that they had their own version of Mozart, a great genius. Looking at Mozart's *The Magic Flute*, the inhabitants of the forest actually might be the transformed geniuses back from the Stone Age. The music, the story, all those elements would be closely linked with the way in which they would walk, run, and how they were together from the forest. The artists are the people who originally had the ability to understand and to grasp the essence of the nature of the characteristics of a place. By walking through that and making stories and then transforming them into music, they could express that as a certain kind of map.

Looking at tomorrow's Session 2, we are going to be looking at the human being who walks in today's information society. We are going to be looking at what particular types of expression have been generated. We are going to be hearing from Karen O'Rourke, Christophe Charles, and also Keijiro Suga. We would like to think together with them. We are going to be having some of the latest explorations and the fruits of these artists and thinkers shared with us.

Human beings, who are directly impacted by the particular location and also by landscapes for their creativity, then began to transform and to work upon the land that surrounded them and the landscapes. The result of that is our cities. We are right here in the center of Tokyo, one of the largest megalopolises in the entire world. Tomorrow in Session 3, we are going to be looking at how the cities were formed through theory and also through exploring actual practice.

What is always continuously important is the process and also research, not just the outcome or the output. What is important is to look at the curriculum vitae, the past history of a particular place. For example, we are here in a place which is called Yurakucho. Until the Edo Period, this actually was on the sea shore. This was the coastline. There is a Japanese word, *ura*, which means "bay." The field which is closest to that bay was this particular spot, which is *urabara*. Then, through the ages, this word became transformed into the phrase *yuraku* according to one theory. This place was known for people who were nomadic fishermen who would exchange their findings with people who were settlers and who had already begun to farm. There is a Japanese myth about the happy hunter and the happy fisherman. I think that this particular spot might have been one of those places where these myths were formed.

Yesterday we had a very small scale workshop about walking. We are going to be reflecting on part of that while we look at the different phases and also the different layers which are going to be revealed through walking, and by looking at the relationship between the architecture and land together with Francesco Careri, Hajime Ishikawa, and Kayoko Ota.

The commissioner mentioned Basho, the haiku poet. Walking is also a travel through time. I think you can understand that the Time Walker title came up very naturally as an extrapolation of that thought. The traveler through time is somebody whom we can compare to an artist. The renowned haiku poet Basho is perhaps one of those artists. The phrase *bakutai no kakaku*, or "travelers through a hundred ages," is a phrase that is all too famous. These are the opening words of *The Narrow Road to the North*. But when you look at the long history of mobility, I think it really provides us with an insight into the essence of art which continues to walk and transcends time. In Session 4 we are going to be looking at that together with Ryoko Aoki, and the poet Gozo Yoshimasu.

Traveling through time looks at today and the past; the world of the living and the world of the dead, because it means that there is a road which can link us together. Ryoko Aoki is a Noh actor. By the way, thinking about Noh, the art brings the road where the dead can come back from the other side onto the stage. The travelers, in other words, our memories, then begin to dance and to speak. Perhaps when we talk about the travelers through a hundred ages, we are talking about walking together with the memories of the dead. We are going to be exploring that in a most thrilling way with the discussion between a Noh actor and a poet, and the physical experience of that.

In this convention where we are going to be looking at mobility, we are going to be looking at photography about the moving image, also about music, GPS related systems, and mapping. Various media will be emerging and all of that actually can be summed up into one small package: the smart-

phones and mobile phones that you have. Today's homes and our cars, and our trains: everything which surrounds us is now linked into that network and will probably ultimately become one gigantic information medium. The industry of the spirit, which Umesao predicted, is probably going to be described as a bubble and a world where nothing ever stands still for a single instant, where there is super liquidity, super mobility, and where there is a constant flow.

We will now be beginning Session 1. In the opening session we are going to be looking at this world where we have this very high speed transformation, continuous change, and what sort of approaches art is experimenting with. We are going to be looking at some of the latest works which are being created by these two artists. We are going to be hearing now from Gregory Chatonsky and Fuyuki Yamakawa. Both of these are artists who transcend genres and also national borders. These are artists who represent this age of super high mobility. In this world, which constantly flows at tremendous speed, where can we find our own place? What sort of place will that be? Do we still retain the mobility we had way back in the past? At far end of our industries of the spirit and of the mind, where are we going to be directing our paths?

---

**Chihiro Minato** | Born in Kanagawa in 1960, Chihiro Minato started working as a photographer and a writer based in Paris. In 2007 he was appointed commissioner of the Japanese Pavilion at the 52nd Venice Biennale. He does research, production work, exhibition, publication, and curation covering a wide range of civilization themes such as "crowd," and "memory." He received the Suntory Academic Award for Social Sciences and Humanities and the Ina Nobuo Award for his exhibition.

---

| Session1 Lecture1 |

## THE MISSING PLACE: FROM RYOAN-JI TO POST-CONSUMERISM

Gregory Chatonsky

---

### IN THE FLUX

The world is mobile, it keeps changing. It is a world of constantly accelerating flows. Flows are ecologic, egologic, economic and technologic. The paradox is that their ubiquity produces a certain stillness. We are overwhelmed and helpless in the midst of this turmoil. In order to have movement, should there not be an empty space? Isn't a saturated space still?

My hypothesis will be that the artwork produced a missing space needed for true mobility. However, the conditions of this void profoundly changed with the Internet.

I will approach my artistic work as production of gaps in space, body and technology. This tripartite will allow us to better understand the social context of the Internet which defines our world. It could apply to other works of art and may offer a new analytical framework. In conclusion, I would show that the network transforms the fiction.

This will define a new form of mobility, contingent mobility.

### I/ THE MISSING PLACE

#### 1/ The shortcoming's organisation

Let's compare two situations: I am in a bus and two people are talking beside me. I can hear the sentences and am able

to forget them. I do as if they were not there. I coexist with them. I am on the same bus. There is now only one person talking on the phone. I can't forget it because half of the dialogue is missing. There is a ghost, as defined by Derrida, in the space: a person is not there and I see her absence. I should be able to ignore this dialogue, but I am unable to. This is why phones are increasingly forbidden in public areas. In the first instance, I am at the center of a void that I created to isolate myself. In the second instance, the void imposes itself on me, because it is somewhere else. This missing void is a modality of presence.

In *Décrochage* (2008), a woman walks in New York. Thanks to a box, she blurs and cuts cell phones communications. I photographed the faces of the people at disconnection. We see their distress when they return to the outside world they had forgotten. They go from a subjective void (isolation) to a social void (space). The world exists in this interval.

This missing space exists in Asia and in the West. In Kyoto, the *Ryoan-Ji* garden consists of fifteen rocks. According to some interpretations, no matter where you are, you cannot see all the rocks at the same time. There is always one missing. It is through this rock that the entire garden is perceptible. Between God's and Adam's fingers on the *Sistine Chapel*, there is a void, the space of a possible and of a missing. In Piero della Francesca's *Resurrection*, Christ is looking at us. Another look is facing us, but it is invisible because his eyes are closed. This guardian is a self-portrait of the artist: in order for the Christ to look at us again, I must become invisible while being blind. When I close my eyes, I am visible without seeing. I break the reciprocity of the visible and of the seer.

#### 2/ Recomposed cinema

The void's production has been industrialised. Film is probably the ultimate form of this perception's technicisation. In fact, when I immerse myself in a movie, everything comes back: my seat, the spectators, the room, etc. When I become of my immersion, I come out of it. I can never make simultaneously sensation and conscience. So I can only assume sensation. The proof is missing, because the experience is based on a void which collapses the perception: the experience's conditions are themselves an experience (Deleuze).

*Readonlymemories* (2003) uses images of famous films to create large panoramas. At the movies, space is sequential: we see only a fraction of space at a time and thanks to the movements of the camera, we recombine these fragments to imagine a complete space (the décor). This project flattens the space of the film. We've all seen the courtyard of the building in *Rear Windows*, but we have never seen it on screen. The screen is a ghost space: it is because the images disappear one after the other that we can see them again and that they can haunt us. Film is a technique of void.

#### 3/ We miss ourselves

Space is not only the product of a personal experience; it is also the result of a superposition of several memories. This is because each memory is different from the other memories, that there is a gap between them that allows a collective operation: this is the community of those who have no communities.

*Memory Landscape* (2005-2009): on plaques screwed on walls in New York, I left a phone number that passers-by could call. They then heard an answering machine asking them to give their location and to describe their surroundings. Their



testimonies were recorded and automatically placed on a 3d map whose topography varied according to the number of contributors. This overlay of memories, in similar places, but with different experiences, creates a new narration of the space.

*Position* (2001) is a website that is, at first, empty and black. When a person consults the website, her IP address is captured onto a database. This sequence of numbers is translated into spatial coordinates in a VRML. As people visit the site, the site space becomes increasingly complex. The site is the product of the visit. The space does not pre-exist its experience.

As in the *Promenades* by Janet Cardiff, it is the distance between the materials of the space, which produces the space experience. It is an experience of the void.

## II/ THE BODY'S MEMORY

### 1/ My heart will explode

The body's experience is also a void. I already said, with Deleuze's transcendental empiricism, that the conditions of the experiment were an experience. This experience is brought to the edge of the body in a radical contingency.

Luce Irigaray in *L'oubli de l'air* (1983) explains that we breathe while forgetting the air around us. We create a void, in order to breathe without thinking. Let us imagine our breath surrounded by an opaque and viscous material. We are close to choking. Did you feel your own heart? Did you feel it touch your other organs? When you think about it, doesn't your heart beat faster? Wouldn't your heart explode in this fury?

In a dark space, a man places his hands on sensors that detect his heartbeat. At each beat, he hears his heart amplified and he sees a projected image. On the first beat, he sees his own image. On the second, the face of the person preceding him. On the third, the previous person yet. And so on, until he sees the first person who saw the installation. Our heart can go back to the history of this installation. We are one another's intruders (*Intrus* (2012)). I must forget each beat to leave a void for the next beat. To exist, I must make someone disappear. I will also disappear in the next beat.

### 2/ My brain is a zombie

This difference in perception is a deviation from oneself. I am never identical to myself. I am always lacking. In the *Compagnie*, Beckett shows how the most intimate is also the most anonymous and shapeless. Today, reading the brain is a fundamental issue of neurological research. We dream of being able to read thoughts, but also the thoughts that the person thinks without knowing.

The question is this: if I believe that technics can read my brain, how do I know if it really reads my thoughts or if I conform myself to its predictions? The machine plays the role of conscience in cinema. Does the technic transform my behavior? When I think, are my thoughts' content describable? When I tell what I thought, doesn't the story change my behavior? Can language be faithful to the thought? Does the thought belong to me? Isn't the brain a zombie that walks without knowing it?

In *Suspension of the attention* (2012) the visitor wears a neurological helmet that captures his attention and his relaxation, his alpha and beta waves. When he concentrates, a heavy metal door moves and hits the wall. When he relaxes, the door goes back. The visitor must alternate between two contradictory mental states in order to act on a physical object. As time passes, the wall bears the traces of previous

strikes. It is the neurological device that creates the mental states. The brain reader forces us to think in a certain way.

### 3/ The caress

If I talk about self-perception and body Tekhné, there is also a political dimension to that void: the caress. When I caress the person I love, I no longer know who is touched and who does the touching. In the rustling of skins, I cannot differentiate the skins' frontiers. I lose myself in the other and in myself; the sensitive part of the skin is a gap that sucks everything. Is the body really separated from the other bodies?

*Se toucher toi* (2005) shows a natural landscape. When you pass your hand over the interface, a woman's and a man's hands appear. By moving your hand, you act on the couple's hand, you make them caress each other, separate, come and go. You have power over them. After a period of time, both hands seem to move without responding to our manual orders. This is because elsewhere someone else, on an identical installation, interacts. We then see the result of this interaction and we understand that when we saw the result of our action on the screen, we were imposing it on another person somewhere else.

*Hisland* (2008) allows the visitor to scan his digital print. This image is then transformed into a glacial landscape upon which a virtual camera moves without stopping.

This little drawing, that each of us carries beneath his fingers, becomes an infinite labyrinth in which our gaze is lost.

## III/ THE POSTINDUSTRIAL AFFECTS

### 1/ The network's anonymous

Space and bodies are organized through a void that we repress daily. Their meeting produces the affects. I think that those affects' conditions radically changed with the appearance of the Internet and the transition from an industrial consumerism to a post-industrial society. In fact, each of us records on Facebook, Twitter and Instagram memories, impressions and feelings. We lay these human things on machines. There is something very moving to think of the distance between the extreme anonymity of these memories (all) and their incredible individuality (each). I spend hours strolling through these multitudes (Negri), as if I was watching a window in an unknown city, imagining a life as equally intense and troubled as mine. A life that I would never know.

*Transcription* (2012) is an interactive installation inspired by the accumulation of individual memories in databases on the Internet. The visitor can strike a letter on the laser keyboard, a feeling is then chosen amongst hundreds. The software will search blogs for occurrences of this feeling: someone had that affect and wrote it. A synthesized voice reads this feeling. There appears a teenager who confides and cries. She recorded herself and left her image on YouTube. Who is she addressing? The real-time editing of these elements creates a nostalgic atmosphere: all these feelings written on the network are already far behind us, they are feelings of the living on borrowed time. It is an anonymous fiction: you and you and you. A fiction without healing.

### 2/ The transformation of the historicity

The marketing of the memory transforms the conditions of historicity. Until now, historians worked on limited archives: we remembered famous characters, important events, we forgot the anonymous, the people. Imagine in 200 years, when they will have to process all these accumulated archives on

the social networks. They will have an incalculable number of data to analyze: friendships and breakups, fleeting and uncertain thoughts, social graphs. Maybe we should forget. Maybe this will radically change the way we make history and therefore tell our story. The incredible density of memories leaves us empty. Hypermnesia is amnesia.

The *Registre* (2007) is a software that searches feelings on the Internet and registers them in a database. The latter is used to automatically produce a 500 pages book every hour, 24/7. One can order these books on Lulu.com and print them on demand. By moving these anonymous entries from the network into books, this work reconciles old and new media and produces a potentially infinite Babel library.

### 3/ Solitary machines

Why do we write our affects on Internet? Is it only to share with others? Isn't Internet a strategy for machines to capture our world? They need a common sense to be born in the world; we give it to them without knowing.

Fiction is not only anthropologic. There is another fiction which is technological: for example, *Captcha* allows machines to know if the interlocutor is a machine or a human being. *Human not Human* (2013) is a website which will automatically search portraits on Flickr and Instagram. It will detect whether there are human faces thanks to the *Eigenface* method. Of course, it will make mistakes and classify non-human as humans (Latour). It is a strange fiction: images follow one another; they are narrated by a machine that makes mistakes. That machine is solitary. We try to understand it. We are also alone.

The solitary machines are no longer industrial. Consumerism was producing the same thing for many. Customerism is producing unique objects for each. *Capture* (2009-2015) is an ironic solution to the crisis of industrial cultures. For years, the music industry continues to stage its disappearance, because the Internet users illegally download mp3 files. Capture is such a productive fictitious rock group, that nobody can consume everything. It produces new music, words, images, videos and derived products every hour. Every new file is automatically translated into other forms. If an mp3 file is downloaded once, it is erased from the server and therefore, it is the 'consumer' who becomes the only possible broadcaster. In submerging the consumption by generative technologies, Capture reverses the consumerism ideology and the relation between desire and objects.

## FICTION CONTINGENT

The machines surpass our powers of perception. Something exists but remains imperceptible. Who really wants to watch Warhol's *Empire* from beginning to end? That something is not seen, is it not the sign of its autonomy and of its reality? The missing place is 'ours'. We are empty and aimless. I think that nothingness is the source of a new imagination and of new fictions. There is no beginning and no end. There are no characters, no sense. These are contingent and variable fictions. Their mobility has no law, nor that of order or chaos. They are determined like our lives. The nothingness exceeds our existences; our existences need this nothingness which is not a secret:

"In life, lots of useless things are said; there are a lot of superfluous gestures. There are few clear situations; nothing happens as simply, or as completely, or as prettily as we would like; scenes encroach on each other; things do not begin nor

end; there is no fully satisfactory outcome, nor absolutely decisive gesture, nor words which are, and on which one remains: all effects are spoiled. Such is human life." (Henri Bergson, *La pensée et le mouvant*, VIII.)

**Gregory Chatonsky** | Born in Paris, France in 1971, Gregory Chatonsky is an artist and currently lives in Montreal. Founder of incident.net. he has produced numerous works so far. His art works are found in the public collection such as Maison Europeen de la Photographie.

---

| Session1 Lecture2 |

## The Depths of City: Memory of Lost Flow

Fuyuki Yamakawa

I will be focusing on water veins, the depths of the city, not looking at the eyes, but examining the depths of the city: the memory of lost flow. The important theme is water, and plus the water vein underground is searched by dowsing, which you may know. Dowsing is also another important keyword.

## Song of Nomads Depicting Nature, Khoomei

Allow me to perform a song by *khoomer*, or throat-singing. This is the traditional vocalization in Tuva Republic. Tuva Republic is right in the middle of the Eurasian continent. It is probably the farthest away from the sea, and it is one of the republics of the Russian Federation. It is to the west of Mongolia. The map shows Tuva Republic marked in red.

Tuva Republic has a population of three million, and the race is Mongoloid. They look like Japanese. They speak Tuva, and some of them speak Russian as well, because they are part of the Russian Federation. Tuva is close to Turkish, but in terms of culture, there are many similarities to Mongolia.

The song I am about to sing is similar to the Mongolian *khoomer*. It is a place that looks like this which is really empty. There is nothing. There is the steppe, the grassland. This is the environment in which the nomadic Tuvans live in this ger tent. They are nomads, so they are living while being on the move.

-the *khoomer* performance-

*Khoomer* vocalization is traditional to Tuva Republic. The basic idea is to try to describe nature by emulating nature. The basic idea is trying to capture energy. What is characteristic to *khoomer* is the guttural voice or the drone. For instance, if you go to a particular area in Ueno you will hear people speaking in a drone, in a very low voice. You also heard a very high pitch which is referred to as "overtone." With my voice I am vocalizing only one sound. Let's say that is "C."

In the *khoomer* performance, the very high melody is what is referred to as an overtone. There is the low drone and the high melody. That is why the *khoomer* is also referred to as a way of singing in two voices.

*Khoomer* is referred to the total of this, but there is a particular technique in *khoomer* called *borbangnadyr*. *Borbangnadyr* is the murmuring of a stream, which is expressed through this vocalization technique. The tongue is moved very fast.

In the technique of *borbangnadyr*, I moved the tongue

very fast. Then I think you heard a very high pitch which sounds like “pyo-yo-yo-yo-yo.”. There is a drone, and an overtone, a very high pitch. It sounds like “pyo-pyo-pyo-pyo,” and that is referred to *borbangnadyr*; the murmuring of a stream is expressed by this vocalization.

Of course, it requires a very skilled technique. You would have to use the muscles as well as the tongue and the lips, and, actually all the organs that have to do vocalization to finally obtain this overtone. That requires a very high skill.

### Dowsing of Voice – to Hear the Inaudible Sound

In *kboomei*, it is very important to listen. Before vocalization, it is necessary to be able to listen. That skill is of particular importance. Like dowsing, you have to be able to detect what is hidden. In the case of *borbangnadyr* you have to have the capability to be able to hear the murmuring of a stream. The way of singing called *kboomei* is found in something similar in Mongolia and in other republics adjacent to Tuva Republic. You find that technique in the central areas of Tuva Republic, and even in Japan, Italy, or Sardinia, you find something similar. You may find it in the Howlin’ Wolf in American blues singing in a drone which you can find in many parts of the world. Yet, you find only in the area around Tuva Republic, right in the middle of the Eurasia, the technique of singing in overtone.

The *kboomei* can be mastered by anyone regardless of gender, nationality, or race. What is mysterious is that it seems that we were born with the ability of being able to sing with an overtone, yet now only those who live in the middle of the Eurasian continent are able to sing with an overtone. Somehow, this culture exists only in this locality.

My theory is that this is due to the environment and lifestyle of the people, because they live in this nothingness, in this vast void. They are not building houses in which to settle; instead they are living as nomads moving around in tents. They are always in this nothingness. They have to listen to the wind and the sounds that animals make in the far distance. Because there is nothing, they are capable of seeing very far. They have a completely different sense of space and their ability to listen is different. They have been moving around and have noticed that they have a very strong sense of listening, of being able to sense their surroundings. They have been able to discover the ability to do *kboomei*.

If you walk through the Taiga, you will run into a bear, which is very dangerous if you are walking through the mountains. You always have to be on alert. You have to try to listen to the surroundings. Your breath will sound 10 times stronger than usual, and then your senses will become more and more refined. That probably led to the discovery of *kboomei*.

This is a dowsing of the voice like hitting a hidden water vein. I have mastered the *kboomei*. The basis of my expression has been to listen to what cannot be heard. I have been active in music and art as well as theater. I have been going through different genres. At any time whatever I am doing I am trying to listen to the sound that cannot be heard that is deep inside. That has been motivating my activities.

### Listening to the Murmur of Underground Water Vein in Shibuya

There were some examples that I wanted to show you. Now I am not living in Tuva Republic in vast nature. I am living in

a city. My attitude is to try to listen to the sound that is deep down. I have a work which is titled *Shibuya Water Witching*.

It features the sound of a river flowing underground. Let me show you where it is. I’ll show you on a Google Map. It is here. Can you tell where it is? This is Center Gai, and this is the Udagawa police box in Shibuya. Right below, there is a river, the sound of the river. I say river, but it is actually a drainage. But as you can tell from the name, Udagawa, the drainage used to be a river. I wanted to show you the topography of Shibuya. There was reference made that this area used to be a bay, but Shibuya used to be a valley. For instance, if you take the Ginza Line subway, although it is supposed to be a subway, there is an overpass. It is because Shibuya itself is a valley.

On this map, as you can see, Shibuya is a valley, and it is very low. This is a valley which means that water can flow into there, and there is a river, Shibuya River or *Shibuya-gawa* which you may have heard of. It is called Kohonegawa and Udagawa, and there have been many other waterways. It used to be a place where there was a lot of water, but it was all covered during the Tokyo Olympic Games, because it was during the rapid economic period when so many people populated the place. There was a discharge of contaminated water and it became polluted. Because of the Olympic Games there were many people who gathered in this place. Also, because of the beautification policy at that time, the foul drain had to become an under-drainage.

I have been engaged in a field work project of trying to search for the under-drainage from the surface of the asphalt. There is a manhole with small holes, and if you put your ear against it, you can hear the murmur of a stream. The recording was done by putting small microphones down through the holes.

On this map of Shibuya, the blue dotted lines show the waterway which used to exist. The blue straight line is the river that used to be there which is now an under-drainage. This entire area of Shibuya is where I traveled and picked up sounds from 100 places. I took photographs of myself listening to it. I just kept on walking and listened to the murmuring of the stream, or the drainage. It sounds quite good.

This sound is from here, very close to Udagawa police box. When I was listening, the policeman came up to me and asked me questions. He looked very stunned. He thought that I was very suspicious, and he asked me what I was doing. I told him I was researching and I asked him if he knew there was a river below. He said he did not know. The very policeman who was there at the police box for quite some time did not even know that there was a river flowing, even though the name of the area was Udagawa, or the Uda River. I felt that there was complete cutoff for it; that there was this alienation.

There is a piece I wanted to show which has to do with the atomic guitar, which automatically performs radioactive substances. It made me very aware of the infrastructure and that there can be various types of cutoff, especially when it comes to water. It has already been three years since the accident at the nuclear power plant in Fukushima in 2011. The government is planning to try to freeze the contaminated water that has been collected, spending about ¥32 billion, and putting it into tanks. The water cycle of course continues, but the idea is to separate and to cut off the water from the continuum of water.

The policeman who was stationed right above Shibuya River had no knowledge whatsoever of the fact that there was this place. This is also another example of separation, of being

divorced from that relationship. With *Shibuya Water Witching* I was trying to really resist or rebel against this separation. Lying down on the ground and listening to what goes on is something normally grownups do not do. The policeman wanted to question me about what I was up to, but it reminds me of Western movies in which you can see an Indian scout with his ear to the ground, or in Japanese, there is a phrase where you can rest your head up high. This comes from the warring states period back in ancient history in China, because if you have piled up your pillows, then your ears are far from the ground. This means that you do not have to listen for the enemy who might be trying to approach close.

Actually, human beings have listened to the ground or to the earth over many, many centuries. However, nowadays, only children would do that. Beyond this separation, I think it is possible to see a new world open up. As we try to transcend and to go beyond to the other end or the other side of that separation, we need to overcome this barrier. That is what I did with this project.

Today, I have been looking at dowsing to access what is latent; *kboomei* which allows us to access the sounds which are hidden within our voices; also to access what is underground in Shibuya; and listening to the sound which cannot be actually heard normally. But in *kboomei*, I have been looking at the possibility of walking around our cities in the way in which the people of Tuva will be walking around their great plains.

---

**Fuyuki Yamakawa** | Born in London, UK in 1973, based in Tokyo Japan., Fuyuki Yamakawa is a creator of sound/visual installations and improvised musical happenings—picks up and amplifies the sound of his heartbeat with an electronic stethoscope. In 2013, he has produced the new work which visualizes the underground seaway in Shibuya.

## Session 2

# From Promenading to Mapping – the Poetry in Technology

---

| Session2 Paper1 |

## Walking and Mapping: Everyday Technology and Artistic Engagement

Karen O'Rourke

---

Let's begin with a mental image.

Imagine ourselves in the early 1980s standing with Michel de Certeau on the top floor of the World Trade Center, looking out over New York City. In the streets below, pedestrians move around on their business, unaware that they are drawing a 1:1 map, or, as de Certeau puts it, "writing the text of the city".

Walking is the way we move through the world most of the time, yet our gait is as personal as a fingerprint, and so are our multiple itineraries.

Mapping is a process that takes place every time a map of any kind is created: a drawing scribbled on the back of an envelope or a sequence of places and events etched in one's memory, an itinerary generated on the fly by an online route-finding service or a projection prepared by a team of professional cartographers.

Like walking, mapping is an embodied experience carried out from a particular point of view. It is a way to locate ourselves in the world, physically, psychologically, socially.

Recently the convergence of global networks, online databases, and new tools for mobile mapping has led to a resurgence of interest in walking as an art form.

Today I would like to explore examples of performative walking/mapping projects by contemporary artists. Some chart "emotional GPS"; some use GPS for creating data landscapes --"datascape"-- while others use their legs to do "speculative mapping." Many work with scientists, designers, and engineers.

From Guy Debord in the early 1950s, to Richard Long, Janet Cardiff, and Esther Polak more recently, contemporary artists have returned again and again to the walking motif. Debord and his friends tracked the urban ambiances of Paris to map the experience of walking at street level. Long trampled a path in the grass and snapped a photo of the result (*A Line Made by Walking*). Cardiff created sound works in London and New York that sent the audience out walking. Polak and her team equipped nomadic herders and truck drivers in Nigeria with GPS devices and developed a robot to map their itineraries in the sand.

In the book *Walking and Mapping: Artists as Cartographers*<sup>1</sup>, I focus on a few projects I was able to experience firsthand, and then zoom out to locate them within the bigger picture, with regard to works, and events, from the past half-century.

## Pedestrians and Cartographers

The situationists created maps to highlight the "psycho-geographical contours" and "articulations" of modern cities, the "constant currents, fixed points and vortexes that strongly discourage entry into or exit from certain zones." Their maps chart not the physical distances separating two parts of a city, but the influences that shape our experience of walking through it at street level.

Since they thought this mapping was at a very early stage in its development, its results were as imprecise as the first navigational charts. "The only difference", wrote Guy Debord, "is that it is no longer a matter of precisely delineating stable continents, but of changing architecture and urbanism."

To show "psycho-geographical pivotal points" in Paris, Debord cut up a street map, bringing together districts miles apart in actual physical space to which he added arrows representing the flow of atmospheres. Each map was a collage on paper, an exploded yet synthetic view of a dynamic process. Likewise I will attempt to capture a few aspects of a complex, evolving situation at a particular point in time.

## Top-down or Bottom-up?

Computer programmers have two major approaches to developing large-scale applications. Top-down programming starts by considering the problem at a high level of generality, then progressively specifies it. The programmer proceeds by successive refining until the level of abstraction coincides with that of the programming language. In bottom-up programming on the contrary, the developer begins at the lowest level with the programming language then increases her level of abstraction.

To reconcile pedestrians with cartographers, and artists

with theoreticians, I combine both approaches. The book begins on the ground, as it were, by a close study of an emblematic walking project and works its way up to a more high-angle view of what is involved. By alternating close study of a few characteristic projects and attempts to fit them into a broader picture, I aim to build a clear and yet highly differentiated map of a complex phenomenon.

This path recapitulates the history of modern cartography, which developed from the “rectilinear marking out of itineraries” that characterized the maps of antiquity, gradually incorporating more and more information.

For this talk it will be necessary to follow a somewhat different route. We will proceed through a series of jump cuts.

## The book asks 5 major questions:

### 1. Walking as an art practice:

what does it consist of and where does it come from?

The first two chapters set the stage. “Psychogeography: The Politics of Applied Pedestrianism” opens with a “thick description” of an emblematic walk in which a group of people meet in a suburb of Orléans to map their surroundings by choosing their own landmarks and naming them. This experiment is grounded in the recent history of psychogeography and the “politics of applied pedestrianism” from the situationists to Reclaim the Streets. In what ways has walking contributed to the practice of culture-jamming?

“A Form of Perception or a Form of Art?” proceeds through a series of jump cuts. It begins by briefly evoking the biomechanics of walking before cutting to the Judson Church in New York in the early 1960s and the “dance of everyday language” where dancers, both professionals and amateurs, explored ordinary movements of the body, used chance operations, carried out rule-based experiments, used repetition as an artistic strategy.

It then fast-forwards, moving uptown to Central Park to take Janet Cardiff’s audio tour “Her Long Black Hair” in the hopes of undergoing an experience that is no ordinary experience. It could be called “augmented walking, “out of body experience”, or simply “being in two places at the same time”. When the artist incorporates the making into the outcome, through selection, clarification, and rhythm, the viewer must reconstruct the artist’s experience. It is a story that the listener performs. Walking here becomes a form of narrative architecture: we shape space as we move through it.

### 2. Artistic Engagement:

How does the process structure the work?

The next two chapters explore these questions from the artist’s viewpoint. They deal with various methods artists have used to structure their walks: “A Map, No Directions (‘top down’ walking)” considers walks as objects seen from the outside, where the overall shape is important, and “Directions but No Map (‘bottom up’ walking)” examines the use of instructions, protocols, and scores to create more open-ended walks.

### 3. How is walking related to mapping?

The next two chapters tease out the relation between the two terms, walking and mapping. “When Walking Becomes Mapping: Labyrinths, Songlines” explores the ways in which

mapping is involved when we move through space. When we navigate through artists’ labyrinths, walking meets mapping through wayfaring and wayfinding. “Lines Made By Walking” is a route map that follows a few distinct trajectories and reveals characteristic means of annotating space.

### 4. What do digital media bring to the mix?

The next part deals with the role of digital media in defining new kinds of mappings. It will be developed a bit more below. “Hybrid Dataspace: Envisioning Space and Time” shows more generally how movement, space, and time are envisioned, made visible, in hybrid maps and dataspace. The second chapter in this section moves up another step to consider contemporary experiments in collaborative cartography using networked databases. Can collaborative mapping be a form of what Bertolt Brecht called *Umfunctionierung* (functional transformation)? After examining the various ways in which the maps can be linked up and what this fully networked model means for pedestrians today, in the last chapter, I attend to mapping “ways through.”

### 5. Where are we headed?

“Mapping Ways Through” deals with the way artists have reacted to the large scale surveillance made possible by the combination of globalized Internet and location-based technologies.

## Two Forms of Artistic Engagement

Artistic engagement in this field can take many forms. Let’s explore two of them.

### Psychogeography: the politics of pedestrianism

Picture a group of twenty-year-olds sauntering out of a train station in the midst of a railway strike. A walk can start with the pleasure of just moving, putting one foot in front of the other.

The term *psychogeography* was coined in the early 1950s by dissident members of the avant-garde Letterist group in Paris: it was “a science of relations and ambiances” they were developing “to give play in the society of others its true meaning: a society founded upon play. Nothing is more serious. Amusement is the royal privilege that must be made available to everyone.”<sup>ii</sup>

The Letterists criticized urban transformations of the 1950s. In his *Formulary for Unitary Urbanism*, Ivan Chtcheglov inveighed against “banalization,” the mental illness of our time, noting that: “Everyone is hypnotized by production and conveniences.” Instead of liberating people from worldly cares, this obsession with material comfort has enslaved them to the point that “presented with the alternative of love or a garbage disposal unit, young people of all countries have chosen the garbage disposal unit.”<sup>iii</sup>

This is why he thought it necessary “to bring about a complete spiritual transformation by bringing to light forgotten desires and by creating entirely new ones. And by carrying out an intensive propaganda in favor of these desires.”

Chtcheglov goes on to portray the ideal city of the future in which drifting is the main activity of its inhabitants. Landscapes that change from one hour to the next will result in complete disorientation. All the other arts will be superseded by architecture, “the simplest means of articulating time and space, of modulating reality, of engendering dreams.”<sup>iv</sup>

French artist Fred Forest hijacks communication codes to show up dysfunctions in public institutions and uses weapons provided by the mass media to criticize those same media. In 1973, he was invited to take part in the São Paulo Biennial. Defying the military junta in power at the time, Forest hired 15 professional sandwich board men to walk with him in the streets of São Paulo carrying blank signs. As walking advertisements, the sandwich board men could not be held responsible for the content of their signs. The press published the itinerary of the march through the city center. Passers-by understood that the blank signs alluded to the censorship imposed by the regime. Although it was against the law for more than three people to congregate in the street, after fifteen minutes, recounts Forest, a hundred had joined the procession, and by the end, nearly two thousand were milling around. The demonstration held up traffic for two hours, leading to the artist's arrest by the political police (he was finally released after several hours of questioning).

When Taiwanese artist Tehching Hsieh carried out his third *One Year Performance* in the streets of New York in 1981, The United States was at the cusp of Ronald Reagan's "conservative revolution". It was a time when America's heroes, it seemed, were the Wall Street traders claiming "greed is good". Administrations across the United States cut back funding for social services, closed psychiatric wards in hospitals. There was a rise in the number of homeless people seeking refuge on the sidewalks of New York.

For Hsieh, "art is not a career; it is my life". After spending one year in solitary confinement in a self-made prison cell within his studio (1978–79) and another year punching a time clock every hour (1980–81), he resolved to "stay OUTDOORS for one year, never go inside" and "not go in to a building, subway, train, car, airplane, ship, cave, tent" from September 26, 1981 at 2 p.m. to September 26, 1982 at 2 p.m. During that year, he moved around downtown New York on foot, slept on park benches, bought food in outdoor markets, made fires on the piers near the Brooklyn Bridge, and washed himself in fountains and fire hydrants. An illegal immigrant, he was not strictly speaking "homeless"—he had left home voluntarily—and did not have to rely on the street for his living. When he was locked in his cage, he could attain an inner freedom, yet outside, roaming around at will, he was "trapped . . . in a kind of restless, internal exile."<sup>v</sup>

These radical experiments engaged the artist in his everyday existence as a human being. As he puts it, "you have to make the art stronger than life so people can feel it."

## Inventing Media

Bertolt Brecht famously questioned whether "the mere 'reproduction of reality'" in a photograph could say anything about that reality: "A photograph of the Krupp works or the AEG reveals next to nothing about these institutions."<sup>vi</sup> Responding to Brecht's challenge, artists have imagined artificial means to represent those phenomena that elude photography.

In a prescient article from 1982, Bill Viola developed the idea that contemporary art, when seen as a diagram structuring "data space," renews a lost tradition in European art. He showed that this loss was part of a "progressive distancing of the arts away from the sacred and towards the profane" and that this structural aspect of the image "was preserved through the Re-

naissance . . . in the continued relation between the image and architecture. Painting became an architectural, spatial form, which the viewer experienced by physically walking through it. The older concept of an idea and an image architecture, a memory 'place' like the mnemonic temples of the Greeks, is carried through in the great European cathedrals and palaces, as is the relation between memory, spatial movement, and the storage (recording) of ideas."<sup>vii</sup>

GPS tracks are mathematical visualizations of a chronological sequence of track points. In this sense, they too are diagrams. Many recent projects explore the potential of media hybridization by combining them with motion-capture data, sound sampling and photo or video imagery. Each of the component media objects is indexical in that it was produced by objects in real space, but often it is digital as well, which means that whatever we see or hear is just one of the ways the same information can be presented. Texts, images, sounds, and videos are all made of and can be visualized as algorithmic code.

Hybrid maps bring a new dimension to landscape. Begun in 1992, Masaki Fujihata's *Field-Works* series develops datascares from GPS position data combined with moving images captured by video. These projects "reconstruct collective memories in cyberspace as a kind of video archive."<sup>viii</sup>

Fujihata's project *Landing Home in Geneva* (2005) focused on the "border between country and language." For this project, the artist interviewed seven professional interpreters who left their native countries and lived in Geneva, Switzerland. Each interview started at the interviewee's home or apartment and ended in a place in which she was comfortable enough to invite Fujihata. As in the other *Field Works*, the spaceline and the timeline coincided. This was the first time he had used a panoramic lens for video recording and projecting a cylinder shape in cyberspace: "the cylinder shakes, moves, travels along the movement of the cameraman, and he cannot escape from being recorded." In a sense, he is actualizing Nelson Sullivan's subjective camera by combining it with objective GPS position data and posing philosophical problems of gaze, vanishing point, and projection. Jean-Louis Boissier observes that Fujihata has discovered "a way of relating to people and to their space, which is at once poetic and documentary, subjective and objective. If the image is a panorama, the cameraman is rejected from his privileged place 'behind the camera' to join the others in the space being filmed."<sup>ix</sup> Fujihata considers technical invention as part of art making: "I see media art not so much as 'using' new kinds of media as the creativity to 'make' those media. . . . I believe therefore that a new medium should be formed with each individual work."<sup>x</sup>

Esther Polak has made projects combining GPS tracks with sound sampling and photo or video imagery. She has used the graphic and narrative possibilities of GPS to make a kind of documentary that explores human landscapes in a networked world. For the multimedia project *MILK* (2003) she and Ieva Auzina interviewed people involved in the milk commodity chain, from dairy farmers in Latvia to cheese eaters in the Netherlands. Participants were given a GPS device to carry during the course of an ordinary working day. The artists then showed them their own paths and recorded their reactions. The final work is a documentary hybridization of GPS tracks, video and audio which brings Latvian farmers to the attention of Dutch



consumers whose lives they impact. In an economy dominated by factory farms and opaque agribusiness dealings, Polak and Auzina show the workings of a specific economic circuit.

Polak thinks the techniques of media hybridization she foregrounds in her practice will allow artists to renew the documentary genre. *MILK* was based “on the equal use of several documenting techniques: visualized GPS-tracking, sound recording and photography . . . Although recording the subject as realistically as possible, each technique gives a different point of view.” The “special combination of comments, photography and GPS-imaging . . . transform the people into active ‘pencils,’ drawing in their own landscape, instead of passive objects whose ways were being documented.” When the artists showed participants their tracks, the result looked realistic, while clearly showing “the limitations of every one of the media we had used.”<sup>xi</sup>

In the presentation system devised for Polak’s next project *NomadicMILK*, the proportions are distorted so as to make the result more legible. She and her team developed a robot containing a bottle full of sand with a hole in the lid, that moves along the ground, and draws the shape of the GPS tracks by leaving a trail of sand behind it. Sand drawings are made both on site (to present the tracks to the participants) and afterward when the project is exhibited, so “the robot functions as a performative tool, making the GPS tracks tangible and physically present.” Like the dream work in Freud’s analysis, with its emphasis on condensation and displacement, “[t]he representation of both time and space had to be compressed, scaled, and deformed in order to make the robot draw a sand line that is a representation to which the participants and audiences can relate in a direct manner.”<sup>xii</sup>

## Conclusion: Mapping the Maps

By situating these and other projects in relation to landmark works from the past half-century, the book shows how the infinitesimal details of each work take on more significance in conjunction with others. Together, they form a new entity, a dynamic whole greater than the sum of its parts.

Thus it is important to continue gathering information on contemporary art and mapping experiments. A new project in development, The AlterMapping Knowledge Base<sup>xiii</sup>, aims to identify a wide range of innovative mapping projects and provide a critical look at the work done by their authors. How were they designed and implemented? How did they unfold, what traces have they left? How can they be of use in future research?

With three colleagues at the Sorbonne, and partners in other institutions, I have begun to develop a multidisciplinary research infrastructure with an international scope. The AlterMapping Knowledge Base (AMKB) is a platform for research in alternative mapping. Inspired by the contributory open data project ELM-CIP, it will provide references and contextualized information on maps, authors (cartographers, designers, artists, etc.), creative works involving maps or embedded maps, writings that reflect on the critical reception of these projects and examine their historical, geographical, anthropological and philosophical implications. It will document events, organizations, publishers, educational resources, databases and archives as comprehensively as possible. At first it will be mainly devoted to documentation. Then it

will build a living archive by developing custom tools built on previous projects<sup>xiv</sup> to accommodate “natively” digital mapping projects. Gathered in a dynamic database that is maintained over the long term, they will constitute a starting point for further research.

<sup>i</sup> Karen O’Rourke, *Walking and Mapping: Artists as Cartographers*, Cambridge: MIT Press, 2013. This article contains a number of passages adapted from the book.

<sup>ii</sup> “Response to the question: ‘Does thought enlighten both us and our actions with the same indifference as the sun, or what is our hope, and what is its value?’” text signed by Henry de BEARN, André CONORD, Mohamed DAHOU, Guy-Ernest DEBORD, Jacques FILLON, Patrick STRARAM, Gil J. WOLMAN in the name of the Lettrist International in *La Carte d’après nature*, June 1954. Transl. Nick Tallett in *Not Bored!*#29, 1998 <http://www.notbored.org/la-carte.html>

<sup>iii</sup> Ivan Chtcheglov (Pseudonym: Gilles Ivain), “Formulaire pour un urbanisme nouveau” [octobre 1953] *Internationale situationniste* n° 1, juin 1958, “Formulary for a New Urbanism”. Transl. Ken Knabb, *Situationist International Anthology*.

<sup>iv</sup> Ivan Chtcheglov (Pseudonym: Gilles Ivain), “Formulaire pour un urbanisme nouveau” [octobre 1953] *Internationale situationniste* n° 1, juin 1958, “Formulary for a New Urbanism”. Transl. Ken Knabb, *Situationist International Anthology*.

<sup>v</sup> Adrian Heathfield and Tehching Hsieh, *Out of Now The Lifeworks of Tehching Hsieh*, Cambridge, MIT Press, 2008.

<sup>vi</sup> Bertolt Brecht, quoted by Walter Benjamin, “Little History of Photography”, in Michael Jennings et al., *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*, (The Belknap Press of Harvard University Press: Cambridge/ London, 2008): 293 Brecht’s remark was reportedly made after seeing a photograph of the interior of the Krupp factory by Renger-Patzsch.

<sup>vii</sup> See Bill Viola, “Will there be Condominiums in Data Space?”

<sup>viii</sup> See the project website: <http://www.field-works.net/>

<sup>ix</sup> Jean-Louis Boissier, “Masaki Fujihata : poétique de la carte, du panorama et du miroir (virtuels)”, available at: [http://www.mobilisable.net/2008/?page\\_id=130](http://www.mobilisable.net/2008/?page_id=130) My translation.

<sup>x</sup> Masaki Fujihata, interviewed by Tetsuya Ozaki, *Art it*, “What Is Media Art ?”, 2005, vol. 3, N° 1, Tokyo. Quoted by Jean-Louis Boissier, “Three *mobilisable* works”, [http://www.mobilisable.net/2008/?page\\_id=130](http://www.mobilisable.net/2008/?page_id=130)

<sup>xi</sup> Artist statement by Esther Polak, Amsterdam 2005, available at: <http://www.beelddiktee.nl/projects/GPS-projects/milk/Artist-statement-EP-eng.htm>

<sup>xii</sup> Esther Polak, “ElasticMapping: Implications of a GPS drawing robot in times of locative media”, Abstract of Paper to be presented at ISEA 2009 available at <http://www.beelddiktee.nl/tekst/ISEA-abstract-eng.htm>

<sup>xiii</sup> For more information see the project website *The End of Maps? Dream territories, normalized territories*: <http://lafind-escartes.net/>

<sup>xiv</sup> such as the Variable Media project and the Rhizome ArtBase.

**Karen O’Rourke** | The work of Karen O’Rourke explores the relationship between art practice and the concepts of network, archive and territory. Her theoretical research on contemporary art has led to a series of articles and resulted in two works of synthesis. *Walking and Mapping: Artists as Cartographers*, has been published by MIT Press is an adaptation of her habilitation thesis for publication. She is an associate professor at the University of Paris I.

## Walking through the Soundscape

Christophe Charles

### Duchamp who Practiced Mobility

Soundscapes are the landscape of sound, the sounds that you hear in your everyday surroundings. When I myself think about mobility, about 100 years ago, one of the forerunners who practiced mobility would be Marcel Duchamp. I think you remember the *Nude Descending a Staircase* which shows the motion. You can see the movement.

This is also an example. It is the king and the queen as they just came in and there is a swift note. Speech is actually being depicted here.

After abandoning painting, Duchamp did not continue to create; instead he collected ready-mades and one of the examples is the *Traveler's Folding Item*. *Pliant* means a chair, but after going to the United States, he used typewriter covers. This is also in 1918 where he had this *Sculpture for Traveling*. All of his work was put together in this very small compact art museum that could then be taken to Argentina. He had a number of such examples that are all miniatures. These are all tools that he created in order to walk.

He made this transition away from painting—this is called the *Transition of Virgin into a Bride*, and you can see how Duchamp himself made the transition from painting to readymade.

In 1913, Thierry de Duve wrote *Pictorial Nominalism*. In this book, he explained that, for Duchamp, moving actually transformed his entire philosophy and approach to creation.

This happens to be wheel which also, of course, shows and embodies mobility. This is also about one century ago. Through mobility, you can see the complete transformation in art and, I believe we should think more about this and also what it means.

### History over the Landscape of Sound

Leaving that direction aside for the moment, I would like to go back to the issue of sound. In 1913, the futurists such Russolo and Piatti created these speakers. They brought noise into music. I had thought of sharing some noise with you in the space, but speakers are a musical instrument. I believe that they are musical instrument. The people who run this space actually do not feel the same way, and I was not allowed to bring in my own speakers, which is why I am going to go on speaking. Ideally, I wish that I could have shared some sounds with you, because it would have at least given us a refresher.

Well, the point is that speakers also became comparable to musical instruments. About 70 years ago, musique concrète used Acousmonium which is many, many speakers actually used as musical instruments. The speakers that I always use provide a very low sound, and they can actually allow the entire atmosphere, the air itself, to vibrate, but this facility does not have that kind of equipment.

The rule of noise is something that John Cage issued a statement about in 1937. In this declaration, he predicted that there would be electronic music in the future. The year 1951 is what the content of this is about. Around 1951, he put for-

ward this argument about his creativity. There you can see the phrase “interpenetration,” which relates to Daisetsu Suzuki’s philosophy because these are concepts that Cage learned from Suzuki. “Interpenetration means that each one of these most honored ones of all is moving out in all directions.” In other words, all of the elements are really entering into each other and they are impacting and melding into each other. You can see that this continuous motion and influence is extremely interesting. That was a starting point.

From there, you get the 4’33” (*Four Minutes, Thirty-three Seconds*) which was premiered in 1952. There is also Robert Rauschenberg White Painting which I think is very comparable. As you know, *Four Minutes, Thirty-Three Seconds* is all about no playing, so there is absolute silence with musical instruments themselves. That is what the composition consists of.

There is a book published about *Four Minutes, Thirty-Three Seconds*. Apparently, at Maverick Hall where the premier performance was held, on the Hudson River, you can see that quote. Cage had people listen to the environment in the same landscape as the Hudson River painters. What Cage wanted the audience to do was actually to pay attention and to notice the landscape that they are surrounded by.

Then you have Murray Schafer who coined the phrase “soundscape” and who looked at Canada and the entire world with this very interesting thing that is a “hum.” The hum can change notes from G to B depending on where you are in the world. He also visited different villages to look at the relationship between sound and space. While you move around, you can see these different codes that can be heard, and the same thing applies to the cities where you have different times, content, and a different resonance depending on the architectural space.

One very skillful artist was Akio Suzuki. He used to live in Berlin and walked around in the city and listened to its sounds.

This shows you the cover of *Songlines* by Bruce Chatwin, an English writer who walked in Australia and learned the myths from the aborigines. This is a very famous aboriginal painting about the dreams.

There is a short documentary which describes how the country of Australia is filled with a song of the first Australians. The entire continent is a network of songlines or dreaming tracks. Songs can be shared by clans who each have a verse. A clan will sing its part and then meet the next clan who will continue the journey of song.

-Video Showing-

You look at something and you put a name to it. Then each tribe would have their own territory and then mark their own territories. It is not creating a fence, however. Through those songs they are able to put the limits on the space. What Chatwin, Smithson and Long did was to render the journey into a work. It could be a novel or photographs, and that becomes a record. These are people who do the same thing. Aborigines are also similar to those other songlines.

Do we talk about deterritorialization through Gilles Deleuze? This is the word that he coined. I think this also linked to what we were discussing earlier.

### Zero Time —“Unmeasured Time.”

In music, as we look at Cage’s scores, you have the scores,

music, and you have the futurists around 1912 or so, the noise had come into the space. Noise was not looking for beauty or beat, and was not something that is controlling but rather it is of open format. They are the trial or works that are going through trial.

This is Pierre Lévy, a French scholar. He wrote, "Using computers, it is similar to making some artistic work." In the 1980s, he wrote that you create one system and from there different variations, all copies, and every imaginable imitation arises. Those are some of the possibilities. Later, I will talk about possibility and virtue.

Cage points out in his speech that, rather than a computer being controlled by humans, based on the natural work, every time you can do something different would be the best way to program these computers. A computer should accomplish something unique each time. It is being used similar to slavery. Do not use the machine as a slave, but rather give it the freedom to be unique. Cage talks about his production.

The key word would be contingency. Contingency can be translated in Japanese as what we have here. As we said, contingency ties to the virtual world of Pierre Lévy and the possibility of virtual difference. Possibility is several options in one. However, virtual means something coming from outside that is unexpected and cannot be imagined in an event or be known beforehand. Possibility is instance. We say *instance* (pronounce: Ēstās) in French, but through virtual, the event arises. Sometimes you can be surprised but still there is no intent there.

In 1987, the *Europeras* opera was made in a collage. At that time, Cage said, "We always wanted to get away from harmony, and we finally reached a new harmony without rules and that is based on noise as the harmony." In other words, the logic continues to evolve and tonality, atonality, pantonality come around as a composer to change his logic.

The issue is to take away control. How far do you want to control, and how much can you involve yourself with nature, culture and different music? Already, many different types of music exist and will be created going forward. You try to create something, a new world of music. One of the conditions is returning to zero time. Zero time means "unmeasured time." It is the definition.

---

**Christophe Charles** | Born in Marseille, France in 1964, Christophe Charles works with found sounds, and makes compositions using computer programs, insisting on the autonomy of each sound and the absence of hierarchical structure. Currently professor at Musashino Art University (Tokyo), he has released music and on several compilations.

---

Session2 Paper3 |

## Uncovering / Walking

Keijiro Suga

Uncovering. Taking away the cover from what is covered and exposing it to light and wind. What is covered is the sand, land, the water. The human city has cut off the world of the underground and the surface with asphalt and concrete and has segregated the water. The pavement serves the transportation and facilitates the management of goods as well as all people. But what about life? Even if you try to flow water through the waterway, there is no room for beauty, no place for life.

There must have been many people who remember 50 years ago. There used to be plenty of land that was empty and unpaved roads in Tokyo, whereas the lands started to be covered slowly. There used to be many rivers that were flowing, even though they were mixed with dirt and contamination. But they started to be covered by the bloodless artifacts. The flow of land, water, fire, and wind was retained and the city antagonizes against life.

The activity by the worms has been likened to the activity of creating a mountain by Charles Darwin. They are the ones who created land. Without the worms, we would not have had life as it is. But their activities are strictly restricted under the cities which are paved. The moles are dead. Even snakes and lizards cannot leave.

Where water flows, trees and grass grow. Fish live and birds gather. But against that flow, when the right is deprived against being in touch with fresh wind and sunshine, there will be a very limited life. But life goes beyond our imagination. Regardless of the environment, something would survive. But what we are familiar with; the type of land that will welcome us a member of the community. The kind that will have many mammals and birds will continue to be lost unless there is self-restrained and a change in the consciousness or awareness of people.

This morning I was walking through Kanda Ogawamachi. This used to be called former Takajocho was the town name. We saw small animals and eagles, and then there was the hunting and there was the landscape that supported. Hibiya also was an ocean. Before, of course, we had various plantations and you had many lives living in that area. If you go beyond Edo; 1000, 2000 years ago, if you think about what used to happen here, but we paved it and we put coins and products. What are we trying to do to this land?

I would like to propose uncovering; taking out the cover from certain parts of the city and security circulation of elements. We are humans. We should insist on the right to tread on soil. We want to tread on the ashes and the true soil. Let us recreated forests and reduce the pavement to less than 60% of what we have today. Let us expose the soil and the plantation. Let us plant trees, different plantation, and recreate forests.

In a village by the Pueblo Indians, there are certain holy spots. Children when they play, they are recommended to tread on those holy spots, which means it could be a power for these children. The more you step on it, the power of the land is increased and then stepping on it is a form of prayer. We paved everything with artificial artifacts. We need to go back and find what used to be here. Create a small forest and then wander around there and tread on those soils. Let us live like that. Then Tokyo will be able to regain what was lost; the holy sense, and the necessary awakening of our awareness towards the circulation of life.

Walking.

(Translated by the author)

The sea comes landing, to the shore,  
The waves stand up and come walking, to the shore,  
I touch a volcanic bomb in the rock beaten by the waves,  
And I, too, walk on the shore, following somebody from the past.  
I walk, accompanied by several ghosts,  
Listening to the gay songs of the seagulls (that we call "sea cats")

in Japanese).  
Exposed to the strong wind,  
Basking in the bright light,  
In an unknowable afternoon at the beginning of this autumn,  
Heading towards a northern village,  
Heading towards the village of the wordless Shark,  
On the coast where a vast grassland spreads out,  
Against gravity,  
Against time.  
The heath bushes are dancing as if they were burning.  
The sun keeps spinning and turns the world into a negative.

Autumn comes walking, with the infallible feet of the wind,  
Through the shallow marshland, through the narrow openings of the tall silver grass.  
We, too, are walking, speechless  
With the intention of welcoming this autumn that has come too early.  
Walking on this narrow wooden boardwalk, we see the shapes of the faraway mountains.  
In the shade of the tall silver grass, dragonflies with cheerful knowledge dance wildly.  
Hiding in the shades are the living of what past periods?  
Did you break ice here?  
Did you burn stones here?  
Under the orange sun of which season, and under what kind of rain clouds?  
Did you sing songs?  
Did you play the pipes and strings?  
Did you capture flocking birds?  
My ears cannot reach the old melodies buried under the silver grass  
But there's no need to give up your hope that's humming like clouds.  
I am addressing all of you.

How did it give birth to itself?  
What traces of growth does it retain?  
The forest, ultimately, is the color of water.  
It's the color of clouds, the color of granite,  
The color of rain and snow, the color of rotten leaves.  
Floating like an island on an enormous amount of water,  
This forest, in this land, is gently swaying.  
It's the color of mist, the color of ice needles.  
From all the colors of water  
As if following the musical scale of nature  
Green of all hues grow.  
Along with the breaths and vibrations of chlorophyll  
The latent greens sharpen themselves like the tails of rays.  
They bloom, they flutter, they go mad,  
What movement from that process could be registered by nature's gramophone?  
Look, this vine is exactly isomorphic with my hair's whorl,  
Strongly dancing the spiral of life, like a seashell.

---

**Keijiro Suga** | Born in 1958, Keijiro Suga is professor of content criticism and visual culture in the graduate program of Digital Content Studies, Meiji University. As a critic, he has extensively written on Caribbean literature, Chicano literature, American Indian literature, and other world literatures. In 2011, he was awarded the Yomiuri Prize for Literature for his travel essay *Transversal Journeys*. He is internationally recognized as a poet and gave a public reading in Slovenia, Serbia, and other countries.

### Session 3

## From Walking to Architecture – the Dynamism of Boundary

---

| Session3 Paper4 |

### Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice

Francesco Careri

---

I start with this. Let me explain about the group with which I'm involved. Stalker is a collective workshop of artists, architects, landscapers and so on that started in 1995, and I am one of the founders of Stalker. Now, we are still working together after almost 20 years.

The name Stalker comes from the movie by Tarkovsky, a Russian director that talks about a strange place where probably extraterrestrials arrived and then nature started to transform in another way. The Stalker is somebody who knows how to get inside the strange and new territory that is not yet mapped. He goes there with two other persons. One is a poet and another is a physician. He brings with him two forms of knowledge: art and science. This Stalker, we can see him like a sort of religious person, or somebody that is able to do the ritual to get inside and has a strategy of walking inside a moving landscape. The title of the conference is the subtitle of my book. The title of my book is *Walkscapes* and is an analogy of the word that I invented. That is, a landscape made by walking, created by walking.

### Relationship between Architecture and Nomadism

To go to our first question, it was not architectural or walking, but more the relationship between architecture and nomadism. I prefer to stay in the dark, and not in the light. I am Italian, so I have to move; I have to be more informal. The question at the beginning when I started, when I was in the university as a student, I loved the nomadic way of living. I always try to understand the relationship between architecture and nomadism, because normally we say that those terms are in contrast, that architecture came after nomadism, and that the nomads are anti-architects. But what I want to try to explain today is that this is not really true. It is more ambiguous. For me, I have studied the beginning of the history of that, and I think that the nomads create architecture, have invented the architecture, and not the settled people. There is a story that architecture starts once we decided to go somewhere and stay and start agriculture, etc., but it is not completely true.

This is the first trace of the humanity, of the human being presence in the world. It is a path made almost four million year ago. Maybe, it was not really a man, it was more a monkey, something between a man and a monkey, *Australopithecus*, in Africa.

Let us try to visualize this now, four million years ago. If we start here four million years ago, we were nomads. We were erratic. Two million years ago, we were erratic, nomads, erratic. When we look one million, or 500,000 years ago, during this time, our brain was growing, so how do we experience this space and what we have learned here. We arrive here, and we have settled in one centimeter of our history. We are nomads, nomads, nomads, and then we are settled.

My question is, is it really true that we invented architecture here? It has no sense. What was architecture there? Probably, there was another kind of architecture, and so what I want to try to explain this.

These are menhir, and we say that we started to build the landscape and architecture with this stone. This stone appeared around 10,000 years ago, in the same period that we decided to settle. We have menhirs everywhere in the world. They appear at the same moment in all the history of humanity. We can say that this is the moment when, in this stone, there is architecture, there is painting, and there is sculpture.

Then, we have the Totem, this sculpture like the Divinity Sculpture, and we have the Column, but here is just a stone that was in the earth in the horizontal natural way. We just placed it vertically. It was horizontal, it was normal, and vertical is an artificial position. This act is the first architectural act of humanity. I do not know if it is architecture; probably was sculpture. My personal definition of architecture is that it is a symbolic transformation of landscape. It could be material, but it could be also immaterial. I think that during this line of our history, it was immaterial architecture.

Yes, this is the largest menhir in existence. It is 23 meters long. It is 3,000 kilos. The researchers supposed it took 3,000 people to move it and to stand it up vertically. At that time, around 7,000 years ago, 3,000 people was a megalopolis. There was not a village that could do that. It was probably put in a place where many people arrived in a crossing place where many populations went.

What I think is that this is the same period when the villages grew, but I think this is made by nomadic people, and not people coming from the villages. It was more something that has to do with landscape than with inside village. This was to mark a place where different people can arrive or where different people normally pass through.

What nomadic people did is also immaterial architecture, because going to the country, they gave the name to the landscape. They created geography. With the act of naming, they created our space. Without building anything, just passing and saying something, recognizing, I do not know, the mountain or the horses, the lakes, and the ants.

This is what we were talking about this morning, the Australian Aborigine, and the book, *The Songlines* by Bruce Chatwin. Bruce Chatwin uses this word "walkabout." It is a sort of walking on, "about" is more ambiguous also; it is walking around. This picture shows what we have seen in the video of Charles. It is a region where the path of songlines has been named. This shows very well how this act of Aborigines giving names has created the landscape.

## History of Cain and Abel

Let us try to go there in this moment of separation between nomads and settlers. In my culture, in Jewish and Christian culture, the Bible explains this separation with the history of Cain and Abel. Cain was an agriculturist, and Abel was a shepherd. Cain has to stay in the same place to do agriculture and to work there, and he did not move a lot. In contrast, Abel was in another space, more large. He knew all the other populations. He knew how to build relationships with others, but he had a problem that he had to pass. Probably Cain built a fence around his agricultural field. He did not want to let Abel pass. They fight, and Cain killed Abel. This problem that we the settlers

have with the nomadic stays there. The Bible put this on the third page. It is not on page 50 or 110. They start with this history, because here started a lot of problems, and this is the first homicide in the history.

This is the first fratricide, or brother-cide. It is interesting that, in the Bible, after some lines, God says, "Now you have to go to wander, to get lost in the desert where Abel was before," so nomadism is seen as culpability. Cain says, "It is Er-rare, is not error." Cain says to God, "But if I have to get lost in the territory, probably, I will meet somebody and somebody will kill me." He is afraid to meet somebody else, to meet the others, and God says, "Do not worry. I will give you a sign, and with this sign, you will pass through the others."

And I think that this sign is 'ka.' The first time that Cain meets somebody else, the other, he killed him. It was his brother. Now, God is afraid, he wants humanity to grow, and so he explained to Cain how to go and face to the other and without arms, like you do when police arrive and you put your hands up, but it is also a way to go to the other.

The 'ka' is the symbol of the eternal wandering. We know that the Egyptians put it in the head of the pharaoh. It was also a way to talk with the gods and to have the spirit to be the pharaoh. We found those signs everywhere in every culture. I do not know if in Japan it exists, maybe something to say "encounter," or "meeting." I do not know, maybe it exists, but it is one of the ancient symbols of humanity.

And, this is one of the first landscape architectures we did. It is land art made in the seventh millennium before Christ in Brittany, France. The name is Carnac the raising of 'ka,' and Cain.

The same name we find in Karnak in Egypt and the same structure, so a line of menhirs, but it is an interior space but it is the same place. Sigfried Giedion, who is one of the founders of criticism in architecture, said that this is the most monumental place conceived only for passage. It is not a place to stay. It is a place to walk. He said that this temple was dedicated to the 'ka,' and that is the first architecture in stone we have in all humanity. Here also we can see a relationship between wandering, nomadism, getting lost, and architecture.

In art, this is easier to understand, maybe. The first that did art without object are Dada, the Dadaists. The Dadaists organized a visit. This is interesting about the question about promenade and walking. They decided to call this a visit, and then there are other important terms to use.

They decided to do a visit in the *église* of Saint Julien-le-Pauvre, a church. It was an abandoned church in the center of Paris. They decided to go there together. They explained what kind of place it is. It is a terrain vague. I have not put in English because in English, it is "wasteland." I think terrain vague is more ambiguous, it is more vague. This is, I think, the first interesting work of public art because nowadays too, if you ask to an artist to do a work of public art, they go to a place and they put an object; a sculpture, or a series of sculptures. Maybe if he is more creative, he takes something, and he puts it inside the museum maybe like Duchamp did with *Air of Paris*. It is a decontextualization of the place, but I think what they did is more important. They did nothing.

They just went there, and they took this picture without moving objects, or without creating objects. What is interesting, what is symbolic in a way, is the question of why this is architecture. I think this is architecture because they said, "We are there. With our presence, we want to signify this place. We are there to talk about this space, to talk about the banality of

this place. We are in Paris, and we are in Paris at the age of *Tour Eiffel*, Borchardts, Baudelaire, and fantastic Paris etc., of the *Flâneur*.” They decided to do nothing, just the readymade of a place. The place has been readymade.

Then, the same group trespasses in surrealism. It is the same group that decided to take another name, with another history, with another walk, but I do not want to explain the walk. I want to show you this book, because to me it is important. There is a moment when they talk about deambulation of that time. It is not a visit, but deambulation. This is the term the surrealists used. They say that they arrived by night to a hill, to a park, to the Le Parc des Buttes Chaumont in Paris, and they said, “Here is hidden the unconscious of the city.” This is the first time that somebody said that there exists an unconsciousness of the city; that there are places that are not planned by architects, urbanists, administrations, etc. There is something that grows by itself, spontaneously.

What happened afterwards? If the city has an unconscious, we have to invent science to study this unconscious; to get inside this black part of the brain of the city in a way, so they invented psychogeography. They are the situationists. We arrive at the situationist movement in the 1950s in Paris. The term psychogeography was invented by Breton. That was one of the men we see in the picture of Dada. It is interesting how Breton explained psychogeography. We normally think it is a strange word sounding too intellectual and philosophical.

But Breton said that everybody can do a psychogeographical map of the street where he lives. You can draw in black the place where you do not feel good, in white the place where you feel good, and in gray, where these sentiments sometimes change. This is another psychogeographical map.

## Rome Seen by the Point of View as Nomads

So, I will now just go to Stalker which I mentioned in the beginning. This is the map of Rome that we have walked for five days and nights. You see we have painted it like a sort of planisphere that showed that Rome is more an archipelago of islands and seas. There are many seas. There is water. The water, the blue, is the empty spaces; then there is the *terrain vague*, the agricultural field that we have inside Rome, the cemeteries, the railways, the rivers. There is a sort of urban amnesty in our mental map, because we think that the city is dense and full, but if you perceive the city with your body, you discover that it is emptier than you think.

So, we have decided to just put our point of view in the empty space. The city has always been described as standing inside the island, inside the city, the axis, the monuments; all the history of the city we know has been right inside the island. But what would happen if we put our point of view out and if we do this point of view as nomads? You have seen in which way we were there. It was not at all possible to do it with a car. We have been in private spaces by climbing. We have lived in places where we really have not the right to stay. We never walked on the asphalt or the sidewalk, never. We were always in another place where normally nobody goes.

Those are some pictures that remind us of the waves and the islands. Here are all the groups of Stalker at that time. This is Rome, and this is how to access this place. This is to show that what we discovered, once you have trespassed, you find another hidden system of paths created

by the people who live there and who are nomads in a way, but of course they are homeless. They use this territory. If there are paths, they are there because somebody uses them. Following them, you can do all the periphery of Rome, and not only the periphery, and go everywhere. You can use the micro-infrastructure of the territory.

Those are the settlements. This is in Rome, it is not Africa. There are 10,000 people living in this way. These are the Roma people, the gypsies, the nomads. Now there are thousands of nomads that live in this way in Rome.

What is the government doing? They are building these concentration camps for nomads. This is a place that is 20 kilometers from Rome. It has been built by an ex-communist mayor, and then when the new fascist mayor arrived, he said, “Oh, what a wonderful place. I want to do something better.” Now they have put a field of eight meters with 54 television cameras around, hearing and spying, and they give them a card to get in and get out with a code bar that has everything of their lives; the life of their child, if the child goes to school, etc.; it is a system of total surveillance. They can go out only from six in the morning to midnight. If you arrive after that, you have to sleep in the car, and those people did nothing illegal. At this moment in Italy, this is the most important problem we have. This is what is happening in Europe today with the others, with the nomads, the people that Cain was afraid to meet.

We did a lot of this work in Milan, Naples, Berlin, Paris, New York, South America, and Chile because we have walked as Stalker for years and years.

---

**Francesco Careri** | Born in 1966, Francesco Careri is architect and Research Professor in the DIPSU – Dipartimento di Studi Urbani of the University of Roma Tre. Since 1995 he is a founding member of the Stalker/Osservatorio Nomade urban art workshop. He is working on the informal urban settlements, in particular in Rome with critics and proposals about the living conditions of the Roma People.

---

| Session3 Paper5 |

## Drawing Lines with Moving Experiences

Hajime Ishikawa

---

Because of my job, I like maps. I spend a lot of time looking at maps. On the other hand, I like moving around, going on trips, and I wanted to link maps with my movement. That is how I came to encounter GPS receivers. I have been carrying around a GPS device. Whenever I go out, I have a GPS. I even return home if I happen to forget it. I have a GPS at all times, and by projecting it on a map, I have been able to visualize something that I want to discuss.

## GPS Log Life: Making Daily Life Fieldwork

GPS means Global Positioning System. It is in reference to the system itself, not the receiver. Originally, it was military technology by the US. In the past, it was not very useful. It was only in the 21st century that Americans started to allow the use for both private and public. Therefore, it became possible to accurately record the positioning. There have



been various activities including art that uses GPS. After a certain interval, the current location, in some models even the altitude, as well as the time, is recorded a text. The data itself is very light, but on a digital map, it can be read out, and there are various ways of mapping.

This slide shows the route from home to work on my log for a single day. I am a company worker, so I am just going to work to the office and coming back home. By carrying this GPS receiver, I can turn my daily life into fieldwork.

This is when we went skiing. If you take a GPS receiver going skiing, then you start wondering what is happening on with the slopes that you have not been to. This was 2010. My children were still very young, so we were in the family area. We did not cover many of the slopes. The following year, the children improved, so we could all go to a higher altitude, and we spent most of our time on the longer slopes. The lines of the GPS itself are not very strong but by adding the signals of time the lines become stronger and it is possible to cover a wider area.

I am a member of the PTA softball team, and that is how we obtained this log. This is how we were practicing. And this is the game that we won. You can see that we have been going around the bases. We stopped at second base. And you can see how we lost. So, we spent more time on defense.

### Record of Space, Time, and Speed to Move

This is the record of tracking for 10 years, and if you map it, the lines become thicker where we move more because on the GPS there is an error of a few meters. You can never draw the same line. There are always some lines that are shifted. The courses that are often taken tend to be recorded in thick lines, and then you can tell what sort of life you are leading, especially after several years. You can record the attitude as well.

This log is of the Yamanote line and Chuo line. As you can see, the Chuo line is so straight. As compared to the other lines, it is very different.

The Inokashira line, right before Shibuya, it goes underground, and the GPS signal is interrupted, so the log disappears.

Having a GPS receiver and recording has had an impact on my movement. I did not want to go underground. I always wanted to be on the surface, but after looking at the accumulation of lines, the interruption of these signals is in contrast to the characteristic of that particular city, and after a decade or so, I have been able to allow for this.

The range can be increased to 500 kilometers now, and then you could even record for planes, and you can look at the stations. It is a matter of course, but if you think about it, I was surprised that you are moving on a train and then you stop at every station, and that becomes very clear, especially when you compare the railway with buses, automobiles, or walking.

What is interesting is that this route is by bus, and I transferred to a train at the station. As such, every time there is a change in transportation mode, it is necessary to walk. One mode of transportation runs at 30 kilometers per hour, and another at 100 kilometers per hour, and in between the two, there is an interval which occurs in the cities.

At night, I have been differentiating by color. This is the route for the late-night bus. The difference in the lane heading towards the city center and going to the suburbs can be contrasted. In the morning, I usually go straight to the office, whereas on the way back returning home, I usually walk. It is

more like wandering around instead of just walking.

The more recent route is in a lighter color, and the speed is depicted by the lines in different thicknesses. What you can see here is that the slower it is, or if it is stopped, you can say that you have more involvement with that particular part or place. Then you can tell where you spend most of your time on the map.

### What I Understood from Cat Log

This is the cat that we have as pet. It was a stray cat, and it settled down at our place, and we could not just keep it inside the house. It is not supposed to be a concentration camp. The cat tends to be asleep all day, but we could never find out where it was during the day.

Nowadays, you can have these very compact GPS receivers. We have mounted it on the cat, and the results turned out to be quite surprising.

Within a radius of only a couple of kilometers, the cat was wandering around at very high speed. Its favorite places are visited often, or sometimes it is wandering around its different territories. That log that changed the way we saw our cat. And we also mounted a compact video on the cat, and obviously, it will go to other people's gardens. At a height of one meter or so, there is not really anything that would stop her movement.

We learned that she was photographed by someone in the neighborhood. And she would go to other people's garages. And I found out that she was much more popular than I myself am. I only briefly speak to my neighbors, whereas she would spend more time with others. She did not mind visiting other people's gardens.

The cat log and my personal log can be superimposed. There was a very sharp contrast. For the cat, what we refer to as shortcuts turned out to be the proper route. Regardless of the roads or the pathways, it became very clear that the cat could go anywhere.

And we could superimpose the GPS on other parts that have been masked black. The local area, I have seen and thought I knew in great detail, but I had noticed I actually experienced only lines, only where it is visible, and where walking was allowed. There were many places which I would never visit whereas the cat has been there very often.

The speed is translated into these lines, and it becomes something like calligraphy. You will notice that there is a whitening of the log as if I had become a homeless person who is just wandering around the city. During the past 10 years, I have made several attempts as such. There is an artist called Jeremy Woods in England who has been my inspiration.

You can see that this looks like a duck at an island coming to drink water at Tama River. This is Hikarigaoka New Town drawn as a picture of a pig. This is the pig of Hikarigaoka and you can see Mount Fuji. This is a relatively recent drawing of a Magome horse. I am getting better, so the size becomes smaller. It is easier for me to pattern the paths. Drawing a bigger picture allows you to draw whatever pictured. When drawing a small picture, you have to dive more closely into the map. I have never gone beyond this. This was my best drawing. These are the all the works that I have done so far. This drawing shows the thickness and the calligraphy gives an expression of an elephant.

Well, mingling with the city and how I move and learn about the typography, the outlines of the place, about the

infrastructure and the structure, that is something you cannot set out to do. You get this sense after doing it for five to 10 years. It is only recently that I have become able to talk about how you can read these activities and how you can understand them.

---

**Hajime Ishikawa** | Born in Kyoto in 1964, Hajime Ishikawa is currently a project leader of the Design Department at Landscape Design Inc. His major publications include *Land Scale Book* published by LIXIL Publishing, 2012. He was awarded the Writing Award of Architectural Institute Award 2013 and the 38th Kon Wajiro Award.

---

| General Session |

### **Time Walker:**

### **Journey of Image through Space and Time**

Chihiro Minato / Gozo Yoshimasu / Ryoko Aoki

---

**Minato** \_\_\_\_\_ This is the final session. We began last evening with Session 1, this morning we picked it up there, and we have just had the third session. We started from media art and went on to look at architecture, poetry, and also a discussion of the city. We have been trying to cross different genres, and I think that the presentations all gave us relationships and links like the flows of water that Mr. Yamakawa was talking about yesterday. If I could borrow that example, you have the presence of flow, which is now being forgotten, and which is no longer visible. But I think we gradually are discovering what links us together.

Yesterday, when we heard from Mr. Aoyagi, the Commissioner for Cultural Affairs, he spoke about what would have happened if Matsuo Basho had had a GPS system that could be used in those days. It was very radical. At the same time, it is something that I thought of when I just saw Mr. Ishikawa's presentation. It is not an illusion or dream. It is real. You actually have a cat that is taking his own, or her own, in this case, narrow route.

Now, we are going to be looking at Timewalker, which is the overall theme. This is going to be about the journey of images through space and time. We are going to be looking at what we had in our past presentations to think about how we can actually walk in a way that transcends time and space. For that purpose, we have Gozo Yoshimasu the poet, and Noh actor Ryoko Aoki. I would like to begin by inviting Ryoko Aoki to speak.

### **The Spirit of Zeami in Modern**

**Aoki** \_\_\_\_\_ I am a graduate of the Tokyo National University of Arts. I majored in Noh Theater, and I take the *shite*, which is the main role. Now I am trying to link Noh together with contemporary music.

About 650 years ago Noh is said to have been perfected by the father and son Noh actors Kan'ami and Zeami. It has continued to change through the years, but it is still being practiced today. Noh is characterized by a very distinctive gliding walk or a step. It is often described as an art that focuses on the action of walking.

There are many things I could talk about, but I would

just like to quote from Zeami himself. He spoke about the importance of not staying in one particular place or state. This is from the *Fushi Kaden*, which the essence of the fundamental principles of Noh. In the separate special teachings which were not written down but were only handed down through being transmitted as instructions, it really summarized how Zeami was very responsive to what the audiences liked. He was very flexible. He was also very willing to innovate and take in new things.

An example of what I have been doing is something slightly irreverent, I know, but I have been working to bring Noh and contemporary music together. The reason I do this sort of thing is because, today, for us I think it is important to think about what values Noh can present to us, and also about contemporary music. For example this Media Arts Convention was organized by the Agency for Cultural Affairs.

It is possible now to stay at home and look up anything on Google. You can use the Wii to exercise, even. You do not have to go outside. At the same time, you have Noh, which is very much an analog art form. I think it is important if we think about what this means and implies. In Japan we have the outstanding traditions of Noh, Kabuki, and of Bunraku, which we should be very proud of. However, after the Meiji Restoration and the period of modernization, the Japanese have tended to think about protecting their traditional heritage, which also means that, while we do still have creation of new work, the new creativity is focusing really on contemporary drama and contemporary dance. It is very rare to find new creation going on in the field of traditional performing arts, which is a paradox facing what Zeami thought was important.

However, when you go to Europe, you have outstanding tradition, but they always seem to be involved and engaged in trying to innovate. For example, you have classical music, you have Bach, you have Beethoven, and you have extremely cutting-edge avant-garde contemporary music. There is also opera and drama where you have new interpretations that bring new life to old classics to which people are accustomed. This can make seeing them completely different. We see this happening and they also believe it is important that this continues to be done. However, in Japan, the traditional is maintained as it is. It is very difficult to find examples of how the classics have been reinterpreted and given new shape.

However, back in the 1960s and 70s, Kanze Hisao was known for his collaborations with other fields. This is Hisao Kanze, by the way, and I think in the field of drama he worked together with Tadashi Suzuki, who is a very famous theater director. This example is very particularly famous. Looking at Peter Brook and also Robert Wilson who are giants in contemporary theater, they were inspired by Noh in order to create new work that I think people are very familiar with.

There are many such examples in the field of performing arts, but of course drama is also part of the performing arts. At the same time we have to remember that performing arts are also music and dance. For example the *hayashi*, as you call the Noh musicians, are the musicians who accompany the Noh performances. Also, I am a *shitekata*, who would take the main role. We have to dance and also sing. The *hayashi* have to vocalize; they have to be the main singer, and also act as a chorus.

What I am saying is that music is a very important part of Noh. Hisao Kanze, of course, collaborated in the 1960s

and 1970s with people in the music field such as Takemitsu, Yuasa, and also Ichihyanagi, contemporary composers. However, the following generations have not really been that active.

However, when we think about collaboration, there are quite a few examples of contemporary music that have been created for traditional Japanese musical instruments, namely the Koto, Shakuhachi, and Gagaku (ancient court music), and the chants of monks have all had new work being created for them. However, Noh has probably not been part of that. There is no new contemporary music that has been created and which has become part of the repertoire. This is why I thought it would be interesting to see what would happen if I worked together with contemporary music.

We have the text and the score that is the musical notation for *Chikubushima*. I would just like to demonstrate what it sounds like. For those of you who can understand Japanese, please just read it.

-The song *Chikubushima* is played.-

That is what it sounds like. *Chikubushima*, by the way, means bamboo born on an island. The text shows you that there are dots. The dots indicate the rhythm. They also indicate the melody. It is quite different from Western music notation.

We are not asked to have any specific pitch that has to be maintained. Up there at the top there is an indication of *jo*, which means high or higher. It means go higher than your normal range. However, it does not say which particular note you should aim for. There is also a part that says *sarari*. This just means just let it go naturally. There is no particular rhythm, so it is very approximate. It does not give precise instructions. If you are interested in the meaning of the piece, the words mean that the lark is born from the bamboo forest and it goes back in a hurry.

Now, I began doing this work with contemporary music from 2008 onwards. It was an attempt to collaborate with composers from different nationalities to work with my voice. I commissioned work and I have also been able to perform. I think I have gotten close to 40 pieces. However, their system of music is totally different. The notation is so different, so how to think about the turn, and the pitch, all of these subjects are issues.

## Noh Player to Stage the Opera in Spain

In October of last year I was able to perform Teatro Real in Madrid. I was able to perform as La Malinche in *The Conquest of Mexico*. Wolfgang Rihm is one of the most renowned composers in post-war Germany. The piece was created by him.

The libretto is based on Antonin Artaud's script. That is Montezuma, and it focuses on the encounter between the final king of the Aztecs and the Spanish General Cortés. They were actually men, but in this opera there is soprano and a baritone, and La Malinche was Cortés's lover and interpreter. She is said to have aided the Spanish conquest of Mexico.

I sometimes wonder why they decided to ask me to perform, but you see the role of La Malinche does not speak. She interprets using her gestures. Maybe since I am a woman and a Noh performer that is why they decided to ask me. In the opera, the phrase of the androgynous, the feminine, and the masculine is repeated 14 times. Cortés is masculine, Montezuma is feminine, and I am neither. I am in-between.

-The video of the story is shown. It is a vision realized by Rihm with music and words, a synthesis of a number of sources about *The Conquest of Mexico*.-

I feel that, in *The Conquest of Mexico*, the part that I was playing was really a way for the director to utilize the inscrutability, the difficulty of understanding the codes of Japanese culture. La Malinche is an interpreter who uses her body, but because the codes do not communicate, because the codes are not understood, misunderstanding produces a misunderstanding, creating the tragedy of the killing of Montezuma. Going into a different culture, what used to communicate no longer communicates. The codes that carry through in Japan can be misunderstood or misread in the process of adaptation.

However, it is possible for a new art to be created, which I think is interesting. In today's Japan, unlike the days of Zeami, people often say, "This is the orthodox tradition, this is the unorthodox." But outstanding art, I think, is always accompanied by misunderstanding and misinterpretation. Being lost, losing your way, is connected to creativity, which is a point made by Professor Minato. I think is very important and I would like to continue to focus on that.

**Minato** Thank you, Aoki-san. I heard about the Madrid performance. It is breathtaking. I have never seen this before. It is an opera, but the fact that in the opera you have the role of somebody who does not ever speak is surprising.

**Aoki** The role can be a dancer, or it can be somebody else, but the basic point is that the codes should not be understood. If it is a regular dancer or regular actor, then people will understand the gestures. However, from the European perspective, my codes, my bodily movements cannot be easily understood.

**Minato** You spoke about how you gestured in order to do actor's interpreter. What sort of instructions, or what sort of direction did the theater director give you? Was this completely left to your own devices?

**Aoki** The director did not really have any misunderstandings. I could understand what is going on. However, the singers do not know about Noh, and then there is a question of why a Japanese actor or Japanese person is there. I was asked if I was a geisha girl when I went in my costume. It was quite surprising.

**Minato** Also the fact that it was based on Artaud was also important, because Artaud of course is very important in terms of theater and he was very heavily influenced by Noh. I would like to pick the topic up afterwards.

## Descending into the Maimaizu Well

**Yoshimasu** What I brought is an example of the Maimaizu. Maimaizu is a word meaning "snail." They are shaped like a cone, and there is one example found in a place called Hamura. You have examples of that in the suburbs on the outskirts of Tokyo in places like Sayama. I do hope that I will have an opportunity to be able to show this to you. It might be that we will be going around and asking people for their comments, but I was traveling in my imagination.

But now with Ms. Aoki's reference to Zeami, I was reminded of the fact that Zeami was supposed to have displeased the ruler of Japan, the shogun, and was banished to Sado Island when he was very old. He was old, he was being banished, and he was punished, and placed far away from the capital. But, he said, "How marvelous Sado looks." I was impressed and quite astonished when I realized how curious he still was about things.

As Ms. Aoki said, and as people have been saying today, probably the basis of art is that sense of being able to say, "Hah! How marvelous something is." I was also remembering some of the haiku. There is another famous haiku poet called Buson, who wrote about the spring rain. He was able to see that a house that no longer had people living there looked as if there was somebody was living there who had lit a fire inside. He felt that the house itself looked happy because it was no longer lonely and empty.

I thought about all of what prompted us to take action. Perhaps we do not have enough time, but from 2006, I started making films. The project is called gozoCine. I have 70 or so films of lengths between 12 and 15 minutes. There is a mysterious format that I seem to be following. The *Maimaizu* well is in a place called Hane in a place called Hamura. If you go to that station, then you are going to be able to see that there is a very well preserved *Maimaizu* well which is a snail type well, and which is right in front of the station. When you turn the other way around and climb up out of it, then you can see how it gradually becomes darker, and then you can gradually see how there is no longer any sound. Then, you feel as if there you can see the stars in the daytime. Gradually you start imagining that you can hear only the sounds or songs of birds.

I put that together and I also crossed the fact that this was the starting point for dance. That was the start, but the most important thing is, I think—and India maybe does this, I do not know. When we did not have faucets, people, usually women, fetched water and they would put a big bucket on top of their head. One hand would be supporting it, and the facial expression changes as you go down the slope. Once you get down to the bottom of the well and fill up the jar, it gets heavy, and you put the jar back on top of the head, and you revert back and go up the slope.

For so many difficult thousands of years, humans have gone through that, especially in Okinawa and some other islands. I took that into my imagination, and the struggles involved with this work. Shinobu Orikuchi, an ethnologist, made Tanka in Okinawa. The spiral well in the song *At the Island Well* is where we receive the water from the well.

Another format is in the place called Hamura. It is like going near Kadena Air Base on Okinawa. Underneath Yokota Air Base near Tokyo there is a spiral well, little bit distant from there, but such a walk takes a long time. You go through your dreams, not as long as maybe aborigine history, but you go through your dream-like process of imagination, and we think there may be a well underneath Yokota Base. Under Kadena or Futenma bases there might be a spiral well.

## Yoshimoto Takaaki, John Cage and Papers

This last March, I went to the book fair in Paris. While I was there, I got the information that Takaaki Yoshimoto passed away. He was a great poet. When he was aged 26 or 27, he

was not intending to have the material read by anyone, but he drew a line first in pencil. He drew a line and wrote his poems. I counted 520 of them. They are very small letters; that is how he wrote it down.

The green part is the *Vert Veronese* that Vincent van Gogh liked. It is beyond being lost, I guess. What shall we say? Letters are very interesting. A long time ago, sometimes you would find calligraphy under the bridge where someone had written it. People are now able to make such writings on public things. We should do more of that.

As I said earlier, he did not write his work to have it read by someone. He tried to put a veil over it as he wrote the poem. The veil was his own lens; it was as if he was creating his own lens. That is how he was working. If you are interested, please try it. After a year or so drawing the lines becomes like you are doing the stone garden in Ryoanji Temple.

The point is we heard about John Cage. I love John Cage and I heard from Takemitsu about the 400-letter boxes John Cage liked to collect. In the 400 script style, in the red part we put a little ceremonial type of paste onto that, and then vertically we would put another sheet of paper on top, and add some tags. Those small gestures are very important. I copied Yoshimoto-san and drew the line.

You have these sorts of fortunetelling kind of things. Of course, he is not going to actually study fortunetelling, and I brought in John Cage's drawing. It was drawn with charcoal or something like a design pencil. When looking at this, I hang it on the overhead projector and create footage.

Creativity of a journey: Basho also, I am sure, took paper along, but today we would take this sort of GPS around. Recently it is probably GPS, I guess, in today's world. We have to try not to lose against the cat.

**Minato** Talking about the score, earlier on Chikubu Island, the one phrase I recalled is the phrase, "There are some dots."

**Aoki** We call it *bakase*, it is professionally called the dotted lines.

**Minato** It is similar to the dotted lines on Mr. Yoshimasu's paper dots. You have those dots, right, in-between?

**Yoshimasu** You may have experienced something from China, or something like that dotted line that you would put on the side you have to write how it is going to be pronounced. Having print next to the Chinese character, obviously you can do that on the computer as well similarly, but I love paper.

## Noh Is an Art of Walking – Representation of Sliding Feet

**Minato** Aoki-san said 650 years ago, there was the first Noh theory, maybe. How was that transmitted or carried? We can read that material in ordinary language today. Through actual practice, the body language of those who perform Noh is going to be rediscovered, I guess.

**Aoki** We do not know what happened 650 years ago. There are scholarly studies that show that, while a Noh performance today is 90 to 120 minutes long, 650 years ago it was a half hour or so. We added some new repertoire in the Edo period. It has been fixed to a certain style.

**Minato** Another point that I like to raise is about Noh. At the beginning, you said it is an art of walking slowly and Noh theater in those days and today must be different when you slide your feet, but they probably worked on a wooden floor. But the architecture structure where you perform is probably different. What about the factor of the physical properties of the stage?

**Aoki** Right now, as we said, in Sado, there are a lot of Noh theater stages, and the original one exists there. The biggest difference is that since the Meiji period, Noh stages are now indoors. Until then it was outdoors done during the daytime. Similar to Sumo, it was outside with a roof, but now it is indoors with fluorescent lights, which is totally different. Also, about sliding one's feet Zeami, I do not recall exactly, but every time he was making promotion and creating Noh stages, he had to make sure that there was no nail sticking out. In today's world, it would never happen since we have clean floors, but in those days they wanted to make sure. We do not think that sliding feet could have happened like today. Maybe, then they slid their feet since their performance was only half an hour, but we cannot slide the feet slowly today because we have 60-minute performances.

The way one moves also changes. Even if we call it tradition, tradition also changes over time. From the Showa period things have changed to today. Hisao Kanze read Zeami, and what did he say? In the 1960s he said the worldwide trend was toward the abstract, and then Noh was a subject of attention. Noh has a dramatic part and that part was focused on, so Kanze was the one who actually was the symbol of that.

**Minato** You may be familiar with Mr. Yoshimasu's script and how the lines on the right hand side, showing how you read the Chinese characters, and beside it again you have another sign.

**Yoshimasu** We tried to fill in all the empty spaces, then the spaces and the light that comes from the other side is very strong. It is not a very weak signal. The more you fill the space, the more light comes in through the space. It is very scary; very scary. You can see a totally white light on the other side. It is like a halo.

**Minato** On the stage, in photography, we saw similar kinds of halo clouds, did we not, in the opera stage? Was that just my imagination? Artaud was influenced by Noh. It is one of the unique things, because it was inspired by spirit. That is why he was very inspired by it.

Now, there are two types of Noh. Aoki-san, you dance and perform as a Noh dancer to perform that spirit. To express the spirit, what is it like when you actually do it?

**Aoki** In Noh Theater, the important thing is that it is very hard to see the form or shape. You have a bridge on the side of the Noh Stage. There is a curtain, and once that opens, the performer comes in. First, it is as if they are coming from heaven down to earth, and that is the bridge. That is the concept coming from the heavenly into the worldly.

Then we have the hero and the side performer. The hero is always on a journey, and then at the destination he meets with ghosts. The monk, or somebody who serves god, is

usually the one that meets up with the ghost. It is a simple story. And then if you go to commonly known places, then there are these people who are well known in that world, and you talk about what happened. He says, actually I met someone, and then he disappears. Maybe the person I was talking to was a ghost, and you are praying in the daylight is the same person, but the actual spirit who still wants to be in this world comes back as a spirit.

When that happens, that Noh mask is very important. We usually put on a mask to change character, but the person who is on the side is the worldly person, so he does not wear the mask, but the hero puts on the mask. It is an interesting thing. I did not talk about it today, but it is all created for a man to perform. Only when the man changes himself, he puts on a mask if the man becomes a female ghost. The present worldly man is presented as the man, and he does not have to wear a mask. There is a ceremony that happens behind the bridge against a mirror where you have this mask putting on ceremony. If you put on the mask, then your vision is limited. In both good and bad ways, you become introverted. Maybe you can concentrate better with the mask.

**Minato** Yes, Yoshimasu-san was talking about androgyny in relation to Shinobu Orikuchi. The Noh is the good as well as the bad, which has been carried on by a masculine person.

**Aoki** Zeami was loved by Yoshimitsu. Coming back to the opera, I was the neutral person. I thought it was quite interesting, a hermaphrodite. But the Japanese did not like me very much. "That is hard to imagine as a female. You should have looked more masculine." But, I am the sign with the neutral, so I functioned as the neutral sign. I think the neutrality came to a good level.

**Chatonsky** I have a question about Noh. I understand that a step in Noh can transform the entire setting, because it really is a step which crosses over 1,000 years. I was wondering about what sort of a story or background would make it possible for such steps to be experienced when you perform Noh.

**Aoki** That is exactly the point that I was not able to refer to in my presentation. The *suriashi*, the distinctive glide is what we refer to as *hakobi*. We never run. It is always this gliding step. When you take one step forward, it can indicate decision or joy, and if you step back, it can mean sadness or disappointment. It is not just one step. It is also part of the way in that you hold your body, the way in which the body is positioned, and it also ties in with our earthly experience. All this is seen as joy, sadness, or whatever. That is for the distance.

When you have *michiyuki* where somebody is traveling you have the *shite* that comes from the *hashigakari* that is crossing other part of the stage. Then you have three steps, and then the actor will face backwards, and then take three steps again. It indicates that a certain distance has been traveled, whether you talking about a journey that has been undertaken by a character. The three steps refer to all travels or voyages; whether you are traveling far away; whether you are traveling close by; whether you are traveling by sea or by river; or whatever. It is always traveled in those three steps, which I think is interesting.

## To Find the Key to Another Space-Time

**Floor** \_\_\_\_\_ “Time walker: Journey of Image through Space and Time.” I would like to ask you a question about this overall title. My question is to Professor Minato. When you talk about space and time, you have both space and time. I think you are talking about the fourth dimension. When you talk about transcending that, are you talking about the need to escape or transcend the contemporary? I was wondering about any actual strategies that you might have for the immediate future.

**Minato** \_\_\_\_\_ Well, with regard to immediate: that is what I was responding to right now. You have something that is always there, and which is latent. Then it is the issue of how you extract that and how you actually take it out. That is what we talk about when you have space and time.

Perhaps we have a different place where you have the key to different space and time somewhere close to the commuting route that you take every day. I think it comes from very simple things, and I think we all became aware of that from Mr. Yamakawa’s performance yesterday. You can just be like a child; put your ear to a manhole. I know it must smell, but you must be like a child. I think that is something that can be immediate and real.

Do you know Tarahumara? I have seen a video of Tarahumara tribe, which Artaud was influenced tremendously by. For the Tarahumara, they simply form a circle and they simply continued to walk. Their feet are off the ground, but they just create a circle, and they keep on walking in a circle. That is it. Nothing happens. It is about 40 minutes long, and it was just that from beginning to end. As long as I could record, I started feeling sleepy.

I think that that eternal circle where the Tarahumara Indians were walking together in the same circle actually made me feel if it was a journey to eternity. In that circle, when you have a difference of height, you can probably go down into their well and you can draw water from the well. It goes back to the time before people became people about four million years ago; that most fundamental walk that we have taken is probably to the water source to take water from the wells.

I think we have to see this now. Although there are two takes, we will now see Take 1 of the *Maimaizu Well*.

-Video by Gozo Yoshimasu “*Maimaizu Well*” is shown-

### Time Walker as an Experiment

**Minato** \_\_\_\_\_ This is a convention, and usually there is the Chairman’s summary, but this time we do not have any time allotted for that. Since we have been discussing so many subjects, and there are points of interest which have been shared, why do we not try to open the floor for discussion and allow the speakers to give us some comments or questions?

**Suga** \_\_\_\_\_ Going back to what we were talking about, we were constantly referring to landscape, but I think it has been put in a very objective way. It seems as if you are always within a landscape, but I feel as if one is alienated from the place. Whereas with soundscape, you are always at the center and you are emphasizing the sound itself, but what we are experiencing is a sense of everything coming towards you at the same time, and all your senses are being recruited. I am not sure who

started to use this word, but “omniscap” is a word, perhaps, that can best describe this sense of feeling of having all the surroundings looking at oneself. That is what I am interested in.

As long as we live, it became very clear with Ishikawa san’s wonderful presentation that we are going to create something. What is great about lines is that somebody else can continue and extend a line. For instance, in your place, a cat can travel, which has been quite inspirational and moving for me. Somebody else creates a line, and then you can extend it. That is perhaps the fundamental basic message contained in this very simple movement of walking.

**Ishikawa** \_\_\_\_\_ About the poetry, or rather texts that Mr. Yoshimasu have written down on that paper, Professor Minato said it looked like a map, and then I realized that it is mapping. You have the video camera, and you have the scales, which have been changed. I personally happen to change the scale as I move around every day where I can discover things. I think it really resonates with that, and I was extremely struck by how I could feel close to that and I could relate to it.

**Yamakawa** \_\_\_\_\_ There is one thing that I felt quite strongly, and that is the operating system (OS) that I am taking as a metaphor in this case. When you have a system like a thought process, a sensation, an emotion in your mind, there is probably some sort of a system that allows us to function.

When I was learning the music done by the people, I really felt that the melody is something that is different depending on the nationality, or the people that it comes from. Indians have a different take on that, or they respond in a different way from how we would based on whatever country you come from, or the background you come from. You do not really know what is going to happen until you practice it or put that into reality, because you commented on how the actual notation was extremely ambiguous and vague.

However, there is probably a vision of the music which is supposed to be generated. As notation it might be vague and nonspecific, at the same time it does not have ambiguity in what it aims for. There is something which is definitely the goal, but it is untranslatable, which is why it is not expressed in the actual notation. I was wondering about how practice is the only thing that allows people to actually attain that skill. There is this field which cannot be noted in terms of how it can be put down, so there is an issue of whether Yoshimasu-san’s words are translatable. Then you also have the interesting encounter of people from different countries and different parts of the world. Thank you.

**Minato** \_\_\_\_\_ I do not intend to sum this up. I do not think it is necessary to sum it up, but listening to the comments and discussions we had since yesterday, particularly the last session and the two performances, one thing that I thought very strongly is that perhaps we are trying to escape from the concept of the “contemporary.” We often talk about “contemporary art,” for example, and we often talk about the present day “contemporary.” They are interchangeable words or phrases.

However, in the world that surrounds us including Japan, particularly following the earthquake three years ago, perhaps we can no longer speak about the contemporary. I think everybody is aware of that, but we do not actually say it. The fiction of the contemporary and how we escape from that is something that we do not know and we are still searching for that.



On that note we would like to thank you for joining us. We would like to thank you for attending the 2014 International Media Arts Convention. In realizing this convention, we had tremendous support from many different people. We would like to express our thanks to the Agency for Cultural Affairs, of course, and we also would like to express our thanks to the staff, the people who made the visuals, and also the people who helped us to transport ourselves instantaneously between two languages: the interpreters, in other words. Once again, ladies and gentlemen, thank you very much indeed and thank you once again to all of you for joining us and for moving here; for being so mobile, and to spare time on your very precious Saturday.

I do not really have words to express this or to share my gratitude to all of you. However, I think that is part of what we are going to be realizing, and what we are going to be achieving following this through the various events that we are going to be doing. Ladies and gentlemen, thank you once again for joining us and thank you for being with us.

---

**Gozo Yoshimasu** | Born in 1939, Gozo Yoshimasu is a poet leading contemporary poetry in Japan. He began poetry readings at the end of the 1960s, and, since then, he has performed poetry reading around the world while continuing to publish poetry that opened up the forefront of modern poetry. He started production of original “road movies” with digital video cameras in 2006. He published “Miracle gozoCinè,” a collaboration of video and book in 2009. In 2013, he received the Cultural Contribution Award from the Japanese Government.

---

**Ryoko Aoki** | Ryoko Aoki graduated from the Faculty of Music at the Tokyo National University of Fine Art and Music with coursework in Japanese Noh theatre (Kanze school). In October 2013, she made her debut at Teatro Real de Madrid as the role of Malinche in Wolfgang Rihm’s opera “La Conquista de México”. She has organised her project “Noh × Contemporary Music” to commission new pieces from 2010.

---

| Afterword |

## Walking on the wild side

Chihiro Minato

---

The phrase “the first and last encounter in life” was expressed by forerunners who acknowledged the value of one’s decision of gathering at one designated place. As a director, I would like to first express my sincere gratitude towards everyone who took time out of the busy schedule and participated in this convention. Since the theme of this convention was mobility, it could be said that the act of going to the venue itself was the implementation of this theme. Therefore, I would also like to extend my deepest gratitude towards all the people, including the staff members, for their effort of bringing this event to fruition very smoothly.

I would also like to note that it was worthwhile to have a workshop before the meeting. As I walked around the Imperial Palace with the panelists, we were able to discover not only about historical trail and characteristics of the landscape of the district, but also the intriguing configuration of the city of Tokyo. This whole process was reflected at a meeting by showing the photographs, videos, and the location recorded

by the GPS. Although it was a small attempt, it became once-in-a-lifetime experience to perceive “mobility” as a theme, especially when considering the relationship with the media. I believe that by sharing the accomplishment of this fieldwork, it became the stimulant for the next two days of the meeting.

Despite the fact that each of the panelists spent hours to come all the way to Japan, all three panelists actively walked around Tokyo without showing any fatigue, and were inspired by the appearance of the city. As I walked around Daiba with the three panelists the next morning, the Japanese word “Utsuru” appeared in my mind. If I were to write this word in Kanji character, it may express many different meanings. For example, if I write “移る(utsuru)”, it means transfer, but if I write “写る/映る(utsuru)”, it will mean the act of creating an image, and also, “遷る(utsuru)” has the meaning of moving the capital which bears the idea of city theory or politics. All human beings, as well as objects, leave behind an empty space after relocation. Also, the city itself is transitory since it consistently changes. These concepts made an impression that the two locations were referring to one another.

However, this probably not only applies to the characteristic of the city of Tokyo. The concept of “The Missing Place” mentioned by Mr. Gregory Chatonsky in the first session, was another theme that appeared from time to time throughout the session.

We were able to have a discussion over diverse categories, including Media art, architecture, music, poem, and Noh. If there were to be something different from a normal workshop, it may be that one was able to feel each other’s life or one’s attitude towards life through individual work or research. In other words, one was able to gradually see the essence of creation by discussing about the act of moving and walking.

In the last session, Ms. Ryoko Aoki mentioned a quote from Zeami. He spoke about the importance of not staying in one particular place or state, but to become flexible. Ms. Aoki referred to how Zeami was very sensitive to new expressions and willing to take in new things, as this applies to herself as a Noh actress. Motivated by that quote, Mr. Gozo Yoshimasu referred to a line when Zeami was banished to Sado, “Oh, how marvelous Sado looks”. Seeing the unknown place far away in the rolling seas, the term “Oh” expresses Zeami’s sparkling spirit at a very old age, as this also applies to Mr. Yoshimasu himself as a poet.

Needless to say, the city we live in is the composite of civilization after settling for ten thousand years. The urban civilization today is a civilization of information technology that is sustained by accurately performing a highly planned program. In fact, the GPS system that precisely identifies various places by numbers is one of the fundamental technologies for the information society. We live in that time-space but we haven’t forgotten the importance of “not staying at one place”. This convention, including the remarks of the two lecturers, made us realize once again that there is a key to creation in “The Missing Place”, and the mind of “being flexible” has been carried on continuously beyond time, place, and culture.

Our bodies were shaped far back in the migratory period, the body that had walked in the wilderness. That is probably why we prefer to walk close to the wilderness. If we consciously walk that way, there is no place more primitive than a city. Let’s take a walk on the wild side, just like my favorite song. Let’s take the melody and hope that we could meet each other again in the near future.

# 世界メディア芸術コンベンション2014

日程—平成26年1月24日[金]・25日[土]

場所—東京国際フォーラム

主催—文化庁

プログラム・ディレクター—港千尋

---

タイム・ウォーカー——移動体社会のメディアと記憶

---

企画編集—世界メディア芸術コンベンション2014開催事務局

編集—辻 宏子(株式会社富士通総研)、内田桂子

英文校正—仁井テリー

デザイン/ロゴ・タイポグラフィ—小原 亘

---

写真撮影—古屋和臣(p4, 6-8, 13, 15-18, 20, 25, 27-34, 36, 40, 43-46, 48, 50-53, 55)

写真提供・図版制作—石川 初(表紙, p1, 5, 19, 35, 40-43, 47, 57)

(出典—国土地理院基盤地図情報数値モデル5mメッシュ標高データ+Kashmir3D)

# International Convention for Media Arts 2014

Date: 2014.1.24 Fri – 2014.1.25 Sat

Venue: Tokyo International Forum

Organizer: Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

Program Director: Chihiro MINATO

---

Time Walker: Media and Memory in a Mobile Society

---

Editor: Hiroko TSUJI (Fujitsu Research Institute), Keiko UCHIDA

English Proofreader: Terri NII

Design / Logotype: Wataru KOBARA

---

Photo Credit: Kazuomi FURUYA(p4, 6-8, 13, 15-18, 20, 25, 27-34, 36, 40, 43-46, 48, 50-53, 55)

Hajime ISHIKAWA (Cover page, p1, 5, 19, 35, 40-43, 47, 57)

(Source of Reference: Numerical model of 5m mesh elevation data and Kashmir3D by the GSI Basic map information, Authority of Japan.)

---

© Agency for Cultural Affairs, Government of Japan, 2014

