

はじめに

「マテリアライジング」展と「共創のかたち」展は、わたしにとってとても重要な展覧会だった。今回両者を一度に見られると聞き小躍りしたが、果たして期待に違わぬ面白さだったなぜか。まず私の眼に映った展覧会の姿を強引にまとめることから始めよう。

1. 展示構成から

明快な展示構成—それは、次のようであった。まず一階展示室入口に、来場者を「情報と物質とそのあいだ」の一部とし、本展にふさわしい存在へと変化させるイニシエーションにも似た仕掛けが配される（山本、Semitransparent Design）。その後、仮設壁を隔てた展示室内で、本展のテーマの一端である「情報と物質」が骨太に示される。一方に、「情報から物質へ」をテーゼとする現在のデジタルファブリケーション技術（trotec × Applicraft × sacsac、ならびに i materialise）とその関連作品群（加藤+佐々木、ただし彼らによれば物質化されるのは情報ではなく「機能」である）。これに「物質から情報へ」というアンチテーゼを掲げる作品群（中原+重松、dot architects × 水野 × Fablab 北加賀屋）がぶつけられる。もちろん、そんな単純な対立ではないこと、つまり「とそのあいだ」も十分匂わせながらの問題提起である（情報と物質を幾重にも循環させる時空地図。hclab.）

次に階段である。一階と二階をつなぐ階段には、一息では見ることのできない作品（久門）を配して時間をかけさせ、来場者が一階で得た印象をご破算にする。それにより、見る人の構えを、最新の知識を受け取ることから、作品に対してメタな視点を持つことへとシフトさせてゆく（光の明滅をコントロールしようとして諦める来場者が見受けられたが、それは、直前の作品（hclab.）のインタラクティブィティからの離脱を意味していただろう）。

二階では、来場者のそうした態度変更を前提に、本展の隠れテーマである「とそのあいだ」が前に出始める。まずはかたさとやわらかさの（館）、全能感とフェティシズムの（田部井）過去とありえたかもしれない今（城）、人のつながりと製造プロセス（鈴木）、それぞれ「とそのあいだ」が、厳格さと可笑しみとともに静かに示される。ピークを迎えるのは、「情報と物質とそのあいだ」そのものをテーマとした木内+砂山+永田の展示室である。他を指示しようとしながらそれらを否定する情報の身振り、自らを指し示そうとしながらそれを拒否する物質の身振りのグルグルだ（このグルグルは松井+仲井作品にもあるだろうか？）。

そこに情報と物質の行き違いをめぐる切ない物語（山本）が加わり（同時に展示室間の難しい

スペースの橋渡しもしながら)、最後は、「どっちでもいいよ」！(渡邊)の掛け声とともに知的哄笑の渦、大団円を迎える(谷口)。すばらしい!!・・・いやいや、ちょっと待て。これで終わってはいけない。今回のマテリアライジング展、これまでとは何が違うのか、きちんと考えてみよう。

2. プラットフォームとしての「マテリアライジング」とその批評性

マテリアライジング展はなぜ面白いのか。ひとつの答えがその批評性にあることは明らかだ。ステートメントにも、その語ははっきりと記されている(第2回「より新たな批評性の形成を意図して」。第3回「情報と物質の往還的思考がもたらす新たな表現と、その創作プロセスにあるテクノロジーと人間の批評的關係に焦点を当て」る)。

しかし「批評性」とは何か? さまざまな理解の仕方があるだろう。わたしはいまそれを、三脇の言う「トランスベルサリテ(transversalité 抜け道性)」の意で理解してみる。それにより、プラットフォームとしてのマテリアライジングの面白さが、端的に説明されるからだ。では、トランスベルサリテとは何か? 三脇の説明を引こう。「ある領域でメジャーな方向性からの抜け道を見つけるために分析を行いつつ、別の領域からの抜け道を見つけ出して、その間にパスを通しそこからゲームを組み立てることを意味するのがトランスベルサリテなのです」(三脇2008, p.16)。

難しい説明に見える。政治的含意もあるだろう。でも、以前スペインのサッカーについて言われていたことを思い浮かべれば、少しは分かるような気がする。「[08年]ユーロのスペインは、サッカーをバスケットボールやハンドボールに近づけたとっていい」(西部2009, p.160。もちろん三脇はこんな例を挙げていない)。このとき、見かけ二つのチームがサッカーという同じゲームを同じルールのもとで行っているが、そのうち一つは、サッカーでもハンドボールでもない、まったく別のゲームを行っていることになる。そして他方は(また観衆も)そのことに気づかない(気づいたとしてもマネできない)。それは高度な知性と技術を有する人にしかできないゲームなのだから。

過去のマテリアライジング展は、そのようなものだった、と思う。第1回展は(砂山ほか2014でそれは「自己言及的批評」(p.81)と呼ばれている)、アルゴリズムック・デザインとデジタルファブリケーションを抜け道として、建築・デザイン・工芸など複数の領域にパスを通し、そのすべてに関わりながらいずれでもないゲームを発動させるという、トランスベルサルな試みだった(しかも持続可能性や地域文化継承などの問題を通して宇宙空間を含めた現実世界のさまざまな場所とも地続きだった)。第2回ではそれが生物学などにまで広がったが、なによりも、マテリアライジングというプラットフォームは、「アート」という狭量な語を必要としていなかった(想起されるのは、むしろ「版の構造」(木村2001)である)。見かけ

美術展に似ていても、そこで行われているゲームはまったく違うものだったのだから（テクノフェアでなかったのは言うまでもない）。そうしたあり方が、「アート&サイエンス」の枠組みを前提にした横断的試みとの決定的な違いであり、きわめて批評的だった。わたしはそう思っている。

3. 情報概念の変化と共創

最初にしたとおり、今回も集まったのは優秀な人たちばかり。しかし何かが違う。それは初回から変わらない展覧会タイトルの中身が変わってきていることと関係しているかもしれない。変わったのは「情報」の概念である。

当初思い描かれていたのは、かつての「設計図→物質化」という一方向的流れから、「情報である設計図」と「物質であるプロトタイプ」を素早く何度でも往還させることができるようになった（田中 2010, p.13）というときの、情報と物質の関係であると思われる。このとき情報の語は、ごく普通に、構造化されたデータというほどの意味で使用されている。それが物質との循環により以前にはなかった「幅」（つまり「とそのあいだ」）を獲得してきている、と今回はしかし、この幅がもはや情報のレベルを越えているように思われるのだ。

そのことを明らかにするために、哲学で言う情報概念を導入してみる。それによれば、情報は客観的存在者であり、その産出・伝達・受信に、意識をもった解読者をかならずしも必要とせず（戸田山 2014, p.216）、出来事に乗って世界の中を流れていくものである。「南の海に台風が来ているという情報は、海岸に打ち寄せる波が荒くなるという出来事に流れ込み、さらに普段は波の上で休んでいるカモメが内陸を飛ぶようになるという出来事に流れ込む」（同 p.186）。意識を持たない計算機が情報を運べるのも同様の事情による。「情報である設計図」という言い方は、こうした情報概念と矛盾しない。

しかしながらすでに見たように、今回情報は、いくつもの展示物で「他を指示しようとしながらそれを否定する」、そのような身振りにおいて示されている（渡邊「情報がほとんど生起しない物質、固有の物質に依存しない情報」を「同時に発生」させる）。だがこのような身振りは、明らかに、鑑賞者という、意識を持った解読者を前提している。哲学的に言えば、この関係は、情報ではなく表象のレベルにおいて初めて可能な身振りである。志向的表象関係において初めて、ある表象が指示する事態を考慮に入れ、その事態に合わせて活動する存在者、つまり鑑賞者が必要とされるのだから（同 p.220）。

いや、これまでだってマテリアライジング展は、展示室という鑑賞者を前提とした会場で行われてきたではないか、と思うかもしれない。しかしそれはあくまで、「つくり手からの自発的な展覧会」（砂山ほか 2014, p.2）であり、「自己言及的批評」であった。第二回も同様である。ゆえに鑑賞者としての消費者は、明確な位置づけを持たず、つくり手によるトランスベ

ルサルな自己批評を見る、という立場にしかなかった（OAMAS は例外か。馬 2015）。今回ようやく、つくり手とつくり手以外の鑑賞者に、明らかな志向的関係を取り結ぶための余地が与えられているのである。なぜか？

わたしはそれを共創のためであると考えたい。本展での共創はひとつにデジタルファブリケーション技術の実演とワークショップで実現されている。しかしそれだけでなく、その技術による情報と物質の自動的循環をとめ、「とそのあいだ」を共に考える機会を、この展覧会は与えようとしているのだ。第 1 回から潜在するこの傾向が、隠れなきまでに明確化していること、それが今回のマテリアライジング展の面白さなのである。

文献

- 木村秀樹（2001）「『版』の構造」『MAXI GRAPHICA-Extension』、pp5-7
- 馬定延（2015）「情報と物質と思い出横丁情報科学アカデミー」アルテス電子版
- [<http://magazine.artespublishing.com/web/>情報と物質と思い出横丁情報科学芸術アカデミー]
- 三脇康生（2008）「活動形としての版画とは何か」『MAXI GRAPHICA—Final Destination』、pp.8-20
- 森山+伊村編（2011）『共創のかたち—デジタルファブリケーション時代の創造力』@KCUA
- 西部謙司（2009）『サッカー戦術クロニクル—消えた戦術と現代サッカーを読む』株式会社カンゼン
- 砂山太一ほか（2014）『マテリアライジング・デコーディング—情報と物質とそのあいだ』millegraph
- 田中浩也（2010）「ソーシャル・ファブリケーションの近未来」渡邊編『いきるためのメディア—知覚・環境・社会の改編に向けて』春秋社
- 戸田山和久（2014）『哲学入門』筑摩書房