

パレオ TV と建築

メディア・イベントの設計者としての磯崎新

松井茂^{*1}

〔概要〕現代にいたるメディア論を意識し、テレビジョンがもたらした磯崎新の想像力を明らかにする。第2次世界大戦後のマス・メディアをめぐるインフラストラクチャーの変化を踏まえ、現代芸術を再配置し、作家像、作品概念の変化を検証してきた申請者の観点は、磯崎新に関して、芸術学や建築史が見落としてきた観点を補完する。具体的な対象として以下を論じる。①1968年の磯崎の言説、②『建築文化』1972年8月号の特集として発表された「情報空間」、③「パラディウム」(New York、1985年)、④テレビ中継によって行われた国際シンポジウム「Anywhere」(湯布院、1992年)、⑤ブロードバンドインターネット接続による中継施設を中心とした「福岡オリンピック計画案」(博多、2006年)。

研究背景と目的

ウンベルト・エーコは、『開かれた作品』の第5章「偶然と筋 テレビ経験と美学」(原著、1962年)で、テレビジョンとは社会や世界に向かって開かれた「窓」であると提起した。1950、60年代のニューメディアであるテレビジョンは、中継という同時性の拡張、マス・コミュニケーションの実践を通じて、芸術表現に大きな影響を与えた。音楽分野における偶然性、美術分野におけるハプニングやポップ・アートの登場等が指摘される。

本研究では、エーコが提起した「窓」としてのテレビジョン(パレオTV)の想像力が、建築にもたらした影響を明らかにし、申請者がこれまで研究してきた磯崎新の言説と建築、プロジェクトを分析する。後にエーコが提唱する「ネオTV」(「TV失われた透明性」1985年)はもちろん、現代にいたるメディア論を意識し、テレビジョンがもたらした磯崎の想像力を明らかにする。第2次世界大戦後のマス・メディアをめぐるインフラストラクチャーの変化を踏まえ、

現代芸術を再配置し、作家像、作品概念の変化を検証してきた申請者の観点は、磯崎新に関して、芸術学や建築史が見落としてきた観点を補完する。

具体的な研究対象は、①1968年の磯崎の言説、②『建築文化』1972年8月号の特集として発表された「情報空間」、③25個のテレビモニターによるユニットを2つ吊り下げた「パラディウム」(New York、1985年)、④テレビ中継によって行われた国際シンポジウム「Anywhere」(湯布院、1992年)、⑤ブロードバンドインターネット接続による中継施設を中心とした「福岡オリンピック計画案」(博多、2006年)とする。

テレビジョンがオールドメディアとなり、インターネット、SNS、youtubeといった、いわゆるニューメディアが成熟し、コロナ禍において、ZOOMのような私的な中継コミュニケーションが日常化した。こうした状況は、否応なく建築のあり方、考え方に改変をうながすはずで、メディア論に基づく、芸術史、建築史の再配置は、研究としての新規性のみならず、これからの表現として、

^{*1} 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 准教授

芸術史、建築史の再配置は、研究としての新規性のみならず、これからの表現として、建築に貢献する知見となるはずだ。

研究成果と考察

中間報告時にも共有したように、岐阜県立の本学では、新型コロナウイルス感染症対策の影響で、研究計画に基づいた出張ができないままに前期を終えた(2022年4月15日現在も出張等に関する調査研究に係わる行動制限に変更が無い)。後期もまた、手続き的に移動を伴った調査研究を当初の計画に基づいて実施する目処は立たなかった。このことから、軌道修正をはかり資料調査を中心とした実施方法を探り、結果的には文献研究を中心に実施した。

前期には、磯崎が美術協力をした『他人の顔』(勅使河原宏、1966年)の口頭発表の準備と、2021年3月に刊行した自著『虚像培養芸術論』(フィルムアート社)に関する複数回の読書会を通じて、計画書の①1968年の磯崎の言説、②『建築文化』1972年8月号の特集として発表された「情報空間」に関して、現代美術と社会学の観点から議論をする機会を得た。申請者が、前掲書(第1章「知覚のボディ・ビルディング」)で「イメージの流通革命」と位置づけている1960年代、磯崎もまた現代芸術に基づくイメージ論の動向に色濃く影響されていることを確認した(この展開の一部は、第7章「繰り返し語り、騙られる《コンピューター・エイディド・シティ》」をめぐって一九六八年のテレビジョンと幻視者」で論じている)。1960年代はポップ・アートが背景としたマス・メディアとしてのテレビジョン、1970年代は抵抗文化としてのケーブルテレビ、1980年代はパフォーマンスとしてのビデオである。磯崎にとって、テレビジョン、ケーブルテレビ、ビデオは実践の技術だが、その背景にはコンピュータによるサイバネティ

ックス都市の実現、シャルダンが主張したオメガ・ポイントへの到達といった、ヴィジョンナリーな設計思想がある。磯崎は、土居義理岳が指摘したように、『空間へ』で発見された「思想の核を、さまざまな言葉で言い換え」てきた。それは現在に至るまで、時に適った論を展開する基盤となっている。

後期は、80年代から90年代にかけての磯崎の思想的展開として、③「パラディウム」(New York、1985年)、④テレビ中継によって行われた国際シンポジウム「Anywhere」(湯布院、1992年)の資料調査を実施。1991年にMOCAで開幕した国際巡回展「Arata Isozaki 1960/1990 Architecture」(東京ステーションギャラリー、水戸芸術館など)を契機に、磯崎は自身の思想的言説を、ポスト・モダニズム後の言説に「言い換え」てゆく。この時期に、「《建築》という形式」(『新建築』1990年1月～12月)、「他者としての建築家」(『へるめす』1991年7月～1996年1月)、「《建築》——あるいはデミウルゴスの“構築”」(『GA JAPAN』1992年10月～1994年1月)が相次いで連載執筆されていることから明らかだ。これは『海市』(ICC、1997年)と『造物主義論 デミウルゴモルフィスム』(鹿島出版会、1996年3月)に集約されていた。

他方で本研究は、『イメージゲーム 異文化との遭遇』(鹿島出版会、1990年11月)に着目する。同書のタイトルは、「パラディウム」を特集した『建築文化』(1985年10月)の特集「JESSET ISOZAKI」の論文に基づく。同書では、「《建築》という形式」第3回(『新建築』1990年3月)「定点の消失」が85年の「イメージゲーム」の続編として収録される。また「《建築》という形式」第8回(同8月)のタイトルは「イメージゲーム」である。これらのテキストでは、現代芸術の動向である「シミュレーションイズム」を志向し、建築と都市を芸術とみなしたイメージ論を展開している。アメリカで実現した、「パラディ

アム」(1985 年)、「MOCA」(1986 年)、「ティーム・ディズニー・ビルディング」(1991 年)のすべ
てが、現代芸術のイメージ論と深く接点をもつ
たことに基づく。

同時に、1985 年から磯崎の思想的ブレーン
である浅田彰は、第 1 回「東京国際ビデオ・ビ
エンナーレ」(1985 年)、「《TV WAR》(国際科学
技術博覧会、1985 年)、
《TVEV BROADCAST》(テレビマンユニオン、1986 年)、「
「テレビ進化論」(『GS』vol.5、1987
年)、「《事故の博物館》(NHK、1989 年)といった
映像表現を、ときに磯崎を巻き込み実践してき
た。ナムジュン・パイクのサテライトアートをきつ
かけとしていたことは明らかだが、「テレビ進化
論」にジョナサン・クレーリーやハル・フォスター
のテキストを転載していることから明らかなよう
に、北米の芸術理論を浅田や磯崎が意識して
いたことは間違いない(こうした関心は後の
『批評空間』へも受け継がれる)。

磯崎の「イメージゲーム」と浅田の実践は、
1991 年から開催される Any 会議に結実し、
1992 年にはオンライン会議の形式で開催され
た「Anywhere」に至る。ある意味で、この会議
は、語られた議論よりも、開催形式こそが内容
であることを本研究においては強調しておきた
い。改めて会議の記録映像を見ると、開催形
式への言及が興味深くなされていることがわか
る。

これらの分析を元に、⑤ブロードバンドインタ
ーネット接続による中継施設を中心とした「福
岡オリンピック計画案」(2006 年)を位置づけるこ
とを意図して、現在テキストを執筆している。