

## ◆移動セッション1 台北市立美術館・台北市立当代美術館

森山朋絵

東京都写真美術館

昨年、故郷・長崎での大会ならびに VR 文化フォーラム開催という貴重な機会を得たいへん楽しく充実した時間を持つことができたが、今回も、かつて ICAT2000 で訪れたことのある懐かしい街が舞台である。あの故宮博物院が会場となるだけでなく、午前・午後のセッションのインターバルに上映する過去の VR 作品集も担当させていただいた。ただ残念なことに、文化フォーラム当日の 19 日が、自ら企画し、本学会にもご協力表記をいただいている全国巡回展「映像体験ミュージアム—イマジネーションの未来へ」（東京都写真美術館ほか 5 館巡回）東京会場の最終日にあたっている。午前中のセッションが終わり、担当の VR 作品記録上映が始まるとすぐに、会場をあとにしてそのまま帰国、恵比寿で展覧会の撤去にかからねばならない。参加者の皆様と最後まで一緒にできないことはいかにも残念であるが、約 2 年ぶりの台北はやはり猥雑なほどにエネルギッシュで、到着するとすぐにこれから展開されるであろう出来事の数々が思い浮かび、期待に満ちた旅の始まりとなった。

時間のない中、今回の目的として大きかったのが、いくつかの文化施設への訪問である。伊藤俊治氏をはじめとするシンポジウムパネラーの先生方の他にも、多摩美術大学助教授の港千尋氏など、アート関係者の方々が今回は多く参加されている。二日目の移動セッションで訪れた中には、何かとゆかりのある館もあり、非常に印象

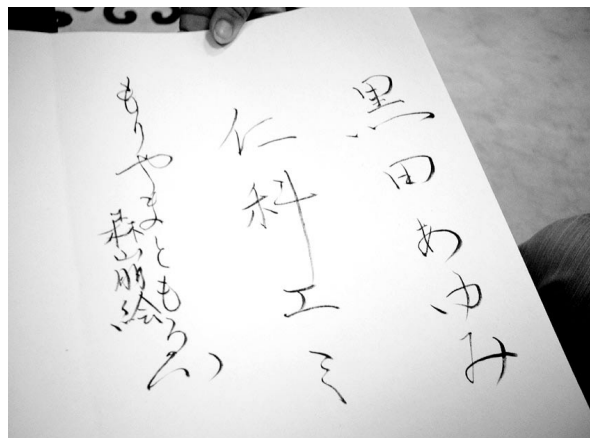


図2 芳名帳（黒田あゆみ氏・仁科エミ氏と）

深い訪問となった。その中から主に二つの館を中心に報告する。

到着当日、早速訪れた故宮博物院では、林柏亭副院長がじきじきに館初代会長・原島現会長をお迎えになり、理事の先生方とともにしばし談笑の時間を持たれる場に立ち会った。（図1）にこやかに挨拶が交わされたあと、博物院への来訪者として、台帳に記名させていただくことになる。NHK アナウンサー黒田あゆみ氏、理事の仁科先生とともに、折角なので同じページに下手なひらかな文字で記帳させていただき、一生の思い出を作ることができた。（図2）その後、館内を案内していただく。限られた時間の中でどこが見たいか、との問いに迷わず「殷（いん）時代のもの」と答えてしまう。殷といっても、高校以前に学校で教わった歴史と、諸星大二郎の名作マンガ「孔子暗黒伝」とが混然一体となった怪しげな知識しかない。遠く思われた遺物を目の当たりにする喜びもさることながら、解説の先生が器の底に刻まれた甲骨文字をていねいに照らしてくださり、子孫繁栄を示す四文



図1 故宮博物院にて・会長/副院長の会見

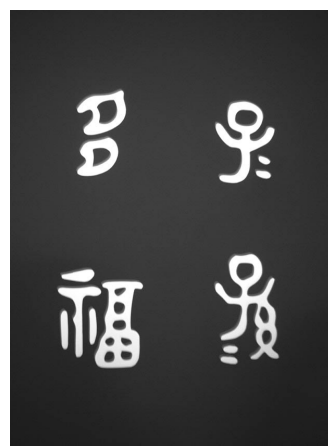


図3 古代文字「子孫多福」

字の意味を聞くことができた。(図3)あとは有名な翡翠の白菜には目もくれず、勝手にチベット製の人骨祭具や様々な時代に描かれた陶器や彫刻の龍(ドラゴン)の図像蒐集に没頭し、とうてい美術史に携わる者とは思えない振る舞いに終始してしまった。

初日を終えて戻った圓山大飯店の天井にも、柱にも、柵を乗り越えればすぐに隣の部屋に侵入できそうなバルコニーにも、たくさんの龍が象嵌されている。二日目に訪れた館では、台北で出会うことを真に楽しみにしていた龍との出会いもあった。

まず、台北市立美術館を訪問した。同館は磯崎新氏による建築や「台北ビエンナーレ」の開催でも知られ、80年代には「先端技芸展=ハイテクノロジーアート国際展」をはじめとして多数のアート&テクノロジー作品や企画展が日本からここへ渡ってきている。2000年のビエンナーレでは、日本からキュピキュピが紹介され、紫禁城をバックに戦うウルトラマンの巨大レンチキュラーなどといったイリーガルな作品とともに異彩を放っていた。開催中の常設コレクション展にあわせ、ワークショップ的な「Black Box」プロジェクトがロビーで展開されており、来館者は箱にふれて中に入った子どもたちの作品を見ることができる。企画展は多彩で、上階で開催中の写真展に紹介されたアヴェドンやケルテスら写真家の名前の当て字に感心しながら地下に降りると、18歳未満お断りのラジカルな作品展が開催されていた。港千尋氏と「素晴らしい展示だがエデュケイショナルセンターの隣で開催するのはいかがなものか」などと話しながらもう一つの秀逸な写真個展を見学した。ここで、印画紙に光で描く「フォトグラム」が台湾では「影絵」と訳されることを知った。また、100歳の記念に100羽の鶴をカラーージュするユニークな作品を残した写真家に打たれ、「ぜひ日本でも展示したい!」などと言いながらふと作家名を見ると、台湾写真界の巨匠として知られる郎静山氏その人であり、港氏にも旧知の作家だったばかりか、写美にも収蔵され、来日時にはお目にかかっていたことも思い出されて恥じ入るばかりであった。ただ、驚愕させられた視覚実験やその洒脱な側面は意外で、新たな発見であった。

そのあと続いて、新設された台北市當代美術館を訪れた。日本のIAMAS(岐阜県立国際科学芸術アカデミー)と同じく、建物は小学校を改築して作られている。(図4)ここで、もっとも楽しみにしていた「龍」との対面があった。

同館は、Moca(Museum of Contemporary Art)、Taipei と



図4-1 当代美術館・M. ロスラーら女性映像作家の展示

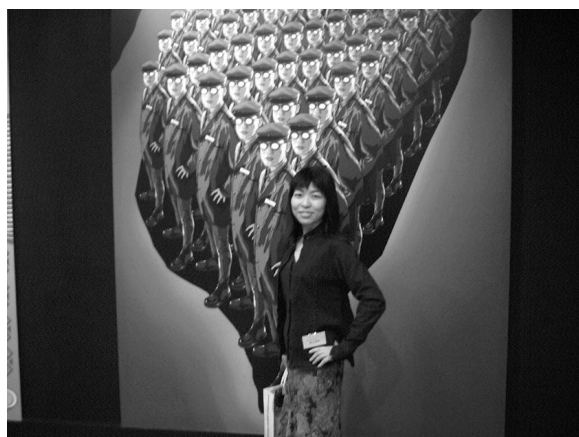


図4-2 グラフィックアート作品の前で

いう愛称を持ち、メディアアートやデザインを意欲的に展示している。案内してくださったのは、日本で上智大学に留学されていた女性副館長、頼瑛瑛氏であった。デザイン、フィギュア、ゲームなどユースカルチャーを扱う企画展「Design+」を開催中であったが、そのメインエントランスに常設された大型インスタレーションがひときわ目をひく。これが、1950年代から前衛的な総合芸術の集団「実験工房」で先駆的な活動を展開されてきた、山口勝弘氏(筑波大学名誉教授)の作品である。(図5)メディアアーティスト岩井俊雄氏や明和電機もかつて学んだ「総合造形」の先生であり、筆者も筑波大学で指導いただいていたばかりか、東京都映像文化施設(現・東京都写真美術館)にとっては創設時にかかわられた大恩あるアーティストである。同氏がかつてから言及されていたこの作品は、天井近くをうねる長い龍をかたどったインスタレーションであり、その切り口は映像の末端になっている。この作品の前で、再会を誓って副館長と記念撮影したが、恩師とも言えるアーティストの近作を実際に目にできた感慨は大きかった。

「Design+」展では、マイケル・ラウによってアクリルケースに収められた101体のフィギュアが人気を呼んでいた。そのフィギュアが大きなスペースを占める空間の傍らに、日本からの参加アーティスト、クワクボリョウタ氏のゲーム作品が初期型「ヴォモダ」とともに展示されている。前出の「映像体験ミュージアム」展での「ヴォモダ」はTV電話型で、しゃべる音声によって勝手に笑顔やしゅべり顔をあててくる、コミュニケーションのズレを視覚化した可憐な作品である。本展ではゲーム機型で、よりコンパクトに手にとれるものであった。彼もまた、明和電機らと同じく山口氏に学んだ学生の一人であり、米サンアントニオで開催されたSIGGRAPH2002エマージングテクノロジーでも注目されていたブロックデバイス作品の作り手である。

このように、二日目の移動セッションは、VR的なものに限らずメディアアート作品としても興味深いものを温故知新し、多数見ることができた一日であった。その夜には、評議委員の吉田ひさよ氏や、関根千佳氏、平賀基督氏、早稲田大学の吉田知史氏とともに士林夜市を練り歩き、龍だらけの古寺でTVディスプレイが売られているというナムジュン・パイク的風景に迷い込み、西瓜汁（スイカジュース）やぼんちりなどを屋台で食べて台北を満喫したものの、今回は足ツボマッサージなどの健康系体験は逃してしまった。後日、館初代会長や大橋力先生が皆で足ツボを体験される様子を記録ビデオで見る限り、2000年に筆者が体験した阿鼻叫喚はなかったようである。VR文化フォーラム in バリはイラストで報告したが、可能ならば、あらゆる日本／世界の秘境での開催がささやかれている次回までに、台湾でのハイテンションな数日間も手描きで報告し、少しでも追体験していただくことができれば幸いである。



図5 山口勝弘作品の前で・頼瑛瑛副館長と

## ◆移動セッション2 宮殿音楽鑑賞（国父記念館） 三浦雄文

東京工業大学

第二日目午後からは、国父記念館へ移動し、国父記念館の説明および中国の伝統楽器の鑑賞を行った。

この国父記念館は、建国の父「孫文」の生誕100年を記念して建てられ、1972年に完成した、高さ約30メートルの荘厳な中国宮殿様式の建物である。この建物の正面階段を上ったホールに、高さ6メートル弱の「孫文」座像（図1）があり、我々が到着したときは、ちょうど、座像警護の交代の儀式（図2）が行われていた。



図1 「孫文」座像  
左下に銃剣を持った兵士がいます



図2 座像警護の交代の儀式