



ビデオとアーカイヴ II
Video and Archive II

中嶋興

アニメーションから出発し、その後写真による記録と並行し、ビデオアーティストや著述家として活躍。ビデオアースという運動体を1970年に組織し、非常に多面的な活動をしている。代表的な作品に《MY LIFE》(1977年初公開、未完の作品であり複数のヴァージョンがある。)という、およそ50年分の自らの生のドキュメント映像を数十分に縮約した映像作品がある。

Ko Nakajima

He has started his career in film animation first, and later continued to document with photography, and is now active as a video artist and writer. He has also organized a collective called Video Earth in 1970 and is known for his continuous multifaceted activity. His representative work *My Life* (first released in 1977, the work is unfinished and consists of multiple versions), is a piece that condenses 50 years of documentary footage of his life into tens of minutes.

手塚一郎

1972年にVICを設立し、現在もVIC(株式会社ビデオインフォメーションセンター)の代表であり、ハモニカ横丁再建の立役者でもある。VICはありとあらゆる種類の出来事をビデオで記録した。また1977年から「Para Vision Ten」という名前でケーブルテレビの実験を行った。

Ichiro Tezuka

He founded VIC in 1972, is the representative of VIC (Video Information Center, Inc.) and the driving force behind the reconstruction of Hamonika-yokocho (Harmonica Alley in Kichijoji, Tokyo). VIC has recorded all kinds of events by video. He has also been experimenting with cable television under the name "Para Vision Ten" from 1977 for two years.

瀧健太郎

1973年大阪生まれ。横浜国立大学大学院博士後期課程都市イノベーション専攻修了。建築ファサードやオブジェにビデオ投影した作品制作のほか、ビデオアート先駆者の証言を集めた記録映画《キカイデミルコト-日本のビデオアートの先駆者たち-》(2013)などを手掛ける。WEBリンク (www.takiscope.jp)

Kentaro Taki

Born in 1973 in Osaka. Completed the doctoral course in Urban Innovation at Yokohama National University. In addition to creating works that project video onto architectural facades and objects, he also directed the documentary video *Kikaide mirukoto: Eye Machine/To See by Chance -the Pioneers of Japanese Videoarts-* (2013), which features the testimonies of pioneers of video art.

中川陽介

自ら賄った電力で行う映像展《STAND! ALONE!!》(2014)や、美術館の改装の様子を記録して作品化した《ここは閉じている》(2015)などを手がける作家。美術作品の記録、保存、調査、展覧会カタログの作成なども行い、メディアに関して深い造詣をもつ。

Yosuke Nakagawa

He is an artist who has worked on pieces such as video exhibitions with self-generated electricity *STAND! ALONE!!* (2014) and *Koko wa tojiteiru/ This Place is Closed* (2015), a work that documents the renovation of the museum. He is also engaged in recording, preserving, and researching art works as well as creating exhibition catalogues, and has a deep knowledge and understanding of media.

久保仁志

慶應義塾大学アート・センターのアーキヴィスト。アーカイヴおよび具体的諸資料から出発し、それらが包含する様々な時間的パースペクティブを編集することで起こった出来事だけでなく起こりえた出来事を照射してみせること、そして芸術作品における編集の観察・分析・構築を通して人間の経験の諸条件を可変的回路として設計し直す可能性の探求に関心をもつ。

Hitoshi Kubo

He is an archivist at Keio University Art Center. He is interested in shedding light on not only events that occurred but also those that could have occurred, through certain archives or specific referential materials, and *montaging* various spatiotemporal perspectives that they encompass, to explore possibilities to redesign conditions of human experiences as variable circuits by means of observation, analysis, and construction of montages employed in films and other artistic works.

目次

Table of contents

□ 本事業について

—久保仁志

□ About the Project

—Hitoshi Kubo

□ ビデオとアーカイヴ

ビデオとアーカイヴ：中嶋興《MY LIFE》を通して
—久保仁志

□ Video and Archive

Video and Archive: Focusing on *My Life* by Ko Nakajima
—Hitoshi Kubo

対話記録

—中嶋興＋久保仁志

編集：久保仁志、山腰亮介、関町卓郎、原壘

書き起こし：関町卓郎

Record of the Conversations

—A Conversation between Ko Nakajima and Hitoshi Kubo

Edited by Hitoshi Kubo, Ryosuke Yamakoshi, Takuro, Sekimachi, Rui Hara

Transcribed by Takuro Sekimachi

—瀧健太郎＋久保仁志

編集：久保仁志、山腰亮介、関町卓郎、原壘

書き起こし：原壘

—A Conversation between Kentaro Taki and Hitoshi Kubo

Edited by Hitoshi Kubo, Ryosuke Yamakoshi, Takuro Sekimachi, Rui Hara

Transcribed by Rui Hara

—中川陽介＋久保仁志

編集：久保仁志、山腰亮介、原壘

書き起こし：権祥海

—A Conversation between Yosuke Nakagawa and Hitoshi Kubo

Edited by Hitoshi Kubo, Ryosuke Yamakoshi, Rui Hara

Transcribed by Sanghae Kwon

□ リスト

—久保仁志、山腰亮介、井上雄士郎、木村麻悠子、金城ちはる、
権祥海、佐藤奈々子、関町卓郎、原壘、プルサコワありな、
株式会社カロワークス（編集）

□ Lists

—edited by Hitoshi Kubo, Ryosuke Yamakoshi, Yushiro Inoue,
Mayuko Kimura, Chiharu Kinjo, Sanghae Kwon, Nanako Sato, Takuro
Sekimachi, Rui Hara, Alena Prusakova, Calo works Co. Ltd.

VIC ビデオテープ

中嶋興ビデオテープ

中嶋興写真

VIC's videotapes

Ko Nakajima's videotapes

Ko Nakajima's photographs

* 翻訳はすべてプルサコワありなによる。

* Translated by Alena Prusakova

本事業について

About the Project

久保仁志

Hitoshi Kubo

本事業は、令和2年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業「中嶋興/VICを基軸としたビデオアート関連資料のデジタル化・レコード化」*1を引き継ぐものである。戦後から現代にいたる日本のメディア芸術の諸活動を、「インターメディア」*2という枠組みにおいてとらえ直し、芸術史・映像史という縦軸と、同時代の様々な芸術諸活動という横軸との交差点に位置するビデオアート関連資料群、特に中嶋興(1941-) *3とVIC(Video Information Center, 1972-) *4を通し、日本のメディア芸術史をよりよく精査可能にするための基盤構築を目指す。そのため、中嶋とVICのビデオテープのデジタル化、レコード化およびリスト整備、中嶋のアトリエに保管されていたビデオテープのリスト化、写真資料のリスト整備を行った。また、ビデオとアーカイヴの問題について考えるためのインタビューを行った。

1970年以降の芸術作品は、およそ古典的な絵画や彫刻などの形体とは異なる、再現困難な一過性の形体(パフォーマンス/インスタレーション等)において実現される類の作品が多く、そのドキュメントや周辺資料によってしか作品へアプローチできないという条件がある。またこの時期は新旧のテクノロジーを連結させ、諸ジャンルの枠組みを横断させたタイプの作品が多い。それらのドキュメントの中心として流通していたのは写真による静止画だが、この時期にはビデオによる動画記録も多く残されており、時間性を孕んだ一過性の形体を有する作品の記録として、その重要性は計りしれない。こうした動画記録はビデオアートに与するものが多くある。また、この時期に培われたビデオアートでは、美術の新メディアとしての実験、実験映画史と連続した問題を孕む作品群、複数の芸術ジャンルを連結させる「インターメディア」な機構、一過性の形体を有する作品(出来事)の記録、新たなコミュニケーション技術の構築実験、既存のメディアテクノロジーへの批判的考察等が行われていた。つまりビデオアートという枠組みにおいて、メディア芸術の重要な諸事象と諸問題が展開されているのである。また、一過性の形体を有する芸術作品の代表的な一例である「もの派」の国際的な研究動向の進展が示しているように、1960年代後半以降の日本の芸術活動に関する世界的な関心の増大に対し、日本におけるビデオアートの調査・研究によって多くの応答が可能である。

This project is a continuation of the Support Program to Promote Archives of Media Arts 2020 “Digitalization and Recording of Video Art Related Materials of Ko Nakajima and VIC” *1. It aims to reconsider the activities of media arts in Japan from the postwar period within the framework of “intermedia” *2 as well as to build a foundation for a clearer understanding of the history of media arts in Japan by focusing on the video art-related materials, especially the materials of Ko Nakajima (1941-) *3 and VIC (Video Information Center, 1972-) *4, which can be regarded as the intersection of art and video history and various artistic activities of the same period. This year, we continuously digitized, recorded, and listed videotapes of Nakajima and VIC as well as made a new list of videotapes preserved in Nakajima’s atelier. We also improved a list of his photographic materials. In addition, we conducted interviews to discuss the issues of video and archive.

In contrast with the classical forms of painting and sculpture, many art works created after the 1970s took unreproducible and ephemeral forms (performances/installations, etc.), so today they can be approached only through the remaining documents or related materials. Moreover, during this period, there were numerous types of works that connected old and new technologies and crossed over the frameworks of various genres. Although still photographic images were the main documentation medium of these ephemeral works (called installation), a lot of moving images of them were also taken by using video, whose importance as a recording device of time-based ephemeral activities is immeasurable. Such recordings are corresponding with video art. Furthermore, video art developed during this period did some experiments as a new medium of arts, created works with a similar focus of attention as experimental film, had an “intermedia” mechanism for connecting multiple art genres, recorded several works (events) in ephemeral forms, tried to construct new communicating technology, and criticized already-existing media technology. In other words, various important matters and issues related to media art were being developed within the framework of video art. In addition, as the development of the international research of “Mono-ha” shows, there is a growing interest in Japanese art activities after the late

ビデオアート関連資料の中で特にビデオテープは一過性の形体を有する作品(出来事)の貴重な記録であり、それ自体がメディア芸術の根本問題を表現するものであるにも関わらず、ビデオテープというメディアの特性上、保存状態が悪く、劣化し、再生困難な状況にあるものが多い。中嶋興とVICのビデオテープ資料も例外ではなく、カビの発生、バインダー化、再生機器の不足など、テープの内容を詳らかにする以前で立ち止まらざるを得ない状況下にある。テープに適切な処置を施すとともに、デジタル・データ化を行い、レコード化することが喫緊の課題である。本事業は、1970年以降のビデオアートの中心的な担い手である中嶋興とVICのビデオアート関連資料群のデジタル化とレコード化、リスト作成を行うことによって、ビデオ記録によって一過性の形体を有する作品(出来事)を掘り上げること、ビデオアートからメディア芸術史を構築することを目的とする。

今年度の大きな成果としては、昨年までアトリエ内にて保管されたままその全貌を掴むことができなかった中嶋興のビデオテープのリスト化を行ったことである。2018年度にCCJ(Collaborative Cataloging Japan)とMoMAが調査した際はその一部のみを対象とした調査が行われたが、今年度はその全貌をおよそ明らかにすることができた。一部10%程度の未登録のフィルム(8mm, 16mm, 35mm)、Hi8、MiniDVが残っているが、オープンリール、1吋テープ、U-matic、betacam、Digital Betacam、VHSはすべてリスト化を終えた。その総数はおよそ3,000本にのぼるが、今後の若干の増大があり得る。CCJ/MoMAリストとの不整合箇所などの再確認と未登録資料の追加登録は次年度の作業としたい。

*1. 詳細は次の報告書を参照:『ビデオとアーカイヴ』慶應義塾大学アート・センター、2021年。(http://www.art-c.keio.ac.jp/site/assets/files/8824/210322.pdf)

*2. 「インターメディア」とはディック・ヒギンズ(それ自体が「インターメディア」的な芸術運動であったフルクサスの創設メンバーの一人)がサミュエル・テラー・コールリッジの著作から採用し1966年のテキストにおいて提示した概念(Dick Higgins, "Intermedia", *The Something Else Newsletter*, vol. 1, no. 1, (New York: The Something Else Press, February 1966).)である。これは「前衛」という概念がもつ未踏の新しさという価値を留保し、諸作品のコンディションを分析するための概念として提示された。絵画や彫刻といった単一のメディアに規定されず、諸メディアの間にあるという作品群のコンディション(この傾向はマルセル・デュシャン以後から顕著に現れて来る。例えばデュシャンのレディ・メイドは彫刻と生活というメディアの間に位置している)および新旧のテクノロジーを柔軟に用いるというコンディションを指し示す。また、各自が異なったメディアを扱う複数のアーティストおよびエンジニアに代表されるような非芸術を専門メディアとする人物たちによるコラボレーション作品の増加という芸術活動のコンディション(ある人もまた一つのメディア

1960s, and we can make a contribution to this worldwide trend by researching video art in Japan.

Among the materials related to video art, videotapes are valuable records of art works (events) in ephemeral forms and represent the fundamental issues of media art. However, many of them are poorly preserved, and due to the nature of the medium, they have deteriorated and become unplayable. The videotape materials of Ko Nakajima and VIC are no exception in that they have been molded, deteriorated. In addition, there are few available playback devices. Such a situation makes it difficult to identify the contents of these tapes. Thus, it is an urgent matter to take appropriate measures to preserve these tapes, digitize them, record and convert them into databases. Through digitizing, recording, and listing the video-related materials of Ko Nakajima and VIC, who were the key figures in video art after the 1970s, this project aims to give a tangible form to the works (events) in ephemeral forms and construct a history of media art from the perspective of video art.

One of the most significant achievements of this year was the compilation of a list of Ko Nakajima's videotapes, which were stored in his studio without identification until last year. While a partial survey was conducted by CCJ (Collaborative Cataloging Japan) and MoMA (the Museum of Modern Art, New York) in 2018, this year's project was able to reveal a nearly complete picture of Nakajima's collection. Although approximately 10% of films (8mm, 16mm, 35mm), Hi8s, and MiniDV remain unlisted, we finished to list all open reel tapes, 1-inch tapes, U-matic, Betacam, Digital Betacam, and VHS. The total number of video/film materials related to Nakajima is estimated to be about 3,000, and the number may slightly increase in the future. We intend to examine inconsistencies with the CCJ/MoMA list and add the still-unlisted materials to our list in the following year.

*1. Refer to the following report for more information: *Video and Archive*, Keio University Art Center, 2021 (http://www.art-c.keio.ac.jp/site/assets/files/8824/210322.pdf).

*2. "Intermedia" is a concept derived from the writings of Samuel Taylor Coleridge and presented by Dick Higgins (one of the founders of Fluxus, an "intermedia" artistic movement) in his newspaper published in 1966, *The something Else Newsletter*, vol. 1, num. 1 (New York: The something Else Press, February 1966). Higgins presented this concept to suspend the valuation of unexplored newness pursued by "Avante-garde" and analyze a condition of artworks. The condition which this concept focuses on is not restricted by a single medium such as painting or sculpture. Instead, it follows Marcel Duchamp's activities (for example, his readymades exist between a sculpture and a commodity) and flexibly uses old and new technology. This concept also refers to the condition of artistic activities

である)をも示している。この概念を通じて、所与のメディアそれ自体における探求だけでなく、所与のメディアの連結またはそれらと新たなメディアとの連結、およびそこから創発された新たなメディアの様態も分析可能になる。また、芸術作品それ自体だけでなく、作品の生成プロセスに関わる人物・その行為・資料等も作品を構成していく複数のメディアであり、それら連続し協働する諸メディアの様態すなわちインターメディアとしてある作品に関わる芸術活動全体を分析することが可能になる。そして、この「インターメディア」な芸術諸活動のアーカイブ化は、多様なメディアが混淆しているアーカイブそれ自体の探求をも促すだろう。

*3. 中嶋興は1941年熊本に生まれ、1960年代後半よりアニメーション、写真、ビデオアート、彫刻、インスタレーション、芸術運動(ビデオアース)、記録(「もの派」や松澤宥「^{アライ}ψの部屋」といった芸術実践のドキュメント写真)などの多様な活動を行っている。特に《生物学的サイクル》(1971-)と《My Life》(1976-)等は、数度発表されているが、同時に未完であり、現在にいたるまで再編され続けており、中嶋の制作に対する特異な姿勢を表現する映像作品である。「一生一作」というモチーフを掲げ、個別の映像作品を数珠の玉の一粒と考え、現在までのおよそ30本の作品を数珠として繋げる企画を進行中である。また、2019年には新たな撮影映像を加えた《MY LIFE》を制作・上映し、さらなる新版も現在制作中である。中嶋のビデオテープ・コレクションの中には手塚治虫(1928-1989)の1980年に訪中した際の記録映像、その他、マイケル・ゴールドバーグ(Michael Goldberg, 1945-)との共作の映像など、デジタル化すべきビデオテープが多くあるが、ごくわずかしか内容を開覧できる状態になっておらず、早急なデジタル化が待ち望まれている資料群である。2018年にはMoMAのアーカイブチームが中嶋の膨大な記録テープの一部でも把握しようと調査を試み、2019年にはMoMAが初期の映像作品を収蔵するなど、その活動は国際的に注目され、重要な人物として位置付けられている。慶應義塾大学アート・センター(以下、KUAC)では中嶋興氏本人より2018年に寄託を受けた資料をもとに現在、アーカイブ化を進めている。写真:約32,000枚(2021年度に新たに受入れたため増大する見込み)、クリッピングや印刷物その他紙媒体資料:約900件、映像:約3,000件、総計:約35,900件を所管し、松澤宥の「^{アライ}ψの部屋」および「もの派」作品の記録写真や初期の一部アニメ作品等がデジタル化され、閲覧可能である。本継続事業においてビデオテープ338本のデジタル化と写真2,958枚を対象とした内容調査、両者のリスト作成を行った。およそ90%が未デジタル化状態であり、今後も引き続き作業を行う予定である。また、中嶋が記録したビデオテープの総数はおよそ3,000本以上あり、その全貌を把握できていなかったが、本事業において、



中嶋興アトリエ (2019.7.24.)
Nakajima Ko's studio



中嶋興ビデオテープの移送と整理 (2021.8.16)
moving and organizing of Nakajima Ko's video tapes

where collaboration between artists using different media or artists and other professionals like engineers who specialize in non-artistic media happens (here, a person can also be regarded as a medium). Through this concept, it becomes possible to analyze not only explorations within an already-existing media but also connections between given media or given and new media as well as a new mode resulting from such connections. Moreover, by considering not only artistic works themselves but also the people who engage in creations, their acts, and related documents as media too, it becomes possible to analyze an entire activity from the perspective of the successive and collaborative mode of creation, "Intermedia". Ultimately, archiving of artistic activities considered as "Intermedeia" in this way

can also encourage the exploration of the concept of an archive, in which various types of media are mixed.

*3. Born in Kumamoto Prefecture in 1941, Ko Nakajima has been involved in a variety of activities since the late 1960s, such as animation, photography, video art, sculpture, installation, art movements (Video Earth), and documentation (documentary photography of "Mono-ha" and Yutaka Matsuzawa's "Psi Room"). Nakajima's series named *Biological Cycle* (1971-) and *MY LIFE* (1976-), which, although they have been screened several times, remain unfinished and are being reorganized to this day, represent his unique attitude toward creation. With the motto "one life, one work", he considers each work as a bead of Buddhist beads and is currently working on a project to create one piece by connecting his past 30 works. In 2019 he made the new version of *MY LIFE* by incorporating new images and screened it. Nakajima's videotape collection includes many important videotapes, such as a recording of Osamu Tezuka's (1928-1989) visit to China in 1980 and Nakajima's collaboration with Michael Goldberg (1945-), but only a few of them are available for viewing, and their immediate digitization is highly desirable. His activities attracted international attention and positioned him as an important figure. As MoMA's archive team conducted research to understand a partial picture of Nakajima's massive

tape collection in 2018 and added his early works to MoMA's collection in 2019, he is regarded as an important figure, and his activities have attracted more and more international attention. Keio University Art Center (KUAC) is currently in the process of archiving the materials entrusted by Ko Nakajima himself in 2018. The collection includes approximately 32,000 photographs (expected to increase due to new additions in 2021), 900 paper-based materials, such as clippings and printed matters, and 3,000 videos, for a total of approximately 35,900 items. Photographs documenting Yutaka Matsuzawa's "Psi Room" and "Mono-ha" works as well as some of Nakajima's early animated works have been digitized and are available for viewing. In this ongoing project, 338 videotapes were digitized, 2,958 photographs were researched, and a list of both was compiled. Approximately 90%

中嶋のビデオテープを中心とする映像資料約3,000本を対象としたリスト作成を行った。全体の90%は作成済みであり、作業を継続する予定である。

*4. VIC (Video Information Center) は、1972年、国際基督教大学(ICU)の演劇サークルであるICU小劇場を母胎として開始した。設立時のメンバーは6名で、伊藤裕介・菅靖彦・野山尚志・内木誠・石井宗一、そして手塚一郎が代表をつとめた。手塚が作成したガリ版刷りの設立主旨書には、VIC設立動機と活動の目的が簡潔に語られている。ICUにおいて、学生同士の交流が少ないという問題があること。そして、その問題を解決するために、ビデオを用いて「映像・音響を含めてより全体的に、かつ正確迅速な情報交換—究極にはコミュニケーション—を実現する」(「VIDEO-INFORMATION CENTE[R] 設立主旨書」、1972年)ことである。こうして成立したVICは、以後大学サークルの範囲を超えて、様々な活動を展開することになるが、その活動は、「ハイ&ローを問わない網羅的なイベントの記録」「ビデオ・テクノロジーを用いたコミュニケーションの実験」「ビデオ関連イベントの企画」「国内外の芸術グループとのコミュニケーション」「ビデオの普及活動」の大きく5つに分類することができる。VICは、中谷芙二子・山口勝弘をメンバーとする「ビデオひろば」など、同時代のビデオを巡る動向と連動しながら活動を行っていた。海外のグループとの交流もあり、1979年にはニューヨーク近代美術館(MoMA)で開

催された展覧会「Video From Tokyo To Fukui and Kyoto(ビデオ東京から福井と京都まで)」(1979年4月19日—6月19日)にも出品した。このとき上映されたのは、田中浜<舞態7>、土方巽・芦川羊子<ひとがた>の2つのパフォーマンス作品の記録で、MoMAのプレスリリースには「VICのドキュメンタリー作品の代表的な例」と紹介されている。KUACでは、手塚氏より2018年に寄託を受けた資料をもとに現在、作業を進めている。ビデオテープ:1,176本、企画書などの書類:45件、クリッピング:96件、写真:47件、印刷物:72件、総計:1,436件を所管。本継続事業においてビデオテープ55本のデジタル化を行ったため、現在784本のテープがデジタル化され、閲覧可能となっている。しかし、およそ30%は未デジタルであり、容易に閲覧できない状態にある。今後も、応急処置を必要とするビデオテープのデジタル化を進め、デジタルデータのサムネール作成を行うとともに、デジタル化されたデータの管理・公開方法を検討し、VICを主軸として見た同時代の関連資料のさらなる収集、保存、デジタル化、レコード化を進めたい。

of the videotapes remain undigitized, and we are planning to continue to digitize them. The total number of videotapes recorded by Nakajima is more than 3,000, and until this project, we had not yet been able to grasp the full picture of these

tapes. In this project, we tried to make a list of them and 90% of the work was completed. We will continue our work in the following year.

*4. VIC (Video Information Center), which derived from ICU Sho Gekijo (ICU Little Theater), a theater club at ICU (International Christian University), began its activities in 1972. The founding members were six: Yusuke Ito, Yasuhiko Suga, Takashi Noyama, Makoto Naiki, Soichi Ishii, and Ichiro Tezuka, the representative of the club. The founding motivation and purpose are briefly explained in the mimeographed statement written by Tezuka: there was little or no interaction between the students of ICU, and to solve this problem they used video as a way to “achieve more comprehensive, accurate, and rapid exchange of information (including visual and sound information), in short, communication” (VIDEO-INFORMATION CENTE[R] Founding Mission Statement, 1972). VIC soon extended the scope of its activities beyond the framework of the university club. These activities broadly fall into five categories: “comprehensive documentation of various types of events, both high and low”, “experiments in communication using video technology”, “organization of video-related events”, “interaction with Japanese and overseas groups”, and “the promotion of video”. VIC worked closely with other video movements at the time, such as Video Hiroba (Video Plaza) by Fujiko Nakaya and Katsuhiro

Yamaguchi. They also interacted with overseas groups and participated in the exhibition “Video from Tokyo to Fukui and Kyoto” (April 19 – June 19, 1979) held at MoMA in 1979. In this exhibition, the video recordings of *Butai 7* by Min Tanaka and *Hitogata* by Tatsumi Hijikata and Yoko Ashikawa were shown, and MoMA’s press release described these recordings as “representative examples of VIC’s documentary work”. KUAC is currently dealing with the archival materials entrusted by Ichiro Tezuka in 2018. The collection includes 1,176 videotapes, 45 documents like proposals, 96 clippings, 47 photographs, and 72 printed materials, for a total of 1,436 items. In this ongoing project, 55 videotapes were digitized, resulting in a total of 784 tapes having been digitized and available for viewing. However, approximately 30% of tapes remain undigitized and cannot be easily viewed. We will continue to digitize video tapes that need treatments immediately, create thumbnails of the digital data, and explore ways to maintain and open the digitized data. We also move forward with collecting, preserving, digitizing, and recording the related materials from the same period as VIC.



VIC リーダー手塚一郎 (ca. 1980)
Leader of the VIC Ichiro Tezuka



VIC スタジオ (ca. 1980)
VIC's studio



KUAC 収蔵庫内の VIC ビデオテープ (2017)
VIC's video tapes in KUAC storage

ビデオとアーカイヴ

Video and archive

「ビデオとアーカイヴ」というテーマで、中嶋興(2022年1月25日 | 対面)、瀧健太郎(2021年12月7日 | Zoom)、中川陽介(2022年1月15日 | Zoom)と対話した。中嶋とは主に制作におけるアーカイヴ的な思考について主に彼の作品《MY LIFE》を通して考えた。瀧とは、主になぜ瀧がビデオアートセンター東京を組織したのかという問題を端緒に、瀧自身の活動を通じてテーマについて考えた。中川とは、彼のアナログ・メディアのデジタル化の研究、及び制作と保存研究の不可分性という問題を足がかりにテーマについて考えた。これらによって、さらに追跡すべき内容とディスカッションすべき課題が明らかとなった。例を挙げるならば、日本のビデオ作家への「ビデオとアーカイヴ」をテーマとするインタビュー、ビデオ・アーカイヴを元にした現代のビデオ・システムに対するさらなるディスカッション、CATVについて、ビデオアート史について、アナログ・メディアのデジタル化の方法などについてである。今後も引き続きこの問題に取り組んでいきたい。

ビデオとアーカイヴ:中嶋興《MY LIFE》を通して

久保仁志

アニメのひとコマを人生の一日だとすれば、一生はいったい何コマになってしまうのでしょうか？[...]一生を通していかに総合的に自分の映像をつくりあげて行くか……が、私のアニメ的思考なのです。私は一作一本コマ切り短編主義者ではありません。コマ切り短編作品をめざす作家もいれば、私のように生物学的サイクルでアニメをとらえている人間もいるわけです。[...]いかに私のように長編の中にどっかと腰をおろし、一生一作をつらぬきながら、予告編もどきの短編をいかにも完成品のようにちらつかせるのがいとむずかしきところでございます。

—中嶋興[慶應義塾大学アート・センター・アーカイヴ・中嶋興コレクションが所管するクリッピングより。掲載誌、日付は未詳だが、おそらく雑誌掲載の文章であると思われる。「アニメのひとコマを人生の一日だとすれば、[...]」]

すべての被造物がそれぞれの被造物と、またそれぞれが他の被造物と結び合い適応し合っている、どの単純実体も他のすべての実体を表出するさまさまの関係を持ち、したがって宇宙を映す永遠の生きた鏡なのである。」

—ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライブニッツ「モナドロジー」[56

Under the theme of “Video and the Archive”, we conducted interviews with Ko Nakajima (Jan. 25, 2022 | In-person), Kentaro Taki (Dec. 7, 2021 | Zoom), and Yosuke Nakagawa (Jan. 15, 2022 | Zoom). With Ko Nakajima, we mainly discussed the way of archival thinking in creation by focusing on his work *My Life*. With Kentaro Taki, we considered the main theme by discussing his activities, starting with the question why he organized the Videoart Center Tokyo. And with Yosuke Nakagawa, we discussed the main subject, starting with his research on the digitization of analog media and the inseparability between creation and preservation. These interviews revealed further issues that should be pursued and discussed in the future. For example, we should interview Japanese video artists on the theme of “video and archive”, have further discussions about contemporary video systems based on video archives, CATV, the history of video art, and the digitization of analog media, and so on. We hope to continue to work on these issues in the future

Video and Archive: Focusing on *My Life* by Ko Nakajima

Hitoshi Kubo

If you consider one day of your life as one frame of an animation, how many frames are there in a lifetime? [...] How to create a comprehensive image throughout my lifetime...this is my animation way of thinking. It doesn't match my principle to consider one work as a completed work. While some artists create their works with such a mindset, others like me see animations as a biological cycle metaphorically. [...] It is a bit difficult to present a collection of trailer-like short films as a finished work, adhering to the idea of making one film within a long cycle of lifetime, as I do.

—Ko Nakajima [From clippings in the Ko Nakajima Collection, Keio University Art Center Archives. The journal and date of publication are unknown, but the text was presumably published in a magazine. [“If one frame of an animation is one day of your life...”]]

This connexion or adaptation of all created things to each and of each to all, means that each simple substance has relations which express all the others, and, consequently, that it is a perpetual living mirror of the universe.

中嶋興の活動は多様である。アニメーション、写真、ビデオ・アート、彫刻、インスタレーション、グループ(「ビデオアース」)、企業CM、執筆、アニメーションの歴史研究、地域再生(「アニメ神社」という突き抜けた発想によって)、教育等々。仮に、その多様さを内在的に捉え得るパースペクティブがあるとするならば、それは中嶋の人生(Life)そのものだと言えるだろう。

中嶋の制作の諸断片と出来事を折り畳む方法を通じて、アーカイブを作るという営みそのもの、そしてビデオとアーカイブについて考えることはできないだろうか。2022年1月25日に中嶋のビデオテープを保管している収蔵庫の中で、中嶋が記録した沢山のビデオテープに囲まれながら、死装束を身に纏った中嶋と対話した。なぜ、中嶋はこのような姿で対話に臨んだのだろうか。

ある座談会にて中嶋は、自身の制作論モデルを数珠や串刺しの団子にたとえて語っている(今回も同様の話題が登場した。)。まず、自身の作品が通常の映画とは異なり一作ごとに完結する類の作品ではなく、むしろ各作品を数珠の一粒と考え、それらを数珠のように繋ぎ合わせ連続させた一本の作品として提示したいと考えている。さらに、自らの作品だけで完結するのではなく、別の人物らによって自らの作品が断片として使用されることで、他者の作品において自らの作品が残存していくという可能性すら提示している(「座談会:手塚一郎(VIC)-中嶋興(ビデオ・アース)-久保仁志(司会)(2018年2月24日/VIC 吉祥寺 グランキオスクにて)」『ビデオインフォメーションセンター・ファイル』久保仁志・長谷川紫穂 編、慶應義塾大学アート・センター、2018年、27-28頁参照。)。前者は一つのアーカイブ制作として活動を行っていくこと、そして後者はそのアーカイブの利用と維持というように敷衍して考えることもできるだろう。また、単体で完結した作品と捉えるのではなく、連続した諸系列として捉える点も非常にアーカイブ的である。中嶋のビデオ思考かつアーカイブ思考とも呼べるこのモデルは、ビデオで遺影を作るというモチーフからスタートし、ビデオによる家系図というアイデアにまで発展した《MY LIFE》において、アナロジーとして表現されている。

中嶋の家族を対象とした作品《MY LIFE》(1971年制作開始、1977年初公開。数版あるが、代表的な版としては1976年版、1982年版、1992年版、2012年版、2014年版、2019年版などがある。以下は2014年版について述べる。)は、およそ50年経った今もなお制作中の作品である。それは数十年にわたる出来事の記録をおよそ数十分へと編集し、縮約してみせる。「一生一作」である限り、全ての制作活動は同時に一つの作品へと向けられた資料(素材)だと言うこともできる。中嶋はアーティスト

Ko Nakajima's activities are diverse: Animation, photography, video art, sculpture, installation, group projects ("Video Earth"), corporate commercials, writing, animation history research, community revitalization (through the radical idea of an "anime shrine"), education, and so on. If there is a perspective that can capture this diversity comprehensively, it is Nakajima's life itself.

By considering the way Nakajima folds the fragments of his works and his life events, can we think about the act of archiving itself, and about the relationship between video and archives? On January 25, 2022, I interviewed Nakajima dressed in burial clothes, in the videotapes storage room, surrounded by the many videotapes he recorded. Why did Nakajima appear in this costume?

In one round-table discussion, Nakajima compared his creation model to Buddhist beads or skewered dumplings (he talked about the same topic in this interview as well). First of all, unlike ordinary movies in which a story is completed within a single work, Nakajima rather considers each of his films as a bead of rosary and intends to present them as a single work by connecting them together. Furthermore, Nakajima even mentioned the possibility that if other artists use the fragments of Nakajima's works, Nakajima's creation will not be complete in his works alone, but will also survive in the works of others. ("Discussion: Ichiro Tezuka (VIC) - Ko Nakajima (Video Earth) - Hitoshi Kubo (Moderator) (February 24, 2018 / at VIC Kichijoji Grand Kiosk, "Video Information Center File", Hitoshi Kubo and Shiho Hasegawa (eds.), Keio University Art Center, 2018, pp. 27-28). The former can be interpreted as the construction of an archive, and the latter as the utilization and maintenance of it. Moreover, Nakajima's way of thinking is remarkably archival in that he doesn't see a single work as a complete one, but rather as a continuous series of pieces. This Nakajima's creation model, which could be called video- or archival-thinking, is expressed as an analogy in *My Life*, which started with the motif of creating a mourning portrait and developed into the idea of creating a family tree on video.

Nakajima's *My Life* (production began in 1971, first exhibited in 1977. There are several versions, but the most representative versions are from 1976, 1982, 1992, 2012, 2014, and 2019. The 2014 version is described below.), of which the subject is his family, is the work in progress, and although 50 years have passed since he made the first version, he is still

であるとともに、未完の「MY LIFE」へと折り畳まれる膨大な資料群を制作するひとりのアーキヴィストでもあるのだ。《MY LIFE》は2画面で構成されている(発表当初は2台のモニターが用いられていたが、1台のモニターの中に2画面が含まれる形の作品へと姿を変えている)。向かって左画面は母親の葬儀から始まり、右画面は臨月の妻に息子がじゃれている姿と、出産の場面から始まる。単純化するならば、冒頭は左画面に死が、右画面に生が映し出され、激しく強いコントラストで構成されている。しかし場面が進んでいくごとに様々な回路を通じて、両画面の死と生が出会い、混ざり合い、多様な時制が互いに交通していくこととなる。

このような事態の代表例を三つ上げてみよう。一つ目は右画面の中で成長していった中嶋の子らや孫たちが左画面で葬儀に立ち会い死者を弔う場面において。二つ目は右画面で家族とともにピクニックをしていた中嶋の義理の母が、左画面において最期を迎える場面において。三つ目は左画面に映し出されていた葬儀の映像を、右画面に映し出された臨月の息子の妻がモニターを通して見ている場面である。一つ目は、右画面にいた生者が左画面において死者と向き合うという形で生と死が出会う。二つ目は右画面にいた生者自身が左画面において死者になるという形で、一人の人物の中で生から死への移行が示される。そして、三つ目は、左側の画面を右側の画面が直接飲み込み、生者が記録の中で亡霊として再生される死者と出会うことによって、生が死を包み込むこととなる。アーカイヴにおいて、この三つ目の様態はとても重要である。私達は資料(映像)を通して死者の営みに触れる。それは、かつて生者であった時の営みに触れるというだけでなく、資料が再生する亡霊の営みに触れるということでもあるのだ。アーカイヴもまた生と死が出会い混ざり合う場所である。

《MY LIFE》の素材とも言える家族を対象とした中嶋の動画記録は、そのメディアのフォーマットをフィルムからビデオテープ(オープンリール、U-matic、Betacam、Hi8、MiniDVなど)へと姿を変え、現在でも中嶋自身のスマートフォンで撮影され続けている。その数はおよそ500本に及んでいる。翻って《MY LIFE》が中嶋の生を縮約するものであるのなら、その素材は、家族を対象とした動画記録だけではなく、その他の作品や、諸活動を示す諸物体、諸人物までへと押し広げられ、それらは、中嶋の生を記す資料としてその表現を変えていくだろう(実際、中嶋は《MY LIFE》の最新版に自らの過去の諸作品や諸資料を組み込むことを目論んでいる)。また、当然ながらビデオテープや写真など、その資料の中には中嶋という一個人の生としては完結し得ない多様な生が包含され、あるモノが宇宙の生きた鏡であるように中嶋が生きる世界を反映し合っているのである。このように自らの境界線を更新し、決壊させていくような力動性を中嶋の《MY

working on this piece. Nakajima edits and contracts the records of events over several decades into this dozens of minutes work. Considering that Nakajima's motto is "one life, one work", all of his works can be considered as materials for the single chained work. Nakajima is not only an artist but also an archivist who is making a large amount of materials that will be folded into the unfinished work, *My Life*. *My Life* consists of two screens (Nakajima initially used two monitors, but later changed the form to include two screens within a single monitor). The left screen starts with his mother's funeral, and the right screen starts with the scene of his son playing with Nakajima's wife, who is in the last month of pregnancy, and his daughter's birth. To simplify, this opening part makes an intense and strong contrast by putting death on the left screen and life on the right screen. However, as the work unfolds, death and life on both screens meet and blend through various pathways, and various tenses interact with each other.

Let me provide three examples of such situations. The first is a scene in which Nakajima's children and grandchildren, who have grown up on the right screen, attend a funeral and mourn the dead on the left screen. The second is the scene where Nakajima's mother-in-law, who was having a picnic with her family on the right screen, has her final moments on the left screen. The third is a scene in which the pregnant wife of his son is watching through a monitor on the right screen the images of the funeral that were shown on the left screen. In the first case, life and death meet when the living, who were on the right screen, face the dead on the left screen. In the second case, the transition from life to death of a single person is shown as the living person on the right screen turns into the dead on the left screen. And in the third case, by inserting the left screen directly into the right screen, life includes death as the living meets the dead, who are replayed as ghosts in the record.. From the perspective of the archive, this third case is extremely important. By archiving, we encounter the activities of the dead through the materials (images). It is not only a matter of encountering the activities of the once-living but also of interacting with the activities of the ghosts whom the materials are revitalizing. An archive is also a place where life and death meet and blend.

Nakajima has been making the records of his family, which can be seen as the materials for *My Life*, changing media formats from film to videotapes (open reel, U-matic, Betacam, Hi8, MiniDV, etc.) and to his smartphone today. The total number of the recordings is approximately 500. Moreover, if we consider *My Life* as a contraction of Nakajima's life, the potential materials of this work will be expanded to include not only the

LIFE》は孕んでいる。そして、この力動性はアーカイヴが抱える力動性だということもできるだろう。今回行った中嶋との対話はそのようなアーカイヴの力動性と可変性について考えさせてくれるものとなった。

また、死装束を纏って対話をする中嶋の姿はビデオ映像を通して見ると、単に死者または亡霊を偽装しているというよりも、むしろ記録映像の根本的なコンディションと力を表現しているように思えてならない。それは、ある出来事をそれが生起した単独的な時間軸から宙吊りにし、何度も亡霊を再生し得る装置としての記録映像のコンディションであり、力能である。記録映像が有する時制において5分前と10年前の質的な差異は存在しない。どちらもそれらを見ることが可能な現在時における過去の出来事であり、その意味においては100年前だろうと同質だと言える。これは何を意味しているのか。例えば5分前に撮影を開始した時に被写体が生者であり、5分後に被写体が死者となったとしよう。実際には取り返しのつかない不可逆的な出来事であるが、映像は生から死への移行を何度でも再生してみせる。生も死も現実的に進行していく時間から離脱して個体化する。それは生者の生から離脱し、かつ死者でもないような亡霊的としか呼ぶことのできないような不思議な緩衝地帯(buffer zone)を形成するのだ。その緩衝地帯において生者は亡霊と何度でも出会うことが可能になる。ビデオ・アーカイヴは、種々の亡霊の再生によって、生者が亡霊と出会う墓のような緩衝地帯となるのではないだろうか。

死装束を身に纏った中嶋とともに、数分前の対話の記録映像をビデオのモニターで見ていたときの感覚は、彼岸と此岸の間に足を浸しているような不思議な感覚だった(映像の「亡霊性」については以下を参照。久保仁志「プリーツ・マシーン」『プリーツ・マシーン3号:アート・アーカイヴ資料展XVIII 中嶋興—MY LIFE』慶應義塾大学アート・センター、2019年。)。私は、中嶋が撮りためた無数のテープに囲われながら、中嶋が対話の最後に語っていた「死んだらこの辺うろちょろしている。」という言葉に反芻していた。ビデオテープの連なりは亡霊が住まう墓標のように感じられた。

video recordings of his family, but also his other works as well as objects and people related to his activities, (in fact, Nakajima plans to include his past works and materials into the latest edition of *My Life*). Naturally, the videotapes, photographs, and other materials include not only Nakajima's personal life but also the lives of many other persons, and just as a monad is a living mirror of the universe, these lives reflect each other and express the world they live in. As such, Nakajima's *My Life* has the dynamics to erase and redraw its own boundaries. These dynamics can also be considered as the dynamics of the archive. The interview with Nakajima provided an opportunity to consider the dynamics and variability of archives.

When we see Nakajima dressed as the dead via the video image, we cannot help but think that he is expressing the fundamental condition and power of recorded images rather than merely disguising himself as the dead or a ghost. It is the condition and power of the recorded image as a tool that suspends an event by taking it out of the linear timeline in which it occurred, and allows it to be replayed as a ghost over and over again. For the temporality of recorded images, there is no qualitative difference between what happened 5 minutes ago and what happened 10 years ago. Both are past events that can be viewed in the present time, and in this sense, the same can be said of events that occurred 100 years ago. What does this mean? For example, let's suppose that a subject who was alive when you started shooting 5 minutes ago became dead 5 minutes later. Although it is actually an irreversible event, if the image is replayed repeatedly, the transition from life to death can occur over and over again. Both life and death are taken out of actual time and individuated.. It forms a mysterious buffer zone that can only be called a ghostly world, which is separate from the world of the living but not the world of the dead. In this buffer zone, the living can encounter the ghosts as many times as they wish. Perhaps video archives can become a buffer zone similar to a cemetery where the living can encounter ghosts through the re-playing of them.

As I watched the recorded footage of the interview on the camera monitor with Nakajima dressed in the burial clothes, I had the strange feeling that I was standing between the afterlife and this world (For more on the "ghost nature" of images, refer to the following. Introduction to Archives XIX & Pleating Machine 3: Ko Nakajima—*MY LIFE*, Keio University Art Center, 2019). Surrounded by the countless tapes Nakajima recorded, I repeated in my mind what he said at the end of our conversation, "When I die, I'll be hanging around here". I felt as if the tapes were tombstones inhabited by ghosts.

編集:久保仁志、山腰亮介、関町卓郎、原壘
書き起こし:関町卓郎
翻訳:ブルサコワありな

(2022.1.25 | in person)

Edited by Hitoshi Kubo, Ryosuke Yamakoshi, Takuro, Sekimachi, Rui Hara
Transcribed by Takuro Sekimachi
Translated by Alena Prusakova

死装束

中嶋興(N):随分長い旅でしたよ[死装束を着ている。]。

久保仁志(K):中嶋さんですか。

N:そうです。

K:どちらからいらしたのですか。

N:幽霊テレビ局から来ました。あの世のテ

レビ局、三途の川の向こうのテレビ局ですね。

K:なるほど。

N:三途の川のテレビ局は、結構大きいです。

K:どうやって三途の川を渡って来たのですか。

N:電波に乗って来ました。電波だって川ですから意外と早く渡れます。



Burial Clothes

Ko Nakajima (N): It's been a long journey. [Ko Nakajima is wearing burial clothes]

Hitoshi Kubo (K): Are you Mr. Nakajima?

N: Yes, I am.

K: Where did you come from?

N: I came from a Ghost TV station. It's a TV station beyond the Sanzu River.

K: I see.

N: The TV station on the Sanzu River is quite big.

K: How did you cross the Sanzu River?

N: I came via radio waves. Radio waves are also a river, so it's surprisingly easy to cross.

ビデオテープ

K:今この部屋にあるのは中嶋さんがずっと撮り溜めてこられたビデオテープですが、そのビデオテープに囲まれてどんなお気持ちですか。

N:随分たくさん撮ったので、微粒子にたくさん囲まれて幸せですよ。残るからね。

K:そのビデオの信号を感じますか。

N:僕は、撮ったものは必ず覚えているから、その信号をいつも感じています。自分のファインダーで覗いて撮影したものは不思議と覚えているのですよね。よく夢で見ます。

K:どのような夢を見るのですか。

N:例えば、グルノーブルに行った時の撮影現場とか。

K:記録した時の出来事が夢の中でその時の再現のように現れて来る感じですか。

N:そうですね。

K:ビデオテープが再生されるように夢が再生される。その逆に、夢が再生されるようにビデオテープが再生されるみたいなこともあるかもしれないですね。

N:それはありますね。

K:編集している時にそういうことは起こりますか。

N:うん。まあでもしょっちゅう編集してます。

K:この収蔵庫内の中嶋さんのビデオテープは3000本以上あります。今まで中嶋さんが記録したテープの数ですけ

Video Tapes

K: This room is filled with the videotapes you've taken over the years. How do you feel being surrounded by them?

N: I filmed quite a lot, so I'm happy to be surrounded by so many particles. Because it stays with you.

K: Can you feel the video signals?

N: I always remember things I've shot, so I always feel the signal. I strangely remember things that I've seen and shot through my viewfinder. I often see them in my dreams.

K: What kind of dreams do you have?

N: For example, from when I went to Grenoble.

K: Do you feel like the events of the past appear in your dreams as if you were reliving them?

N: Yes.

K: The dreams are played like videotapes. On the other hand, perhaps videotapes are played like dreams.

N: Yes, maybe.

K: Does that happen when you're editing?

N: Yes. Well, I edit a lot.

K: There are more than 3,000 videotapes in this warehouse. What about the number of tapes you've recorded so far?

N: I have taken too many.

K: Even if each one is an hour-long, that's 3,000 hours.

N: There has never been a time when I wasn't filming, in Japan

ど、どうですか。

N: 随分撮りすぎたのではないか。

K: 1本1時間だとしても3,000時間。

N: 日本国内でも海外に出ても撮らなかったことはないから、3,000時間はあるでしょうね。

K: ほぼ毎日写真機でもビデオカメラでも撮影されていますよね。

N: そうですね。撮っていましたね。

記録すること

K: つい先程もスマートフォンのカメラで撮影されていたよね。とにかく記録するということが大事だというのはよく分かりますが、中嶋さんにとって記録するとはどういうことですか。

N: 父方のおばあちゃんが、僕が4歳くらいの時によく僕をお風呂に入れに来ていました。風呂に入りながら、中嶋家のためにもあなたのためにも何か残さなきゃいけないとよく言っていました。おばあちゃんの亭主、僕のじいさんが文化人でした。すごいお金を持っていたので、たくさん画家とか小説家を育てたんです。自分のお家に住まわせて食事を与えて作品を残して、東京に出していたという貴重な人でした。おばあちゃんは、自分の亭主の影響を受けたのでしょうか。「残す」仕事をしなさいと言っていました。4歳くらいの僕にはよく分からなかったのですが、来て風呂に入る度にそれを繰り返していたので、何か遺言として残したのかもかもしれません。

K: 本を書いたり、絵を描いたり、財を成すなど、様々な「残す」があるじゃないですか。その中でもイメージを記録し残すようになった理由は何ですか。

N: おばあちゃんは、僕が5歳の時に日本脳炎で死にました。三日前くらいまで生きていたわけです。すごく元気なおばあちゃんだったのですが、死んだと聞いて、僕の父親、お袋、叔父さんとかと焼き場に行ったら、骨になっていました。昨日までお風呂に入れてくれたおばあちゃんが、骨の状態でがばっと柩の上に寝ていた。それはすごくショックでしたね。

K: 今まで大切だった存在が灰になって形がなくなってしまふ。生きていた時のイメージを強く残したいと思われたのですか。

N: 残せ、残せと、ばあさんが言った意味が中々分からなかったのですが、存在を一生懸命何とか残したいと思ったのです。その後、僕は一つ下の弟を亡くします。

K: 何歳くらいの時でしたか。

N: 17歳くらい、高校2年生で下の弟は脳腫瘍で死にました。その時もすごくショックでした。火葬場で骨になっていたことがすごく印象に残っているのです。父親や母親が

or overseas, so there must be 3000 hours.

K: You shoot almost every day, both with a photo and a video camera.

N: Yes, I did.

On Recording

K: You were also filming with your smartphone camera just a few moments ago, weren't you? I understand that recording is important, but what does it mean to you?

N: Grandmother on my father's side used to come and bathe me when I was about 4 years old. While bathing, she often said that I had to leave something for the future for the Nakajima family and myself. Grandma's husband, and my grandfather, was a man of culture. He had a lot of money, so he supported a lot of painters and novelists. He was a very rare and important person who let people live in his house, fed them, preserved their works, and sent them out to Tokyo. My grandmother must have been influenced by him. She told me to do the work that "preserves". I was only four years old at that time, so I couldn't understand what she was saying, but she repeated it every time she came and bathed me, so maybe it was some kind of her will.

K: There are many ways to "preserve" something, such as writing a book, painting a picture, or making and leaving behind a fortune. Among these, you record and preserve images, but why did you start recording in the first place?

N: My grandmother died from Japanese encephalitis when I was five years old. She was fine when I saw her about three days before she died. She was a very lively lady, but when I heard that she died and went to the burial site with my father, mother, and uncle, I found that she had turned into bones. My grandmother, who used to give me baths just days ago, was lying on the hearse as bones. I was shocked.

K: A person's existence that was so important to you became ashes and lost its form. Did you wish to preserve the image of them while they were alive?

N: I couldn't quite understand what my grandmother meant by "preserve it, keep it", but I tried my best to preserve the existence somehow. Later on, I lost my younger brother.

K: How old were you?

N: My younger brother died of a brain tumor when I was

死んだ時も火葬場で骨になるのを見ている。そういうものが積み重なって、記録精神が大事になって来た。つまり、写真やビデオで丹念に記録して残すという中嶋家のおばあちゃんの遺言みたいな気がします。

K: 失って取り返しがつかなくなったものを何とか留めようという気持ちが記録に向かわせたのですか。

N: そうですね。それが記録して残していくという作家精神につながりました。

《MY LIFE》と記録をすること

K: 中嶋さんの中心的な作品《MY LIFE》は、まさに家族の日常を約50年間記録して、それを30分とか40分くらいにぎゅっと縮約して作られていく作品です。《MY LIFE》と記録をするということは、直接繋がっていますか。

N: そうですね。僕の作品の作り方は一本一本丹念に作るというよりも、それを団子の一個としてどうやって串刺しにして連続した作品にしていくのかということコンセプトにして作っています。その中の一つが「家族」でした。「家族」を撮るというのは、おばあちゃん、おじいちゃん、ひいじいさん、ひいばあさんから来ているような気がします。それは、一緒に住んでいた家族が突然燃えて骨だけになるということを見過ぎたせいもあると思うけど、骨が焼けたのを触ってみたい、真剣に見たりする性格があるのです。これは後から発想したのですが、祖先がどういう風に生きたのか、映像で家系図を作ってみようとなりました。

K: 最初はビデオで遺影を作れないかと考えていたのですよね。

N: そうです。それが段々と変化していくわけです。

K: ビデオで家系図を作っていく。

N: 孫が生まれて一人くらいは、僕の跡を継ぐ人が出て来ると思っていました。作家になるとか記録を撮る人はずっと出てきませんでしたが、長男の2番目の娘が女子美術大学の高校に通っています。この間会った時に、僕がやりたいようなことを言うとそれを面白いというし、アート志向なのです。こういう女性が出て来るものだという風に実感しているところですね。

K: 《MY LIFE》は引き継がれるのですか。

N: 彼女が観たら多分引き継ぐでしょう。きっと自分なりに何か別の考えでアレンジを試みるのではないかと思います。今、僕はアニメと漫画で地域興しをやっているけれど、彼女に将来何やるのですかと聞いたら、地域興し

about 17 years old, in my second year of high school. I was shocked at that time, too. I remember the way he was turned into bones at the crematorium. When my father and mother died, I watched them turn to bones at the crematorium too. As these experiences accumulated, the spirit of recording became important to me. In other words, I feel like it was the legacy of my grandmother to carefully record and preserve with photos and videos.

K: Did the desire to somehow retain irrecoverable things which you had lost motivate you to record?

N: Yes, it did. I developed an artist's spirit of recording and preserving.

My Life and Recording

K: Your major work, *My Life* (1976-), is a piece that records the daily life of your family for about 50 years, and then condenses it into a 30- or 40-minute video. Is there a direct connection between *My Life* and recording?

N: Yes. I don't make my works by carefully crafting each piece, but rather by thinking about how to stick them together as a dango dumpling on the stick and transform them into a continuous work of art. One of the concepts was "family". I feel that the idea of documenting family comes from the grandma, grandpa, great-grandpa, and great-grandmother. I think it's partly because I've seen so many family members I've lived with die unexpectedly, and are burned for cremation, leaving only their bones, but I also have the character to try and touch the burnt bones and look at them seriously. This idea came to me later, but I decided to make a family tree with video to show how my ancestors lived.

K: At first, you were thinking about whether you could take a mourning portrait on video.

N: That's right. And then it changed step by step.

K: Making a family tree with video.

N: I thought there would be at least one grandchild who would take over my activities. Nobody became an artist or took records so far, but my eldest son's second daughter is attending high school of Joshibi University of Art and Design now. When I met her the other day, she said she found my work interesting. She is very artistic. I am realizing that there are women like her out there.

K: Will *My Life* be continued?

N: If she sees it, she will probably take over. I'm sure she will arrange it from a different angle. Right now, I'm trying to promote the communities through anime and manga, and

だというね。(笑)

K: そうしたら、手伝ってもらった方が良いですね。

N: ちょっと涙が出ましたね。

K: 嬉しいですね。

メタモルフォーゼ

K: 少し話は戻りますが、先程灰になった姿をよく見たと仰っていましたが、その時に感じたことをもう少し話してもらっても良いですか。

N: 僕のおばあさんが死んだ頃は、現在のように完璧ではない焼き場でした。

K: 完璧な焼き場ではない、とはどういうことですか。

N: 電気ではなく火で焼いたから、消し炭みたいになっているのですよ。

K: 今の火葬場みたいに綺麗に骨だけが残っている状態ではなく、温度が低いから人が焦げたような生々しい姿ということですね。

N: 炭とか材木の切れっ端みたいなのです。それを触って怒られましたけどね。灰になるということは、微粒子になるということではないですか。

K: 火葬される時、形があったものが形がなくなるというよりも、ある形が別の形に変化するみたいに見えますよね。メタモルフォーゼということかもしれない。

N: そうです。それはアートの思考と似ています。形を消して違う形になっていくというのが、僕の中にしょっちゅうあるのでしょうか。だから、骨が焼けるとか、骨が違う物質になっていくとか、炭素になっていくとか、灰になって一つの粒子になっていくとかっていう、そういうのがアートじゃないかなって思っている。

K: 《MY LIFE》で撮られている膨大な記録も、日常を暮らしている中嶋さんの家族や中嶋さんをトランスフォームした形というか、記録という形に姿を変えたような存在なのですか？

N: ただし、家族にしても孫にしてもポピュリストだから、人が死んでそれを作品に残して、といったことには興味がないみたいですね。だから、僕の作品には興味はないみたいだけど、撮られていること自体は、少しは気にしているのじゃないかな。それを一番気にし始めたのが、先ほどお話しした2番目の孫ですね。だから、彼女になにかを感じとらせた芸術の力というものは大きいです。彼女がアートをやってみたいというのだから、やるなとも言えない。

《MY LIFE》とアーカイヴ

K: 《MY LIFE》は、アーカイヴを作ることとすごく似ている

when I asked her what she wanted to do in the future, she said she wanted to engage with communities [laugh].

K: Then she should probably help you.

N: It moved me to tears a little.

K: That's good news.

Metamorphosis

K: Let's go back a little bit. You said earlier that you often saw people turn to ashes, but can you tell me more about what you felt at that time?

N: When my grandmother died, the crematorium was not as perfect as it is today.

K: What do you mean by that?

N: It looked like charcoal because it was burned with fire instead of electricity.

K: You mean it's not like the crematoriums of today, where only clean bones are left, but rather the graphic image of a burnt person because of the low temperature.

N: It looked like a piece of charcoal or lumber. I was scolded for touching it. To be ash means to be a particle, right?

K: When someone is cremated, it looks as if one form changes into another, rather than something that had a form loses it. It might be better to call the process metamorphosis.

N: It is similar to the thinking of art. I suppose erasing a form and transforming it into a different one is something that often comes to my mind. Therefore, I believe that art is something like bones burning, bones turning into different materials, or carbon, or turning into ashes and becoming a particle.

K: Is a large amount of footage in *My Life* also the results of transformation of the daily life of you and your family, or is it an existence that has been transformed into the form of a record?

N: Well, my grandchildren and family are populists, so they don't seem to be interested in things like recording people's deaths and leaving them as artistic works. Although they don't seem to be interested in my works, I think they do care a little about the fact that they are being filmed. It was my second granddaughter who began to pay attention to it. The power of art that made her do so is great. Since she herself wants to be an artist, no one can tell her not to.

My Life and Archive

K: I think *My Life* is very similar to the process of archiving.

と思います。

N: 似てますね。

K: 要するに、膨大な生の記録を資料とするならば、その資料を作って、さらに整理していったって、一つのビデオ作品である《MY LIFE》というリストに組み替えるというように見えるのです。中嶋さんにとって《MY LIFE》とアーカイブはどのような関係なのですか。どういう風に似ているのでしょうか。

N: 生と死がすれ違っていく。次の代になるとすれ違って、骨になったり粒子になったものが蘇るわけですよ。

K: 生と死が資料化されていくようなイメージもあるということですね。

N: 年代を経ることによって再生していく。その繰り返しみたいなものだけど。

K: 実際、一番最初に《MY LIFE》を作られたのは熊本の個展の時で1976年、77年ですけど、それ以降何回も編集をして別のヴァージョンを作られていますね。最初からしばらくは、ふたつの画面で生と死を分けた形でやって来られたわけですけど、のちには一画面の内にふたつの画面を組み込むような形で生と死を分けられたりもしている。そういう風に《MY LIFE》は編集するたびに変わっていく作品だと思うのですが、それに関してはどうですか。どう変わっていていると感じますか。

N: それは、死に対する考え方が変わって来るのだよね。僕なども随分変わってきていますよ。

K: どういう風に変化しましたか。

N: 体が動かなくなると死が迫って来るからね。元気な頃はそのようなことはなかったのだけど、身体が衰え死が迫って来ると時間がないということを実感するのが、面白いといえば面白いけども、それをどう表現するかという難しい。

K: 中嶋さんはよく、かつてビデオ機材が誕生して、現在ではそれが半ば死んだような状態になっていることに、中嶋さんご自身の生を重ね合わせておられますがそういう感じですか。うまく再生できなかつたりするような。

N: そうですね。65年から70年でビデオテープは減んでいくわけです。ビデオができた頃から僕はよく知っていて、一つのメディア、機械というかデバイスが、出来上がり減んでいくのを味わった。その中で生きて作品を残したというので、精一杯だったのだけれど、それが現在ではスマートフォンに受け継がれていっている。今度はスマートフォンでどう作るのかということをし考えなくてはいけないですね。次の孫の世代に伝えていきたいなと思うけど、果たしてビデオテープで作った僕の《MY LIFE》が伝わっていくかは、わかりませんね。

K: 《MY LIFE》の中には、中嶋さんのご家族の生と死がたし

N: It is.

K: In other words, it seems to me that if we regard a very large amount of life records as archival materials, you create those materials and then further organize and recombine them into a single video work, a list called *My Life*. How do you see the relationship between *My Life* and the archive? In what way are they similar?

N: Life and death pass each other. The ones that have become bones or particles come back to life (revive) in the next generation.

K: So you also have an image of life and death being made into a material.

N: It reproduces itself through the ages. It is like a repetition of the process.

K: The first time you made *My Life* was in 1976 or 1977 for your solo exhibition in Kumamoto, and since then you edited and made different versions of it many times, didn't you? At first, you have been dividing life and death between two screens, but now you are dividing life and death by incorporating two separate screens within one screen. I think *My Life* is a work that changes every time it is edited. How do you think it is changing?

N: The way I think about death is changing. I have changed a lot too.

K: How did it change?

N: When your body stops working, death is imminent. This was not the case when I was still young. As my body deteriorates and death progresses, I realize that I have very little time left. While this is interesting, it is difficult to find a way to describe it.

K: You often say that your life and video equipment, which is half-dead today, overlap. What do you mean? Does the fact that old video tapes no longer play well overlap your body condition?

N: Yes, videotapes die in 65 to 70 years. I've been around since the beginning of the video, so I have experienced the rise and fall of the medium, machine or device. I lived through that period and left my work behind, so I did the best I could. But now that smartphones are taking over, I have to think a little bit about how to continue my work with them. I would like to pass it on to the next generation of my grandchildren, but I don't know if *My Life* on videotape will be passed on.

K: Your family's life and death are distinctly captured in *My Life*, aren't they? It contains your wife's growing belly and pregnancy, the birth of your daughter, and the death of

かに写っている。奥さんのお腹が大きくなって妊娠されているところや娘さんが生まれたところ、お母様が亡くなられたところ、といったように。そして、それだけではなく、そこにはビデオの生と死、ビデオのシステム、装置の生と死も写っていると、そう言えるのですね。

N: そうですね。ビデオをたくさん集めて、ニュージーランドやビデオブラウン管を割っていくところとか、テープをオブジェで使う……[中嶋のスマートフォンの着信音が鳴り響く。]……三途の川のテレビ局から電話でした。

K: (笑) 出たら、また呼び戻されてしまいますね。続けましょう。《MY LIFE》の中で、中嶋さんが生と死を二画面に分けた理由は何ですか。なぜふたつの画面でやろうと思ったのですか。

N: 本当は一つの画面内にふたつの画面を組み込むのは大変だったんですよ。当初は、2台のモニターで映すのが理想だったのですが、当時ブラウン管が2台置いてあるギャラリーはなかったのです。海外に行っても、ふたつ揃えてくれと言っても揃わないのだよね。それで一つのモニターに生と死を入れてやってみたら、なかなかの効果が出たのですよ。

先祖を作るといふこと

K: 中嶋さんが先程出てこられた柩[中嶋はインタビューの冒頭に白い棺から起き上がって着席している。]とモニターは、形も似ていますよね。テレビモニターもさながら柩のようです。

N: 似たようなものでしょう。

K: カメラも柩みたいなもの。

N: スクリーンに映るのだから、柩みたいなものですね。

K: 柩は、生者が死者に変わって、その死者が入る場所じゃないですか。カメラで撮られた出来事も静止画だろうが、動画だろうが、似ていると思うのです。生きていた出来事が死んだ存在として、カメラという柩の中に納められる。だけど、再生されることで、蘇るわけですよね。中嶋さんは、記録をする、《MY LIFE》を作るといふことは先祖を作ることだと仰っていました。先祖を作るとはどのようなことなのでしょう。

N: 今ここで僕が生きていて、5人の孫を持ったことそれ自体も表現と言えるかもしれないけれど、作品を通じて未来の子どもたちにとって先祖である私達を記録として残すわけです。良い先祖かは分からないけど、とにかく一人でもそこに関心を持つ者が出てくれば、僕の作品がまた何年後か先に蘇る。ところで、僕は美術大学で教えていたのですが、ビデオがすごく盛んな時には、なにも美大生に限らず、家族の記録をいっぱい撮っているお父さんたちがたくさんいました。

your mother, doesn't it? But also, do you feel like you are capturing the life and death of video, the life and death of the video system, and the life and death of the device?

N: Yes. Collecting a bunch of videotapes and using them as objects, like the exhibition in New Zealand and the time when I cracked open a CRT monitor.....[phone is ringing]..... It was a call from the Sanzu River TV station.

K: [laugh] If you answer it, you'll be summoned back. Let's continue. In *My Life*, why did you divide life and death into two screens? Why did you decide to use two different screens?

N: Actually, it was very difficult to have two screens within one screen. At first, my initial concept was to use two monitors, but there were no galleries with two CRT monitors at the time. Even when I went abroad and asked for two, I couldn't get them. . So I put life and death on one monitor, and it worked out pretty well.

Creating Ancestors

K: The shape of the coffin [at the beginning of the interview, Nakajima gets up from the white coffin] and the monitor look a little similar. The TV monitor looks like a coffin too, doesn't it?

N: It seems that way.

K: The camera is also a kind of coffin.

N: It is like a coffin indeed, because what is filmed is projected on the screen.

K: A coffin is a place where the living turn into the dead and the dead are placed, right? I think the events captured by a camera are similar to this, whether they are still images or moving images. An event that was alive is placed in a coffin called a camera as a lifeless thing. However, by being played, they are brought back to life, aren't they? You always said that recording and making *My Life* means creating ancestors. So, what does it mean to create ancestors?

N: I am alive here and now, and I have five grandchildren, which may be an expression. Through my work, I record the people who are the ancestors of the future children. I don't know if they are good ancestors or not, but anyway, if one of them gets interested in them, my work will be revived again in the future. By the way, I used to teach at an art university, and when the video was very popular, there were a lot of fathers, not just university students, who were taking

K:いわゆるホームビデオですね。

N:でも、誰も見ないのです。見れば良いものを。なぜ見ないかといえば、そこにクリエイティブな要素がないのですよね。お父さんは、無理をしてもカメラを買って子供たちの記録を撮った。それで、撮り終わった後にご飯を食べながら見たのがホームビデオですよ。でも、そこに死がないのだよ、死が。何もないんですよ。僕は、そこにじいさんが死んだり、ばあさんが死んだり、弟が死んだり、お母さんが死んだり、親父が死んだりしたのをちょっと入れてみた。そうしたら、俄然ドラマチックになって来た。骨が作品を作ったんですよ。死が生を蘇らせたのですよ。そうすると、ホームビデオが極端に面白くなって来た。普通の人は嫌がってやりません。自分の父親や子供が葬式で焼かれる時に撮る父親なんていないのです。家族の大反対が起きますから。実のところ、僕も弟から大反対を受けて、「兄貴は何でこんな時までビデオを撮るんだ。出ていってくれ」と言われましたよ。でも、回すしかないじゃないですか。それは、写真の記録精神、記録でものを語るといふ信念があるからです。現場に居合わせた、だから回すという。そこで記録精神を貫き、撮ることができたのは良かったと思います。もう今の時代は記録精神を貫けません。すぐに、著作権だなんだと言ってくるからね。この間も孫を撮影しようとしたら金をくれと言われてしまうのですよ。何でだと言ったら肖像権があるから、そのお金をくれ、くれたら撮っていいというんです。その時には、時代が変わったなという風に思いましたよ。ビデオの時代みたいに気安くは撮れない。スマホはきついです。

K:撮られることに対しても意識が出てきましたよね。それは、現代の人が撮る側にも回っているからだと思います。かつて、中嶋さんがビデオの撮影を始められた頃には、撮るといふのはプロの仕事でした。でも、現在では素人も当たり前のように動画を撮りますから。撮ることと撮られることが対になって来たという感じがあります。

N:だから、作家とか撮る側はきついよね。

数珠

K:中嶋さんは先程お団子と仰っていましたが、以前には数珠とも仰ってましたよね。そのお話を少ししてもらってもいいですか。

N:今日は持ってこなかったけど、僕は全部で40個ぐらい作品として作っているのですよ。それを一種の団子の串刺しと言っているのですが、数珠と言ってもいいと思い

lots of family records.

K: So-called home video.

N: But no one watched it. If you took, don't you think you should see it? That's because there were no creative elements there. The father, who bought an expensive camera, filmed the children's lives. Later, the family watched it while eating, and that's what the home video was. But there's no death there, no death. There's nothing similar to it. When I incorporated the death of my grandfather, my grandmother, my brother, my mother, and my father in my work, it suddenly became more dramatic. The bones made my record an artistic work. It was the death that brought life back from the dead. The home video became extremely interesting. Most people wouldn't record people's death because they don't like it. No father films his father or child being burned at a funeral. The family would be against it. When I filmed, my younger brother was also very disapproving and said, "Why are you filming? Get out of here". But there's no other choice but to film it. That's the spirit of documentary photography, of telling a story with a record, isn't it? To film it because you are at the site. So I think it was good that I kept the spirit of recording there, and that I was filming. I don't follow the spirit of recording anymore. They're saying everything is copyrighted. The other day I filmed my grandchildren and they demanded money. I asked them why, and they said it was because of portrait rights, so I realized that the times had changed. I can't shoot as casually as I did in the days of video. The age of smartphones is hard for me to live in.

K: People are becoming more conscious of being filmed. I think this is because people today are also on the filming side. In the past, when you started doing video, filming was a professional job. But nowadays, even amateurs can make videos very easily. I think that the acts of filming and being filmed have become a pair.

N: That's why it's tough for artists and those behind the camera.

Buddist Beads

K: You described your works as "dumplings" earlier, but you also described them as "buddist beads" before. Can you tell me about this idea?

N: I didn't bring it with me today, but I've made about 40 works in total. You can call them a sort of skewered dumplings, or a prayer bead. I'm trying to make a single work by

ます。数珠に串刺ししながら作品を作っているわけですが、それを時代別に作って行って、どう繋ぐか。1960年代に作った短編と1990年代や2000年代に作った短編では繋がらないのだよね。それらを繋ごうと思ったときに、そこにクッションとして短いショートフィルムが欲しくなって来たので、それを今一生懸命作っているわけです。

記録している時の記憶

K:《MY LIFE》の素材、ご家族を撮影された記録は膨大にあるわけですよね。その中から、どうやって40分という時間に縮約(contract)していくのかないつも不思議に思っていました。どうやって選んでいるんですか。

N:それは立ち会いだね。孫や娘に立ち会う時のことが重要です。必ずカメラを向けてインタビューをするでしょ。それが編集する際に一番要になるのです。

K:その場で記録している時の中嶋さんの記憶が編集の時にすごく大事になって来るのですか。

N:そうです。その時のカメラの視線とセリフ、何を話しかけるか、どういう顔をしているかというのは非常に大切です。三脚を立ててただ撮るだけだと面白くありません。

K:映像を再生する中で記憶が蘇って、その記憶と同時に編集もしているということなのですね。

N:こういうの[このインタビューを指す]は三脚を立てて撮っているけども、意外と無味乾燥なんです。手振れをするから映像は面白い。人間だし、撮っていてトチるから映像は面白いのです。そういう風に考えると撮る側の意識は大切だと思います。

K:中嶋さんの記録は、ほとんど中嶋さんが写っていないですけど、中嶋さんが撮っていることで中嶋さんの心情とか心の動きとかそういうものが一緒に映し出されると考えて良いのですか。

N:そうだね。やっぱり、それが入らない限り映像というのは面白くないのだよね。テレビでも同じでしょう。テレビカメラが置いてあって、ほとんどの場合、質問する人も悪いし、リアクションがないのにただ回っているだけ。あんまり作品、番組としては面白くない。だから、お団子の串刺しじゃないけど、数珠の一つ一つをちゃんと吟味して作って、それを繋いでいく仕掛けを今一生懸命作っているのですよ。今回もその一つかもしれません。

一生一作

K:一生にいくつもの作品を作るというよりも、一生に一作なのだと中嶋さんは仰っていますよね。まさにそういう話ですか。

connecting images from different periods, like connecting beads, but the problem is how to connect them. It is difficult to connect a short film made in the 1960s with the ones made in the 1990s or 2000s. To connect them, I realized that I need one more short film as a cushion, and that's what I'm working hard on now.

Memory of Recording

K: You have a large number of records of your family as the potential materials for *My Life*. I've always been fascinated by how you manage to contract those records to a length of 40 minutes. How do you select them?

N: It is about witnessing. The moments when I am with my grandson or daughter are important. I always have the camera pointed at them and I interview them. When I edit, I focus on such moments more than others.

K: Do you think that your memory of the moment of recording is very important when editing?

N: Yes. It's very important to know where the camera is pointing at, the lines, what people are talking about, and what kind of face they are making. It's not interesting to just set up a tripod and shoot.

K: So when you play the video, it brings back memories, and you are editing it with the memories by your side?

N: These kinds of things are shot on a tripod, but they are surprisingly tasteless. The footage is more interesting because of the shaking. We are human beings, and we sometimes make mistakes when we shoot, which is why video is so interesting. When you think about it that way, I think the awareness of the filmmaker is important.

K: In your films, you are rarely in the shot, but would it be correct to assume that your feelings and emotions are reflected in your films since you are the one shooting them?

N: Yes. After all, a video is not interesting unless it includes that. It's the same with television. A TV camera is set up, people don't ask good questions, and there is no reaction, it just keeps rolling. Not very interesting as a work or a program. That's why I'm trying my best to create a method where each bead, or a skewered dumpling, is carefully examined and connected. This could be one of them.

One Life, One Work

K: You say that rather than making several works in a lifetime, you prefer to make one work in a lifetime. Is that what you're talking about?

N: そうだね。どうやって一本にまとめるか。映像作家は、映画監督と違うからね。例えば黒澤明(1910–1998)の作り方というのは劇みみたいなもので、台本がありスタッフがいて、映像を作って、観客が入れば成功。そういう映像の作り方はちょっと違うわけですよ。

K: それこそ、例えば黒澤明の《羅生門》(1950)はパッケージ化されて完成されていますよね。だけど、中嶋さんの場合は、例えば、《生物学的サイクル》(1971–)を作っても、そこで一時的に完成するのだけでも、それがまた別の形で使われて生き直す。完成仕切らないということですよ。

N: 映像とは、元々後を引くものだと思っています。完結させてはいけません。完結して一本一本作っていくというのは、舞台とか小説の延長ですよ。一冊の本を書いて終わりというのは、小説家がよくやる手法ですよ。日本や世界の小説家はそういう風に作って来たわけだけど、映像は中々そうはいきません。映画は一本作って終わりにできるけど、映像は結構後を引くからね。繋いで繋いで作っていかなければいけない作品もあります。

別のライフ

K: 今のお話を聞いて、すごくアーカイヴの問題と似ていると思うのです。アーカイヴも完結したものではなくて、常に終わらない資料整理がまずあり、さらには、固定化されたリストじゃなくて、パースペクティブによって変化していくような流動的なリスト化の運動があったりする。だから、中嶋さんが仰っていたように映像作品が資料だとすれば、それは常にもう一度使われて違う資料と結びついて、また違う生を生き始めるというようなものだということですよ。

N: これまで知り合った作家たちも、僕が残していった作品を使って一本自分の新しい作品を作ってくれたらありがたいです。だから、随分頼んでます。僕と付き合っていたのが、最近いっぱい子供を産んでいるので撮ってくれと言っている。

K: 中嶋さんが撮った作品を組み込んで、別の新しい《MY LIFE》を撮る。

N: 作っても良いよと言っているのだけど、中々撮らない。下手くそだね。スマートフォンみたいな良いカメラが出てきているのに、普通のスチルカメラで狙って撮って

N: Indeed. The important thing is how to edit and combine a lot of records into one work. A filmmaker is different from a movie director. For example, Akira Kurosawa (1910-1998) would make a movie as if he were making a drama. Like a drama, he used a script, and many staff members were involved. If the completed movie attracts the audience at the theater, it is a success. It's a little different from making a video.

K: That is precisely why Kurosawa's works, such as *Rashomon* (1950), are stylized and packaged. But in your case, for example, even if you made *Biological Cycle* (1971–) and once it was completed, the materials in that work are used differently in another work as if they are reborn. Your work is in progress, is it?

N: I believe that video works are essentially unfinished. It should not be completed. Making an individual work which is complete in itself is an extension of a drama or a novel. It's a common practice of novelists that when they finish writing a book then move on to another one. That's how Japanese and foreign novelists write their stories, but it doesn't work so well for video. You can make one movie and be done with it, but in the case of video, after creating a piece, there is still something left to do. There is a work which can only be created by connecting several works together continuously.

Another Life

K: Listening to what you just said, I think it is very similar to the issues of archives. Archives are not complete, and there is always a never-ending process of sorting out the materials, plus, there is no such thing as a standardized list, but rather an ever-changing list that changes according to one's perspective. So, as you said, if a video work is a material, it will always be used again, connected to different materials, and begin to live a different life.

N: It would be great if the artists I've met could also make new works with the pieces I've left behind. So I've been asking a lot. Recently many of them had kids, so I've been asking them to film their families as I did.

K: They can make another new *My Life* by incorporating your works into their own works.

N: I've told them that they can do it, but they are not willing to. They are not very good at it. Even though good cameras like smartphones have come out, they still use a standard still camera to shoot. Putting a camera there is good enough, but they move it poorly. They don't understand

いる。パッと置いておけば良いものを動かして見せる。このスマートフォンのカメラの素晴らしさが分からないのだよ。これは、普通の映像カメラと映画カメラの影響を受けているのだよね。

一回しかないパフォーマンス

K: その話とても面白いですね。良いシーンとか見栄えの良いシーン、誰かに見せるというところを狙って撮る。そうすると全部似てきますよね。

N: おばあちゃんがきてわーってやっているところが良いと思ひ込むわけです。誰も小便してちんちんが出ているのが良いとは言わないからね。

K: そうですね。誕生日の時は、みんな誕生日ケーキに蝋燭を立てて、蝋燭に火がついて、吹き消すところを撮ったらもう終わりですよ。火がつく前とか、火がなかなかつかなくて失敗しているところとか、ケーキに差し間違えているところとかは撮らないですよ。記録は、本当はそういう周縁的なものを含んでいるはずのものですよね。そういうものを最初からトリミングしようとしているところがあるかもしれないですね。

N: それは、日常の生活の影響でしょう。

K: 日常の生活も良いところだけを選んでしているということですよ。

N: 誕生日を祝ったり、笑ってぱちっと撮るところとか、そういうものの影響だと思います。日常の生活でご飯を食べているところとか撮らないものね。

K: 最近、YouTubeにおじさんがただご飯を食べている映像があるみたいですけどね。

N: そういうものはこれからも出て来ると思います。しかし、死が入らないのだよ。死は一回しかない。産まれるのも一回なのです。人生も一回。一回を撮れば面白くなるのに撮らないのだよね。

K: そうですよ。記録は一回的でもう取り返しのつかない出来事を、再生することによって反復させられる装置です。

N: 葬式とか死ぬということは一回しかないパフォーマンスなのです。

K: 中嶋さん自身の一回しかないこれから訪れるであろう死はどうされますか。

N: こういうのは予行演習しているみたいなものです。久保君とお墓を回ったりして撮影しているのは、死を迎えるための予行演習ですよ。

K: こちら側から死を撮る中嶋さんとあの世からこちら側の生を撮る中嶋さん、死んだ中嶋さんが生きている中嶋さんを撮っているような、中嶋さんが動画の鏡と向き合っているような不思議な感じがします。

how great the camera on smartphones is. Their way of using the camera is influenced by mediocre videos or movies.

One-time Performance

K: That's a very interesting point. If you try to shoot good or attractive scenes with an intention to show them to someone - they all become similar.

N: Everybody assumes it's good to film people having a good time with their grandmother. Nobody says it's good to film a child pissing.

K: You are right. On birthdays, people film putting candles on the birthday cake, lighting and blowing them out. That's all. They don't film the time before lighting, while failing to light, or putting candles poorly. Records are supposed to contain such peripheral things, aren't they? It may be that they are trying to trim such things from the beginning.

N: That must be the influence of daily life.

K: It means that they pick only the good parts of daily life as well.

N: I think it's the influence of things like celebrating birthdays, laughing, and snapping pictures. They don't film people eating food in their everyday lives, do they?

K: Recently, there seem to be videos on YouTube of a middle-aged man just eating food.

N: I think those things will continue to come out. But death is not contained there. Death only comes once. So is being born. And you live only once too. It would be more interesting if we filmed such a one-time-only thing, but we don't.

K: You are right. The record is a mechanism that allows us to replay a single, irreversible event.

N: A funeral or a death is a one-time performance.

K: What are you planning to do with your one-time death?

N: This is sort of a rehearsal. Visiting graves and filming with you is a rehearsal for death.

K: I have a strange feeling that you are facing the mirror of the video, like filming death from this side and life from the other side. As if dead Mr. Nakajima is filming alive Mr. Nakajima.

N: As aspiring filmmakers, there are artists who make and leave behind individual works, but there are not many who have filmed themselves having dinner with their girlfriends. When I asked them if they had filmed their father dying, they said they had not. So, I say again. What is death? It's a

N:映像を志した作家として、一本一本作って残している作家もいるけれども、自分が彼女と飯を食っているところを撮った人はあんまりいない。自分の親父が死んでいるのを撮ったのかと聞くと、撮ってませんという。だから、死が何なのか。それは一回しかないパフォーマンスだね。

吊うこと

K:中嶋さんにとって《MY LIFE》は結晶化する作品でもありますが、その背後には、膨大に広がる、作品には使われていない記録が存在します。それら膨大なテープは、すごく大事な存在ということですよ。

N:そうですね。僕の作品というのは、まだいっぱいできるんですよ。

K:プリーツのように伸ばすと全体の記録映像になって、それが閉じていくと《MY LIFE》という作品になる。そういうイメージですよ。

N:扇子みたいなものだよ。

K:なるほど。開いて、蛇腹のように閉じる。

N:折り目のついた最近流行りの女性のスカートみたいなものだよ。

K:一般的な作家というのは、作品が一番重要で、その素材というのはあくまで作品自体より重要でないもの、交換可能なものと考えることが多いと思うのですが、中嶋さんにとっては、その素材も作品と同じくらい重要なものということですね。記録も最初にお話してくれたように別の形の存在みたいなものなのでしょう。

N:そういう心がけで世界中でパフォーマンスやインスタレーションをしているのですよ。ニュージーランドでは、ビデオのモニターを吊うパフォーマンスをやっています。

K:中嶋さんにとって、ビデオやビデオシステムを吊うことというのはある存在を吊うことと同じになるということですよ。

N:ブラウン管は、数分間でも僕の作品を上映してくれた存在だからね。だから、何か吊ってあげたいと思うわけじゃないですか。

K:ブラウン管は依代のような存在ですかね。ある魂をそこにとどめてくれる存在。

N:そうね。僕は、ブラウン管がすごく好きだったのです。というのも、ブラウン管の中は真空なので、宇宙と似ている。ところが、今の液晶は真空じゃない。それがもうなくなってきた。

K:壊れるとバーンと弾ける。

N:だから、僕はもう悲しくなっています。いつまで続くかは分からないけど、そういう球と球をくっつけて、良い

one-time performance, isn't it?

Mourning

K: For you, *My Life* is also a crystallizing work, but behind it, there are lots of records unused in such vastly expanding work. But those tapes are very important, aren't they?

N: Of course. I can still create a lot of pieces by using those unused materials.

K: If you fold them like pleats, it becomes a whole life recording, and if you unfold them, they become a single work called *My Life*. That's the image I have in my head.

N: It's like a folding fan.

K: I see. It opens and closes like a bellows.

N: It's like the latest trendy women's pleated pattern skirt.

K: For most artists, a work is the most important thing, and materials are often considered to be less important or replaceable, but for you, the materials are just as important as the work. Are the records also related to the transformation of existence which you mentioned at the beginning?

N: I've been doing performances and installations all over the world with that idea in my mind. In New Zealand, I did a performance where I mourned the video monitor.

K: For you, mourning a video or a video system is the same as mourning an existence of a person, isn't it?

N: The CRT monitors did show my work for several minutes. So I wanted to do something to mourn them.

K: A CRT monitor is like a yorishiro, an object which is capable of keeping a soul inside.

N: Yes. I really liked CRT monitors. Because the inside of a CRT is hollow, which is similar to space. However, that's no longer the case. The inside of today's LCD screens is not hollow.

K: When a CRT breaks, it splits open.

N: The disappearance of CRT makes me sad. I don't know how long it will last, but if I can make a good artistic work by connecting some beads which look as if they contain hollow inside, I'm sure someone will come along to continue it.

K: It may not be called *My Life*, but you want other people in the future to create something using your *My Life* as the core.

作品が作れば、きっと続きを作ってくれる人が現れてくれるのではないかと思う。

K:それは《MY LIFE》という名前にはならないかもしれないけど、中嶋さんの《MY LIFE》を核としたものをまた別のこれからの人たちにも作って欲しいということですね。

N:だから、家族の肖像と呼ぶ人もいます。影響されて撮ったけど、やっぱり続かない。

K:お孫さんが続けてくれると嬉しいですね。それこそ、中嶋さんのあの世に行く姿とかも撮って欲しいですね。

N:難しいけど、彼女が撮れば良いのですよ。

K:そしたら、中嶋さんたまに幽霊として出てきてください。

N:死んだらこの辺うろちょろしている[ビデオテープの詰まった棚を指しながら]。

K:たまに会えますかね。中嶋さんの記録をいっぱい撮っているんで、これから中嶋さんを幽霊としてたくさん見られると思います。

N:三途の川テレビ局からも何かメッセージを出さなきゃいけない。

K:是非送ってください。

N:はい。

K:ありがとうございました。

N: Some people call it a family portrait. They are influenced by it, and they try to do similar things, but it doesn't last .

K: It would be great if your granddaughter would do it. For that matter, I'd like to see her film you going to the other side.

N: It's hard , but I hope she does.

K: In that case, please sometimes appear as a ghost.

N: After I die, I'm going to be hanging around here. [Pointing at a shelf full of videotapes]

K: Maybe I'll see you once in a while. I've taken a lot of records of you, so I think I'll be able to see you as a ghost a lot in them.

N: I need to send a message from the Sanzu River TV station too.

K: Please do.

N: Okay.

K: Thank you very much.

本事業について

久保仁志 (K): 去年の事業は、中嶋興さんとVICのビデオテープをデジタル化しようという内容でした。

瀧健太郎 (T): これ、濃いですね。中嶋さんは死装束ですか? [『ビデオとアーカイブ: 令和2年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業「中嶋興/VICを基軸としたビデオアート関連資料のデジタル化・レコード化」報告書』の表紙を見ながら。]

久保仁志 (K): そうです。中嶋さんは死後の姿でビデオに映るんだということでした。2019年に行った展覧会「アート・アーカイヴ資料展XIX×プリーツ・マシーン3: 中嶋興—MY LIFE」(2019年に慶應義塾大学アート・センターで行われた展示。その際、中嶋は最新版の《MY LIFE》を制作した。)のときもそうでしたけど、《MY LIFE》にはご自身の映像がずっと入っていなかったの、自分の姿を《MY LIFE》に組み込んでいきたいと考えていらっしやいます。けれども、単に生きている姿で、というのではなく、あたかもゴーストとして復活したかのような姿として映りたいというようなことをおっしゃっていました。去年の事業テーマは、大まかにいえば、制作現場、ビデオ、アーカイブの関係を考えるというものでした。いま、瀧さんのアトリエでも機材が映っていますが、制作現場は面白いですね。制作現場とアーカイブには、類似性があると考えます。アーカイブに入る資料体というのは、中には作家によるのでは無いものもありますが、基本的にはアトリエや書斎といった制作現場で紡がれたものです。それをアーキヴィストが整理していく。何のために整理するかといえば、もちろん、歴史の構築ということがありますが、もう少し言えば、制作現場で行われていた営みがそこで再生されるような、そういう条件や場所を作ること、これが大きな目的だと思っています。瀧さんも含め、現代の作家の中には、ご自身で制作を整理し、アーカイブ化・データベース化をしながら作品を作っている方が増えていますが、意識的にせよ無意識的にせよ、作家が資料を作るということは昔から長い間ずっと続けられて



About this project

K: Last year's project was aimed at digitizing the videotapes of Ko Nakajima and VIC.

T: This is intense, isn't it? Is Mr. Nakajima dressed in burial clothes? [Looking at the cover of *Support Program to Promote Archives of Media Arts 2020 "Digitization and Recording of Video Art Related Materials of Ko Nakajima and VIC" Report*]

K: Yes, he said that he would appear on the video in his after-life form, like at the 2019 exhibition *Introduction to Archives XIX & Pleating Machine 3: Ko Nakajima—MY LIFE* (Ko Nakajima created the latest version of *MY LIFE* for the exhibition at Keio University Art Center in 2019). Mr. Nakajima said that he wanted to incorporate his images into *My Life* since he had not included them before. However, he said that he wanted to appear as if he had been resurrected as a ghost, rather than just being alive. Generally speaking, the theme of last year's project was the connection between production sites, video, and archives. Right now, the equipment can be seen in your studio too, and I find the production sites very interesting. I believe there are similarities between production sites and archives. Although some archival materials are not created by the artists, generally speaking, most of them are created by artists in their studio or study. That is what the archivists sort out. Of course, there is the matter of reconstructing history, but more specifically, I think that the main role of the archivist is to create conditions and places where the past activities by artists at the production site can be reproduced. There are more and more contemporary artists, including you, who are sorting out their works and making archives and databases all by themselves. I believe that such activities by artists, whether consciously or unconsciously, have been done for a long time. Some of them are not intentional, though. This way, the artist who sorts out materials and the archivist who organizes and constructs archival materials are very similar from a certain analogical perspective, and this is the question I set. Fujiko Nakaya (1933—) and

きた営みだと思います。それが「資料」と呼ばれるか呼ばれないかは別としてです。このように、資料を生産する作家と、資料を整理して作っていくアーキヴィストという存在は、あるパースペクティブから、アナロジーとしてみた際、とても似ているのではないかと考え、それを掘り起こしていきたいと思いました。

T: 面白そうですね。

K: その中で、ビデオアートに関わる、またはビデオの記録に関わる人々がやろうとしていたアーカイヴというものに意識的に取り組むべく構想されたのが、VICによる「ソフトミュージアム」でした。これには中谷さんや山口勝弘さん(1928-2018)も名を連ねていました。

T: すごいですね。これは何年ですか？

K: 1974年ですね。これは残念ながら実現されませんでした。

T: 僕は1歳です。大阪万博が終わって「ビデオひろば」などにみんなが集まり始めた頃に構想されているということですね。

K: そうですね。アメリカで『アヴァランチ (Avalanche)』(ウィロビー・シャープとライザ・ベアによって1970年に創刊された。アーティストの直接的な発信に力点を置いていた。)という雑誌が出てきたのが1970年で、問題設定や焦点の当て方がすごく似ています。そこでVICの手塚さんが語っているのは、まず美術館やギャラリーに作品が収まらなくなってきたということです。クリストとジャンヌ＝クロードの作品などがその中で挙げられている典型ですが、彫刻や絵画のような、いわゆるクラシックな形体の美術作品がなくなってきた。そのような状況の中で、写真だけでも包含できないし、批評や言説、つまり言葉に置き換えただけでも表現できないものを、どうすれば捉えられるのか、ビデオはそれを捉えることができるのではないかとということが「ソフトミュージアム」のテーマの一つとしてありました。このモチーフは『アヴァランチ』と全く同じです。『アヴァランチ』もまた、『アートフォーラム (Artforum)』が展覧会など完成した形体を中心に据えるのに対し、制作プロセスや、アーティストたちが何を考えているのか、あるいは現場で何が起きているのかということをつまようとしてきました。「ソフトミュージアム」の場合、制作現場とミュージアムが二つの焦点としてあっ

Hakudo Kobayashi (1944—) were other video artists who were actively creating in the 1970s, but I thought that both Mr. Nakajima and VIC were quite conscious of the issue of archives as well when they created their works and left records, and I wanted to uncover this issue.

T: Sounds very interesting.

K: The VIC's 'Soft Museum' was conceptualized as a way to consciously approach the archival work being done by people involved in video arts and video documentation. It also included the names of Ms. Nakaya and Yamaguchi Katsuhiko (1928—2018).

T: That's amazing. What year was this?

K: 1974. Unfortunately, this idea was never realized.

T: I was 1 year old. So this idea was conceived around the time when everyone was starting to gather at "Video Hiroba" after the Osaka Expo.

K: That's right. In the U.S., a magazine called *Avalanche* (published by Willoughby Sharp and Liza Béar in 1970 with a focus on the direct messages from artists) came out in 1970, and the issue setting and focus of this magazine were very similar to VIC. Mr. Tezuka from VIC said that, first of all, artworks no longer could fit in museums and galleries. The works of Christo and Jeanne-Claude were typical examples of this disappearance of artworks in the so-called classical forms, such as sculpture and painting. Under such circumstances, one of the themes of the 'Soft Museum' was the idea that the video could capture what photography couldn't or what critique and discourse couldn't express by just substituting it with words. This motif is exactly the same as in *Avalanche*. *Avalanche* also tried to capture the process of creation, the thoughts of the artists, and the reality of the field, in contrast to *Artforum's* focus on the completed form of the exhibition. In the case of the 'Soft Museum', I think there were two main focuses: the production site and the museum. I believe that up until now, you have covered what video could do and what has been done through archiving the works of the second- and third-generation video artists, and through making the video art history *Kikaide mirukoto: Eye Machine/To See by Chance -the Pioneers of Japanese Videoarts-* (2013), which consists of the interviews with various Japanese video artists. Nowadays, the video scene has changed so much that even amateurs are unconsciously taking videos, or everyone is unconsciously using a video database system linked to social networking sites such as YouTube, Vimeo, and Nico Nico Douga. In such an era, how do we connect the history of video arts to the possibilities

たと思います。いままで瀧さんは、第二、第三世代のビデオアートに関するアーカイブや、瀧さんご自身が色々な方にインタビューして形作ったビデオアート史《キカイデミルコト-日本のビデオアートの先駆者たち-》(2013年、以下《キカイデミルコト》)を通じて、ビデオで何ができたのか、何が行われてきたのか、ということを取って来られたと思います。現在では、ビデオも様変わりして、素人でも無意識的にビデオを撮る時代、あるいはYouTubeやVimeoとかニコニコ動画とかSNSとリンクしたデータベースと言えるようなシステムが組み上がり、皆がそれを無意識的に利用する時代になりました。そうした時代において、これからのビデオが持つ可能性とビデオアートの歴史は、どのように接続できるのか。どうすれば、過去の問題を展開する形で、歴史を継承し利用することができるのか。そういうことについて議論ができたらと思っています。

「ビデオアートセンター東京」

K: はじめに、瀧さんのこれまでの活動についてお聞かせください。「ビデオアートセンター東京」を始められたとき、どういった理由でそれが重要だとお考えになったのでしょうか？

T: 1999年に、河合政之(1972-)と服部勝孝(1972-)と僕の三人が集まって、活動を始めました。はじめに経緯をお話しますと、三人はもともと友人であったというわけではありません。河合君は東京大学文学部美学芸術学科の卒業生でロック少年だったのですが、飯村隆彦さん(1937-)の作品に感銘を受け、これはビデオアートをやらなければ、ということでビデオをやり始めた。僕は武蔵野美術大学で山本圭吾さん(1936-)に直接習っていました。阿部修也さん(1932-)や中嶋興さん(1941-)、音楽の大友良英さん(1959-)、それから、リュック・フェラーリ(1929-2005)の研究なんかをされていて「ガセネタ」というバンドをやっていた大里俊晴さん(1958-2009)などがゲストで来たりして、影響を受けました。僕は映像学科の学生だったんですが、テレビ業界やゲーム業界ではなく、アートの方向性へのスイッチがバンッと入りましたね。もう一人の服部勝孝さんは、中谷芙二子さんの「ビデオギャラリーSCAN」(1980年、中谷芙二子がビデオ・アート専門のギャラリーとして立ち上げ、80年代の日本のビデオ・アートの中心的存在として機能した。)が終わった後に「原宿ビデオ研究会」という勉強会があり、その中に中谷さんの教え子だった佐藤博昭さん(1962-)や、いま日大の先生をされている奥野邦利さん(1969-)とか、当時の若手で初期のデジタル・ビデオカメラを手にした作家たちが何人

of video in the future? How can we inherit and use history in ways that allow us to unfold the issues of the past? I hope we can discuss such issues today.

“Videoart Center Tokyo”

K: First of all, can you tell me about your activities to date? When you started the “Videoart Center Tokyo”, why did you think it was important?

T: In 1999, Masayuki Kawai (1972-), Katsuyuki Hattori (1972-), and I got together and began our collective work. To begin with, the three of us were not originally friends. Kawai, a graduate of the University of Tokyo's Department of Aesthetics, was a rock fan, but he was so impressed by the works of Takahiko Imura (1937-) that he decided to do video art too. I studied directly under Keigo Yamamoto (1936-) at the Musashino Art University, and was influenced by many guests such as Shuya Abe (1932-), Ko Nakajima (1941-), Yoshihide Otomo (1959-), and Toshiharu Osato (1958-2009), who studied Luc Ferrari (1929-2005) and played in a band “Gaseneta”. I was a student of the Department of Imaging Arts and Sciences but suddenly switched to the direction of art instead of the TV or game industry. Another member, Katsuyuki Hattori, was a part of a study group called “Harajuku Video Study Group” after Fujiko Nakaya's “Video Gallery SCAN” (established in 1980 by Fujiko Nakaya as a gallery specializing in video art, it functioned as a center of Japanese video art in the 1980s) closed. Among them were Hiroaki Sato (1962-), who was one of Nakaya's students, Kunitoshi Okuno (1969-), who is now a professor at Nihon University, and several other young artists of the time who had access to the early digital video cameras. In this way, we were working on our own but lacked information. What kind of equipment and what

か集まっていたんです。このように、どちらかと言えば、蛸壺的にそれぞれで活動していたのですが、まず情報が足りない。どういう機材、どういうテープでコンペや展覧会に出品するのか。大学にいた頃は学校のものが使えたけれども、卒業したら、そもそも機材がない。服部くんはサンフランシスコから帰って来たので当然手元にないし、河合君に関してはそもそも大学にもなかった。僕にしても、美大で助手なんかで働きながらでしたが、自由に使える機材というのはなかった。作品を作っても、発表の場所もないし、ないないづくしでした。そうした状況だったのですが、1990年代終わり頃はメールのやりとりがようやくできるようになり、個人でウェブサイトを立ち上げたりし始めた頃で、僕も自分のウェブサイトをやっていたのかな、河合君が僕と服部を見つけました。1990年代の終わりというのは、もう既に1980年代に盛り上がったビデオアートシーンがすでに終わりつつあるといっても過言ではありませんでしたが、河合君は、ビデオをやっている、かつ現状に飽き足りず活動の幅を広げたいような若者がいないかと、同志を探していたんですね。それで、はじめは中谷事務所に行って、そこで「服部という若者がいるよ」と。それから、今はなくなった「ギャラリー・サージ」という場所が神田にあったんですけど、僕はそこで展示などをしていて、そのギャラリストの方が「瀧くんというのがビデオをやっているよ」と、河合くんを紹介してくれた。そんなこんなで意気投合したのですが、もっと同志を集めていこうということで、初めはワークショップをやりました。中野や六本木、最後の方は京都とか神戸アートビレッジセンター (KAVC) に行ったりもしました。大阪は、なぜかなかったんですけど。そんなこんなで、60人くらい同じ気持ちの若者が東京に集まって、彼らのスクリーニングを月一でやるというのが始まったんですね。それが2000年に入る少し前くらいのことでした。

K: そのスクリーニングは、巡回なんですか？

T: 初めは中野に「GOLDEN SHIT」というスペースがあって、そこでビデオアートセンター東京の上映会を月一でやってました。プロジェクターで映写したりモニターで映写したり。その活動には「チャンネル」という名前をつけたんです。テレビに直接は介入できないけれども、自分たちで発信できるチャンネルが欲しかったわけです。始まりはそんなところですね。それで「NPO 法案」がちょうど通った後だったので2000年に登記して、特定非営利活動法人として助成金をもらって、今度は海外の作家を紹介したり、自分たちが

kind of tape should we use to submit works to competitions and exhibitions? When we were at university, we could use the provided equipment, but after graduation, we had no equipment to start with. Hattori had just returned from San Francisco, so of course, he didn't have it with him. In Kawai's case, the university he went to didn't have any equipment. I was working as an assistant at the art university, but I didn't have a lot of equipment at my disposal. Even if I had created a piece, there was no place to present it, so I had absolutely nothing. At the end of the 1990s, e-mail communication finally became possible, and people started to set up their own websites. I think I was also working on my website when Kawai found me and Hattori. At the end of the 1990s, it would not be an exaggeration to say that the video art scene that had been thriving in the 1980s was already coming to an end, but Kawai was looking for like-minded young people who were doing video and who were not satisfied with the current situation and wanted to expand their activities. So he went to Ms. Nakaya's office first, and was told, "There is a young man named Hattori". Then Kawai visited the now-closed "Gallery Surge" in Kanda, where I was displaying my work, and one of the gallerists there introduced me to him. We got along well and decided to gather more like-minded people, so we started with workshops. We went to Nakano, Roppongi, and near the end to Kyoto and Kobe Art Village Center (KAVC). But for some reason, we never went to Osaka. This way, about 60 young people who felt the same way gathered in Tokyo and we started having monthly screenings of their works. This was just before the beginning of 2000.

K: Did you do that screening in many different places?

T: In the beginning, we held Video Art Center Tokyo screenings once a month in a space called "Golden Shit" in Nakano using equipment, such as projectors and monitors. We named the project "Channel". Although we couldn't directly intervene with television, we wanted a channel where we could broadcast on our own. That's how it all started. After the "NPO Bill" passed, we registered in 2000, received a grant as a specified non-profit corporation, and started to introduce foreign artists and travel abroad ourselves.

K: At that time, although they were not exactly video-related museums, several centers worked with video art, such as ICC, SCAN, and the Kawasaki City Museum. What were your impressions of such centers at the time? Did you think of them as "finished media" [laugh]?

T: I didn't call them that [laugh]. As part of our activities, we

海外に行ったりしました。

K: その当時、例えばICCとか、SCANとか、川崎市民ミュージアムとか、ビデオを扱っている、いわゆるミュージアムとまではいかないかもしれないけど、ビデオアートに関連するセンター的な活動していたところはいくつかありましたよね。そうした施設に対して、瀧さんが当時抱いていた印象はどのようなものでしたか? 「終わったメディアだ」という認識だったのか(笑)。

T: そうは言ってません(笑)。活動の一環として、そういうところの門戸を叩いていくこともしていたんですよ。最終的にコアメンバーは12人くらいいたのかな、それで、月一の上映会ももう少しインスティテューショナルなところでできないかという話になり、東京都写真美術館に話を持ち込んだり、川崎市民ミュージアムの学芸員の濱崎好治さんに会いに行ったりしました。で、皆さん「面白いね」と口では言ってくれるんです。けれども、我々は、やっぱり出て来たばかりで海の物とも山の物ともつかぬということで「じゃあすぐにもやりましょう」という形にはなりませんでしたね。もちろん、軽くあしらわれたということではないですけど。

K: 僕の印象かもしれませんが、これらの組織は、どちらかという、同時代のビデオアートをすくい上げて展開しようというよりも、歴史化をしようとしていた組織だったのではないのでしょうか。ICCなんかはまさにそっちの方向ですよ。やはり、そういう状況だと、現在のビデオアートとか歴史を引き継いでこれから展開しようという瀧さんのような方達には、不都合というかやりにくいですよ。

パーソナルなものとの普遍的な回路

T: 僕らが歴史化の作業にちゃんと向き合ったのは、2005、6年頃ですね。それには理由があって、90年代の終わりのときには、自分たちの作品をどう出すかということへの興味が大きかった。作品募集をメールで世界中に送るんですが、そのときの書き方が「非ドキュメンタリー、非映画、非アニメーション、非CGじゃないもの」という。全部消去法で残った作品を送ってください、というものでした。

K: なるほど、面白いですね。「not」なんですね。

T: 当時は、ナラティブな映像作品でも特に自分史みたいなものも流行っていたんです。募集のメールには「非ナラティブ」ということも書いていたかもしれない。

K: そうなると、かなり狭まっていますね。

T: いま思えば少し愚直すぎるかもしれませんが、当時、

were knocking on the doors of such places. Eventually, there were about 12 core members, and we wanted to do the monthly screenings in a more institutional setting, so we approached the Tokyo Photographic Art Museum and went to see Koji Hamasaki, the curator of the Kawasaki City Museum too. And everyone said, "This is interesting!". However, since we just started, they couldn't say, "Well, let's do it right away!". Of course, that doesn't mean that we were treated lightly.

K: Maybe it's just my impression, but I think these organizations were more about historicizing the video art, rather than trying to pick it up and expand it. For example, ICC particularly has gone in the former direction. In such circumstances, it is inconvenient, or rather difficult, for people like you to inherit the current history of video art and develop it in the future.

Personal things and path to universality

T: It was around 2005 or 2006 that we properly started the process of historicization. There's a reason for that: at the end of the '90s, we were very interested in how to put out our works. We sent out calls for artwork all over the world by e-mail, and the way we phrased it was "non-documentary, non-film, non-animation, non-CG". I asked them to send the remaining works after the process of elimination.

K: I see, that's very interesting. Something that is "not".

T: At the time, narratives, or something like personal histories were also very popular. I may have written "non-narratives" in the invitation email too.

K: That narrows it down quite a bit, doesn't it?

T: Looking back now, it might be a little too foolish, but at the time, we thought of 'Image Forum' as our supposed enemy

自分たちとは方向性が少し違うということで、仮想敵にしていたのはイメージフォーラムとかですね。

K: なるほど。そうすると、非常に私的な物語についての実験映画であるようなジョナス・メカスなどは、瀧さんの考えではビデオとは真逆にいるような印象でしたか？

T: フィルムのマテリアルが悪いのではないんです。もっと色々とできるのに、集まって来たのは、それぞれがみんな一人一人のパーソナルなドキュメントみたいなものばかりでした。そのときに僕たちが敵視していたのは、そういう偏った傾向です。それはそれで面白いのかもしれないけど、「たいへんな生き方をしている方が面白い」みたいなことになってしまう。

K: パーソナルなことを扱うにしても、普遍性に関していく回路があるものかないものがありますよね。そこはすごく大事なところですね。それこそ、中嶋さんの《MY LIFE》(1976-) は、そこが決定的に違う気がします。

T: あれを初めて見たときは「何だ自分の生活を撮っただけじゃないか」と思ったんですが、あれを2画面で提示するとかは、やはりビデオ的な作品だと思います。地下鉄で撮影した《食卓電車》(1975) とか、フィルムで撮ってるフッテージもあるんですが、メディアは問題ではなく、ポータブルにカメラが動いて公共空間に行くわけですよね、バルーンの作品なんかもそうだし。《写真とは何か》(1976) では、モデルが見られているのではなく、全員がカメラを持っているとか。さっき久保さんがおっしゃったように、ある種のメディア展開の可能性に開けている作品の方が、僕らにはグッと来た。あるいは、コンセプチュアルなものやパーソナルなところに向かうにしても、ビデオ・メディアのメディアの特異性によって例えばマスメディアの構造の単位が明らかになるとか。飯村さんとかはそうですね。「I」と「You」と「He/She」とカメラモニターの関係とか(《アイラブユー》(1973-1987) など)。構図とか構造を詳らかにしていこうという作品にはゾクゾク来ました。

K: かなりアート寄りというか、美術におけるビデオの用い方に近いですね。

T: そうですね、そういうことには後で気づいていくんですが。当時は個人言説がどんどん出て来ているけれど、もっと大切な部分が抜けているなという感触がありましたね。

日本のシーンの問題

K: そういう問題意識と歴史化とは、どう結びついていく

because their direction was a little different from ours.

K: I see. Then, did you have the impression that Jonas Mekas, for example, whose experimental films seem to be about very personal stories, was the opposite of video?

T: It's not that the material was bad. More could have been done, but all the things that gathered were like personal documentaries. At that time, we were against such a biased trend. That may be interesting, but it's more like, "It's more interesting to live a hard life" kinda situation.

K: Even when working with personal things, some works have pathways that can open up to universality, and others don't. It's a very important point. I think Mr. Nakajima's *My Life* (1976-) has such a pathway, and it makes this work outstanding.

T: When I saw it for the first time, I thought, "This is just a record of his life". However, considering the use of two monitors in this work, I think it is a very video-specific work. Some of the footage in *Shokutaku Ressha* (Dining Room Train) (1975), which was shot on the subway, was taken with a film camera as well as a video camera. But it doesn't matter which medium Mr. Nakajima used. In this work, we can find the video-specific nature in the way he used the portable cameras and entered into the public space. The same can be said for the balloon piece. Or in *Shashin towa Nanika?* (*What is Photography?*) (1976), instead of models being gazed at, they were all holding cameras. You mentioned the possibilities of media development earlier. The works which were open to such possibilities were indeed more appealing to us. Or, we were fascinated by the works which had the specificity of video as a medium that revealed the structural units of mass media, even if these works went in the direction of the conceptual or the personal. Works of Mr. limura, for example, are like that. The relationship between "I", "You", "He/She," and the camera monitor (*I Love You* (1973-1987), etc.). I was thrilled to see such works that tried to elaborate on the composition and structure.

K: It's more like art, or the way video is used in art.

T: Yes, I realized such things later. At the time, I felt that more and more personal discourses were coming out, but that more important aspects were being left out.

Problems with the Japanese scene

K: How did that kind of awareness of the issue connect to

のでしょうか。

T: 2000年代に入り、メンバーもニューヨークのMoMAのレジデンスで海外に行ったり、僕自身もドイツに行ったりと、それぞれ活動の範囲が広がりました。それで、日本に帰って来ると、日本はビデオだけじゃなくてアートの状況がどうしようもない状態で、これはもう一回啓蒙しないとイケないな、と思いました。

K: そのように絶望したというのは、具体的にはどのような状況ですか。

T: はっきり言えば、ガラパゴス化ですね。同じ作家が何度も繰り返して来るし、切り口も同じ。それは展覧会にも言えることでした。そういう状態には早い段階から気づいていました。

K: メジャーなもの一辺倒という感じがありますよね。さらにいえば、海外の場合には、例えばターナー賞に典型的に現れているように、国がマイナーなものをメジャーに押し上げて行こうという意識があるのに対して、日本には全くそういう考え方がない。「勝手にメジャーになってください、メジャーになったら重宝しますよ」みたいなスタンスですね。

T: そうですね。そういった、気に入られて次の段階にいくような「スゴロク」のような構図も嫌だった。それに加えて、メカスでも誰でも良いんですが、海外作家を日本に紹介する際にも問題があります。強烈な印象として残っているのが、南アフリカのアニメーション作家のウィリアム・セントリッジ (William Kentridge, 1955-) の作品が展覧会で紹介されたときです。そのときにはセントリッジの木炭で描いた作品が他のアニメーション作家のものと一緒に映画館で上映されていました。ところが、海外であれば、例えば、南アフリカのapartheid時代の扱ったもので、当事者の子孫も出演しているような作品の方を取り上げて、巨大な10面ぐらいの映像のインスタレーションなどでやるわけです。日本のように作品を一つ持って来て「木炭で描いてるアニメーションの作家がいます」というのと、海外のように記憶とか歴史化作業というものでそっくりそのままギャラリー空間に持ち込むのでは、レベルが全然違います。後者の場合、それはもはや単なる映像の作品というのではなく、参加型だしインスタレーションのアートなんです。

K: 交換可能なソフトがどんどん流れてゆくの映画館という仕組みだとして、そこに収まる範囲でしか見せようとしていないという傾向が、日本にはありますね。

T: 他にもそれに似たようなことはたくさんあります。ビル・ヴィオラ (Bill Viola, 1951-) にしても「日本に来る作品全部面白くないじゃん」みたいなことがあります。

historicization?

T: In the 2000s, the members of our group went abroad for a residency at MoMA in New York, and I also went to Germany, so the range of our activities expanded. So, when I came back to Japan, I realized that the situation of art, not just video, in Japan was terrible and that we needed to enlighten people once again.

K: What specifically gave you a feeling of despair?

T: To put it simply, it was Galápagos syndrome. The same artists were featured over and over again, and the angle was always the same. This was also true for the exhibitions. I had noticed this situation earlier than others.

K: It seems that there is a tendency to focus only on the major. Moreover, in the case of overseas countries, as is typically seen in the Turner Prize, the government is trying to push the minor up to the major, whereas in Japan there is no such idea at all. Japan's stance is this, "Go ahead and become a major artist, we'll use you when you become big".

T: That's right. I didn't like that kind of board game structure, where you have to be popular to get to the next stage. Besides that, there is a problem when introducing foreign artists to Japan, whether it is Mekas or anyone else. One of the most vivid memories I have is from when the work of South African animator William Kentridge (1955-) was featured in an exhibition. At that time, Kentridge's charcoal works were being shown in a movie theater along with works by other animators. However, for example in other countries, his work that deals with the apartheid era in South Africa, in which the descendants of the people involved in it appear, would be projected on about ten massive monitors. There is a big difference between bringing a work of art and saying, "There is an animation artist who draws with charcoal", as it is done in Japan, and bringing the memory and historicization process directly into the gallery space, as it is done overseas. In the case of the latter, it is no longer just a video work, but a participatory and installation art.

K: In Japan, there is a tendency to show only what can fit into the system of movie theaters, which change replaceable software one after another.

T: There are many other things similar to this. Even with Bill Viola (1951-), there is something like: "Why do the Japanese choose only the less interesting works of Bill?". The retrospective exhibition at the Mori Art Museum (*Bill Viola: First Dream*, Mori Art Museum, 2007) was my first opportunity to see Bill Viola from a broader and larger perspective. In his artist talk, Viola said, "I have a teacher.

森美術館で行われた回顧展（「ビル・ヴィオラ：はつゆめ」森美術館、2007年）が、初めて包括的に大きな意味でのビル・ヴィオラというものが見えた機会でした。ヴィオラはそのときのアーティスト・トークで「実は僕には師匠がいます。それが中嶋興です」と語ったそうですね。そこで初めて、海外の売れっ子作家でも「me、me、me」と我を通すのではなくて、縦と横のつながりを大切にしているんだな、ということがわかったといったような状況でした。

歴史化への取組み

T：そういうストレスが、2000年代初頭から半ばくらいまでありました。そこで「これはやっぱり、まとめの作業をしなければいけない」と考えるようになりました。《キカイデミルコト》をご覧頂けたかと思いますが、そこでもインタビューをした山口勝弘さんが1990年代に一度病気されて、多摩にある介護付きのホスピスに入られた。そのときに「これは話を聞きに行かなくては」と思いました。それまでは、松本俊夫さん（1932–2017）や山口勝弘さんのトークセッションを見に行き、サインもらったりということができたんですが「いよいよあの世代に話が聞けなくなるのではないか」という危機感がありました。そこで70年万博の基金から助成金をもらって、バーバラ・ロンドン（Barbara London, 1946–）や久保田成子さん（1937–2015）なども含め、会える人には片っ端から会いました。バーバラに会ったときには「萩原朔美やかわなかのぶひろにも会ったら？」と勧められたりしました。かわなかさんはイメージフォーラムのドンですから、当時の僕たちが勝手に決め込んでた仮想敵だったんですけど、そういうことは関係なしに、ビデオをやっていた人たちに一斉に話を聞くことにしました。結局、全員には聞けなかったんですけど。僕の師匠の山本圭吾さんや阿部修也さん、中嶋興さんなどにも話を聞きました。興さんのインタビューは沖縄の名護で撮りました。作家がいる場所、制作している現場で対談を撮るというのは、なかなか良かったですね。久保田さんのときも、彼女がナムジュン・パイク（Nam June Paik, 1932–2006）と使っていたN.Y.の住所兼スタジオで撮らせてもらった。このように自分たち自身が会いたい人に会うというところから、プロジェクトがスタートしました。あんまり大義は考えていませんでした。

K：なるほど。歴史化をし始めて変わっていったことはありますか。

T：実際に会わないとわからないことはいっぱいありました。ある作品の切り取られた一部だけを観て、面白い

That's Ko Nakajima". It was the moment when I realized that even the most successful overseas artists do not promote themselves ardently by saying "me, me, me", but rather value vertical and horizontal connections with other artists.

Towards historicization

T: I had been frustrated with this kind of situation from the early to mid-2000s. Then I began to think, "Now is the time to grasp the big picture of video art history". Katsuhiko Yamaguchi, whom I interviewed in *Kikaide mirukoto*, which you may have seen, became ill in the 1990s and was admitted to a hospice with nursing care in Tama. That's when I thought, "I have to hear the stories from him". Up until then, I was able to go to the talk sessions of Toshio Matsumoto (1932–2017) and Katsuhiko Yamaguchi and get their autographs, so when I heard the news about Yamaguchi, I felt a sense of crisis: "It will become impossible to listen to that generation anymore sooner or later". So, with a grant from the Expo '70 fund, I met everyone I could, including Barbara London (1946–) and Shigeko Kubota (1937–2015). When I met Barbara, she suggested that I meet Sakumi Hagiwara (1946–) and Nobuhiro Kawanaka. Mr. Kawanaka was the head of Image Forum, so he was a supposed enemy of ours at the time, but regardless of that, I decided to listen to all those who worked with the video at the time. Ultimately, I couldn't interview everyone, though. I also talked to my teachers Keigo Yamamoto, Shuya Abe, and Ko Nakajima. The interview with Mr. Nakajima was shot in Nago, Okinawa. It was quite a good idea to shoot the interview at the place where the artist is working. With Ms. Kubota, I was also able to shoot her at the studio in N.Y. that she used with Nam June Paik (1932–2006). In a way, we started the project by meeting the people we wanted to meet. We didn't have much of a cause in mind.

K: I see. Did anything change after you started the activities of historicization?

T: There were a lot of things that I couldn't find without actually seeing these people. It's no use judging work as interesting or not by watching only a cut-out part of it. Many projects happened not to be realized for one reason or another even though the concepts themselves were really interesting.

とか面白くないとか判断しても仕方がない。構想段階で面白くても、たまたま何らかの理由で実現しなかったものもたくさんある。そういう、作家の潜在的な力学のようなものに触れることができたのが大きかったです。

K: 掘り尽くされていない脈、展開されていないフィールドがたくさんあることを発見した。

T: そうですね。ある作家の横にはまた別の人がいる。例えば、久保田さんならバイクや阿部修也、キュレーターバーバラ・ロンドンがいて、といったように。N.Y.にはキッチンがあって、そこにウッディ・ヴァスルカ (Woody Vasulka, 1937-2019) とステイナ・ヴァスルカ (Steina Vasulka, 1940-) がいてとか。ニューヨーク・ロケのときには《センターズ》(1971) で知られるヴィト・アコンチ (Vito Acconci, 1940-2017) にも会いに行きましたね。彼は、日本のビデオのことは、それほど知らなかったので《キカイデミルコト》には取れませんでしたが。当時の同時代的な作家には、海外の人も含めて、色々と話を聞きましたね。ドキュメンタリーの作業を通じて、それまで自分が勝手に考えを狭めてしまっていたところを相当広げることができた。その瞬間から、かわなかさんたちのように敵対すると勝手に僕が思って人たちも実は敵ではなく同志だったということもわかっていくわけです。

K: かわなかさんは当時、ビデオアートについても書かれていましたよね。

T: そうですね。『ビデオ・メイキング—コミュニケーションの新しい道具』(フィルムアート社、1979年) とか『映画・日常の冒険』(フィルムアート社、1975年) といった著作の中でも書かれていますし、連載もされていましたね。萩原朔美さん (1946-) とかわなかさんにインタビューした際、「天井敷」の近くの喫茶店での二人の出会いについても聞きました。当時、かわなかさんが出していた会報のための文章を萩原さんに書いてもらったら、それが飯村隆彦論だったそうです。人脈が「そういう風に繋がるのか」という発見もありました。

「ソフトミュージアム」構想とビデオの柔らかさ

K: ここからはVICの「ソフトミュージアム」構想の話と、制作現場の話を聞かせていただければと思います。まず、ソフトミュージアムのアイデアで、気になったところはありますか。

T: 発起人の中に中谷芙二子さんと山口勝弘さんが入っているのは重要ですね。中谷さんの霧の彫刻がまさにそうですが、お二人は、ご自身の制作の中でモニャモニャとした「不定形」なものをキーワードとしている。「ソ

Such projects told us the hidden dynamics of the artists. It was very significant.

K: You discovered that there were many unexplored paths and undeveloped fields.

T: That's right. Next to the artist, there is someone else. For example, with Ms. Kubota, there was Paik, Shuya Abe, the curator Barbara London, and so on. In N.Y., there was a Kitchen, where Woody Vasulka (1937—2019) and Steina Vasulka (1940—) were. When I was in New York, I also went to see Vito Acconci (1940—2017), who is known for *Centers* (1971). He didn't know much about Japanese video, so eventually, I didn't include the interview with him in *Kikaide mirukoto*. I talked with a lot of contemporary artists of the time, including overseas ones. Through making documentaries, I recognized the fact that I had tended to narrow my point of view all by myself, and I could broaden it significantly thanks to the activities of historicization. From that moment on, I realized that people like Mr. Kawanaka and the others, whom I had thought of as enemies, were actually allies.

K: Back then, Mr. Kawanaka also wrote about video art, didn't he?

T: That's right. He wrote about it in his books such as *Video Making: Communication no Atarashii Dougu* (*Video Making: A New Tool for Communication*) (Film Art, Inc., 1979) and *Eiga Nichijou no Bouken* (*Adventures of Film and Everyday Life*) (Film Art, Inc., 1975), and also published a series of columns about video art. When I interviewed Sakumi Hagiwara (1946—) and Mr. Kawanaka, I also asked them about their encounter at a coffee shop near the 'Tenjou Sajiki'. At the time, Mr. Hagiwara wrote an article for the newsletter Mr. Kawanaka was publishing, and it was about Takahiko Iimura. I learned that connections could be made in such a manner.

Concept of 'Soft Museum' and the softness of the video

K: From here, I would like to talk about VIC's 'Soft Museum' project and the production site. First of all, is there anything about the idea of the "Soft Museum" that caught your attention?

T: The fact that Fujiko Nakaya and Katsuhiro Yamaguchi were among the founders of the project is important. "Amorphos" is the key concept of their creations, as Ms. Nakaya's fog sculptures exemplify it. A 'Soft Museum' is a way of looking

フトミュージアム」というのは、ビデオというメディアを、それ以前の絵画や彫刻などとは全く違うものと捉える見方で、物理的で「ハード」なミュージアムというとは違う、柔らかいミュージアムということですよ。

K: 硬いではなくて、柔らかいということ。

T: この構想を読んで合点がいました。ビデオは物理的な作品よりも、事後的な操作性・介入性が高いです。

K: もう少し、説明して頂けますか。

T: 例えば、飯村隆彦さんの作品ではテープに同一のタイトルが記載されていても、中身が全く違ったりする。どういうわけか、タイトル画面の文字だけを手書きして、その後にビデオタイトル、それから「90年代とコンピューター」というのが来るとかね。作品自体もダビングを重ねるなどして、いつでも改変できるところはビデオの良いところです。彼ら自身が制作する現場で感じたことが最小単位としてあって、そうした感じ方を更に拡大していったところ、世の中の制度やシステム自体も可変的だという風に繋がったのではないかと、昨日これ（「ソフトミュージアム」企画書）を読んでそのように思いましたね。

K: そのビデオの可変性、柔らかさというものはどこから来るのでしょうか。例えば、フィルムと比較するとタイムラグが少なく、リアルタイムで映像をモニタリングできるとか、撮影したものをすぐプレイできるとか、今、瀧さんが仰ったように上書きできるとかそういうところが大きいのでしょうか。

T: そうですね。ライブ性は大きいと思います。一回性という意味ではアーカイヴと離れる論点かもしれませんが、それもまたビデオの柔らかさの一つです。あるテープ作品を作り、それを誰かに見せる／見せないに関わらず、次の作品を作るときには消去してしまうことがよくある。決して残らない作品、アーカイヴ不可能な作品というものがあります。

K: テレビ局では、基本的にそういう使い方をしますね。

T: そうですね。いま、当時エアチェックをしていた人のテープを集めて、一生懸命にアーカイヴしようとしています。

K: モニャモニャとした感覚、「不定形」なソフトさというもの、どこからきているのかをある程度、言説化・モデル化できたら、それをまた違う形で応用できるのではないかと思います。名前にも入っている通り、VICはインフォメーションという概念を大事にしています。これは手塚さんが書かれていることですが、ビデオは文字や写真からは抜け落ちてしまうような、ありのままさを比較的、うまく伝達できる。もちろん、

at the video medium as something completely different from the paintings, sculptures, etc. that came before it, and as opposed to a physical, "hard" museum, it is "soft".

K: Yes, it's not hard, but soft.

T: When I read the concept of 'Soft Museum', it made sense to me. Compared to physical works, video is much more open to manipulations or interventions afterward.

K: Could you explain a little more?

T: Well, let's take Takahiko Iimura's work as an example. There is a case where a tape consists of some different contents even though it has only one title. You see, the title screen could be handwritten, then followed by the video title, but then "'90s and computers" came along too. The good thing about video is that the work can be modified at any time by dubbing over and over again. When I read this (the proposal for the 'Soft Museum') yesterday, I thought that VIC members started from the precise feelings of the changeability inherent in the video, which they had in their production sites, then they expanded on that feelings and finally arrived at the idea that the systems and institutions of the world were also changeable.

K: Where does the changeability and softness of the video come from? For instance, is it important that when you compare it to film, there is less time lag, you can monitor the images in real-time, or you can instantly play what you just recorded, and as you said, you can overwrite the data on a tape again and again?

T: Yes, it is. I think the live aspect is very important. This one-time nature may be incompatible with the archive, but it is also part of the softness of video. It is not rare that a work, whether or not it is shown to someone, is erased in order to create another one. In this sense, some works will never be preserved, and such works are not archivable.

K: That's how TV stations use tapes.

T: That's right. Now some people are collecting old aircheck tapes to archive them.

K: I think that if we can model and explain where the sense of plasticity and "amorphous" softness comes from, we can then apply these ideas in a new way. As its name implies, VIC valued the concept of information. As Mr. Tezuka wrote, video can relatively well transmit what is left out of text and photographs. Of course, it's only relative, and no matter how far you go, it's not a complete picture of what is, it's just information. There is some sort of resignedness and positivity in this view. The 'Soft Museum' was intended not only to transmit information but also to create an interactive

相対的にであって、それはどこまでいっても、完全なありのままではなく、あくまでも情報なんだという見方ですね。そこには、ある種の諦念とポジティブさがある。「ソフトミュージアム」は、情報化したものを単に発信するだけではなく、それをネットワークすることで、そこに双方向的な交流を生むことを目論んだ。けれども、当時は色々な美術館に持っていかけても、賛同してもらえなかった。

T: ちょっと時代を先取りしすぎていましたね。

公共圏の変質

K: そうですね。瀧さんが先ほど「始めた頃は作品をどこに出していいかわからなかった」という旨のことをおっしゃっていましたが、どこに出していいかわからないし、どこで見ればいいのかもわからないということが関心を持った人にとって共通の問題だったと思うのです。「ソフトミュージアム」がやろうとしていたのは、そうした問題の解決でもあったのでしょうし、瀧さんがこれまでやられてきた「ビデオアートセンター東京」も、そういうものだと思います。現在では、そうした問題に応じるようなものが、例えば、YouTubeとかVimeoとかニコニコ動画といったように、システムとして色々出てきていると思います。瀧さんは「自分たちのチャンネルが欲しかった」とおっしゃっていましたが、まさに誰もがチャンネルを持てるようになった。しかも、一方的に権力を持った側が情報を発信するという全盛期のテレビとは違った仕方においてです。それは良い意味で民主主義的なチャンネルと言えるかもしれない。ただし、それゆえに「イイネ」や視聴回数に左右されるところが大きくて、それは民主主義の悪いところが出ているとも言える。ポピュリズムの典型のようなシステムになっているということです。こうした状況と、「ソフトミュージアム」や瀧さんが求めていたものとの違いは何でしょう。それを考えることは、次の展開を見通す上でも重要だと思います。ビデオとアーカイブに引きつけて言えば、いま何が可能になっていて、何が不可能になっているのか、あるいは「ソフトミュージアム」の問題設定の中で陳腐化してしまったものは何か、いまなお重要な問いとして機能しているものは何かということを見極めたいです。

T: 奇しくもというべきか、手塚さんが挙げている作家の中にクリストが入っています。当時、ミニマルやコンセプチュアル、エアール、ライト、種々のイベントといったようにアートの枠組みが、非ホワイトキューブ型に展開していった。その中で、クリストはパブリック

exchange by the network. At the time, however, museums were not supportive of this idea.

T: His idea was a little too far ahead of his time.

Transformation of the public sphere

K: Yes, he was. You mentioned earlier that you didn't know where to put out your work when you first started, and I think that was a common problem for many people at the time, not knowing where to put it out and not knowing where to see it. I think the Soft Museum was trying to solve those problems, and that's what the Video Art Center Tokyo is trying to do as well. Nowadays, there are various systems to respond to these issues, such as YouTube, Vimeo, and Nico Nico Douga. You said, "We wanted our own channel," and that's exactly what everyone can have now. And people do it differently from television in its golden age, where information was transmitted in a one-way fashion by the power. In a positive sense, it could be called a democratic channel. However, because of its democratic nature, such channels often care about the number of "likes" and views counts too much, and this can be seen as a negative aspect of democracy. It means that the system has become a typical example of populism. What is the difference between this situation and the 'Soft Museum' and your vision? I think it is important to think about this question to foresee the future. In terms of video and archives, I would like to explore what has become possible and what has become impossible, what has become banal in the 'Soft Museum' conceptual framework, and what still functions as an essential question.

T: At first glance, it seems a little strange that there was Christo among the artists whom Mr. Tezuka mentioned. At that time, art expanded its framework, and the non-white cube oriented practices, such as minimalism, conceptualism, air art, light art, and various events, were actively pursued. In this context, Christo was closer to public art and land art.

K: In the case of Christo, it's about the project. Within the framework of art, collaboration is often done between artists or between artists and people very close to them, but Christo's activities were similar to a public project, and there was a lot of collaboration with the public in them.

クアートやランドアートに近い位置にいる。

K: クリストの場合は、プロジェクトですね。アートの枠組みの中では、協働といってもアーティスト同士だったり、アーティストと非常に近い人たちとの協働だったりすることが多いけれど、クリストの制作は公共事業のようなもので、そこでは一般の人たちとの協働も多くあった。

T: 手塚さんは観客による積極的な介入や社会参与のようなことについては書かれていないのですが、実はそういう構想が裏にあったのかなと思います。さっき久保さんがおっしゃったように、いまではYouTubeを始めとして、双方向のメディアがいっぱいある。個人が誰でも発信できるようになった。でもそこには落とし穴があるのではないのでしょうか。それは、一人の言説しか流せないということで、集団的であること、協働や共闘というものが抜け落ちている。

K: 一つの典型としてコラボ動画はありますが、それとは違うということですか？

T: コラボ動画を撮るにしても「メントスコーラ」(コーラの中にメントスのタブレットを入れると急激に発泡する様子を記録した内容のもの) くらいのことしかしないんだったら結局一緒ですね(笑)。まだまだ展開できるところを、ある種、大衆迎合的なところに落とし込むとああいう風になってしまう。例えば、中嶋さんはYouTuberの前進だったと言えるかもしれないけれど...

K: それはどういうことですか？(笑)

T: 電車の中で急に飯を食うとかね(笑)。今でいうYouTuber的なネタでしょう。けれども、何かが決定的に違う気がする。一つには、公共圏の問題があるのかもしれない。1970年代の地下鉄や新幹線では、ああいうことができた。新幹線の車掌に「君たちどういうグループですか」って聞かれても、「早稲田大学の鉄道研究会です」って嘘ついてやったりとか。ここから言説の自由度が計れますよね。いま同じことやったら捕まりますよ、はっきり言って。そういう意味では、YouTuberってのはそうした規制とかを避けた結果として「メントスコーラ」に走っているとも言えなくもないですが、現代では自由度とか公共圏の広さを王道的に試すということができなくなっているということがわかりますよね。僕も先輩たちの話を聞いて、2000年代半ばくらいから路上でビデオアートの上映会をやったりしました。

K: 公共に介入していくような形で、街の中で映写をするといった活動ですね。

T: プロジェクターやバッテリーを持って、街中を歩くパフォーマンスもやりました。意識としては「ソフト

T: Mr. Tezuka didn't write about active interventions by the audience or social participation, but I think that was the idea behind his concept. As you mentioned earlier, nowadays there are plenty of interactive media, including YouTube. Every individual can now transmit his or her message. But isn't there a trap in this? It means that only one person's discourse can be transmitted, and the idea of being collective, of collaboration and cooperation, is missing.

K: Collaboration videos can serve as an example, or is that different from what you mean?

T: If the only thing you do for a collaboration video is "Mentos Cola" (which records the rapid bubbling of a Mentos in a Cola), it will get you nowhere [laugh]. When you reduce something that can still be developed to a kind of mass entertainment, you end up with things like that. For example, you could say that Mr. Nakajima was a precedent for YouTubers

K: What do you mean by that? [laugh]

T: Like suddenly starting to eat on the train [laugh]. It's the kind of YouTube-style stuff that people do nowadays. However, I feel that there are some crucial differences between Mr. Nakajima and today's YouTubers. One reason may be the problem of the public sphere. In the 1970s, you could do things like what Nakajima did on the subway or the bullet trains. When the conductor asked what kind of group you were in, Nakajima could lie and say, "We are the Train Research Club of Waseda University". This is where you can measure the degree of discourse freedom. If you do the same thing now, you will be arrested. In that sense, it could be said that YouTubers are going for "Mentos Cola" as a result of avoiding such regulations. Anyway, it is clear that the challenges or the experiments to measure freedom in public space are no longer possible today. I listened to the stories of my predecessors and held video art screenings on the streets from the mid-2000s.

K: It was a form of intervention in the public sphere through street screenings, right?

T: We also did a performance where we walked around the city with a projector and batteries. I agree with the idea proposed by 'Soft Museum', and in addition to that, I also want to question the nature of the public once again. In the wake of neoliberalism since the 1980s, urban and street systems and institutions have been reinforced, and now the public sphere is not public at all.

K: Some kind of inversion is happening. Before, there used to be a lot of gray areas between the public and private,

ミュージアム」なんです、もう一回パブリックというもののあり方を聞きたいという気持ちがあります。80年代以降の新自由主義の流れの中で、都市とか路上のシステムや制度が強まってしまって、いまや公共圏がどこもパブリックじゃない。

K: ある種の逆転が起きていますね。かつては、パブリックとプライベートの境界のグレーゾーンがいっぱいあって、パブリックはあらゆる人がアクセスしてコミュニケーションできる、そういう領域だった。けれども、いまでは「パブリックだからダメ、公園だからダメ」みたいな逆転が起きている。

T: 公の場なのに「ボール遊びはダメ、犬の散歩もダメ、騒いだり、喋っちゃいけない」みたいなね。

K: ベンチで横になってもいけない。

T: 排除アートのようなものもありますし。1970年代には自由だったものが、80年代に一つの折り返し地点があって、裏面としての2000年代には不自由しかない。その点は、まだ課題だと思っています。サイバースペースの自由空間というのも考えられるのかもしれないけれど、まだ物理的な空間を問題にしたい。ほとんどの人はそこで生きているわけですから。

身体とビデオの二面性

K: 瀧さんにとってのビデオは、身体と接続されることで、初めてアクティブになるものですか。

T: ビデオと身体という問題は、複数の角度から考えられます。ビデオには制度的な面と非制度的な面がある。制度的な面を体現しているのは、例えば、監視カメラですね。同じビデオやネットワークの技術でも、制度的に使おうと思ったらいくらでも人間や大衆のコントロールに使える。他方で、ビデオは自由なメディアでもある。その両方を提示できるのが面白いところです。

K: 防犯カメラという言葉もありますが、監視カメラは攻撃のための武器とも取れますね。銃を突きつけて威嚇しているような。それとは違ったカメラのあり方というのは、とてもわかりやすいコントラストです。それが生や肉体に極めて直接的に関わって来ることでしょうか。

T: そうです。身体や、あるいは存在そのものが見つめられている。それも24時間ね。ディストピア的に読もうと思ったらいくらでも読める。先ほど久保さんが防犯カメラとおっしゃいましたが、ロンドン・オリンピックやパリなどでテロが起きてから、全世界的に監視カメラが防犯カメラというレトリックに置き換えられ、何百万台と設置されるようになった。

and the former was an area that every person could access and use to communicate. But nowadays, the situation is inverted: "You can't do it because it is public, you can't do it because it is a park".

T: It's like, "No playing with a ball, no walking with dogs, no noise, no talking", even though it's a public place.

K: Don't lie down on the bench either.

T: There is also something like exclusionary art. In my opinion, there was a turning point in the 1980s. At that point, things that were once in the realm of freedom in the 1970s fell into the opposite dark side, and after the 2000s, they are in the non-freedom sphere. I think this change remains an issue. Perhaps we can think of the freedom in cyberspace, but I still want to make the physical space an issue. Because that is where most of us live.

Body and the duality of video

K: For you, is video something that becomes active only when it is connected to the body?

T: The issue of video and the body can be approached from different angles. There are both institutional and non-institutional aspects to the video. The institutional aspect is embodied, for example, in surveillance cameras. The same video and network technologies can be used to control people and the masses. On the other hand, video is also a liberating medium. Interestingly, it can serve as both.

K: There is also the term "security camera", but surveillance cameras can be taken as a kind of weapon. Almost like a gun pointing at you, threatening you. By contrasting this kind of way of using cameras with the other way, our understanding of the latter will be clearer. In the former case, are cameras directly connected to people's life and body?

T: That's right. A body, or even an existence itself, is being watched. Twenty-four hours a day, too. If you want to think of it as a dystopian thing, you can do so as much as you want. You mentioned security cameras earlier, and since the terrorist attacked at the London Olympics and Paris, people all over the world began to call what they used to call surveillance cameras security cameras. Relying on the power of rhetoric in this way, people have been installing

K: 例えばサーベランス・カメラをロンドンの街中に置くというプロジェクトが立ち上がったとき知識人は批判しましたね。ミシェル・フーコー (Michel Foucault, 1926–1984) が論じたジェレミー・ベンサム (Jeremy Bentham, 1748–1832) の「パノプティコン」(一望監視システム) のような、そういうものとはとにかく絶対ダメだと抵抗した。だけれど、いつのまにか、そうした意見は無視されて、もはや人々は声をあげなくなってしまった。

T: 「だって安全なんだもん」というね。

K: ここにも逆転がある。監視がセキュリティーに変わるという逆転が。つまり監視されることは不自由なことであるよりも、防犯という形で自らの自由を先取りして保証してくれるといった感性の逆転が。それは人間の柔軟さでもあるのかもしれないけれど。

T: ビデオというメディアは、システムや管理、コントロールの方向に走ろうと思ったらいくらでも走れる。そうなったときに、ではその逆の方向に行くか、あるいは、そうした管理の方向自体を批判するかという選択肢がある。「ソフトミュージアム」構想の面白いところは、遠回しに美術館ないしはハードなミュージアムの批判なんだと思います。

K: 美術館がやってることに疑問を持っていた人たちが多かった。その当時のアクチュアルな芸術作品って、ほぼ美術館の外にありましたね。もう少し正確に言うと、大事なのは美術館と外との境界、ロバート・スミソン (Robert Smithson, 1938–1973) が語っていたようなギャラリーや美術館と、その外を往還する仕組みだと思います。いわゆる、アート・ヒストリーがなければ、そもそもアートを見ることもできない。歴史を形作っているセンターは、批判対象ではあるけれども、同時になくてはならない存在でもある。

T: 挙げられている取材予定のアーティストを見ると、ハード批判という含みは歴然ですね。関根伸夫、松澤宥、赤瀬川原平、河原温。

K: 「プロセス」ということも重要ですね。1960-70年代には、従来は完成した状態として提示されるはずの絵画も彫刻も含めて、実験的にプロセスを展開し、その中で練り上げられていく思考や物を見せるというスタイルが展開されていった。ビデオはそうした流れに、ものすごく、親和性が高いメディアですね。

アーカイヴについて

K: 瀧さんは飯村さんの作品のデジタル化をなさっていますが、アーカイヴという論点についてはどのようにお考えですか。この事業でも中嶋さんやVICのビデオテープ

millions of cameras.

K: For example, when the project to put surveillance cameras on the streets of London started, the intellectuals criticized it. They resisted the idea of “panopticon” (surveillance system) by Jeremy Bentham (1748–1832) discussed by Michel Foucault (1926–1984) as an absolute no. But eventually, those voices were ignored and people stopped speaking up.

T: “Because it’s safe”, right?

K: Here’s another inversion. The inversion of surveillance into security. This change also implies the inversion of people’s sensibility. Instead of regarding surveillance as an inconvenience, people began to see it as a form of crime prevention, which anticipates and guarantees their freedom. This may show the flexibility of human beings, though.

T: The video medium can go as far as it wants in the direction of systems, management, and control. With this direction in mind, we have two options: going in the opposite direction and criticizing such a control oriented direction itself. The interesting thing about the ‘Soft Museum’ concept is that it is a distant criticism of museums or hard museums.

K: Many people had doubts about the museums. At that time, most of the actual artworks were outside the museum. To be more precise, I think what is important is the border line between the museum and the outside world, is the mechanism which enables us to go back and forth between the gallery or museum and the outside world, as Robert Smithson (1938–1973) spoke of. Without a so-called art history, we cannot even see art in the first place. The center that shapes history is a target of criticism, but at the same time, it is essential.

T: Looking at the artists Mr. Tezuka planned to interview, the intention of criticism for hardware is obvious. He listed such artists as Nobuo Sekine, Yutaka Matsuzawa, Genpei Akasegawa, and On Kawara.

K: The “process” is also important. In the 1960s and 1970s, the style which experimentally showing unfolding processes of artists’ thoughts or creations developed. This was true even in paintings and sculptures, which were traditionally presented in a finished form. Video is a media that is very compatible with this trend.

About the Archive

K: You’ve been digitizing Mr. Iimura’s works. What do you think about the issue of archives? Our project aims to reactivate Mr. Nakajima’s and VIC’s videotapes by digitizing

をデジタル化することで、より楽に見られる仕組みを作り、それらを活性化しようとしている。現代では、YouTubeにせよVimeoにせよ、基本的には無尽蔵にアーカイブ可能ですね。日毎にどんどんデータが蓄積されていく。

T: それをアーカイブというのかは疑問ですね。

K: アーカイブじゃないとすれば何なのでしょう？

T: YouTubeで喋ったりというのは、ログ、つまり記録ではないでしょうか。先日、フーコーがアーカイブについて書いた『知の考古学』（1969）を読みました。そこでフーコーは、「ディスクール」と「エノンセ」、つまり言説型のアーカイブと言表型のアーカイブという話をしています。ディスクール型の場合には、アーカイブ化の時点で、ある程度まで「これはこういうものとして記録しましょう」ということが決められている。例えば、このコップの場合だったら、それを写真に撮って「これは瀧がエジプトで買って来たコップである」といったキャプションをつける。そうして、コップとして閉じ込めるわけです。対する、エノンセというのは、このコップがあったら、それだけを記録するではなく、例えば、隣にあったコップとか容易に言説化し得ない周辺状況もひっくるめて考える。フーコーは、権力構造に関心を抱いていた哲学者ですが、ディスクール型の歴史や記録は、いくらでもそのときの政権なり、権力者によって、彼らにおもねる内容に書き換えられる可能性がある。そうではなくて、もっと大衆的な視線だったり、通常のアーカイブからは排除されるような、小さな声も同時に拾わなければいけないということを論じています。

K: まさにフーコーがやってきたのはそういうことですね。抑圧されて声のない人たちの声をすくい上げるという。

T: 「命をかけた証言こそが真の証言だ」という「パレーシア」（『真理とディスクール：パレーシア講義』（2001）の話もそうですね。このディスクール型とエノンセ型のアーカイブは車の両輪であって、どちらもやらないといけない。先日、中川陽介さんと話していて面白かったことがあります。例えば、飯村さんのテープで同じ作品で中身が違うものがあるとして、それぞれどこが違うかを検出するプログラムを考えているとおっしゃっていたのです。それができれば、この作品は「こういうタイトルの一つの作品である」というディスクール型のアーカイブだけではなく、「89年と92年にダビングしたものがあって、それぞれの差異はこういうもので」という周辺状況も巻き込んだエノンセ型のアーカイブも容易になると思います。それは、これまで労力の問題もあって切り捨てられがちだった部分ですね。フィルムセンターには、VHSを20台くらいの自動アームでひたすらダビングしていく機

them and creating a system that helps people watch them easily. In today's world, whether it's YouTube or Vimeo, the capacity of archives is infinite. More and more data is being accumulated every day.

T: I'm not sure if such a web platform can be called an archive.

K: If it's not an archive, then what is it?

T: Talking on YouTube is a kind of log or record, isn't it?

The other day, I read Foucault's book on the archive, *The Archaeology of Knowledge* (Michel Foucault, 1969). There, Foucault talks about "discours" and "énoncé", that is, discourse-type archive and statement-type archive. In the case of discourse-type archives, at the time of archiving, it is decided to some extent that "this is how we should document it". For example, in the case of this cup, you take a picture of it and add a caption like "This is the cup that Taki bought in Egypt". Then, you contain it as a cup. In contrast, énoncé does not only record the presence of this cup but also considers, for example, the cup next to it and the surrounding circumstances that cannot be easily described. Foucault was a philosopher interested in power structures, but a discursive history or records can be rewritten in many ways to suit the regime or authority of the time. Rather, he argues that we need to simultaneously pick up the small voices that are excluded from the regular archives and popular perspectives.

K: That's exactly what Foucault did. He picked up the voices of the oppressed and voiceless.

T: The same can be found in "Parrhesia" (Michel Foucault, *La Parrhesia / Parrhesia: Fearless Speech*, 2001), where he says, "The true testimony is the testimony of those who have risked their lives". These discourse-type and énoncé-type archives are inseparable, and we need to do both. I was talking to Yosuke Nakagawa the other day, and he said something interesting. For example, he said that he was thinking of making a program to detect what is different on Mr. Iimura's tapes, provided they have the same title with different contents. If he could do that, it would facilitate not only a discourse-type archive saying, "This is a work with this title", but also the énoncé-type archive involving the surrounding circumstances, such as "the work was dubbed in 1989 and 1992, and the differences between them are as follows". That's a part of the process that tends to be discarded because of the amount of labor involved. Though at the film centers, there are machines that automatically dub VHS with about 20 robot arms.

K: That is very important. Do you have the impression that

械などもあります。

K: それは大きいですね。瀧さんにとって、概してみればアーカイブは選別されたものという印象ですか。

T: 僕はそういう風に思ってしまいますね。プロフェッショナルな人が取捨選択をしている。

K: 僕がアーカイブの仕事を続ける中で感じるのは次のようなことです。中嶋さんにせよVICにせよ、アーカイブのコレクションには固有名が冠されている。けれども、アーカイブは、その名前を冠した人や団体の作品や資料だけで完結することはない。中嶋さんのコレクションであれば、そこには中嶋さん以外の人たちが内側に包み込まれている。例えば、他のアーティストの作品テープ、中嶋さんが記録した様々な人々の活動や出来事、テレビ番組などといったようにです。中嶋さんの生の営み自体をアーカイブしようと思えば、見方によってはノイズとして扱われてしまう、そうした外部との接続が重要になる。それはまさに「エノンセ」の部分で、そこが面白いところだと思います。YouTubeやVimeoといった媒体にも、そうした側面がある気がします。例えば、昔のテレビ番組の録画をデジタル化したものがアップロードされていたりする。ポップ・カルチャーのアーカイブとしては優秀ですよ。それがもしYouTubeにアップロードされていなかったら、それは二度と人の目に触れることはなかったかもしれない。程度はありますが、検索したときにすぐ見たかった過去の映像が見られるというのは、すごいことだと思います。あるいは、初期の映画作品で著作権が切れたものをデジタル化したものがアップロードされていて、「こんなにヴァージョンがたくさんあるのか」と気付かされたり。それから「遊び」というレヴェルをパブリックに共有できるということも面白いですね。かつて、京都を中心に活動していた「PLAY」が矢印型のイカダを作って川を流れてみようといったことを試みていましたが、思いつきはするけど大変だから誰もやらないようなことを実際にやってみようというところは、現代のYouTuberに通じている点です。ただ、いまの時代は、さっき瀧さんがおっしゃった「メントス・コーラ」ではないですが、ステレオ化して形骸化していくスピードが余りにも速すぎますね。なにかをやっても、それを問題化して考える余白、余地がなさすぎる。

T: その問題はありますね。それから、そういう「遊び」の次元も含めて、あらゆるものがコンテンツ化すると、量が膨大になって、到底全部は見られないという事態になる。

K: それは根本的な問題で、手塚さんも同じようなことをおっしゃっていました。たくさんのことをビデオに記録したけれども、手塚さん自身、「それをもう一度全部見

archives are selective, in general?

T: That's how I see it. A professional is making a choice.

K: As I work on the archives, I find the following to be true. Whether it is Mr. Nakajima or VIC, the archives' collections are named after specific names. However, an archive is never complete with the works and materials of the person or organization that bears its name. In the case of Mr. Nakajima's collection, many others are included too. For example, tapes of other artists, various people's activities and events that Mr. Nakajima documented, TV programs, and so on. If you want to archive his life, it is important to connect it with the outside world, which can be considered as a noise depending on your point of view. That's exactly the "énoncé" part, and I think that's what's so interesting about it. I feel that YouTube and Vimeo also contain this aspect. For example, there are uploads of digitized recordings of old TV programs. It's an excellent pop culture archive. If it hadn't been uploaded to YouTube, it might have been never seen again. There are certain degrees to it, but I think it's great to be able to see the footage from the past when you search for it. Or there are digitized versions of early films whose copyrights have expired, and I am reminded that there are so many versions. I also find it interesting that we can share the concept of "play" with the public. In the past, Kyoto-based group "PLAY" attempted to build an arrow-shaped raft and floated it down a river. I think that the idea of actually doing something that no one else would do because it would be too difficult is something that connects to the YouTubers of our time. However, in today's age, the speed of stereotyping and losing meaning is too fast, just like the "Mentos Cola" that you mentioned earlier. Even if you do something, there is too little time to think about it as a potential question.

T: It is a problem. Also, when everything becomes content, including the aspect of "play", the amount of it becomes so large that it becomes impossible to see it all.

K: It is a fundamental problem, and Mr. Tezuka mentioned a similar thing. Although he recorded a lot of things, he said, "I could never bring myself to watch them all again, and even if I wanted to, it would be impossible". And, "When I think about who would watch something that even I can't watch, I feel like I want to document it for people in the future, but I also wonder who would actually watch it". I wonder what exactly is the video that keeps piling up with no one being able to control it, just like the Tower of Babel?

T: But we can't just stop, can we?

てみようという気は到底起こらないし、見ようと思ったところでそもそも不可能だ」と。「自分でも見られないものを果たして誰が見るんだろうと考えたとき、いま、この世界にいない未来の人たちの為に撮っておきたいという気持ちがあるけれど、かといって、実際のところ誰が見るんだろうか」とそのようにおっしゃっていました。さながらバベルの塔のように、コントロールできない状態で、積み上がっていく映像って一体何なのでしょうかね。

T: かといって、やめるというわけにもいかないですね。

K: テンプレート化、形骸化したものがあまりに多すぎて、中にはそうじゃないものもあるはずなのに、そうしたものがわからない状態になっている。こういう状態になる以前、広告が入る以前のYouTubeでは、ホーム・ビデオで撮られた日常的な出来事の中に、それこそモーリス・ドニ (Maurice Denis, 1870–1943) が絵画で描いたような、宗教的とでも言える奇跡的な瞬間を覗けることがあって、そこに興奮を覚えたりもしました。それがいまやテンプレート化してしまい、今度はテレビに取り込まれたりもしている。

T: それを壁紙化と言っても良いかもしれない。例えば、Facebookにしても、同じような決定的な瞬間が集められてサマライズされる。一回目はある種の「アウラ」があったのに、同じものを並べてみせられると、もはや「アウラ」はない。ただ、あれは事象としては面白くて、こちらもついつい見てしまいますね。「アウラ」を失ったものの集まりとして逆説的に「アウラ」をまとっている。

K: 面白いですね。角度は少し違いますが、例えば、ある日、一匹の猿が芋を海水で洗うことを発明する。すると二匹、三匹とそれをやり始め、やがて島全体がそれをするようになる。どのように、そうした模倣が起こっていくのか、それを考えることも重要かもしれない。

T: なるほど。それは、こういう風にも言えますね。一匹目の発明を真似している猿たちがいてこそ、現象の全体が成り立っている。つまり、発明に次ぐ模倣がないと一匹目による発明も意味が無い。そもそも発明が発明として成立せずに、消え去ってしまう。

継続性・持続性の問題

K: ビデオ・アートの第一線で活躍されている瀧さんに伺いたいのは「ソフトミュージアム」の中で陳腐化している部分と、いまなおアクチュアルな部分についてです。この問いを、SNSと密接にリンクした現代のビデオ関連のシステムに接続させながら考えると、どうなるとお考えでしょうか。それは、これまで正面切って論じられてい

K: There are so many things that have become templates and meaningless, and even though some of them aren't, we are in a situation where we don't know which ones they are. In the days before this, before advertisements on YouTube, there were miraculous moments that could be described as almost spiritual, like Maurice Denis (1870–1943)'s paintings, that could be seen in the everyday events captured on home video, and I found this very exciting. It has now become a template and is incorporated into television.

T: You could call it "wallpapering". For example, on Facebook, the same defining moments are collected and summarized. The first time, there is a certain "aura", but when you are shown the same thing in a row, there is no "aura" anymore. However, it is interesting as an experience, and I can't help but watch it too. As a collection of things that have lost their aura, they are paradoxically surrounded by another one.

K: That's interesting. The angle might be a little different, but for example, one day, a monkey discovered that potatoes could be washed in seawater. Then two or three of them started doing the same, and soon the whole island was doing it. It may be important to think about how such imitation occurs.

T: I see. It can be put this way. It is only when other monkeys are imitating the invention of the first one that the whole phenomenon becomes possible. In other words, if there is no imitation after the invention, the invention by the first one is meaningless. The invention disappears without ever becoming one.

Issue of Continuity and Persistency

K: As a leading figure in the field of video art, I'd like to ask you about the parts of the 'Soft Museum' that have become outdated, and the parts that are still relevant. What do you think happens when we connect this issue to the modern video-related systems that are closely linked to social networks? That's something that hasn't been discussed

ないことですが、アーカイヴの問題を考えると大切にしたいと思います。

T: 一つには、作家個々にせよグループにせよ、活動の継続性や持続性の問題がありますね。手塚さんにしても、すごく面白いものを作っていたのに、あるときから作らなくなりました。また、中谷さんや山口さん、あるいは針生一郎さん(1925-2010)を加えても良いけれど、みんな「何個やっているの?」って言いたくなるくらい、この手のプロジェクトを沢山やっていて、その試み自体は面白いのだけれど、果たしてどれか成功しているのか、という疑問を抱かなくもない。「ビデオひろば」にしても、活動期間はものすごく短いです。山口勝弘さんにお話を聞いたら「みんな面倒見が悪いから、好きなことときには集まるけど、助成金の申請やお金の計算をやるといういざというときにいなくなってしまう」ということがあったそうです。役割分担といえば言えるかもしれないけれど、日本のシーンは、そういうことをスポイルしてきたように思いますね。それが継続性や持続性ということに影響しているのではないのでしょうか。この時代に、美術館というものをキーワードに入れていたのは、自分たちの作品を扱って収蔵してくれた後に、それを持続的に繰り返し見せてくれるという可能性を美術館に見ていたのでしょうか。前衛的な作家たち、それも万博などで現場主義的なところを通過して、路上に出たりしている人たちが、もう一度美術館に拘るのはそこだと思うんですね。美術館も今はどんどん減っていて、コレクションが買えないという時代になってきているから、僕たちの世代が美術館とコラボレーションするにしても、こういう発想にはならない。キュレーターも官僚的で、やることがお役所仕事みたいに映る場面もあります。気の毒なことだけど、アートにかかわることに労力を注ぐのではなく、システム維持のための人員になってしまっている。そうなると、パートナーシップが成り立たなくなってしまう。

K: 現在は、キュレーターの方が力を持っていますね。1960-70年代にかけて、ホワイトキューブから外に出よう、ホワイトキューブを脱領土化しようという動きがあった。それは美術館が批判の対象になるだけの強さがあったということでもある。いまでは、批判したら美術館というものが成り立たなくなってしまうほどに美術業界が疲弊しているように見える。

T: アーカイヴを行なう主体の問題はありますよね。アーカイヴをしている人たちが力を失っているというか。2019年に浸水被害にあった川崎市民ミュージアムはどうなるんでしょう。水没したら、それで一巻の終わりというようなことだったらどうしようもない。災害の直前には別

before but is important to consider when discussing archive issues.

T: First of all, there is the issue of continuity and persistence of activities, whether for individual artists or groups. Even Mr. Tezuka stopped making things after a certain point, even though his ideas were very interesting. You can also include Ms. Nakaya, Mr. Yamaguchi, and Ichiro Hariu (1925-2010), all of whom worked on so many projects that you would wonder, "How many are there?", and although attempts were interesting, I can't help but wonder if any of them were successful. Even the activities of "Video Hiroba" were very brief. When I talked to Katsuhiko Yamaguchi, he said, "Everyone wasn't good at taking care of things, so we would get together when we wanted to do something, but when it came down to applying for a grant or handling the money calculations, everyone just disappeared". I guess you could say it's a division of roles, but I think the Japanese scene has been spoiled by such things. I think this affects the continuity and persistence of the project. The reason why they included the keyword "museum" at that time was because they saw the possibility of handling and storing their works there, and then showing them again and again in a continuous manner. I think this is the reason why avant-garde artists, who have passed through the field-based approach at Expo '70 and other events and who have been out on the streets, were once again interested in museums. The number of museums is decreasing and it is becoming almost impossible to buy collections, so even if our generation were to collaborate with museums, we would not have this kind of idea. The curators are also bureaucratic, and some of what they do seems like administrative work. It's a shame, but rather than putting effort into something related to art, they have become the personnel to maintain the system. This makes the partnership impossible.

K: Nowadays, curators have more influence. In the 1960s and 1970s, there was a movement towards leaving the White Cube and de-territorializing it. This means that the museum was strong enough to be the target of criticism. Nowadays, the art industry seems to be so drained that if we criticize it, museums will no longer be around.

T: There is the problem of the subject of archives; archivists are losing their power. What will happen to the Kawasaki City Museum, which was damaged by flooding in 2019? It would be a shame if it was the end of the story. Just before the disaster, another structural problem arose - the designated manager system was introduced and the staff was replaced.

な問題があって、指定管理者制度が導入され職員が入れ替えられる組織の構造的な問題がありました。なので川崎市民ミュージアムは、自然災害と人災の二度被害にあったと言えます。

中嶋興への関心

K: 最後に、いくつか質問をさせてください。まず、いささか乱暴な問いではあるのですが、中嶋興さんの活動の中で最も重要な活動の一つ選ぶとしたら何でしょう。

T: 難しい質問ですね。そうですね…。毎年、学生さんに《MY LIFE》を見せているんですが、コロナで見え方が変わって来たという学生がいます。アップリンクでやったときのバージョンが2014年なんですけど、今とはまったく違う他人や家族との距離とかも見えるし。

K: それは具体的にどこが変わってきていますか。

T: それは単純な話で、例えば、お葬式などで人々が近くで喋っているというところに目がいくといったようなことです。いまの学生さんはなんでもかんでもZoomですから。それから「アニピュータ」も重要ですね。アーティストが技術者と組んで、装置そのものを作ることに無限の可能性がある。絵画でいうところの絵具とか支持体を作るという事ですからね。それは中嶋さんにしかできなかったことかもしれない。なぜ、あの時期にあんなにぶっきらぼうな方が技術者と組んで、ああいうことができたのかは不思議ですね。

K: そうですね。「アニピュータ」はなぜ重要とお考えですか。「ビデオ・シンセサイザー」と似たところもあると思いますけれど。

T: 「パイクと阿部修也がやったから、もうやらない」ということにはならなかったわけです。80年代くらいの技術でもう一度やろうとした。「アニピュータ」を使ったものが含まれている《生物学的サイクル》(1971-) は好きですね。僕は、いつかあの作品の新しいバージョン、バージョン6を中嶋さんに作って頂きたいと思っています。90年代を最後に止まっていますが。

K: 《生物学的サイクル》の中には「アニピュータ」をいじり倒して作った、サイケデリックなバージョンがありますね。

T: あの作品は、アーカイヴ的な視点からみても面白い。バージョン1を利用してバージョン2を作って。1と2の一部を組み合わせたたり、2から3を作って、今度はバージョン5にしてといったように。「ビデオってそういうことが可能なメディウムなんだ」って思わせませよね。さきほど言った操作性や介入性がよく現れている作品です。その時々作家の意図も、当然そこに組み込まれます。それは、画家が自画像を時間を経て何度か描

So it can be said that the Kawasaki City Museum was damaged twice by natural and man-made disasters.

Interest in Ko Nakajima

K: To conclude, I would like to ask you a few questions. First of all, I know this is a bit of a tough question, but what would you say is the most important activity of Ko Nakajima?

T: This is a difficult question. Yes, it is... Every year, I show *My Life* to my students, and some of them say that the pandemic has changed the way they understand it. The version played at Uplink was from 2014, so you could see the distance between others and family, different from now.

K: What exactly has changed?

T: It's simple. For example, at a funeral scene, they noticed that people were talking standing very close to each other. Nowadays, everything is on Zoom for students. Then there's "Aniputer", which is also important. There are infinite possibilities when artists work with engineers to create new devices. In painting, it means making the paint or the supporting materials. That may have been something only Mr. Nakajima could have done. It's a mystery to me why such a blunt person was able to work with engineers to create something like that at that time.

K: Indeed. Why do you think "Aniputer" is important? It's similar to "Video Synthesizer" in some ways.

T: It didn't end up like "Since Pike and Shuya Abe did it, I won't do it again". He tried to do it again with technology from the 80s. I like *Biological Cycle* (1971-), which includes pieces made with "Aniputer". I would like to see him make a new version of that work, version 6, someday, although the last one was in the 90s.

K: There is a psychedelic version of the *Biological Cycle* that was created by experimenting with "Aniputer".

T: That work is interesting from an archival point of view. Making version 2 from version 1. Combining version 1 and 2, or create version 3 from 2, and then make version 5 out of it, and so on. It makes you think, "Video is a medium that makes it possible". The manipulability and intervening nature I mentioned earlier are clearly visible in this work. The intentions of the artist are naturally incorporated into the work. It may be similar to the way a painter paints a self-portrait over and over again through time. The same motif reappears over and over again. So if you ask me to name one, I'll pick *Biological Cycle*.

くことと似ているのかもしれませんが。同じモチーフを何度もリフレインする。そうですね、では敢えて何か一つと言われれば《生物学的サイクル》を挙げましょう。

VICへの関心

K: VICに関しては、いかがでしょうか。

T: VICの作品は、実はそれほど詳しくは見ていないんです。以前KUACさんでやったプログラムにも行けずじまいでした。あのときにはたくさん作品が出てましたよね。

K: そうですね、20本くらいかな。

T: 朝から晩までタイムテーブルが組まれていて、「これは気合いを入れていかなきゃ」と思っていたら、タイミングを逃してしまいました。VICの活動の中では、吉祥寺の街の中にワイヤーを張って、どこでも作品が見られるようにケーブルテレビ局みたいなものを自分たちでやったものがありましたよね。いま、手塚さんがお店をやっている辺りに、もともとビデオのバッテリーやテープを売ってた店があって、あそこからケーブルを発していたと思うのですが。

K: 沢野荘の「アパート有線テレビ」ではないですか？あれは吉祥寺ではなくて三鷹にある10部屋のアパートですね。

T: そうでした。当時、「レインダンス・コーポレーション」とマイケル・シャンバーグ (Michael Shamburg, 1945-) による『ゲリラ・テレビジョン』(1971) のような先例もありましたけど、VICはインフラ・ストラクチャーを作ってしまった。

K: 世界最小のケーブルテレビを作るというね。

T: そのあたりのことは、去年この事業に参加された飯田豊さんが、いま詳しく調べています。飯田さんを中嶋さんに引き合わせたのは僕なんですよ。また彼の研究成果として一冊、面白い本が出ると思います。

制作現場

K: これも大きな質問ですが、瀧さんにとって書斎やアトリエ、スタジオといった制作現場とはどのような場所でしょうか？

T: コロナの影響で家族が家にいる時間が増えたため、なかなか集中できないなと思い、今月から横浜にスタジオを構えました。制作現場というのは、アートのことだけを考えることができる大切な空間ですね。これから僕も自分の制作活動に本腰を入れようと思っています。自宅にいと宅急便が来たりとか、夕方までに掃除して、洗濯物とりこんでといった集中を欠くことがあります。今月の19日と20日に、友人や知人のキュレーター向けにオープンスタジオのようなことをやるので、よろしければ是

Interest in VIC

K: What about VIC?

T: I haven't actually seen much of VIC's works. I couldn't make it to the previous exhibition at Keio Art Center. There were a lot of works on display, weren't there?

K: Yes, I think about 20.

T: The timetable was set from morning to evening, so I thought, "I need to be prepared" but then I missed the timing. Among the activities of VIC, there was one where they put wires around the city and set up a kind of cable TV station so that people could see the works anywhere in the Kichijoji area. There was originally a store that sold video batteries and tapes in the area where Mr. Tezuka's store is now located, and I think the cables were coming from there.

K: You mean Sawano-so *Paravision Ten* (Apartment Cable TV)? That wasn't in Kichijoji, but in a 10-room apartment in Mitaka.

T: That's right. At the time, there were precedents such as "Raintance Corporation" and Michael Shamburg's (1945-) *Guerrilla Television* (1971), but VIC built infrastructure.

K: Making the world's smallest cable TV.

T: Yutaka Iida, who participated in this project last year, is now researching this topic. I was the one who introduced Mr. Iida to Mr. Nakashima. I'm sure there will be an interesting book published as a result of his research.

Production Sites

K: This is also a big question, but what is a production site such as a study, studio, or atelier for you?

T: Since my family has been spending more time at home due to the pandemic, I found it hard to concentrate, so I set up a studio in Yokohama this month. The production site is an important space where you can focus only on the art. I'm planning to get more serious about my production activities. When I'm at home, I often have a hard time concentrating on the things I need to do, because of the delivery, cleaning, or laundry. On the 19th and 20th of this month, I'll be holding a kind of open studio session for my friends and fellow curators, so if you'd like to come, please do. I don't

非お越してください。まだ何もなくて、ただ平面の作品を置いておける状態ですが。コロナ禍で制作したビデオ作品も見せようかなと思っています。

K: ありがとうございます。瀧さん自身の制作現場において、アーカイヴ化すべきものを挙げるとしたら何でしょうか。

T: そうですね。漫画家の記念館に行ったりすると、よく使っていたペンが置いてあったりしますね。あれは同業者からみたら「これを使っていたのか」となるのかな...。普段の作業場を離れて海外のレジデンスに行ったときに、普段使っているけれど向こうでは手に入らないようなものもありますね。例えば、カッターとか。そう考えると、自分にとって道具は結構重要かもしれない。カメラにしても、ほとんど機能が同一だけどメーカーが違うものが2台あったとして、絶対にこっちしか使わないということがありますね。それは身体性の問題かもしれません。機能が同じならば何でも良いというわけではない。何を使っていたかということは、アーカイヴとして残したいです。

ビデオ記録とアーカイヴ

K: 次の質問です。瀧さんにとって、ビデオで記録するとは何でしょうか？

T: ある時期、ある場所、ある人に関わる瞬間のキャプチャーですね。重要なのは、そこに居合わせて目撃することです。ビデオ記録は、あくまで目撃の記録であって、出来事そのものの記録ではない。

K: 写真で記録することとの違いは何でしょうか？

T: それは声とか空気感だと思います。場合によっては、写真の方が良いときもありますね。僕が写真家にならなかった理由は、写真は一枚の中に、撮る人の弱さだったり心理だったり、すべてが出てきてしまうからです。それに対して、ビデオにはもう少し甘えがある。角度を変えたり、カットを変えたりできるビデオには、もう少し「甘え」がある。補足的な形で、ある出来事に居合わせた人の声を聞くこともできる。

K: 双方向性やコミュニケーションがあるということですか。

T: そうですね。そういった、聞くことも含めて、目撃者の資質が問われる。ビデオ記録には、こちら側、つまり撮影者自身が映っている。

K: 中嶋さんによる記録映像もそうですね。

T: 《MY LIFE》なども、要所所で面白いことをカメラマン自身が言っている。

K: 瀧さんにとってビデオ・アーカイヴの理想的な姿はどのようなものでしょうか？

have anything yet though, just a few two-dimensional works. I'm also thinking of showing the video work I made during the pandemic.

K: Thank you! If you had to name one thing in your production site that should be archived, what would it be?

T: When you go to a manga artist's museum, you often see the pens they used. I wonder if that makes their peers wonder "Wow, did they use this?"...When I leave my usual workplace and go to a residence abroad, there are certain things that I use here daily but are unavailable there. For example, a cutter. When I think about it, tools may be quite important to me. For instance, even if there are two cameras with almost the same functions but by different manufacturers, there is a good chance that I will only use a certain one. It may be a matter of physical nature. It doesn't mean that anything is fine as long as the functions are the same. I would like to keep an archive of what I used.

Video Documentation and Archiving

K: Next question is, what does recording on video mean to you?

T: It is a capture of a moment that involves a certain time, a certain place, and a certain person. The important thing is to be there and witness it. The video recording is only a record of the witnessing, not of the event itself.

K: What is the difference between video and photography documentation?

T: I think it's the voice and the atmosphere. In some cases, photography is better. The reason I didn't become a photographer is that in a single photograph, the weakness and psychology of the photographer can be revealed. In comparison, the video is more forgiving. There is a bit more "spoiling" in the video which allows changing angles and cuts. In a supplementary way, we can also hear the voices of those who are present at the event.

K: Do you mean that interactivity and communication are involved?

T: Yes. The qualities of the witness, including listening, are being questioned. The video shows this side, that is, the cameraman himself.

K: So are the documentaries by Mr. Nakajima.

T: In *My Life* and other works, the cameraman says interesting things in important scenes.

K: What is the ideal form of a video archive for you?

T: 《キカイデミルコト》でやったのは、ベストな状態で見せるということです。その中で扱っているかわなかさんの作品も、テープ・ノイズの線で録画されている画像が隠れてしまっていたので、フレーム単位でタッチして横線のノイズを極力消しました。ダビングをした元になる素材と、その時代におけるスクリーニング用のマスターを一個作る。アーキヴィストが主体的に介入してスクリーニング・コピーを作るというのは発見があり、勉強になる。とはいえ、全部をアーカイブできるかという問題はあります。もし、そうだとすると世の中全部を保存することになってしまうからどこかで不可能になりますね。

K: ホルヘ・ルイス・ボルヘス (Jorge Luis Borges, 1899–1986) の寓話に出て来る「縮尺1/1の地図」を作るということに似ていますね。

T: そう、ボルヘス的になってしまう。もう一つ地球を作るのかってことですよ。

K: ルイス・キャロル (Lewis Carroll, 1832–1898) の『シルヴィーとブルーノ』(1889–1893) もそうですね。瀧さんにとって、ビデオアート史において重要だと思われる活動は何でしょう？

T: 今度の福岡のキャナルシティ博多にあるパイクの作品《Fuku/Luck, Fuku=Luck, Matrix》(1996) の復活などは大きいと思います。パイクに作品委嘱した人が世代交代して、2010年頃かな、当初は復元せずに廃棄する話まで持ち上がっていました。先代の社長は1992年に、チェース・マンハッタン銀行にあるパイクが制作したモニターの作品を観て「こういうものが日本に欲しい」と思ったそうです。「オフィス・アート」というのでしょうか、オフィスにアートを入れましょうという動きが1970年代から出てきた。チェース・マンハッタン銀行がパイクに委嘱した作品は、その先駆けであり、美術史的にも大きな意味がある作品です。福岡の場合には、オフィスではなくショッピングモールに展示されましたが、ともかく、そのような美術的に文脈のある作品です。それを廃棄するというのは、単に作品を一つ捨てるのではなく、文脈全体を捨てるということ、さきほどのフォーコーの言葉で言えば、「エノンセ」の複合を捨てるということです。バーバラ・ロンドンや、知り合いのドイツの作家たちにこの件について意見を聞いても、皆、「捨てるのはおかしい」と言いましたね。パイクのようなゴッドファーザーの作品を捨てるというのもありえないことです。

K: 捨てるのにもお金がかかりますよね

T: 「レオナルド・ダ・ヴィンチの作品捨てるか？」みたいな、そういうレヴェルの話ですよ。

T: What I did in *Kikaide mirukoto* was to show the work at its best. In Mr. Kawanaka's work, the tape noise lines were hiding the recorded image, so I retouched the image frame-by-frame to remove the noise of the horizontal lines as much as possible. Making one master for the original dubbed material and one master for screening at that era. It is a revelation and a lesson for archivists to intervene and create screening copies actively. However, there is still the question of whether it is possible to archive everything. Even if it were, it would become impossible at some point.

K: It's similar to the idea of drawing a "Map on a scale of 1 to 1" from Jorge Luis Borges' (1899–1986) fable.

T: Yeah, it's a bit like Borges. It means creating another Earth, isn't it?

K: So is *Sylvie and Bruno* (1889–1893) by Lewis Carroll (1832–1898). What activities do you think are important in the history of video art?

T: I think the upcoming return of Pike's work *Fuku/Luck, Fuku=Luck, Matrix* (1996) at Canal City Hakata in Fukuoka is significant. The people who were responsible for entrusting Pike's work have been replaced, and there was even a discussion about disposing of the work instead of reinstalling it in 2010. In 1992, the previous president saw a monitor piece by Pike at Chase Manhattan Bank and thought, "I want something like this in Japan". Since the 1970s, there has been a movement to include art in the office, known as "office art". The work entrusted to Chase Manhattan Bank is a precursor of this work and has great significance in art history. In the case of Fukuoka, it was installed in a shopping mall, but regardless, it is a work with that kind of art historical context. Discarding it is not just discarding one work, but discarding the whole context, or in Foucault's words, discarding the compound of "énoncé". When I talked to Barbara London and other German artists I know about this, they all said that it was wrong to throw it away. It's also unthinkable to discard the work of a godfather-like Pike.

K: It costs a lot of money to discard too.

T: It's like asking, "Should we throw away Leonardo da Vinci's work?"

K: Video is a medium that can be re-edited over and over again, so even if you alter it, there is no option to throw it away.

T: In the end, it took five years to get things back on track, which is good, but it was a close call. Speaking of Pike, when he passed away, Akira Tatehata (1947–) wrote in a newspaper column, "Video art began and ended with Pike".

K: ビデオは、なんどでも再編集していくようなメディアだから、改変していくことはあっても、捨ててしまうという選択肢はないですね。

T: 結果的には、5年間かけて元に戻す方向に進んだので良かったのですが、危なかったですね。パイクといえば、彼が亡くなったときに、建畠哲さん(1947-)が新聞のコラムで「ビデオアートはパイクに始まりパイクで終わる」って書いていましたね。飯村さんがそれを読んで「そういうことは書きたくても、書くべきじゃない」と怒っていました。

K: あの方はレトリック好きなんで(笑)。

T: パイクが亡くなったならビデオアートも終わりなのか、ということですからね。

K: 現在、カメラや記録メディア、インターネットの受信システム等を含めて考えたとき、重要な問題は、何だと思えますか。

T: 月並みな答えですけど、磁気テープのデジタル化の問題が大きいです。2025年までにデジタル・ファイル化されないと再生機が廃れ永遠に失われてしまうというような提言もあります。僕は「ビデオアートセンター東京」で保存していたMiniDVテープは全てデジタル化して、ハードディスクに分けました。それが終わったから、いまはビデオ第一世代の作家らの作品など他の作家のものをやっています。個人レベルで出来ることは微々たるものですけど。

K: どこから予算がついているのですか？

T: アーカイヴの助成金を次年度狙ってみようかと思っています。アルバイトを雇えるくらいでもあれば違いますけどね。このあたりのデッキはオークションで落として、修復して使っているんですが、予算が欲しい。

K: 瀧さんのアトリエにあるデッキは何ですか。

T: Uマチックが2台とBETACAMだけです、それからアナログのブラウン管モニターが2台あります。これは当時の色に近い形で観たいからです。

K: Uマチックは現役ですか。

T: そうですね。ただ、これはテープが古くて汚れが付いていると、1本かけるたびにヘッドをクリーニングしなければいけなくて。

K: そんなにデリケートなんですか。クリーニングにはテープを使われていますか？

T: 当時のクリーニングテープがないので、直接再生ヘッドを無水アルコールで拭いています。カセットをあけて白カビを取ったり、テープ切れの修復をしたり…そういうことも色々やっていた中で覚えましたね。

K: ありがとうございます。

When Mr. Imura read it, he got angry and said, "Even if you want to write something like that, you shouldn't".

K: Mr. Tatehata loves rhetoric [laugh].

T: It's like even if Pike died, would that be an end to video art?

K: What do you think are the important issues nowadays, including cameras, recording media, Internet transmission and reception systems, and so on?

T: This may sound like a cliché, but the digitalization of magnetic tape is a big issue. Some have said that if we don't digitize files by 2025, devices will become defunct and they will be lost forever. I digitized all the MiniDV tapes that I had stored at the "Video Art Center Tokyo" and preserved them in hard disks. Now that that's over, I'm working on other artists' works, including those of the first generation of video artists. But the amount of work I can do on a personal level is very small.

K: Do you have a budget from somewhere?

T: I'm thinking of applying for an archival grant for next year. It would be different if I could afford to hire part-time workers. I've been using decks around here that I've auctioned off or repaired, so I would like to have a budget.

K: What kind of decks do you have in your studio?

T: I only have two U-matic decks, a Betacam, and two analog CRT monitors. This is because I want to watch the tapes in the original colors.

K: Is U-matic still working?

T: Yes, however, if the tapes are old and dirty, I have to clean the head every time I put one in.

K: It's so delicate. Do you use tape for cleaning?

T: I don't have any cleaning tapes from back then, so I wipe the device's head directly with anhydrous alcohol. As I went along I also learned to open the cassette and remove white mold, repair broken tapes, etc...

K: Thank you very much.

編集:久保仁志、山腰亮介、原壘

Edited by Hitoshi Kubo, Ryosuke Yamakoshi, Rui Hara

書き起こし:権祥海

Transcribed by Sanghae Kwon

翻訳:プルサコワありな

Translated by Alena Prusakova

アナログからデジタルへおよびデジタルからアナログへ

Analog to Digital and Digital to Analog

久保仁志 (K) : 研究報告(中川陽介、古川聖「資料性の高いアナログ記録媒体のデジタル化における最適な手法の考察」『先端芸術音楽創作学会会報』Vol.13、No.3、先端芸術音楽創作学会、2021年、8-12



Hitoshi Kubo (K): I've read the research report ("Consideration of Optimal Methods for Digitizing Analog Recorded Media with High Documentary Value" by Yosuke Nakagawa and Kiyoshi Furukawa | <http://data.jssa.info/paper/2021v13n03/2.Nakagawa.pdf>), so I'd like to start by discussing it. The research focuses on the recovery of the original analog data in the process of digitization. Can you explain how the research was carried out?

頁。 | <http://data.jssa.info/paper/2021v13n03/2.Nakagawa.pdf>) を読ませて頂いたのでその話からしていきたいと思っています。研究内容としては、アナログデータのデジタル化を行う際、どうやってオリジナル・データをそこから救い出していくのかという研究ですね。どんな研究だったのかを説明してもらえますか。

Yosuke Nakagawa (N): Yes. Not only tapes media, but also laserdiscs (LD) are analog media. The latter's shape is a disc, though. Analog media can give different results each time it is read. There is a lot of previous research on digitization of audio. For example, if you use this equipment, you can get the binary data which enables you to reproduce the original sounds, or something like that. Audiophiles are very concerned with such things, you know.

中川陽介 (N) : はい。テープメディアに限らず、レーザー・ディスク (LD) もディスクですが、情報はアナログなんですね。アナログのメディアというのは実は読み込むたびに結果が異なったりするんです。オーディオはデジタルに関するの先行研究がいっぱいあります。例えば、この機材を使えば、0-1つまりバイナリーの状態で比較しても同じ状況がもう一度再現できるかどうかとか。オーディオマニアの方というのはすごくそういうことを気にするわけですよ。

K: They are very passionate about originality, aren't they?

K : オリジナルという存在にものすごくこだわりを持っていらっしゃるんですね。

N: Some people say that the sound of live music is bad. If the person next to them coughs, for example, they think it disvalues the performance. Or, they also say that the quality of performance changes depending on the seat and their conditions. This is true to some extent, and some people think that recording is the best.

N : 生演奏は音が悪いという話とかもあつたりしますが、確かに隣の人が例えば咳き込む人だったりとかしたら、何かその金額分の価値がないと思ってしまう方ももちろんおられるかもしれないし、席によっても違うし自分のコンディションでも違う。それは確かにあるので、録音至上主義みたいなものは、オーディオの世界には一部支持する方がいらっしゃいますよね。

K : そうですね。音源という言い方を僕はしますけども、厳密な意味で音源そのものを聴くこと、音の発生そのものを聴くことって実はできないですよ。音はどこまで行っても空気の振動だったり、その周囲の環境の反響音として届くものなので、常にどんなに厳密

K: Yes, that's true. We use the term "sound source," but in a strict sense, it's not possible to listen to a sound source itself, or to listen to an emergence of sound itself. No matter how far it goes, sound reaches us as vibrations of the air or

な環境を想定してもそこに音が聴こえる限りは環境によって加工された音を聴いていることになりませぬ。録音スタジオの環境はあくまでも観念的なもののような気がします、雑音だと考え得る要素を極力排除していけるように思えますよね。

N: そうですね。スピーカーというのは前後に振動して音を伝えますよね。人の声を聴いてるつもりでも僕たちは結局スピーカーが前後に振動している様子を聴いているに過ぎませぬ。美術の映像にもそういったオーディオ分野の研究のような厳密さを少し応用できないかなというのを時々考えることがあります。デジタルイズをしていく中で、デジタルに関してはいろんなメソッドとか研究結果というのが出ているんですね。またそれがうまくいってるかどうか逆算して研鑽しやすいと思うんです。可逆性を基準にすればその方法は必ず正しいということまではある程度デジタルデータはいける気がしますが、アナログというのは先ほど述べたような原因、電源やケーブルなどの物理的要因で結果が異なってしまうたり、同じ条件を揃えても毎回違うデータができたりといった問題が色々ありましてうまくいかないです。であればアナログをマイグレーションであったり、エンコードであったり、デジタルイズしていく際に、どういう手法にすればより良い状態を将来的に残すために相応しいのか。それを考えて研究・発表したものが読んでいただいたレポートです。例えば、壊れた機械を直す時に、2台1組で直すというやり方があります。ビデオデッキでももちろんそうですが、1台の壊れている部分ともう1台の壊れていない部分を互いに比較し、2台の壊れていない箇所を組み合わせることで一つの完全な機械を取り戻すというような。それに近いことを映像で行うんですね。美術の場合はディスプレイ用のコピーであったり、またはエディションのセットとして複数あるコピーであったり、同じデータのビデオテープがいくつかあるじゃないですか。そういうものはダビングされた時期が大体似通ってるんですよ。例えば、同じ工場と同じタイミングで作られた5部のLDで考えてみます。はじめにプレスされた状態ではほとんどノイズはないです。その後、劣化によってどんどんノイズが増えていくけど、5枚あるディスク全てにおいて同じようにノイズが生じていくのかということとそうではなくて、劣化は自然現象なのでノイズが異なっているはずですよ。5枚のディスクを比較・精査していくと、元々あった工場から送られて来た直後のディスクの状態までアナログ信号を復元できるんじゃないかというのが僕の今回の研究です。

echoes of the surrounding environment, so no matter how precisely you set the desirable condition to listen to sound, what you listen to there is affected by the surroundings. Considering this fact the environment of a recording studio seems to be just idealistic, but it's true that it eliminates the elements regarded as noise as much as possible.

N: Right. A speaker transmits sound by vibrating back and forth, isn't it? We think we are listening to a person's voice through the speaker, but in the end, we are just listening to the speakers vibrating back and forth. I sometimes wonder if it is possible to apply the accuracy of audio research to video in art. There are various methods and research results on digital data. I think it's also easy to examine whether those methods and results are correct or not. I think in the case of digital data if based on reversibility, the method can be proven correct. In contrast, as I mentioned earlier, analog data is difficult to deal with, partly because if we set the same condition, the results differ depending on the physical factors, such as power supply and cables. If this is the case, then what kind of method is appropriate for migrating, encoding, and digitizing analog data to preserve it in a more ideal state for the future? The report you read is the result of my research on this topic. For example, when fixing a broken device, there is a way to fix it using another same one, which is the method used to repair videocassette recorders. First, finding which parts are broken compared with the other unbroken one, then combining the two to create one whole new machine. You can do something similar to that with video. In the case of visual arts, there are several copies of the same data, such as a copy for display and multiple copies of an edition set. The timings of the dubbing are usually very close. For example, let's think of five LDs made at the same factory at the same time. There is almost no noise when it is first pressed. After that, degradation will cause more and more noise, but it does not mean that the noise will be the same for all five discs, because degradation is a natural phenomenon, so the noise will vary. My research indicates that by comparing and examining the five discs, it is possible to restore the analog signal to the state of the original disc right after it was shipped from the factory.

K: So you mean detecting the original state of the signal through noise differences, right? Usually, when we talk about signal/noise (S/N), we determine the signal in a rather arbitrary way. Although it may be metaphorical, we think that the signal will be highlighted by eliminating noise.

K: ノイズの差分をとってシグナルのオリジナルの状態を類推するということですね。通常、シグナル/ノイズ (S/N) と言った時に、我々はかなり恣意的にシグナルを決定しているところがあると思います。比喩的な意味かもしれないですけど、ノイズを消していくことでシグナルが浮き彫りになっていくというように考える、先のオーディオ・マニアの話とも近いかもしれませんが、けれど、中川さんのレポートを読んで面白かったのは、むしろそのノイズを消すことというのは、シグナルから遠ざかっていくことになるんじゃないかという問題提起です。AIを使ったノイズ・リダクションのプロセスというのは、オリジナルにないものを付け加えていく、またはオリジナルを消していく作業になっているから、そもそもオリジナルのシグナルがどういうものだったのかということが、ノイズ・リダクション・プログラムを実行した後では分からなくなってしまいう危険性がある。ならば、むしろ積極的にノイズを活かしてノイズの差分からシグナル、当時のS/N比のバランスみたいなものを抽出することを試みるべきではないかという発想が良いですね。もう一つ改めて感じたのは、そもそもオリジナルのデータと言った時に、テープの中のデータそのもの、シグナルそのものを見ることはできない。常にモニターなどのインタフェースを通して見るしかできないという条件です。また、その昔使っていた当時の同じブラウン管テレビが現在あったとして、それを使うことが当時そのものの映像を再現することになるのかと言ったらそうではありません。おそらくそのブラウン管自体も自然劣化が起っていて当時の映像のままではないと思います。しかし、イメージとしては当時そのもの見えではないということが、ある種変化する映像を僕は見ているということになって、それをむしろ積極的に捉えることもできるかもしれません。中川さんのように、原理的にデジタル化に対するアプローチをすること自体とても興味深いしやるべきことだけれども、そこまでしてさえも、むしろそこで浮き彫りになるのは同一のイメージを見るができないという事実なのかもしれません。むしろ、厳密にアプローチすればするほど、それが確信に変わっていく気がします。でも、それだからすごく面白いと思ったんですよね。平諭一郎さんが企画し、東京藝術大学美術館で行われた「芸術の保存・修復—未来への遺産」展 (2018) では、同じデータを複数のモニターで映し出すということが為されていました。実際やってみたことがなかったため、想像するだけだったのですが、あまりの見えの違いをまざまざと見せつけられた機会になりました

This idea is close to that of audiophiles we talked about earlier. However, what I found interesting in your report was that you suggested that eliminating the noise would lead us further away from the signal. The process of noise reduction using AI is a process of adding things that are not in the original or erasing the original. Therefore, after running the program, there is a risk that the original signal may no longer exist. If this is the case, then we should try to use the noises and differences between them to detect the balance of the S/N ratio at the time. This idea is amazing. Another thing I re-realized was that when we think about original data, we can't see the data or the signal itself on the tape. The only way to see it is through a monitor or other interface. Also, even if we had the same CRT television that we used in the past, we would not be able to see the original image by using it today, because the CRT itself has probably been aging and the image is not the same as it was back then. However, the fact that the images are not the same as they were in the past means that we are looking at images that are changing in some way, and this can be seen as a positive thing. Although fundamentally approaching digitization, as you do, is very interesting and something that should be done, perhaps what is revealed by doing so is the fact that we cannot see the same image. Rather, I feel that the more rigorously we approach the data, the more convinced we become of this idea. But that's why I thought it was so interesting. In the exhibition *Conservation for the Arts; Thinking on Techne* (2018) organized by Yuichiro Taira and held at the University Art Museum, Tokyo University of the Arts, the same data was projected on multiple monitors. I had never actually tried it before and only imagined it, but it was an opportunity to see how differently it looked depending on the condition of monitors. Since I had that experience, I felt through your report that the level of identity in terms of theoretical values and data accuracy is different from the level of identity in terms of image.

N: Very interesting. In my mind, I tend to separate images for viewing from those for research purposes. Recently, I realized that the field of "looking at noise" is still not regarded as a research topic so much. When I look at it, depending on the type of noise, I can subconsciously see, for example, that it is Hi8 or Betacam, or that it was shot with a digital camera. I looked for documents that explained or listed these sensations but found none. In the future, I think it will be important to "see the noise" from a research perspective.

た。その経験があったので、理論値やデータの正確さというレベルでの同一性とイメージの同一性のレベルはまた違うところにあるんじゃないかと中川さんのレポートを通して感じました。

N: 面白いですね。僕は鑑賞としての映像と調査資料としての映像を頭の中で切り分けてしまっているというのもあるんですね。「ノイズを見る」という分野が研究分野としてまだあまりないんだなということに最近気づいたんですね。僕が見ると、例えば、あ、これはHi8かなとか、ベータかなとか、これデジタル系で撮られたものだなとかというのをノイズの種類によって無意識的に感じる場合があります。このような感覚を言語化やリスト化した資料を探したのですが、ありませんでした。今後、絶対に「ノイズを見る」ということが調査研究の視点では大事になって来ると思うんですね。

ノイズの質感と認知の枠組み

N: 今回検証したレポートの中のソースというのは、国立国際美術館所蔵のナムジュン・パイク（白南準、1932–2006）の《ケージ・イン・ケージ》（*Cage in cage*, 1994）という作品の映像ですね。ジョン・ケージの映像ですけど、メインのモニターにはずっとヨーゼフ・ボイス（Joseph Beuys, 1921–1986）が映っているという複雑なものなんです。あの作品が94年の制作ですけど、ボイスが84年に草月ホールで行ったライブの記録映像を94年の作品に使っています。その時点でもう10年の機材間のラグがあります。そうでない部分も編集によって混ざったりするわけなので、じゃあどの部分が新しく、どの部分が古いのか、この部分は何番目のコピーが使われているといったことも当然起こっていると思います。《コヨーテ III》（*Coyote III*, 1984。パイクとともに草月ホールにて行ったパフォーマンス。）というの、ボイスの作品としてもパイクのとしても成立している。ノイズを残して経年劣化分だけ取り除いたものにすれば、後の僕みたいなノイズに関心のある研究者が出て来た時に、すごく多くの情報をそこから引き出してくれるんじゃないか。逆にAIとかはすごく優秀にノイズ除去されるので、AIで処理されたものと2010年代のものを比較したときに、僕は全く分からない場合があります。

K: なるほど。中川さんのレポートの中で、Neat Video（ビデオノイズリダクションソフト）による修正後のイメージを見た時、本当にぞっとしました。元の映像より綺麗になっている。

N: そうですね。HDで撮ったような質感になってますね。

Noise texture and cognitive framework

N: The source in your report is the video piece *Cage in cage* (1994) by Nam June Paik (1932–2006), from the collection of the National Museum of Art, Osaka. It is a complex video piece because the main subject is John Cage, but the main monitor shows Joseph Beuys (1921–1986) all the time. The piece was created in 1994, but the used footage of Beuys's live performance at Sogetsu Hall is from 1984. At that point, there is already a 10-year lag between the devices. Other parts are mixed in by editing, so it is natural to wonder which parts are new and which parts are old, and which copies are used in certain parts. *Coyote III* (1984, a performance at Sogetsu Hall with Nam June Paik) is a work that also can be seen as both Beuys' and Paik's. I think if the noise is left in and only the degraded parts are removed, future researchers who are interested in noise, such as myself, will be able to extract a great amount of findings from it. On the other hand, AI does a very good job of removing noise, so if I compare data processed by AI with data from the 2010s, I may not recognize it at all.

K: I see. It was shocking to see the image after correction by Neat Video (video noise reduction software) in your report. It's cleaner than the original image.

N: Yes, the texture looks like it was shot in HD. Once again, I thought that texture appears within the noise.

K: Originally, the noise was an area that could never be erased completely. So, in terms of a simple dichotomy, an image consists of the S/N ratio patterns.

N: The ratio of signal/noise. It's interesting that although the

やはり質感というのはノイズの部分に現れるのだと改めて思います。

K: 本来は、どこまでも消せない領域としてノイズはあるじゃないですか。だから単純な二項対立で言うとS/N比のパターンで出来上がっているというか。

N: シグナル／ノイズの比率ですね。シグナルが全ての基準になってしまってるけど、実は両方多くてもいいというのが、面白いです。

K: はじめから複数存在する複製メディアだからこそ、オリジナルへの遡行ができるという点も興味深いです。例えば、絵画だったら絶対にできないオリジナルへの遡行の仕方ですね。レポートにも書いてありましたが、磁気テープのアラート（2021年10月27日に国立映画アーカイブがユネスコ「世界視聴覚遺産の日」記念特別イベントとして「マグネティック・テープ・アラート：膨大な磁気テープの映画遺産を失う前にできること」を行い、磁気テープは2025年までにデジタル化されなければデータが失われかねないという一つの基準を提示した）が出て、これからますますビデオのデジタル化は、問題になるし、為されていると思いますが、その時に中川さんが警鐘を鳴らしているノイズを消してはだめなんじゃないかという問いは重要だと思いました。

N: 作家から頂いた素材はがらがらノイズリダクションがかかった状態でデジタル化されたものということも結構ありますね。

K: もう跡が残っていない状態ということですね。さきほど、中川さんがおっしゃったS/N比のバランス、ハーモニーみたいなもので初めて映像の質感って出来てるんだという部分はとても重要ですよ。

N: 人間が何を見ているのかも似ている問題ですね。人間の方がすごく変化しますから。VHSがスタンダードな頃は、あれがノイズだらけのメディアだとあまり思っ

てなかったですよ。K: 思わなかったですね。ものすごく鮮明だとは思わなかったけども、自然な映像として受けとめていました。日常的な見え、普段僕らが空を見たりリンゴを見たり人を見たりしている時とかけ離れた像ではなくて、むしろ自然にシームレスに繋がっているような像として見ていましたよね。ただ、今見たらやはりノイズです。ザラザラしててよく見えないところがいっぱいあるなと感じます。

N: 酷いものになると映画のエンドロールクレジットなんかほとんど読めないものとかあったりしますよね。

K: 確かにそうです。DVDの問題もありますね。映画館で昔見た映画をDVDで見直した時に何か違う映画に見えることがある。フィルム映画がDVDになれば、文

total amount of signal is seen as if it's the basis of value judgment for everything, it will not cause any problem if a sound contains a lot of both signal and noise.

K: It is also interesting that it is possible to go back to the original because there are multiple reproductions from the beginning. For example, going back in this way would never be possible in the case of paintings. As mentioned in the report, with the magnetic tape alert (On October 27, 2021, the National Film Archive held a "Magnetic Tape Alert: What You Can Do Before We Lose the Huge Amount of Films on Videotape" special event to commemorate UNESCO's World Day for Audiovisual Heritage and announced that magnetic tapes must be digitized by 2025 or data may be lost otherwise) being issued, digitization of video will become more and more of an issue, and I think that your opinion about the problem of eliminating noise completely is important.

N: In many cases, the digitized materials I get from the artists are already applied to noise reduction.

K: So there are no traces left. I think it's very important to emphasize what you said earlier that the balance and harmony of the S/N ratio is the key to a texture of an image.

N: What humans see is also a similar issue. People changed a lot. When VHS was the standard, people didn't think it was a media full of noise.

K: We didn't think so. We didn't think it was extremely clear, but we accepted it as a very natural image. We saw it as an image which was naturally and seamlessly connected to the world, not as something separate from the way we usually see the sky, apples, or people in our daily lives. However, when I see it now, it is very noisy. Many parts are too grained to be seen well.

N: In the worst cases, you can barely read the end roll credits of a movie.

K: Yes, indeed, it's also a problem with DVDs. Sometimes when I rewatch a DVD of a movie I saw a long time ago in a movie theater, it looks like a completely different movie. When a film movie is released on DVD, the information is simply gone. And when you watch a remastered Blu-ray, you sometimes realize that that part of your memory was there. But as you said at the beginning, we ignored it as low-resolution.

N: When we get to 4K and 8K, we may begin to disregard ordinary HD as a low-resolution one.

K: As you said, in the last few decades, humans' perception, or the cognitive framework, has changed tremendously in a

字通り情報が消えている。ブルーレイのリマスターと
かを見ると記憶のあの部分はあったんだとか分かった
りますよね。ただ中川さんが最初おっしゃったよう
に僕らはそれを低解像度だと思って見てなかったわけ
ですよ。

N: 何か4K、8Kになった時には、また普通のHDなんか
は低解像度に見えて来るのかもしれないですね。

K: 中川さんがおっしゃったように人間の知覚というか、
認知の枠組みが本当に柔軟に変わっていくというのを
ここ数十年でまざまざと感じさせられる気がします。
以前、VICの手塚一郎さんがご自身が撮ったVICの映
像をKUACシネマテークという映像の上映会で見て下
さった時に、「こんな汚いはずじゃなかった、もっと
綺麗だったはずなんだけどな」とおっしゃっていま
した。もちろん手塚さんがご覧になった時にはまず決
定的にメディアが違うということがありました。上映会
では、ビデオテープをビデオデッキを使ってブラウ
ン管で再生していたのではなくて、デジタル化したデー
タをプロジェクターで画面に映すという、決定的に異
なることをしたので、映像の質感が違うと感じるのは
当然ですが、綺麗だったか汚かったかという記憶はま
た別のレベルにあるような気がしました。

N: 何かやはり闘みたいなものがあるんですよ。これも何
か論文で書いた方がいいでしょうけど、映像をデジ
タルにする時のビットレートってありますよね。元の映
像の情報量がこの域を超えるとデジタルの補完が急速
に追いつかなくなり低解像度に見えるというレベル、
閾値があります。まだ実証された値ではないので、あ
くまで体感です。ここまで上げてあるビットレート
のものをDVDに入れて置けば、SDの解像度であつても
4Kの解像度に拡大した時に情報量が十分に足りて
いて、綺麗に拡大されるものと、またビットレートを
ケチったために同じ映像を入れたDVDなんだけど、
ビットレートが違うもので拡大されると極端に汚く見
えるものとありますね。

K: なるほど。その差だったのかもしれないですね、なん
とも言えませんが。

N: そういう時にノイズも重要だったりしますよね。綺麗
にノイズが残ってるというのは、まあ銀塩の写真もそ
うですけど。綺麗に拡大できてますもんね。

技術によって生まれる知覚

K: 中川さんがさきほどおっしゃったように8K、4Kが当
り前になって来た時に例えば、HD画像があまり綺麗
じゃなく見えてしまうというのは、僕らの認知の枠組
みの可塑性ももちろんあると思うんですけども、そ

flexible way. When Ichiro Tezuka from VIC saw his own VIC
footage at a video screening event KUAC Cinematheque,
he said, "I don't remember it being so noisy, it was much
clearer". Of course, the media was different from that of
those days. At the screening, instead of using a VCR to play
videotapes on CRT monitors, we put digitized data onto a
screen with a projector. So, it was natural to feel that the
texture of the video was different, but his feeling of noise
was not. At that time, I felt that the memory of whether they
were clean or noisy exists on a different level.

N: There is a threshold. I should probably write a paper on this
too. When you digitize a video, there is a bit rate, right?
There is a threshold that if the amount of information in the
original image exceeds this range, digitizing devices cannot
keep up and the resulting images become low-resolution.
The precise numerical number hasn't been proven yet, so
it is just a sensation. If we put a file with a slightly higher bit
rate than this threshold on the DVD, even if the resolution
is SD, when it is enlarged to 4K resolution, the amount of
information will be sufficient and the file will be enlarged
without any problem. But also, if the bit rate is low, the DVD
containing the same video may look extremely noisy when
it is enlarged.

K: I see. Maybe that was the difference, I can't say.

N: In such cases, noise is also important. Same with gelatin
silver photography, if the noise remains, then the image can
be enlarged without any problem.

Perceptions born from technology

K: As you mentioned earlier, when 8K and 4K will become
standard, HD images may not look so beautiful, and of
course, there is the matter of plasticity of our cognitive
framework, but don't you think that the perception

- もそも解像度を介する知覚ということは技術によって生まれているという感じがしませんか。
- N: そうだと思います。よく夢の話が出ますね。昔の人は白黒で夢見たって。
- K: 僕らの知覚はどこまで行ってもアナログで連続的なものとしてありますね。デジタル的な世界の認知の仕方というのは、そのままのデータというものを連続的に知覚するわけじゃなく、一度分解して再構築するあり方じゃないですか。それらが、どこまで行っても違うものっていうのも当然だと思うんですけども。僕はデジタル技術の解像度に合わせて解像度という知覚が出来上がってる気がしています。
- N: 進化論で、人間が立体的な空間を平面に入れたから脳の余剰空間で言語を扱ったり道具を扱ったりという話があります。そうすると、現代の人間は解像度の方向にリソースを割いているから何かの能力が著しく下がっているのかもしれないですね。
- K: 予知能力とか下がってるかもしれないですね。予感する能力。
- N: 世界が全く違って見えてはいそうです。
- K: 今の話を聞き、中川さんご自身がおっしゃったことですけれども、専門性が高い方は、映像としてのクオリティとデータとしてのクオリティというのを別の眼で見ることが出来ます。けれど、専門性の低い人、大抵の人はもちろんそちらだと思いますが、映像のクオリティでしかデータのクオリティを類推できません。二つのレベルで映像を分けて考えるという仕組みが作品の継承や保存の部分においては非常に重要だと改めて感じました。
- N: 今でもまだその線引きがしっかりあるわけじゃないので、デジタルイズに従事する人は、データよりのことをしてくれるかどうかは分かりませんよね。例えば、先ほど言ったように作家が直接手を加えた場合は、美しく見せたいという気持ちの方が先行するわけです。
- K: そうですね。いわゆるコンピューターのプログラムを使った美術作品にも応用できる話ですね。マイグレーションや保存する時に、エミュレートして見えの同一性を保つのか、それともプログラムとしての統一性を保つのか。それと似た問題ですね。
- N: 視覚に表れてない部分を正確にトレースしたいというのは仕事の上ではありますね。
- K: すごく重要な部分ですね。端的に言えば、見えているものだけが真実と限らないということですね。これは当然で、インターフェースをかませない限りデータそのもの、ビデオテープなら磁気の配置そのものを肉眼 mediated by resolution is created by technology in the first place?
- N: Yes, I think so too. One example can be dreams—some say people used to dream in white and black in the past.
- K: No matter how far we go, our perception is analog and continuous. The way of cognition in the digital world is not to perceive the data as it is, but to de- and reconstruct it. I think it's natural that analog and digital are different in many ways. I feel that our perception of resolution has been adjusted to match the resolution of digital technology.
- N: In evolutionary theory, there is a belief that humans get the extra space in the brain which can be used to manage language and tools by putting three-dimensional space into a two-dimensional form. If so, the ability to do something may be significantly decreasing because people nowadays are devoting more attention and resources to resolution.
- K: Maybe the ability to foresee is declining. The ability to predict.
- N: It seems that the way people see the world today is completely different from what used to be.
- K: From what you've just said, people with a high level of expertise can see the quality of image and that of data differently. But people with less expertise, which of course most of us are, can only infer the quality of data from that of image. I was reminded once again that considering images on two different levels is very important to inherit and preserve artistic works.
- N: Even now, that line is not yet firmly drawn, so I'm not sure that people engaging in digitization are willing to do things closer to the data side. For example, as I mentioned earlier, if the artist directly modified the work, the desire to make it beautiful came first.
- K: Yes, this could also be applied to the artworks that use computer programs. When you migrate or save, do you emulate and keep the look identical, or do you keep the totality of the program? It's a similar question.
- N: There is a desire to accurately trace the unseen parts of the image when I do my research.
- K: That's a very important point. To put it simply, what you see is not always the whole truth. This is obvious because you cannot see the data itself without an interface. In the case of videotapes, the magnetic arrangement cannot be seen, with the naked eye. If we consider noise as something that should not be discarded, it is important to consider where to put the slash between S (sound) and N (noise) as well as the fact that the resulting ratio between S and N depends on

で見ることはできない。つまり、ノイズを捨てるべきものと捉えないという見方をするときに重要なのは、S/Nのスライダーの調節であり、その度合いもまたパースペクティブによって変わるという認識です。むしろ中川さんの研究のアプローチにおいては、みんながノイズとしているものをシグナル（サウンド）として聴くことによって、初めてオリジナルに近づくことができたわけですね。ノイズをむしろポジティブなものとして見るという。やはりそれは、ごく限られたアナログメディアのデジタル化ということだけではなく、保存修復の問題や、ひいては芸術をどう見せていくかの問題にもつながっていくような気がします。これは見せていけない部分だと恣意的に考えられているところをむしろ見せていくことで研究として得られる部分、ある種の実験として得られる部分というのがすごくあるのではないかと思います。

脱物質化の果てに

- N: 映像作品の鑑賞経験も変わってきてる気がしますね。もちろん映画を見に行くスタイルも現在はかなり変わってしまっている。資料として見に行ってますよね。
- K: 今の点について、もう少し具体的に話していただけますか。
- N: エディションボックスの企画を以前展覧会としてやったことがあるのですが、若い作家ほど先入観がないですよ。僕ぐらいの40歳近い人やそれ以上の人たちの映像のエディションというのは、トールケースだったり、ジュエルケースのように僕たちが普段レンタルビデオで借りてるケースなんです。そこにかっこよく絵を描いたりとかですね。サーティフィケートやサインが入ったりとか。そういうのが映像のエディションとして、典型的な形だと思い込んでいたんですけど。若い人にはその感覚が全くないですね。だいたい桐箱だったり木箱だったり、封筒だったりしますね。そうやって見ていくと、映像の中身も、僕たちが考えてるような映像、テレビであったり映画であったりというシミュレーションからかなり離れて面白いなと思います。箱の話をしていくとやはり NFT などと対比させていく話になる気もしますね。僕は保存・修復に関する研究を本格的にしていこうと思ってきていますけども、現場に出ていて感じるのは、ほとんどはもう「指示書」に収斂されていくのではないかとことです。収蔵時の会議とか作家との打ち合わせもメディアアートの修復も、だいたい基本、どのように収蔵できるのかという検討作業にほとんど置き換わって

our perspective. In your study, you were able to get closer to the original by taking an approach where you treated things generally called noise as a signal (signal) . weren't you? That's to say, you saw noise as something positive. I feel that this is not only about digitizing a very limited analog media, but also about the issues of conservation and restoration, and ultimately about how to present art. I believe that a lot of things will be revealed by the research and the experiment focusing on things which are usually treated as the unnecessary extras.

Beyond dematerialization

- N: I feel that the experience of watching video works is also changing. Of course, now the style of going to see a movie has changed a lot too. We are going to see them as materials.
- K: Could you explain in more detail?
- N: Once I organized an exhibition of edition boxes. The younger artists had fewer preconceptions. The boxes of people who are around 40 years old like me and older were like tall cases or jewel cases lined up in rental video shops. And the people of this generation draw the cool pictures on the boxes or put their certificates and signatures on them. They thought that this was the typical form of an edition box. But young people didn't have that kind of preconcept at all. Their boxes were made of paulownia wood, or some kinds of wood. Some even used envelopes as a "box". The contents of these younger artists' edition boxes were also far from that of the older generations who tend to think about TV or movies when it comes to images. When we talk about the edition box, we should talk about how we can compare them with the NFT. I am planning to do research on conservation and restoration more deeply, and what I feel when I am in my field is that everything will be changed into a form of "instruction". In the meetings we have with artists when we buy artistic works, or in the discussion we have when we restore media arts, the main topic is usually how the works can be stored. In the current situation of storage shortage, non physical objects are more preferred. I think this trend is going in the same direction with the

しまう。そうすると物理的な収蔵品がないのは今のストレージ不足の風潮と合間って非常に受け入れやすい流れにはなってますよね。それらは、NFTのような仕組みと実は同じ方向を向いた流れだと思えますね。保存修復、再収蔵、書類化、ドキュメンテーション化であったり、その指示書、インストラクションとして残すみたいなことって結局はコンセプチュアル・アートじゃないものも、非物質化していくという。

K: ルーシー・リパード (Lucy R. Lippard, 1937-) とジョン・チャンドラー (John Chandler, 1943-) が「脱物質化 (dematerialization)」と呼んだどんどん物質から離れていくプロセスが進行していて、美術館もリテラルに脱物質化されつつあるという観点、それは面白いですね。ただ、例えば、これは観測問題のアポリアと一緒に、観測をしている機械が正確かどうかを観測する機械が必要で、またその観測する機械が正確なデータを持っているか測る機械も必要。これは、あらゆる計測器に言えます。例えば、保存する上では物質的なメディアが必要であり、NFTであってさえもサーバーのような物質的なメディアが必要なわけですよね。現在、収蔵品は作品自体ではなく、インストラクションでまかなえて、デマテリアライズされつつあるんだけど、物質をメディア (メディアム) と読み替えると、美術の歴史の中でメディアが果たして来た役割って何なのか、そもそもそれは何によって今後支えられるのかということもここでもう一度改めて考えなければならないと思います。しかし、一方でカウンターのように美術館はすごく殺伐とした物体にすぎることもある。物の効果、物の存在感のような。だけど、そんな二枚舌にならざるを得ないのは、中川さんがおっしゃってたように、収蔵スペースの問題が大きいのもかもしれませんね。キャパシティを超えた作品は、そもそも収蔵できない。かつて東京藝術大学大学美術館で働いていたときに収蔵問題は毎年課題になっていました。例えば、田村友一郎さんの卒業制作の《Nightless》(2010)です。この作品は車に乗って映像を見るインスタレーション作品でしたが、納入の際、車を入れるべきだと主張しましたが、それどこに入れるんだと会議の際に却下されました。指示書に集約されるんじゃないかと言った時に、中川さんもおっしゃったように、交換可能であるということを条件にせざるを得ない。例えば美術作品に修復が必要になる一番の根本原因は、ある作品がそもそも交換不可能で単独的なものであるという条件ですよね。それをどうやって残すかと考えた時に、交換可能であるような状態に挿げ替えていくということが行われて残って来たわけです。だから最初に

NFT system. The writing instructions for conservations, restorations, reacquisitions, and documentations means that even artistic works that are not conceptual art will be dematerialized.

K: It's interesting to see that the process of distancing from the material, defined by Lucy R. Lippard (1937-) and John Chandler (1943-) as "dematerialization", is progressing and museums are also being dematerialized in a literal sense. But, there is a problem which is similar to the aporia of the observation problem: we need a device to observe whether the device that is making the observation is accurate, and we also need a device to measure whether the device that is making the observation is accurate. This is true for any measuring device. If we apply this to the current discussion, we need physical media to store the data, and even NFTs need physical storage media such as servers, right? Right now, the collections are being dematerialized in the sense that it can be covered by instructions rather than by the works themselves. If we interpret the word "material" as "medium", I think we need to rethink what role the media has played in the history of art, and what it will be supported in the future. But on the other hand, in a reactionary way, museums sometimes cling to effects or presences of bared objects. But that is what we call duplicity. As you said, the problem of storage space is probably the main reason why this phenomena happens. Works that exceed the capacity cannot be stored in the first place. When I used to work at The University Art Museum, the issue of storage was a problem every year. Let's take the graduation project of Yuichiro Tamura, *Nightless* (2010) as an example. This piece was an installation in which the viewers got in a car and watched the video. When it was delivered, I insisted that a car should be included too, but the idea was rejected at the meeting, stating, "Where are we going to put it?". When everything will be changed into a form of instruction, as you said, we have to accept the exchangeability as a precondition. For example, the primary reason why a work needs to be restored is because of the premise that the work is irreplaceable and unique in the first place. When we think about how to preserve it, we have been replacing parts of a work with interchangeable materials. This is how artworks have been preserved. What we have in the beginning is rather unexchangeable, though. This can be seen as an issue related to reproduction technology in general, and especially in the 20th century, when Pop Art and readymade works appeared, there was

あるものはむしろ交換不可能なものだったはずなんです。けれど、それこそポップアートとかレディメイドとか、複製技術の問題と言い換えてもいいかもしれませんが、20世紀にこれらの作品たちが出て来た時には、この交換不可能性、単独性のような問題が書き換えられていく流れが一方でありました。交換可能かつ交換不可能であるという不思議なステータスを美術作品は担い始めます。しかし、収蔵の条件として、物的に交換可能でないと作品として受け取れませんよみたいに美術館はなってしまうのではないかと。NFTが保証する単独性は物体に支持されたものではなく、あくまでもネットワークシステムによるものです。NFTが紐付けられるデータの恒久性を保証する支持体は脆弱過ぎる。

N: 車こそ残したいですね。

K: 本当にそう思うんですけどね。指示書って、舞台の台本のようなものと言い換えられるのかもしれませんが。

N: そうですよ。一応ロードムービーって作品解説に書いてありましたよね。展示のたびに車を調達して来るということになるのか、それも要らないものになるのか。物質化しなくなると、人に渡せなくなるとか、値段がつけられなくなるとかと思いきや、多分逆なんだというのがNFTの流れですよ。

K: むしろ加速する。

N: これは資本化だったんだという。超物質化することによって、超資本化になってるとというのが作品の今の在り方なのかなというふうに思いますね。一方で今流行ってるロシア宇宙主義の本をちょっと読んでいますが、アントン・ヴィドクル (Антон Видокле, 1965-) の編著『Art without Death: Conversations on Russian Cosmism (e-flux journal)』(2017) の中でボリス・グロイス (Борис Ефимович Гройс, 1947-) がちょっと面白いことを言っています。例えば、デュシャンの便器が一つあって、これを1000年後の人が見たら人間はこういうものに用を足してたんだな、とわかる。つまり、そこにはライフスタイルが保存されるということですね。これって多分デザインミュージアムとかでは成立しない。優れたデザインのものを集めるのではなく、インスタレーションという形式で僕たちの日常を全部作品化し、美術館がそれをどんどん収蔵していくことで、そこに僕たちのライフスタイルであったり、背景であったり、そういう今言語化できないものが集積されていく、というように。美術館とかもその中であって。それを思い返した時に、あ、これ指示書だけではだめなんだと思ったんです。ライフスタイルが残ってないと、1000年後の人

a trend of rewriting this irreplaceability and singleness into exchangeability. The artistic works began to bear the mysterious property of being both exchangeable and irreplaceable at the same time. However, I think that museums will come to present physical interchangeability as a condition for their collections. The uniqueness guaranteed by NFT is not supported by the physical object, but by the network system only. The supporting structure that guarantees the permanence of the data to which the NFT is tied is too weak.

N: The car is the thing I would like to keep.

K: I think so too. I guess we could say that instructions are like a script for a play.

N: Exactly. Mr Tamura said in the description of the work that it was a road movie, didn't he? Does refusing to collect that car mean that every time the exhibition is held, a car has to be prepared? Or, is the car not a necessary part of the work? We usually think that if we stop materializing, we won't be able to give works to others or put a price on them. However, the NFT trend suggests that the opposite is true.

K: Rather, it will accelerate.

N: In fact, this is capitalization. I think that the nature of the artwork today is hyper-capitalized by trans-materializing. I've been reading a bit about the current trend of Russian Cosmism, and Boris Groys (Борис Ефимович Гройс, 1947—) says something interesting in the *Art without Death: Conversations on Russian Cosmism (e-flux journal)* (2017), which is edited by Anton Vidokle (Антон Видокле, 1965—). He said, "if people in the future see Duchamp's toilet a thousand years from now, they will be able to know that people used it to relieve themselves." This suggests that lifestyle is preserved in the work. This will probably not be possible in a design museum or a similar place. If, instead of collecting good designs, we will transform all of our daily lives into artistic works as installations and store them in museums, we will be able to accumulate our lifestyles, backgrounds, and other things that cannot be verbalized now. Art museums themselves will be included in this collection. When I was thinking about this idea, I realized, "Oh, it's not enough to just provide instructions". If the lifestyle doesn't remain, people in the future in another thousand years won't be able to find any meaning from the instruction. On the contrary, if you put everything in the instructions manual, this would be an archive, and what you keep as documents and the museum become the same.

が指示書だけを見てもどうしようもないなど。逆に全部指示書にしてしまったら、これはもうアーカイブスですよね。書類で保管しておくものと美術館がイコールになってしまう。では、美術館、博物館、資料館の区分はどうなるのか。美術館と博物館も分かれた方が面白いと思います。多分博物館は本物がある場所で、顕微鏡とかで調査できるものがある場所。生活の形式とかが絵とかで残ってて、似姿や写しがあったり技術が展示されているのが美術館というような。各施設の特徴がゆらいで来ると、今度はどうなるのか。

K: そうですね。博物館でも美術館的なアプローチがあったりとか。最近、博物館が食べ物を扱ったりもしてますよね。まさにおっしゃったような人間のライフスタイルだけじゃなくて、やはり世界のライフスタイルというか、あらゆる動物、物質も含めた動物じゃないものも、比喩的な意味でのライフスタイルを扱うのが博物館の使命だと思います。そして、それに対してどう人間が関わって来たのか、関わっているのかということを示すのが美術館なのではないでしょうか。アーカイヴについては、今中川さんはペーパーになってとおっしゃいましたが、多分ペーパーになるというのは、いわゆる公文書館的なアーカイヴだと思います。美術館や美術系のアーカイヴはむしろどこまで行ってもきれいに文書化されず、物や文書が重なりあって混ざり合うような領域が掃き溜めのように、溜池のように溜まっていく領域なのかなという気がします。美術館や博物館には入らなかった、こぼれ落ちてしまったもの、指示書の中に入りきらなかったものたちが寄っていく場所をアーカイヴが担っていく気がします。

N: そうであって欲しいですね。

ソフトミュージアム

K: ソフトミュージアムの話をさせてください。1974年に手塚一郎さんが発起人となって考えられた、ハードな美術館に対してソフトな美術館ということで、文字通り硬い美術館じゃなくて柔らかい美術館という意味もあります。明示的な意味ではソフト、情報（インフォメーション）を重要視するという、VIC（ビデオ・インフォメーション・センター）の理念に乗っ取った美術館です。去年はこの話をメインにしたディスカッション（「中嶋興/VICを基軸としたビデオアート関連資料のデジタル化・レコード化」プロジェクトの一環として行われたインタビュー/ディスカッション（全3ブロック）の内の2ブロック目「制作現場とアーカイヴ:「ソフト・ミュージアム」とビデオ・アーカイヴ」2020年12月24日 <https://www.YouTube.com/>

So what will be the classification of museums, art galleries, and archives work? I think it would be more interesting if historical museums and art museums were also divided. Perhaps historical museums are the places which preserve authentic things or things that can be studied under a microscope or something. And art museums are places where the lifestyle is preserved in pictures, and where imitations, copies, and techniques are displayed. When the boundaries of the characteristics of each facility become unclear, what happens then?

K: You're right. Sometimes historical museums take more art museum-like approaches. Recently, some museums have been dealing with food too. I think that the mission of historical museums is to handle not only the human lifestyle you mentioned but a lifestyle in a metaphorical sense, such as the lifestyle of the whole world, including all kinds of animals and non-animal materials. And art museums are supposed to show how people have been and are involved in that. As for archives, you said that they will become paper-based, but I think that only the historical records archives will become so. Things in art museums and art archives cannot always be documented completely. Art museums are rather an area where objects and documents overlap, mix and form a reservoir-like space together. I feel that archives will play a role of a place which preserves things that have fallen outside of the framework of historical museums and art museums, things that could not be contained within instructions.

N: I hope so.

Soft Museum

K: Let's discuss the concept of the Soft Museum. Conceived by Ichiro Tezuka in 1974, it implied the nuance of a flexibility as opposed to a hard and formal museum. The Soft Museum is based on the philosophy of the Video Information Center (VIC), which emphasizes the importance of software and information. We discussed this topic mainly last year (The second block (out of three) interviews/discussions conducted as part of the project "Digitalization and Recording of Video Art Related Materials of Ko Nakajima and VIC"; December 24, 2020: <https://www.YouTube.com/watch?v=PLbpg1k30VM&t=0s>). However, I think there are still many topics that we have not explored and unfolded yet. Do you have any particular ideas that you didn't

watch?v=PLbpg1k30VM&t=0s) をしましたが、そこではまだ掘りきれなかった部分、展開できなかった部分も色々残っていると思います。中川さんの中で去年話し足りなかった部分というのはありますか。

N: ユニークだと思うのは、作家の背景であるとか制作の風景であるとか、付随する資料の全てをソフトと呼んでいる点です。それは今作家が自然とやりたがっていることに非常に近い気がします。現在だと、制作工程を撮りたい人がほとんどですよ。1970年代だと、そこまでではないと思うんですよ。記録というのは多分大事だけど、撮るなという人も多かったんじゃないかと。

K: おっしゃる通りですね。マジックのような領域にあって、完成した制作物こそが流通すべきであり、そのプロセスのマジックは隠しておくべきだという通念はまだあったと思います。

N: 今美術館のインストールの施工から搬出まで記録することもありますし、それに反対する人もいないじゃないですか。20年前にそれをやろうと言ったらめっちゃ嫌がられますからね。今ようやくですよ。美術館もアーティストたちもあまり嫌がらない。だからソフトミュージアムのソフトというのは、自動化してどんどん増やして行くことができる状況にあるんだろうと思います。

マターポート

N: このコロナ禍がはじまったとき、展示会場を記録し、ウェブ上で公開できる形のパッケージとして、ちょうどマターポート（自由な角度から俯瞰的に空間を見ることができ、3Dの模型データを作成するカメラ）が非常に便利な形で出てきました。それを採用してウェブ上での公開に踏みきった美術館やギャラリーがすごく多かったですね。それをアーカイブとして見るかどうかが一つ問題だと思います。もし、アーカイブとして扱うのであれば、扱い方や見方を何かしら検討しなければならないと思います。

K: 過去の展示を研究する際、図面や写真を元に見てどのような展示がなされていたのかを再構築してみようと思しますが、現在はマターポートを使ってしまうと、空間的配置はおおよそ分かりますよね。その意味では、すごく便利な仕組みだと思います。

N: 例えば、100年前の美術館の展覧会記録を見ると、こういう作品が出品されたかのリストしかないですよ。それが一つの記録だったわけです。しかし、マターポートを使えば、どの位置に何センチ間隔で何が並んでいたという情報までは一応取れるようになって

mention last year?

N: I think it's unique that the concept considered artists' background, production environment, and all the accompanying materials as "software". I think this idea is very close to what artists naturally want to do today. Nowadays, most artists want to document their production processes, but I don't think that was the case in the 1970s. Documenting was probably important, but I guess not a few people were against it those days.

K: You are right. There was still a common belief that only the finished products should be distributed and the process of creation should be kept hidden. It's like a magic show.

N: Nowadays, museums sometimes record the process of installation from construction to removal, and no one is opposing that, right? Twenty years ago, people would have been very reluctant to do such a thing. Now it's finally possible. The museums and artists have little hesitation in doing so. So, I think that now we are in the situation where we can automatically increase the number of things which meet the philosophy of Soft Museum.

Matterport

N: When this pandemic started, Matterport (a camera that creates 3D model data that allows you to see space from any angle in an overhead perspective) came in very handy as a package. It can record the exhibition site and make it viewable on the internet. There were a lot of museums and galleries that adopted the device and started showing their exhibitions online. The question is whether this kind of information can be seen as an archive or not. If it is to be seen as an archive, I think we need to consider how to approach and view it.

K: When we research past exhibitions, we try to reconstruct the exhibition based on plans and photographs. But nowadays, if we use Matterport, we can roughly understand its spatial layout. In this sense, I think it's a very useful system.

N: For example, if we look at the museum exhibition records from 100 years ago, all we have is a list of the exhibited works. That was the kind of record back then. However, with the Matterport, we can get information about what was placed at what location and how many centimeters apart they were placed. So it is very useful as a source of

います。ですので展示を再現するための資料としては非常に有用です。しかし、それは見せるべきソフトウェアなのかどうかということが気になります。鑑賞資料なのか位置資料なのか、まだあまり区別がつかない気がしますね。

K: 基本的に現在の使われ方は、代償的な鑑賞体験という感じがします。ただ、中川さんはある種の危惧としておっしゃったんだと思うんですけども。まあ、絶対置き換えられないものもありますよね。過去の展覧会の情報を伝えるドキュメントのパラメーターが増えたというか、その密度が上がったというべきか。ただ、出品リストを見て展覧会を見たことにならないのと同じように、マターポートの映像の中で展覧会の疑似体験をしたからといって実際に見たことにはならないですよ。今でも二つの問題があって、一つはなぜそれをやるようになったのか、重要視されるようになったのかということ、展覧会を再現する企画が何年か前から出て来たからじゃないですか。「態度が形になるとき」や「大地の魔術師」など。その試みが出て来た理由の一つは、一つの展覧会全体がある種の作品みたいなレベルだという考えた方が登場したというのがあるでしょう。また、インスタレーションに代表されるように、その時にしか成立していない作品を展覧会のレベルで捉え直すという目論見もあるでしょうね。

映像と写真の違い

K: 菅木志雄さん(1944-)は1975年にときわ画廊で《位況》という作品を展示しました。その作品は、有機的な形態の枝の中に垂直な枝が混ざっているような作品です。この展示に合わせて常磐公園にて「イベント(現在は「アクティベーション」と呼ばれている。)」が行われています。僕は、その作品を実際には見ておらず、VICのビデオを見るまでは写真でしか見たことがなかったんですよ。ビデオと写真を比較したとき、写真からだとは分からないことがビデオでたくさん分かりました。そのビデオ映像は近づいたり離れたり、人間がまるで実際に見ているような見方に近い形で、繰り返し作品を異なる視点から映し出しているんですね。クローズアップされたビデオ映像の中に、塩化ビニールのゴムのキャップが木の枝の先っぽに挟まっていたのが映っていたんです。まるでその向こうにもう一本連結する枝があるかのように。しかし、写真ではそれがまるっきり映ってないんです。写真では、ただ木の枝を用いた有機的な作品にしか見えない。でも、そのビデオ映像を通すと、菅さんのコンセプトが現れて来

information to reconstruct the exhibit in future. However, I am wondering whether this kind of information should be shown or not. It is still unclear whether it is a document for viewing or for checking the layout.

K: Basically, it seems that the way it is used today is as an alternative viewing experience. I think that you talked about it with a certain sense of crisis. However, there are certain things that can never be replaced, right? When it comes to the information that this camera gives, in my opinion, it means that the parameters of documents about past exhibitions have increased, or rather, the density of the already-existing parameters has increased. But just as looking at the list of works does not mean that you have seen the exhibition, just simulating an exhibition through Matterport does not mean that you have actually seen it. There are still two problems. One is why we started doing it, and why it became important. I think that is because the projects of recreating exhibitions, such as *Like Live in Your Head: When Attitudes Become Form* and *Magiciens de la Terre*, have been emerging for some years now, isn't it? One of the reasons behind the appearance of this approach is the emergence of the idea that an entire exhibition is a kind of work on its own. There is also the purpose to reconsider works that only exist at the moment, such as installations, in the larger perspective of an exhibition.

Difference between video and photography

K: Kishio Suga (1944-) showed a work titled *Ikyo* at Tokiwa Gallery in 1975. The work is a mixture of vertical rods mixed in with organic forms of tree branches. In conjunction with this exhibition, an "event" (nowadays so-called "activation") was held at Tokiwa Park. I had seen the work only in photographs until I saw the VIC's recording. When I compared the video with the photos, I could see so much more in the video than I could from the pictures. The video footage repeatedly showed the work from different angles, getting closer and further away, almost as if a person was looking at it. In the close-up video footage, I saw a Pvc rubber tube wedged on the end of a tree branch. It gave me an idea that there was possibly another branch which would be connected to it. But the tube doesn't show up in the photograph at all. In the photographs, it just looks like an organic work made with tree branches. But through the video footage, Suga's concept emerges. The video footage was of course very arbitrary, as it moved closer or further away according to the interests of the observer, but

るんです。そのビデオ映像は、当然その見る人の関心とかに従って近づいたり離れたたり動いたりしているので、その恣意性が高いと言えば高いですけども、その恣意性の高さよりも、一枚の写真の恣意性の方が圧倒的に高いんだなってことを改めて感じました。つまり、目撃した写真家のグレイトアイみたいなもので作品が見られているというのが今までの写真というドキュメントの一つの条件だったと思うのですが、それをVICの映像は決定的に書き換えた。この問題が菅さんの「イベント」では、如実に現れます。菅さんの「イベント」は基本的に何かを一時的に作ってその形をわざわざ消していくということを積み重ねていくパフォーマンスが多いんですね。だから写真では何が起きているか分からないんです。何が現れていて何がそれに対して消えているかという照応関係すら見えないパフォーマンス写真が多い。しかし、VICの記録映像を見るとそのプロセスがよく分かる。そこで菅さんは、僕らの記憶の中にしか成立しない形態、想起することによって現れる「記憶の彫刻」とでも呼べるものを作っていることがよく分かるんです。それは、写真が悪い、ビデオがいいという話ではありません。写真の方が解像度が高い、ディテールもよくわかるということもあります。ただ、静止画の限られた視点の中でディテールがあるということと、動画の諸対象の関係性がよく分かるということとは、同一の対象（出来事）を体験する上で決定的に異なることだと感じました。マターポートが全能的な視点ではないというのは忘れてはいけない部分だと思います。限定された視点を重ね合わせていけば、オリジナルに近づいていけるんじゃないかというのは、一つの仮説としては成立すると思います。例えば、ある美術作品展があって、1万人の来場者が写真を撮ると、その展覧会がその視点の集合として浮き彫りになるという主張は、比喩的には分かります。けれど、当然それは展覧会そのものではないので、展覧会自体は欠落している。それはアーカイブの根本的な問題であり、アーカイブを始動させるモチーフの一つだと思います。出来事そのものというのを想定した時に、記録は常に不完全な欠落したものでしかない。それを条件として受け入れたところから開始せざるを得ない。逆にそれが欠落したものじゃなくて、再現可能なんだとなってしまうのは危険だと思うんです。先の単独性の話とも似ているんですけども、やはりそれは戻って来ないものとして存在してる方が豊かなのではないかと一方で思うんですよね。その見えによって再現されるのは、例えば、展覧会だったら解釈とか、または変化した、現代において考えら

I re-realized that the arbitrariness of a single photograph is much higher than that of video. In other words, one of the premises of the documentation by photograph up to now has been that the work is seen through the great eye of photographers who witness it, but VIC definitively changed that. This issue comes to light in Suga's "event". Many of his "events" were basically performances in which he made something temporarily and then deliberately erased some other things in a successive process. So, in the photographs, we cannot see what was happening there. There are so many pictures of his performances where you can't even see the correspondence between what appeared and what disappeared. However, if you watch the VIC documentary footage, you can undoubtedly see the process. So we can see that Suga was creating a form that can only exist in our memory, a kind of sculpture can be named "a sculpture in one's memory" that appears when we recall it. That's not saying that photography is bad and video is good. Sometimes a photo has a higher resolution and shows more details. However, I felt that even when we see the same subject (event), there is a definite difference between seeing it from the limited perspective of detailed still image and seeing it in a moving image which enables us to understand the relationship between various objects.. I think it's important to remember that Matterport is not an omnipotent perspective. The idea that we can get closer to the original by overlapping limited perspectives, is just a hypothesis. Some say that if 10,000 visitors take pictures of an exhibition, the exhibition can be shown as a collection of various perspectives. It could be understood as rhetoric. But, of course, that is not the exhibition itself. It is missing. This is a fundamental problem of archives, and one of the motifs which drives them. When we imagine the event itself, the record is always incomplete and something is lacking. We must begin from accepting this as a precondition. I think it's dangerous to assume that things are reproducible rather than unrecoverable.. It's similar to the previous topic of uniqueness. I think it's more meaningful if it exists as something that will never reappear. In the case of an exhibition, what is presented through the reproduction is the interpretation of the past one, or the parts that have changed between the past and the present.

N: One of the characteristics of Matterport is that there are no other viewers there. There is also the issue of duration. When there is a video playing in the exhibition, I like to watch it from the middle.. It's not only Matterport, but

れるある時点の展覧会とか、時差を含んだ存在なのだろうと思います。

N: マターポートって他のお客さんがいないというのが一つの特徴ですね。あとはもう一つデュレーションの問題があって、展覧会の中で映像が流れてる時に、僕は途中から始まっているものが好きです。マターポートに限らないですが、クリックして始まるじゃないですか。映像展なども緊急事態宣言の中リンクがいっぱい送られてきて、カタログみたいなものから映像をクリックして順番に見るみたいな作品もいっぱいありました。e-fluxはシネマという名前にしてたから初めから最後まで見るという形式がじっくり来るけど、展覧会として映像全部最初から見るというのは僕はすごく違和感がありますね。

K: なるほど。よく言われることでもありますが、映画として映像を見るのと、美術の展覧会場で映像作品を見るというのは、決定的に違う行為だと中川さんは考えていらっしゃるということですか。

N: 全然関係なく、短いものがループしているというその空間を僕たちが通り過ぎていくということが、僕の中の展覧会なんだなというふうに思いましたね。アドルフォ・ビオイ＝カサーレス (Adolfo Bioy Casares, 1914–1999) の『モレルの発明』 (*L'invenzione di Morel*, 1974) みたいな。このSF小説は、1日の事象がずっと繰り返されてる島が出てきます。話しかけても誰も答えてくれないから妙だなと主人公が思う。展覧会を見ることもそんなものじゃないかというふうに思うようになりましたね。こちらから干渉できずに反復され続ける。途中から見たことによって違う印象を持ったりすることもあるって、結局、最初まで見た時にどこから見たのかによって他人と印象が違ったりとか。そういうのが僕はすごく好きですね。

再びソフトミュージアム

K: 少し話を戻しますが、ソフトミュージアム構想の中で例えばYouTubeなどに存在していないものって何でしょうか。

N: ソフトミュージアムは市民について最初に書かれていますね。ハードなミュージアムとの違いでしょうか。久保さんがおっしゃったアーカイブとしてのYouTubeというツールはどういうもので、どんな可能性を持っているのかという話に戻って来るかもしれないですね。

K: YouTubeの良いところは誰もがアプローチできるというところですよ。ただ、検閲が最近に入っていますね。検閲されないメディアというのは、アンダーグラウンドにしか存在しないのかなとも思います。理念的

in the case of online, the video starts when you click on it doesn't it? I received a lot of links to video exhibitions during the recent state of emergency. There were also a lot of catalogs where you could click on the images and watch them in order. The videos that e-flux releases for online viewing are labeled as "video & cinema", so even if they are online, the style to watch them from beginning to end is reasonable, but in the case of exhibitions, when they are released online, it feels strange to me to watch video works in such a way.

K: I see. It's often said, but do you think that watching a film as a movie and watching a video work in an exhibition hall are two very different things?

N: For me, there is no relationship between the two. Passing through a space where short unrelated works are looped is a singular experience of exhibition for me. This is similar to Adolfo Bioy Casares' (1914–1999) *L'invenzione di Morel* (1974). This science fiction novel is about an island where the events of one day are repeated over and over again. The main character thinks it is strange that no one answers him when he speaks to them. I've come to think that seeing an exhibition is similar to this situation in the novel. We can't interfere with the works shown there, but they keep repeating themselves. The impression when I watch a work from the middle, and that of from the beginning sometimes differs. Or, when I finish watching a work, my impression also differs from others depending on where we started to watch. I really like that kind of thing.

Once again, the soft museum

K: Going back a bit, what is it about the Soft Museum concept that doesn't exist on YouTube, for example?

N: The Soft Museum mentions citizens first. Maybe this perspective was different from the hard museum, right? This point of view may bring us back to the discussion of what YouTube is as an archival tool, and what possibilities it has, the topics you talked about before.

K: The good thing about YouTube is that anyone can approach it. However, there has been a lot of censorship today. I think that only underground media can be uncensored. In principle, as long as it is an archive, I think there should be a mechanism built into the system in the first place to think

には、それがアーカイブであるという限りは、恣意的な検閲をそもそもどう考えるのかということを考える仕組みがシステムに組み込まれているべきだと思いますね。ただYouTubeが、たくさんのプロセスを経てお金をものすごく投入して何かを公に伝達するか、何かを残すというようなこととは真逆で、ものすごくカジュアルに、簡単に共有できて残せるという、そういう仕組みであるのは間違いないですよ。ソフトミュージアムというのは、どちらかというとセレクトしてあったと思うんです。美術に関わるという基準があったので、そこは決定的に違う部分かなとは思いますが。前回のディスカッション（『ビデオとアーカイブ』慶應義塾大学アート・センター、2021年を参照）の時に話題になりましたが、YouTubeはポップカルチャーのアーカイブとして、ものすごく優秀な仕組みです。けれど、ポップカルチャーだけじゃなくて、それこそフィルムの黎明期の映像があったりもします。もちろん、それが加工されていたり、見にくかったり、全部が映っていないとか、恣意的なカットが行われたとか、様々な毀損を被ったりしているのだけれども。そんなものまで見られるのは単にすごいと思います。かつてはシネフィルの人たちが、足繁くマイナーな映画館に通ってしか見られなかった映像の断片でもYouTubeを通して見られるというのはすごいことですよ。また、その映像についてのディスカッションができる。それも面白いと思います。そのような双方向性というのは、ソフトミュージアムにおいて、とても求められた要素だったと思います。YouTubeだけでソフトミュージアムが実現されてるとは思わないのですが、YouTube以外のシステムを含めて部分的に実現されている部分があって、それを組み合わせていくと何かしらソフトミュージアムで目論もうとしたことに近づけるかもしれないなどは考えています。

N：映像が民主化された時点でソフトミュージアムの達成したいものも、もしかしたら20%ぐらいは既に達成済みなのかもしれないですし、先の久保さんの話など改めて芸術の中のマイノリティがいる場所というのはほとんどないのかという気がしてきましたね。とても細かいスポットライトがいろんなところに当たっている。マイノリティであることを本人たちも後ろめたく思わず、自分たちだけの権力機構が欲しいということもおそらくあまりないような気がしますね。小さい規模のコミュニティの話に帰っていくのかな。VICのケーブルテレビの話ともまた繋がってきますね。

K：今まさにそうなりつつあるのかなと思います。過去においてある芸術運動の本質的な価値とか、それらが

about arbitrary censorship. It's definitely true that YouTube is a system that allows people to share and leave something behind in a very casual and easy way and this is quite the opposite to having to go through a lot of processes and investments to transmit something publicly or leave behind a message. I think that the Soft Museum was more selective in its subject. There was a criteria that their subject had to be related to art, so that is a crucial difference from YouTube. As we talked about during our last discussion (see *Video and Archive*, Keio University Art Center, 2021), YouTube is a great system for archiving pop culture. But it's not just pop culture, there are also videos from the early days of film. Of course, they have suffered all sorts of damage, such as being edited, being unwatchable at some parts, not being shown entirely, or being arbitrarily cut. But it is simply amazing to be able to see such things. Amazingly, even fragments of films that were once only available to cinephiles who frequently went to minor movie theaters can be viewed on YouTube. And you can also discuss these images. I think that's a very interesting point of YouTube. I think this kind of interactivity was what Soft Museum pursued eagerly. I don't think that YouTube is the complete realization of what Soft Museum envisioned. However, besides YouTube, there are some systems that have already partially realized what Soft Museum was aiming for. I think that by combining them, we might be able to get closer to what Soft Museum was trying to achieve.

N: At the point when the video was democratized, maybe 20% of what the Soft Museum wanted to achieve has already been accomplished. With what you said earlier, I'm beginning to think that there are almost no places for minorities in the arts. A very narrow spotlight is shining on various parts of the art world. I feel that the minorities themselves don't feel ashamed of being such, and they probably don't have much desire to have their power structure. I guess it goes back to the smaller scale communities. We can connect this topic to the VIC cable TV story.

K: I think that's exactly what's happening now. There used to be a case where an artist became a major by chance, such as having a connection to the mass media or famous critics, without relation to the intrinsic value or potential richness of the art movement. I think that's still the case. However, as you said, the situation has definitely changed. Now, we can transmit things that were buried in the 1970s because they could have connections with the powerful media those days.

持っていた潜在的な問題の豊さとは無関係に、たまたまマスメディアとリンクしていた、有名な批評家と繋がっていた、そういう偶然性が重なってメジャーとして残るというパターンもいまだにあることだと思うんです。そこら辺の状態は大きく変わってない気がします。ただ、中川さんもおっしゃったように、当時1970年代だったら権力を持ったメディアとうまく接続できずに埋もれていたものが、発信できるようになっているという状況の違いは間違いなくありますね。

N: でもさらにYouTubeの中だけ見ると、YouTubeの中のマイナーで抑圧されたものがあって、そこにはアートの芽がありそうな気がしますね。

K: 確かにそうですね。あと、ソフトミュージアムでは焦点化されていなかったですけども、当然あるシステムの運用を継続するには収益の問題とか予算の問題が出てきます。YouTubeも当然その問題があって、むしろ今そちらの問題がユーチューバーを中心としてメジャーになっています。けれど、マイナーな者たちがYouTubeにもいるというのは間違いありません。そこを見るというのは確かに面白いかもしれないですね。ソフトミュージアムはソフトを増やし流通させることを目的として設計されたと思いますが、実際そのレベルが実現されたかに見える現在において見ると、そもそも何を見るべきなのか、どのソフトを見るべきなのかと、どのソフトが重要なのかということが宙吊りにならざるを得ない。それは、情報へのリテラシーの問題だったり、情報に対する根本的な問題だと思います。手塚さん自身「すごいたくさん撮ったけれども、これを見返せないんだと。見る気もしないし。これは何のために撮ったかと言われたらそれはもう未来の人のために撮ったと間違いなく言えるんだけど、現在生きてる人のためにやったのかと言ったら、これを全員みんな見るべきだとも思えない」という話をしていました。自分たちが作り上げたソフトに対して微妙な距離感みたいなものを感じられているみたいです。もちろん、何を見るべきかは観者が決めれば良いと思いますが、僕らは膨大なソフトや情報を持って余しているような気がします。それこそ、AIに見るべきものを決めてもらう時代に突入していると言えなくもない。

N: サジェストであったりとか、情報伝達みたいなものの齟齬が少なくなったことによって、ソフトミュージアム構想の実現によってしか届かなかっただろうかつての人たちは、みんな直接展示を見に行けるようになってるのかもしれないですね。

K: 堀川紀夫さん(1946-)が関根伸夫さん(1942-2019)の《位相一大地》(1968)についてブログで書かれている

N: But if we look at YouTube even further, we can see that there are minor, repressed things that might have the seeds of art within them.

K: That's true. Additionally, of course, there are issues of revenue and budget to keep a certain system running. The Soft Museum didn't focus on it, though. YouTube inevitably has this problem as well, and it is now becoming a major issue, particularly among YouTubers. Anyway, there is no doubt that there are some minor figures on YouTube too. It would be interesting to look into it. I believe that the Soft Museum was designed to increase and distribute software. Today, it seems that the level it was aiming for has actually been achieved. Looking back from today's situation, it must be said that the question of which soft should be seen or which soft is important was suspended in the concept of Soft Museum. I think it is a problem of information literacy or a fundamental problem of information. Mr. Tezuka himself said, "I took a lot of records, but I can't watch all of them. I don't even feel like watching them. If you ask me why I shot it, I can say without a doubt that I shot it for future generations, but if you ask me if I did it for the people living today, I don't think everyone needs to watch it". They seem to have a slight sense of distance from the software they have created. Of course, it is up to the viewer to decide what to watch, but I feel that we have a huge amount of software and information at our disposal. I think we might be entering an era in which we will be letting AI decide what we should watch.

N: The smooth communication through the suggestion system and other means may be making it possible for people to go directly to the exhibitions. In the past, this would not have been possible without the realization of the Soft Museum concept.

K: Michio Horikawa (1946-) mentioned Nobuo Sekine's (1942-2019) *Isou-Daichi (Phase-Mother Earth)* (1968) in his blog. He is almost the same generation as Nobuo Sekine and he could see this piece if he wanted to. But he didn't. At that time, there were very few people who actually saw it. They knew it through photographs, but they didn't see the real thing. I think that this situation of knowing about something but not seeing the real thing is no different from the current one. It is indeed getting easier to react to sporadic events, but when it comes to going and seeing an exhibition, there is still a matter of distance. For example, it is difficult for people from Okinawa to go to an exhibition in Hokkaido.

んですけども、堀川さんは関根さんとほぼ同世代で、《位相一大地》を見ようと思えば見れたと思うんですけども、当時でも《位相一大地》を見られた者たちはすごく少なかったわけですね。写真を通して知っているけれど、実物は見たことがない。知っているけれど実物を見ていないというこの状況は、基本的には今の状況と変わらないんじゃないかなと思っています。確かに散発的に起こることに対してリアクションが取りやすくなっているとは思いますが、実際に観にくくなって言った時に、例えば、沖縄の人が北海道で行われている展示にはなかなか行きにくいというような距離の問題というのはいまだに存在すると思います。

N: 地域差の話なんじゃないかなと思いました。ソフトミュージアムの話もそこに戻っていくのかもしれない。国であったりとか、地域であったりとか。

中嶋興《My Life》

K: 中嶋興さんの《My Life》(1976-) は中川さんから見てどこが重要なのか話していただけですか。僕としては、中嶋さん自身がアーキヴィストみたいな存在で、自分の人生をビデオによって記録し、一つの全体的なアーカイヴみたいなものとして残し、さらにそれを縮約したマッピング、リストのようなものとして《My Life》を作っていると考えています。中川さんはいかがですか。

N: 僕が《My Life》に対して思ってることがいくつかあります。中嶋さんは今まで自分が作って来た他の映像作品などを全て含めて一つの作品に編集し直したいとおっしゃっていますよね。それも全部《My Life》に入ってるのが理想の状態という。僕は作品の中に作品が入っていく入れ子の状態というのが元々大好きなんです。美術って基本的に非商業の方にコンセプトが向かっていく傾向があるじゃないですか。ランド・アートにしるコンセプトチュアル・アートにしる元々そうです。《My Life》のように、以前の作品に今の作品が入ってるというのは、そういうアプロプリエーションが美術的に作用しています。権利や所有が全部ごちゃになって複雑になってるのが僕は可能性を感じるんですね。映像を商業的に使わない方法の一つとしてこのようにするのは、すごく重要なんじゃないかと思うんですけど。それを自然なやり方で編集としてやっている。《My Life》の中にはそのような色々なものが混交しているというのがまず一つ。もう一つは撮影者の悲劇性です。《My Life》ってものすごく悲劇的な作品だと思っているんです。中嶋さんは、記録者として参加してしまっただけで自分が参加できていない

N: I thought it might be about regional differences, I mean, the differences resulting from which country or region you live in. Maybe the topic of the Soft Museum goes back to this issue too.

Ko Nakajima's *My Life*

K: What is important about Ko Nakajima's *My Life* (1976-) from your point of view? I think Mr. Nakajima is a kind of archivist, who records his life through video, preserves it as a kind of holistic archive, and creates *My Life* as a condensed mapping, a kind of archival list. What do you think?

N: I have a few thoughts about *My Life*. Mr. Nakajima said that he wanted to re-edit all the other video works he made so far into one piece. The most ideal scenario is to include all of them in *My Life*. I've always loved the idea of putting a work within another work. There is a tendency in art that its concept moves towards non-commercialism. This is a case of land art, conceptual art, and so on. In the case of *My Life*, the method to incorporate past works into a new work can be interpreted as an appropriation in the context of art. I find the potential in the fact that rights and ownership are all mixed up here in a complicated way. I think the way Mr Nakajima makes this work is very important as a non-commercial use of images. Moreover, he did it in a natural way, as editing. In short, the first important point in *My Life* is that there is such a mixture of things in this work. The other is the tragic nature of the filmmaker. I think that *My Life* is an incredibly tragic piece. I feel that Mr. Nakajima is participating in it as an observer, and not actually involved in events. This is especially true in the funeral scene where his relatives complained to him about filming. Each scene like that symbolizes the intense tragedy of the filmmaker. But maybe through editing, this could reach a happy ending. To put it simply, it feels like a drama similar to *The Truman Show*. You are the only observer in the world...

と、僕はすごく感じます。お葬式のシーンとかは特にそうです。親族の人からカメラをまわしてることに對して色々言われたりするじゃないですか。ああいうシーンの一つ一つがすごく強烈な撮影者の悲劇を象徴しています。でもこれもしかしたら編集によって最後まで行くとハッピーエンドになるんじゃないかと思えますね。分かりやすくいうと、あれ《トゥルーマン・ショー》みたいな悲劇を感じるわけです。世界の中で自分だけが観察者で……。

K: 逆《トゥルーマン・ショー》ですね。

N: そうです。一人だけ記録者になって、被写体との関係とかが全部作品の中に入ってしまった。作品の中の中嶋興になってしまうけれど、《トゥルーマン・ショー》が最後ハッピーエンドだったように、もしかすると編集がその悲劇を繋ぎ替える、逆転することができるかもしれない。あるいは中嶋さんの次の世代でそれが逆転するかもしれない。決定していないということは非常に重要ですよ。これは本当に悲劇を表象する代表作ですとなってもまずいし。これが記録者の新しい幸せだったりとか、ライフですね。新しいライフにどう繋げていくかという。記録者はカメラを持って現場に行くから、強烈にそれが関わって来るけど、芸術家だって多分似たようなことがあって、家族が死んだ時に写真を撮ろうとしたりとか、不幸な現場に居合わせたときや、幸せな時にもそれを作品化するために何か資料とか一生懸命に集めたりするかもしれない。僕自身もそうで、奥さんが出産する時に静止画用のカメラとビデオカメラと360度取れるGo Proと3カメラ状態で入ったんですね。でも結局帝王切開になって手術室には入れなかったから、撮れたのは、自分が同意書にサインする場面と、奥さんが食べるはずだったご飯が僕に届いてもったいないから食べてる姿とかでした。今思えばそれは笑い話になるんですけど、これを編集することによって、何か見逃してしまった大きなことを見い出せるんじゃないかと思っています。

K: 一回的な生を生きなかったことへの代償かもしれないですね。つまり、記録によって反復可能な領域の生を生きようとしたことへの代償かもしれないですね。

N: 代償でかいですね。

K: でもその一回的な生を生きようとするだけでライフじゃないというのが僕は記録や作品制作における重要な認識なんだと思っています。

N: 確かに一回性を生きようすると、ものすごくアヴァンギャルドな生き方になりますね。

K: そうですね。取り返しのつかない生というものをどう考えるのかという根本的な問題としてあると思うんで

K: A reverse *Truman show*.

N: Yes! Only one person becomes the documenter, and the relationships with the subjects and everything else is included in the work. In this piece, Ko Nakajima is the main character, but perhaps editing can reverse the tragedy, just as the *Truman Show* had a happy ending. Or perhaps the next generation will reverse it. The fact that the end has not been decided yet is very important. It would be sad if this was a masterpiece that represents a tragedy. We can bring the new happiness to the main character of the tragedy by connecting this work to a new life. Filmmakers bring a camera to a field, so the above issues are strongly related to them. Perhaps the same can be said for artists in general. They may try to take pictures when a family member dies, or when they are at an unfortunate scene, or even when they are happy, they may try to gather some materials to make an artistic work out of the experience. I had three cameras with me when my wife gave birth: a still camera, a video camera, and a 360-degree GoPro. But in the end, she had a C-section and I couldn't go into the operating room, so I was only able to take footage of myself signing the consent form and of me eating my wife's food that was wrongly delivered to me. Looking back on it now, it's a funny story, but I think that by editing it, I can find out something significant that I might have missed.

K: Maybe it's the cost of not living a one-time life. In other words, it may be the cost of trying to live in a realm of life that can be repeated through recording.

N: That's a big cost to pay.

K: However, I think it is important to acknowledge in the process of documenting and creating artworks that trying to live a one-time life is not the only way to live. But I think it's important to recognize that trying to live a one-time life is not the only way to live when you engage in recording or creating artworks.

N: Indeed, attempting to live a one-time life is also a very avant-garde way to live.

K: That's true. I think there is a fundamental question of how to understand the irreversibility of life. In this context, what videos can do is rather to apply the horror of repetitions. By doing so, the dead seem to cease to be dead at least for as long as you are watching the work, even if we know that they are already dead. Through the images, we can feel as if we are sharing life with the dead. To put it simply, they appear to be alive. I feel that it is a compensating power, in the sense that this power comes from being away from

すよね。その中で映像ができることというのは、むしろ反復させるという恐ろしさを応用することです。それによって少なくとも映像を見ている間だけは死者が死者じゃなくなるように見える。たとえすでに死んでいることが分かっているとしても。その死者との生を共にできているように見える。端的に言うとも生きているように見える。それは、反復不可能で単独的な生から離脱して得られた力、代償的な力なのかなという気がします。それらは編集によって復活し、有り得べき生をその中で生き始めるんだと思います。

N: 逆転させる可能性っていうのが編集にあって、そこに割と《My Life》の本質があると思いますね。

K: 《ゴダールの映画史》(*Histoire(s) du cinéma*, 1988–1998)の中ですごく好きなシーンがあります。コクトーの《オルフェ》(*Orphée*, 1950)を引用しているシーンだったと思います。オルフェはあの世へとユリディスを連れ戻しに行き、地上に手をつないで帰ろうとする。でも、振り返ってはいけないと言われる。しかし、振り返ってしまいユリディスは遠くあの世へと連れ戻されてしまうという話ですよね。ゴダールはそこで「何度でも振り返って良いのだオルフェよ」と語るんです。ここで重要なのは「振り返って良い」ということが、振り返ってもユリディスを地上へ連れ戻せるよということではない点です。ゴダールが意図しているのは、振り返っても良いのだ、なぜなら、映像ならば連れ去られる場面を何回でも反復できるのだから、ということですよ。連れ去られるという出来事を何度でも反復し、生き直すことができるとゴダールは考える。残酷な話ではあるんだけど、それがゴダールの捉えている映像の力です。昔撮った《My Life》を妊婦の状態の息子さんの奥さんが見ているという映像とか面白いですよ。今回ずっと話していた問題があそこに集約されているというか……。

N: 僕もああいうシーンは気になっちゃうんですよ。そのちょっと見てよと言わないと見なかったりするだろうから。そこもアーティストとしての生ですね。お父さんではないですね。写真一枚だったらすごく悲しいと思っちゃいますね。

ヤギを飼うことを記録する

N: 東京藝術大学(以下、芸大)の取手校地でヤギを飼いはじめたんですね。当番の人が変わり番でヤギの様子を見て、ログをあげていくことで学生同士や市民の人と交流が取れたり、学校が機能したり、コミュニティが死なないという、「透明なアートセンター」というコンセプトで行われているんです。一応「ヤギの目」

a non-repeatable and singular life. I think that the non-repeatable things are revived by editing, and begin another possible life in a work.

N: Editing has the potential to reverse something, and I think this potential is also the essence of *My Life*.

K: I have a favorite scene in Godard's *Histoire(s) du cinéma* (1988–1998). I think it was the scene quoting Cocteau's *Orphée* (1950). Orphée goes to the other world to bring Eurydice back and tries to return to the surface with her hand in his. Although he is told not to look back, he does. Then Eurydice is taken back to the other side. Godard says there, "You can look back as many times as you want, Orphée". What is important here is that "you can look back" does not mean that if you do so, you can bring Eurydice back to the surface. Godard's point is that it's okay to look back because with the film you can repeat the scene of being taken away as many times as you want. He believes that the event of being taken away can be repeated and re-lived again and again. It is cruel, but that's how Godard perceives the power of the image. The scene where Mr. Nakajima's son's pregnant wife watches the old *My Life* is very interesting. I think the issues we've been discussing today are all summed up in this scene. .

N: I also find scenes like that very curious. If Mr. Nakajima doesn't tell them to watch, maybe they won't. That's life as an artist, not as a father. If it was just a picture, it would be very sad.

Recording the life of goats

N: We have kept goats at the Toride campus of Tokyo University of the Arts. The people take turns to watch the goats and keep a record of them. This has the effect of allowing students to interact with each other and with the public, making the school function, and maintaining the community. This concept is called the "Transparent Art

というグループ名で活動していて、芸大の先生である小沢剛さん(1965-)の「取手アートプロジェクト」と「半農半芸」というプロジェクトがそれぞれありまして、その三つが共同でヤギを飼っている状態です。僕はこの記録を頼まれていたんですけども、途中から動画を中継する必要があるなと思って、監視カメラを設置しました。

K: 動画を中継する必要が出て来たきっかけは何ですか。

N: いくつかあります。取手は地震が多く、台風が来たこともありました。そういう時にも毎日世話してるものだから、誰かが濡れながら行かないといけないんですね。実は僕は取手でヤギを飼うのは2回目、16年前に友達がヤギを連れて来たことがありました。芸大の横のところで。そのヤギはすぐ亡くなってしまいうんですけども、それでヤギは死んじゃう時は簡単に死んじゃうんだと知りました。事故が起こるかもしれないです。また、ここで飼ってるヤギがですね、今1歳のヤギと10歳のヤギ、人間だとお婆ちゃんのヤギと2匹いて、10歳の方のヤギはいつ体の調子が悪くなってもおかしくないですから。それを見る意味もあって、カメラをつけていました。カメラは外部から見られるようにYouTubeを通して公開しているんです。

K: この映像は全部残ってるんですか。

N: 基本的にはそうですね。ネットインフラの障害で映っていない時間なども出ますが、一通りダウンロードできる状態になっています。

K: 監視カメラって基本的には古い映像を残し続けないじゃないですか。

N: メモリーがいっぱいになると古いものから上書きされていくような。

K: そうですね、基本的には。全部残していこうとなった背景は何ですか。

N: 何かが起こった時のその保証のために映像を撮り続けるということですね。それは安全に暮らしていくために必要な側面というのものもあると思います。ヤギが死んだ時に、何か原因があったのか、なかったのかというのを知らないとなんかみんなが気持ち悪いままでずっといなければならない。映像を見ることで、それは一瞬で解決できることなんだけど、見ないとあの時こうすると助かったんじゃないかと色んなことがよぎって、なかなか次のヤギには行けないので。ヤギに対しては家畜としての距離感とペットとしての距離感があります。本来は家畜なので、その違いが何か分かるようなところまでは付き合いたいです。今は名前をつけて甲斐甲斐しく割と面倒を見てるペットの側面も強いし、元々は人間と共に暮らすために仕事を一緒にした

Center”。The group is called “Goat’s Eyes”, and there are two other projects that watch goats together—“Toride Art Project” and “Han-nō Han-gei (Half Farmer, Half Artist)”, both of which Tsuyoshi Ozawa (1965—), a professor at the Tokyo University of the Arts, is involved. I was asked to record the goats I thought I would need to broadcast it at some point, so I set up a surveillance camera.

K: What was the reason to start broadcasting?

N: There are several reasons. Toride has a lot of earthquakes and sometimes gets caught up in typhoons. They need to be taken care of every day, so even in such a disaster, someone has to go there getting wet in the rain. This is the second time I’ve owned a goat; 16 years ago, a friend of mine also brought a goat. We kept the goat just near the university. The goat passed away soon after, and I learned that goats can die very easily. Some accidents may happen too. We have two goats here, a one-year-old goat and a ten-year-old goat. The latter is equivalent to the grandmother’s age in human years and could get sick at any time. So to check on them I installed the camera. The records are available on YouTube for everyone to see.

K: Is all footage still there?

N: Generally speaking, yes. There are times when it’s not working due to internet infrastructure problems, but it is available for download.

K: Surveillance cameras don’t usually keep old footage, do they?

N: When the memory is full, the old data is overwritten.

K: In general, yes. What was the reason behind your decision to keep everything?

N: I keep recording as a guarantee if something happens. I think that recording is also necessary for us to live with peace of mind. When a goat dies, if we don’t know whether there was a cause or not, we all will feel uneasy for a long time. By looking at the footage, the mystery can be solved in seconds, but if we don’t have it, we’ll be thinking of all the things we could have done to save it, and won’t move on easily. In the case of goats, we may see them as livestock and as pets. They are essentially livestock, and I want to keep them around to the point where I can understand what the difference between livestock and pets is. Right now, they are more like pets that have names and are cared for. Originally, they were animals that lived and worked together with humans, and there was a system where you could buy a replacement for them if they died. I think that we should not forget that they are replaceable.

りしてる動物であったりするわけなので、ある日亡くなったら変わりのものを買ってこられるシステムとかもあって。そういう代替可能なものだというのも忘れてはいけないんだろうなというふうに思ったりもしますね。

K: 24時間ずっと記録し続けたいという欲望を持ったことがある人は多いと思います。24時間の記録みたいなもの、ずっとべったりと続いている記憶=体験みたいなものは、今までだったら、記憶の中にしか存在しなかったものだと思うんですね。でも、現在は監視カメラのようにベタな記録がずっとできるようになりましたよね。やはり何か決定的に変わった部分があるかと思うんですけど……。

N: 多分変わってるでしょうね。ヴェレナ・パラヴェルの《リヴァイアサン》(Leviathan, 2012) という映画がありますが、あれはGo Pro、監視カメラ的な画角の視点が入人間が入り込めないところに入っていたり、土手に置かれていたりすることによる何か超視覚みたいなものが映画の中で構成されてる感じがしましたが、時間軸においても似たようなことが起こってますよね。撮影の中のその美学であるとかカメラの機能のようなものはかなり変わってきていると思います。

K: 視覚的な無意識が映ってる感じですよ。単に寝ている時間とかぼーっとしている時間、記憶が飛んでる時間なんか無数にあるので。

N: そうですね。ヤギを400時間とか、500時間とか連続して記録しますが、そういう動画ファイルとかはただ見ているだけでかなり異質な感じがしますね。5年とか10年とかになっていくともっととんでもない密度になってすごい変な映像体験になるんじゃないかなと思いますね。

K: シンプルにこの長さが面白いなというのがありますよね。だって458時間連続の記録映像って見たことないですよ。この単純にベタなものすごく長い映像記録ってアンディ・ウォーホル (Andy Warhol, 1928–1987) の《エンパイア》(Empire, 1964) を圧倒的に凌駕する記録ですよ。初めて見せて頂いた時に夜の映像のコントラストが強いモノクロ感、タル・ペーラ (Tarr Béla, 1955–) みたいだなと思いました。この映像の意図しない質感の良さやカラーになった時の身も蓋もない映像の貧しい感じのコントラストも面白いです。これが365日の連続映像になったときにどうなるんだろうというのは、とても興味ありますね。

N: 《My Life》とは対極のすごい手軽でお気軽な記録の話ですけどね。でもテクノロジーとの付き合いだとか、非常に拡張されて面白い。この記録映像が、事故が起こっ

K: I think many of us had a desire to keep recording all the time, 24 hours a day. I think that a 24-hour record, or a memory=experience that has been indefinitely continuing, is something that would have only existed in memory until now. But now, with surveillance cameras, it is possible to record all the time. I believe that there is something different about this situation...

N: It's probably different. There is a film called *Leviathan* (2012) by Véréna Paravel. It uses a GoPro to take the perspective of a surveillance camera, going into places where humans are not supposed to go, and being placed on a bank, or something like that. This way gives the feeling that something super-visual is being constructed in the film. Something similar to this is happening in the timeline. I think that the aesthetics and the function of the camera in the filming have significantly changed.

K: It's like the visual unconscious is reflected in it. . There are countless times when we are simply asleep or in a daze, or when the memory is blank.

N: That's true. I've recorded goats for 400 hours or 500 hours continuously, and it feels quite unusual and strange to look at those files. I think that if it goes on for another 5 or 10 years, the density will become even higher, and it will become a very strange visual experience.

K: It's simply interesting to see something that long. I've never seen 458 hours of continuously recorded video. This simple and extremely long video record significantly surpasses Andy Warhol's (1928–1987) *Empire* (1964). When I first saw the record of goats, I thought it was similar to Tarr Béla's (1955–) work, with the strong monochrome contrast of the night footage. The contrast between the unintentional textural quality of this footage and the poor quality when it is in color is also interesting. I'm very interested to see what will happen when this becomes a 365-day-long video series.

N: It's the opposite of *My Life* because it is a very simple and casual record. But it's interesting that my way of dealing with technology has been so expanded by this recording. I also feel that there is an archival essence to this documentary footage, in that it is something that will function when the accident happens. It completely leaves the decision of whether the filming was right or wrong up to future generations. It's similar to surveillance cameras which can be used to record court cases. I don't have any proof, but I believe that indexicality and forensics are going to attract more and more attention in art. I consider

た時に機能するものだというのも、僕の中ではアーカイヴ的な本質があると感じています。撮っていたことが正しいか正しくないかの判断を、完全に未来の人に譲渡してしまう。監視カメラは裁判の記録にもなったりしますからね。美術の中で、インデックス性とフォレンジックなものというのはこれからどんどん注目されていくかと、僕は勝手に思っています。あまりにもドキュメンテーションすぎる展示というのは、展覧会という名前の公開調査だと思ってますね。色んな作品の証拠品が色々並んでいて僕たちはそれを調査しに行ってるんだというような。映像を撮った時もそれに繋がる部分もちろんあるし、それも僕にとってはそれぞれ証拠の一部で。

K: 本当にドキュメンテーションの極みみたいな感じがしますよね。要は、例えば、定点観測の面白さってその時間を縮約して見せる面白さでもあるじゃないですか。見えない日常的な速度、人間のリアルタイムの知覚では、見えない変化というものを見せるのが一番分かりやすい定点観測の映像です。でも、これは時間を縮約せず、ベタなものすごい長い時間を知覚させる方法としては実はとても新しく、面白い。時間の長さを見せる仕組みですね。また、映画と違って見たいところを自分で戻ったりしながら見れる仕組みとしてあるというのも面白いですね。

N: やってみると感じます。原理だけだと、それは当然こういうふうになるだろう。無限に記録できるだろうと思ったりもするんだけど、実際こう用途がないとそんなこと始めないし、始めてみるとかなり普通のカメラと違う部分であったりしますね。

K: なるほど。中川さんがさっきおっしゃったように、アーカイヴの資料みたいに映像のどの部分を切り取ったとしても、潜在的には圧倒的な等価性があるというか、どれも重要であるということですよ。まあ、どれも重要でないとと言えるかもしれないです。そういう意味においてはすごく面白いですよね。ハイライトが厳密にできないという映像。

N: この2年間でも色々変化があるんですよ。このヤギを飼うことって色々景観も変えてしまってるのです。芸大だけにとどまらず、大学史的な観点からも重要かもしれないです。ここの校舎こんなだったんだとか。

K: あとそこに来た人とかね。

N: そうですね。今も市長さんとか見に来たりしますね。

K: 資料の面白さの一つは、外部が、環境が記録されることです。そこではヤギを焦点化しているわけだけど。その外部が実はそこにたくさん流れ込んでいる。まさに証拠として機能するということの原理的な条件だと思います。ありがとうございました。

an exhibition with too much documentation to be a public survey entitled "exhibition". we are there to investigate the various pieces of evidence from different works. Of course, some parts are connected to the video, and for me, they are all part of the evidence.

K: It feels like very extreme documentation. For example, the interesting thing about fixed-point observation is that you can contract the time and show it. The most obvious way to show the invisible daily speed, the change that is invisible to human real-time perception, is through fixed-point observation footage. But it's very new and interesting to make people experience a very long time without contracting it. It's a mechanism to show the length of time. It is also interesting to note that, unlike movies, there is a system that allows you to go back and watch the parts you wish to see.

N: What you just said is what I feel in my actual work. People think in theory like this, "it's natural that things proceed in such a way" or "Yes, we are able to record something infinitely". However, they don't begin unless they actually need to. In fact, once you begin, you can truly understand that this way of using a camera is quite different from the normal way.

K: I see. As you said earlier, no matter which part of the footage you choose, just like the archival material, there is potentially an overwhelming equivalency in it, or rather, all of the parts are important. Well, you could also say that none of them are important. It is fascinating in that sense. A video in which the highlights cannot be made.

N: There have been a lot of changes even in the past two years. This goat keeping has also changed the scenery in many ways. It may be important not only from the perspective of art universities but also from the perspective of university history. For example, people notice how the school buildings look, or something like that.

K: And the people who visit there also change, right?.

N: That's right. Sometimes the mayor comes to see it.

K: One of the interesting things about the material is that the outside, the environment is also recorded in it. The project is officially focused on the goat, but there are also a lot of outside in the frame too. I think that's exactly the fundamental requirement for things which work as a piece of evidence. Thank you very much.

リスト The Lists

編集：久保仁志、山腰亮介、井上雄士郎、木村麻悠子、金城ちはる、権祥海、佐藤奈々子、関町卓朗、原壘、プルサコワありな、株式会社カロワークス

Edited by Hitoshi Kubo, Ryosuke Yamakoshi, Yushiro Inoue, Mayuko Kimura, Chiharu Kinjo, Sanghae Kwon, Nanako Sato, Takuro Sekimachi, Rui Hara, Alena Prusakova, Calo works Co. Ltd..

以下は、本事業で行われた諸作業をもとに作られたリストである。

The following are the lists based on the project outcomes.

VIC ビデオテープ

VIC videotapes

中嶋興ビデオテープ

Ko Nakajima's videotapes

中嶋興写真

Ko Nakajima's photography

VIC ビデオテープ

全19本のデジタル化を行った。以下はその内訳である。

VIC videotapes

A total of 19 tapes were digitized, listed below.

URI	タイトル	日付統一表記	フォーマット	記録時間	内容
VIC 0002	214 由井正雪	1968年3月2日-6月29日	MiniDV	1:03:01	
VIC 0003	215 由井正雪	1968年3月2日-6月29日	MiniDV	0:55:14	
VIC 0023	1/18 笠井勲 合田成男 幻想庭園	1974年	AT	1:05:04	
VIC 0091	北方舞踏派 No.9 5分位 東京展タイトル	1975年10月10日-12日	1/2 オープン	0:08:18	00:01- 演者や関係者たちが次の日の予定など他愛もない話に花を咲かせている。 02:23- 暗転 02:25- 「東京展 参加者 インタビュー」と文字が映る。 04:19- 「TOKYO ART FESTIVAL 1975」と文字が映る。 06:19- 暗転 06:22- 再び「東京展 参加者 インタビュー」と文字が映る。 06:25- 「東京展 参加者 インタビュー」引きの画。 07:25- 少し画面が薄暗くなる。 07:32- 明るさが元に戻る。 07:35- 再びアップの「東京展 参加者 インタビュー」の文字。 08:15- 映像終了。
VIC 0166	武内靖彦 76'4/29 スタジオ VAV	1976年4月27日-5月1日	1/2 オープン	0:18:50	00:05- 映像開始。電子オルガンのような音楽を背景に、髪襟を見つけた人物が独演を行う。 06:31- 音楽が止み、演者が静かに歩き出す。何かをかぶったり次の演目の準備をしている。あるいはこの間も作品は続いているのか。 08:11- シャンソンのような歌が始まり、再び演目が始まる。髪襟の人物は大きなキャペリンを被っている。 12:37- また音楽が止み、髪襟を取り、衣装を着替えている。衣装を着替えながら、大きく足を振り上げ回転し移動している。 15:50- ドレスを着て、キャペリンを被りなおし、ドレスの裾をきれいに広げて床に座ったところから音楽が始まる。ポップな曲調であり、前二つと比べて情動的な演目である。 18:26- フェードアウト。観客の拍手。 18:50- ざわめきとともに映像終了。
VIC 0218	217 ダンス No7	1976年7月3日	MiniDV	0:41:44	
VIC 0475	1978 11/21 無限 白石 飯塚 深沢 田村 李	1978年11月21日	U-matic	0:18:26	0:02- ステージに登壇し、挨拶をする女性。会場に拍手が鳴り響く。「～無限祭」という看板が見える。 0:11- 登壇し、花をもらい、挨拶をする同じ女性。 0:27- 男性が登壇し、スピーチを始める。 4:32- 次の男性が登壇。スピーチが始まる。 6:34- 女性が登壇。挨拶とスピーチ。 10:36- 女性の映像が途中で次の場面に切り替わる。男性が登壇する。スピーチが始まる。 14:03- 場面が変わり、女性がスピーチする。 17:32- 乾杯の音頭をする男性。 18:23- 映像終了。
VIC 0546	1980 1/30 秀島寛 安田生命ホール	1980年1月30日	VHS	1:14:26	
VIC 0614	1980 9/11 11pm 石井満隆 & ベッティナ NTV	1980年9月11日	VHS	1:04:23	
VIC 0628	1980 11/8 石井満隆 鷹谷川晃一 池田 岡部 青野 ベッティナ 早稲田 15号 401 シンポジウム ①	1980年11月8日	VHS	2:03:16	
VIC 0629	1980 11/8 石井満隆 シンポジウム ② 32分	1980年11月8日	VHS	0:34:38	
VIC 0847	堀内博子 変容の象徴 舞踏 彼から送られたカルバッサ II 82.5.7	1980年5月7日	VHS	1:44:38	
VIC 0848	石井満隆ダンスパフォーマンス 自在 82.5.28	1982年5月28日	VHS	1:20:52	
VIC 0997	唐組 R-1 89.6.30	1989年6月30日	U-matic	0:45:28	00:00- カラーバー 00:37- 砂嵐 00:56- 映像は砂嵐のままだが、若干の音楽が聞こえる。 01:08- 映像開始。ヴァイオリンによる協奏曲のような楽曲が止み、琴のような音を用いた楽曲が流れる。あばら家の室内、布をたらし仕切られた奥から、オレンジのワンピースに麦わら帽をかぶった女性がスポットライトの中に現れる。 01:30- うつむき加減の女性は顔を上げ、手にははさみを持っている。女性のモノローグが始まる。 02:52- モノローグは女性の足元で毛布にくるまり寝ている人物への呼びかけに変わる。全体の照明が明るくなり、玄関から荷物を持った人物が現れると同時に、寝ていた人物が起き上がり2人の会話が開始する。 05:00- あばら家の取り壊しや、磁石についての会話がなされ、荷物を持った男性は退室する。残った男性のモノローグ、歌（女性のコーラス）と進行する。 06:22- 男性が磁石を自分に向けて後ろの壁が割れ、暗転し、暗闇で女性がタップダンスを踊る。 07:10- RPGの酒場を模した場所で、戦士や僧侶に扮した人物（アラカワ）たちや、目隠しをした女性（ブギ）、あばら家に寝ていた男性（先生）の関係や境遇が描かれる。 17:30- 酒場の人間模様の中に、商人を自称する人物が割って入るが不調に終わる。 20:15- 楽士を名乗る人物が祖母を酒場に預けに来た後、しばしの静けさが訪れ、アラカワとブギの会話が開始する。 24:01- アラカワに促されブギは歌い始める。 25:34- 先生が再び酒場を訪れる。アラカワは先生に昔の姿を取り戻してほしいと説得する。 31:45- アラカワと先生の話がまとまり、先生がパーティーや旅の目的を話し始めるなか、ブギに執着していた男性がおかもちを持って帰ってくる。 32:44- おかもちを持った男性が不平を口にしていると、水音とともに濡れぬずみの男性が現れカンダタと名乗る。カンダタはウギと因縁があり、思いのたけを語る。 38:21- 思いは響かず、カンダタは去る。先生とアラカワ再び旅の話をする中で、ブギがパーティーに加わり、先生の身長が元に戻る。 42:44- 先生のパーティーの出発と入れ違いにカンダタが帰ってくる。カンダタは悲嘆し、いわくのあるラーメンを食べる。 45:00- 暗転。観客の拍手。10分間の幕間の休憩がアナウンスされる。 45:26- 映像終了。

VIC 0998	唐組 R-2 1989.6.30	1989年6月30日	U-matic	0:39:14	<p>0:24- 映像開始。照明が消えている劇場。観客の姿が見える。</p> <p>0:53- 音楽が始まる。段ボールのコスチュームを被っている人を襲う男性たちがいる。</p> <p>2:23- 女性が乱入。対立が続く。</p> <p>5:54- 歌を歌いながら登場する5人組。楽器や武器のようなものを持っている。</p> <p>8:14- 白いシーツを被っていた人と段ボールを被っていた人が変身し、女装している姿になる。ステージに複数人がいる状態で対立が続く。</p> <p>12:20- 歌が始まる。</p> <p>13:20- ボックスを持っている男性が乱入し、ステージから人がいなくなる。変身した男性のモノローグ。</p> <p>13:33- ケージに入っている女性が姿を現す。彼女に話かける男性がステージに登場する。</p> <p>23:13- ボックスを持っている人など、3人がステージに現れ、ケージから女性がいなくなる。乱入者が去ったあと、女性が再び登場し、男性に声を掛ける。</p> <p>26:56- 劇場が暗くなり、赤い照明が男性と女性を照らす。男性が女性を襲い、地面に置く。照明が青緑に変わり、男性を襲う人々が登場する。目隠しをしている。</p> <p>28:49- 照明が戻る。赤い衣装の男性のモノローグ。</p> <p>29:51- 最初にステージにいた人たちが再び登場する。二つのグループの対立が始まる。</p> <p>32:05- 赤い衣装を被っていた男性が精神科医に変身する。男性たちを中心に二つのグループの対立が続く。</p> <p>33:38- 男性がステージにある扉を開き、照明が暗くなる。段ボールを被っている二人が現れ、目隠しされる。二つのグループがそれぞれの段ボール姿の人の横につき、歌が始まる。照明が暗くなる。ケージの女性が現れる。女性を捕まえて、観客の方に持っている男性。女性を持って逃げる。</p> <p>37:47- 主人公らしき人が女性を追って、ステージから逃げる。ステージに残った精神科医を他の人が段ボールの男性を連れ込む。</p> <p>38:08- ステージ上に一人の男性が残る。通帳を見て微笑んで歌を歌う。通帳を空に投げ、観客を見つめる。照明が暗くなる。</p> <p>39:03- 終演。観客の姿が見える。</p> <p>39:14- 映像終了。</p>
VIC 0999	唐組 R-3 89.6.30	1989年6月30日	U-matic	0:43:47	<p>00:24- 映像開始。開演を待つ観客。</p> <p>01:34- 音楽が始まり、一度照明が完全に落ちる。学生帽にカッターシャツを着た人物がポストに肘をつきつつモノローグ。途中セリフが飛んでしまう。反応を見るにおそらく予定されていた演出ではなくアクシデント。</p> <p>04:09- モノローグが終わり、学生帽の人物が仲間（先生）に語りかける。先生に託され目的の城をあぶりだし、先生は城にいる人物「かんだた」に語りかける。</p> <p>07:05- 語り掛けに応じ、かんだたは城から出てくるが、一行に横暴な振る舞いをする。</p> <p>09:42- 一行との掛け合いから、かんだたのモノローグに移行する。</p> <p>10:28- 学生帽の人物がモノローグに割って入り、その話に乗せられたかんだたは花道の方へ走り去る。</p> <p>12:00- 「アラカワ」と呼ばれる修道士の服の人物と赤いドレスの人物が登場する。さらに城から白いドレスの人物を抱えた先生が出てくる。白いドレスの人物は少し取り乱し、先生に訴えかける。</p> <p>16:02- アラカワが苛立ちを見せる中、黒い頭巾をかぶった三人組とその親玉と思しき人物が現れ、その他の人物と対立が起こる。</p> <p>19:21- 親玉は先生にまくしたて、半裸の男を呼び寄せる。半裸の男のモノローグ。</p> <p>23:10- 半裸の男は親玉に弱みを握られていた。先生一行と親玉一行の対立が続く。</p> <p>25:18- 学生帽の人物とカンダタのやりとり。</p> <p>27:56- 照明が落ち、音楽がかかる。城の中から白いドレスの人物が這い出て、赤いドレスの人物がそれに手を貸す。そこに赤いドレスの人物を「ウギ」と呼ぶ男性「ウギ」が現れる。ウギはウギの過去をダシにしてウギに執着する。</p> <p>30:00- 先生が現れ、白いドレスの人物とのかけあい。二人の希望には沿わない結果だった。</p> <p>33:38- 黒頭巾の親玉一行が現れる。親玉は白衣を着ている。親玉に非情な事実を突きつけられ、先生はセリに沈んでいく。</p> <p>35:38- カンダタが乱入し咆哮する。フェードアウト。</p> <p>37:20- 暗闇から学生帽の人物の声。スポットライトに照らされ、記録を朗読している。今までの冒険譚から場面は変わり、あばら屋で先生は寝ている。</p> <p>38:59- 先生に届いた手紙の主たちが現れ、先生を再び冒険譚へと誘う。</p> <p>40:36- 学生帽の人物が先生一行の旅路を見送り舞台終了。観客からの拍手、カーテンコール。</p> <p>43:27- 役者紹介が終わり、拍手。観客退席。</p> <p>43:47 映像終了。</p>
VIC 1073	① NOW ② SKEN ③ AM ④ Pモデル ⑤ SPEED ⑥ アインレクション ⑦ 子供 ⑧ オリズム ⑨ テンソウ ⑩ ウォリアーズ ⑪ ロッカーズ ⑫ パブロ ⑬ ソラリゼーション ⑭ ビジー ⑮ シャンプー ⑯ Pマスク ⑰ ヴァージン ⑱ ヒカシュー ⑲ スパイス		Betacam	1:55:21	<p>※意図的な編集がテープの劣化によるものかは判別がつかないが、映像全体でシーンがカットされたり同じシーンが繰り返される。</p> <p>00:13- 映像開始。ホワイトアウトした画面。</p> <p>01:37- サングラスをかけた人物のインタビュー。</p> <p>03:32- 冒頭に町並みの映像。小料理屋でバンドのインタビュー。</p> <p>09:42- 店から出る。「目黒 ダイア菊 酒蔵」という看板。</p> <p>10:50- メイクが特徴的なバンドのインタビュー。メイクをする意義などを語っている。</p> <p>19:51- 事務所内でのインタビュー。撮影されているものがそのまま室内のテレビに映されている。</p> <p>28:04- 平沢進の「ロックは恥ずかしい」という台詞とともにホワイトアウト。</p> <p>28:10- 同じバンドの映像が少し映る。</p> <p>29:03- いくつかの看板のカットの後、路上でのインタビュー。映像の乱れが激しい。</p> <p>32:45- 同じ路上でバンドのインタビュー。バンド名の由来などを答えている。</p> <p>36:25- 同じバンドのメンバーと思しき人物が室内で1人別にインタビューを受けている様子が挿入される。</p> <p>38:49- 路上でのインタビューに戻り、インタビュアーが札を言ってインタビューが終わる。</p> <p>40:13- 「出演 15分前の楽屋から失礼します」というような趣旨の導入からインタビューがスタートする。</p> <p>48:32- 4人組のインタビュー。</p> <p>54:25- 4人がぎざぎざ入るぐらゐの雑多な部屋でのインタビュー。</p> <p>57:11- 楽器を構えている人物たちのインタビュー。途中に演奏らしきものが挿入されているがかなり映像が乱れている。</p> <p>59:34- 陣内孝則をボーカルに据えたバンド「THE ROCKERS」のインタビュー。</p> <p>1:02:20- THE ROCKERSの公演に入場する観客のインタビュー。</p> <p>1:03:21- 黒のスーツ姿の三人組のインタビュー。</p> <p>1:05:26- メンバーが全体的に長髪で、パーマを当てた人物もいるバンドのインタビュー。断片的な映像になっている。</p> <p>1:06:45- 和やかな雰囲気でのインタビュー。これまでのバンドはすべてインタビュアーがマイクを向ける形式だったが、メンバーが自らマイクを持ち紹介をしている。</p> <p>1:08:00- 女性2人組のインタビュー。</p> <p>1:10:11- 女性4人グループのインタビュー。缶ビールなどを飲みながらの砕けた雰囲気、周囲のスタッフの笑顔なども垣間見える。</p> <p>1:13:31- 「VIDEO INFORMATION CENTER」とロゴが瞬間的に映る。</p> <p>1:13:45- 「今宵だけ5分前という楽屋にお邪魔しています。」という導入から始まる。女装をした人物など衣装が目立つ。</p> <p>1:15:40- 映像前にカラーバーで「あああ、入ってる入ってる」とマイクチェックから、インタビューが行われる。</p> <p>1:18:32- 音楽スタジオ内か、画面外で演奏が聞こえる中でのインタビュー。定常光ライトを持ったスタッフなども映る。</p> <p>1:20:53- 夜中の野外でのインタビュー。同じバンドの建物内でのインタビュー映像も間に挿入される。</p> <p>映像終了。</p>

				<p>1:23:24- 上裸にサスペンダーをつけた人物のインタビュー。</p> <p>1:24:49- 出演前のバンドのインタビュー。</p> <p>1:26:22- 喫茶店でのインタビュー。</p> <p>1:28:00- メンバー全員が軽いきりこみなグループのインタビュー。映像の最後にカメラの連写音のようなものが入る。</p> <p>1:30:11- 1名を除いて、黒いサングラスをかけているグループのインタビュー。</p> <p>1:31:35- 3人組のインタビュー。画面の後ろに、おそらく以前インタビューを受けていた上裸にサスペンダーの人物が映っている。</p> <p>1:32:41- 「PTA」というグループのインタビュー。</p> <p>1:34:27- ビルの屋上でのインタビュー。ズームインアウトを繰り返したり、かなり画面が揺れている。</p> <p>1:36:47- 「白竜バンド」というグループのライブハウスのインタビュー。ライブハウス前の町の風景なども挿入される。</p> <p>1:38:12- 「屋根裏の屋上です。ゴミ。」などナレーションが入った後、インタビュー。解散やメンバーの脱退の話題が出ている。</p> <p>1:40:40- 住宅の玄関のような場所でのインタビュー。</p> <p>1:43:27- 畑や団地の風景。建物の中に入る。歌っている女性やヤモリ、インタビューなど細かなカットが連続する映像。</p> <p>1:45:17- 17-19歳と若いメンバーが中心のバンドのインタビュー。</p> <p>1:47:34- メンバーが横に並んで道を歩いている映像から始まるインタビュー。</p> <p>1:48:38- 平均年齢がぴったり30歳と年齢層が高めのバンドのインタビュー。</p> <p>1:49:46- 結成前までは音楽をやったことがないメンバーが集まって組まれたグループのインタビュー。</p> <p>1:51:32- アロハシャツに麦藁帽などラフな印象のバンドのインタビュー。</p> <p>1:53:05- 野外のイベント会場のような場所でのインタビュー。</p> <p>1:55:21 映像終了。</p>
VIC 1138	PM ① PM ⑥ - I		U-matic	<p>0:44:17 00:04- 映像開始。「コミュニティクラブたまがわ UP STUDIO DANCE&SPORTS FESTIVAL'90 1990.3.18」の文字。</p> <p>00:10- 「こどもクラシックバレエ」の文字。</p> <p>00:14- 音楽とともに5人によるバレエの発表が行われる。</p> <p>02:42- 暗転。観客の拍手。</p> <p>02:47- 照明がつき、演者たちが挨拶をして袖に退場。</p> <p>02:55- 再び暗転。観客たちのざわめきが聞こえる。</p> <p>03:11- フェードイン。9人によるバレエの発表。</p> <p>05:45- 発表が終わり、観客の拍手とともに挨拶をして舞台から退場。暗転。</p> <p>06:15- 暗転で音楽のみがかり、そこからフェードイン。7人による発表。曲はシンコペテッド・クロック。</p> <p>08:36- 発表が終わり、挨拶をして退場。暗転。</p> <p>08:52- フェードイン。2人による発表。今までのグループと異なり、衣装がレオタードではなくチャイナドレスである。</p> <p>10:14- 発表が終わり、観客の拍手とともにポーズを取って退場。暗転。</p> <p>10:38- 音楽がかかる。</p> <p>11:02- フェードイン。12人による発表。今まで定点だったカメラがズームして横にパン、全体を映す定点に戻るといふ撮り方を何度かする。</p> <p>17:22- 発表が終わる。観客の拍手。挨拶をして退場。</p> <p>17:39- 明転。4人による発表が始まる。3人と1人の構成の演目である。</p> <p>20:47- 暗転後、挨拶をする。幕が閉じられる。</p> <p>20:48- 黒コマ。</p> <p>21:53- 「コミュニティクラブたまがわ UP STUDIO DANCE&SPORTS FESTIVAL'90 1990.3.18」の文字。</p> <p>22:00- 「名倉加代子ジャズダンス 1」の文字。</p> <p>22:07- 暗転に電子音が流れ、幕が開く。</p> <p>23:08- 曲調が変わる。スポットライトの中、ダンスが披露される。</p> <p>23:35- 脇から2人加わり、3人でのパフォーマンスに変わる。</p> <p>24:25- さらに右側から3人登場。はじめの3人そのうちにはける。</p> <p>25:20- 左側から2人が登場。3人と入れ替わる。</p> <p>25:47- 両脇から7人が加わる。</p> <p>26:17- さらに6人追加。総勢15人のパフォーマンス。</p> <p>28:29- 暗転。ピアノの楽曲が始まる。スーツにハットを被った2人とキャバレー風の衣装をまとった4人のパフォーマンス。</p> <p>33:34- パフォーマンス終了。暗転。ダイナミックな曲による2人組のパフォーマンス。</p> <p>37:19- 暗転。アップテンポな曲によるパフォーマンス。</p> <p>42:42- フェードアウトの後カーテンコール。</p> <p>44:10- 閉幕。</p> <p>44:17- 映像終了。</p>
VIC 1196	山田せつ子	1981年11月29日	VHS	1:47:18

中嶋興ビデオテープ

全247本のデジタル化を行った。以下はその内訳である。

*本リストは、CCJとMoMAによるリスト(2018)をもとに作成された。

Ko Nakajima's videotapes

A total of 247 tapes were digitized, listed below.

* This list refers to the list by CCJ and Moma (2018).

URI	タイトル	日付統一表記	フォーマット	記録時間	内容
NAK3482	[つげ義春インタビュー 田島征三によるインタビュー]		1/2オープン	0:31:20	00:00—多摩CCIS実験同軸ケーブル管理システムについてパネルを使って説明するスタッフの女性とインタビューをする中嶋興氏。 02:25—多摩ニュータウンのCATVにきていると説明。スタジオ入り口のインフォメーションルームが映し出される。 02:40—一緒に来ている学生4人が一人ずつ自己紹介。カメラを担当している学生に指導。 04:27—スタッフによる様々なサービスの解説(ファクシミリ新聞(04:29—)、フラッシュインフォメーションサービス(06:33—)、放送応答サービス(09:30—)、リクエスト静止画サービス(16:00—)、有料テレビサービス(18:55—)、自動反復サービス(23:05—))。 25:26—場面が変わり、映像音声調整車、ヘッドエンドなど機械室の概略について説明。 28:00—学生が一人ずつスタッフに質問。 31:20—映像終了。
NAK3521	[オノヨーコ 1974年ワンステップミュージックフェス]		1/2オープン	0:20:17	0:02—遠くまで大行列をなし、チケットを手にした大勢の人々。 1:16—客入り。(2:46暗転。) 2:47—下手側からアップのオノヨーコ。ステージ上でスタンドマイクに向かい、挨拶とバンド紹介。 3:55—会場外でたたずむ客の姿。列をなしたりたむろしたり座り込んだり、若者でごった返している。ヒッピー風のファッションの人もちらほら。 6:33—会場外の物販スペースを通り抜ける。車の往来や警らの人もあり。人のざわめきの裏に、会場から流れてくるバンド演奏が聴こえる(—7:45)。 7:47—再び下手側からアップでステージ上のオノ。曲始まる。スタンドマイクを握りシャウト。 10:47—客が会場から離れた場所で、流れてくる演奏の音を聴いている場面。 12:16—再び下手側からアップでステージ上のオノ。ハンドマイクで歌唱。13:38でカメラ振り返り、客席映る。客、座り込み神妙な面持ち。 15:20—演奏終了オノ退場するも、16:48—内田裕也の呼びかけでオノ再登場。 17:34—紙袋に入った「私の一部」を客席に向かい勢いよく投げる。歓声上がる。 18:26—チケットを掲げた大勢の客が会場入りする場面。 20:13映像終了。(データは20:17まで)
NAK3531	ビル・ビオラ 玉・個展 70年代		1/2オープン	0:22:12	0:00—0:22 台所がある部屋、男が座っている。 0:22 画面乱れ 0:30 同じ部屋にいる女性が映る。 0:40 場面切り替わり。展示空間?丸いすに何人が座っており、1人の男を背後から写している。 0:41—1:07 場面切り替わり。場所は部屋。男2人が写る。 1:07—1:32 部屋の中にいた別の男女が写る。 1:32—3:37 外、歩道にいる女性に女性が話しかけている。会話をしている。 3:37—3:38 場面切り替わり。先ほどの展示空間?に戻る。 3:38—7:02 場面切り替わり。外。女性がアップで映る。男性がマイクを持って質問している。女性がインタビューで撮影者(中嶋さん)がマイクを持っている。男女2人組にインタビューをしている。 7:02—8:35 場面切り替わり。商店らしき場所。インタビューの女性がレジの女性に話を聞いている。 8:35—11:25 場面切り替わり。美容室。ソファに座った女性に話を聞く。美容室のスタッフも話している。 11:25—11:45 短時間で場面の切り替わりが2度ある。中嶋さん?が展示室でマイクを向けられている。おそらく喫茶店?でお茶をする男女3人組。 11:45—13:33 古本屋のレジの女性に話を聞く。 13:33—14:13 場面切り替わり。外。歩道から車道また歩道に戻る。 14:14—16:50 展示空間。壁に寄りかかる女の子が映る。女性に抱き抱えられる。女の子を追って撮る。 16:50—22:12 展示空間。搬出?している光景。サインを書く中嶋さん。 21:52—22:10 中嶋さんが1人立っている。カメラがズームアウトしていく。 22:12 映像終了。
NAK3854	東京展 寺山修二 [リールより]		1/2オープン	0:10:15	
NAK3856	コスモスファクトリー+ビデオアース東京つま恋 51.8.7+現代音楽 ジャズ水野修二 その他 [リールより]		1/2オープン	1:07:09	00:00:00—ライブを行うステージの様子。時折会場の様子が映される。 00:03:18—バンドの演奏が終わり、次の出演者による演奏。 00:09:00—指揮者とチューバのみで構成されたバンドによる演奏。 00:13:44—次のバンドによる演奏。 00:32:20—楽屋で食事をしている場面。ひとりずつ一言述べていく。 00:33:18—ステージの上で吊るされ回転している鏡に映像が投影されている。ライブを行うステージの様子。暗くなったステージで度々フラッシュがたかれる。段々とステージが明るくなり、バンドが演奏している様子が映る。 01:06:06—中嶋興氏が舞台上に出てきて作品について説明する。 01:07:09—映像終了。
NAK3859	田嶋征三・ヤギの記録 1970	1970年	1/2オープン	1:03:08	0:00—1:00 男女が横に列になっている。(屋外)子やぎ一匹いる。 1:03—5:36 子やぎを殺す。 5:36—13:06 血抜きするために逆さにする。首を切り落とす。 13:06—27:16 男3人で内臓を出す、皮を剥く。 27:16—30:00 はいだ皮を板に打ち付ける。肉の方は男2人が別の場所に持っていく。 30:00—35:00 男2人が皮から脂肪をむしる。3人の男が眺めている。 36:00 男5人が皮が貼り付けられている板を立てかけ並んで映る。 36:00—39:00 男2人が板を立てかけ、再度脂肪を剥く。 39:00—40:05 場面切り替わり(部屋の中)男がアップで映る 40:05—43:52 入れ替わりでまた1人の男が部屋に入ってくる。アップで映る。部屋の中には数人いるよう会話が行われている。ヤギを殺したことについて。 43:52—47:44 入れ替わりで、子供2人と男が部屋に入る。殺すということについて話を聞かれている。 47:44—53:40 別の男がアップで映る。会話を続ける。 53:40—58:53 女性がアップで映る。ヤギが産んだ時のことについて話す。殺すことについて聞かれる。 58:53 別の男がアップで映る。ヤギを殺したことについて話す。 1:03:08 暗転 映像終了。

NAK3885	[ミヤケイッセイ]	1975年12月12日	1/2オープン	0:28:17	<p>0:02—軽やかな素材のワンピース、ドレスを身につけたモデルたちが何もない背景をバックに踊る。Grace Jonesの「I Need A Man」が流れている（-1:30）。</p> <p>1:42—布をハットの上にかぶった女性、たっぶりした布地のオールインワン、ワンピース、ミニワンピース、パンツにワンピースを重ねた姿の女性たち。Buddy Milesの「Them Change」が流れている（-4:42）。</p> <p>4:43—音楽がGloria Gaynorの「Do It Yourself [If You Want It]」に切り替わり、ワンピース姿の女性が登場。下手側の袖にいた三宅さん（？）がアップに。軽やかで涼しげな素材のワンピース姿のモデルたちがかわるがわる踊りながらステージを移動していく。6:29—水着？の紹介の後、カメラが振り向き観客の様子が映る。引き続き、ワンピース、オールインワンなどの紹介（-9:00）。</p> <p>9:01—音楽がGloria Gaynorの「How High The Moon」に切り替わる。ワンピース×パンツ姿、パンツ、ジャケット姿のモデルも登場。（11:55—12:14、袖の三宅さんアップに。）</p> <p>14:08—The Soul City Symphonyの「The Hustle」が流れ、パンツ姿のマニッシュな女性、男性モデル？も登場。</p> <p>16:13—Hamilton Bohannonの「Foot Stopin' Music」が流れ、ハット、フィールドコートのジャケットを着た男性、プリーツ入りワンピースやオールインワンの女性。（17:09、袖の三宅さんが戻ってきたモデルにこやかに声をかける様子映る。）</p> <p>20:36—飛び跳ねるようにして踊るワンピース姿のモデルたち。再びGloria Gaynorの「How High The Moon」流れる。プリーツの入ったボーダーのトップスなど紹介される。（22:41—22:45暗転。）</p> <p>22:47—一枚の布を手にし、はためかせながら踊るワンピース姿のモデルたち。Chocolat'sの「Brazilia Carnaval」流れる。ティアードワンピースやボーダーのワンピースのモデルが代わる代わる登場し、音楽に合わせて、コマのようにくるくる回ったりステップを踏んだり、腰を振ったりして踊る様子。途中、こやかな三宅さんが映る。（26:09—26:17で断続的に暗転。）</p> <p>27:00—ティアードワンピースのモデルたちが全員？ステージに登場し乱舞。28:10に退場。28:15映像終了。（データは28:17まで。）</p>
NAK3886	ミヤケ生 西武劇場 ファッション・ショー		1/2オープン	0:32:29	<p>0:02—暗い舞台上に、床に手と膝をついた状態の黒人女性モデル。音楽に合わせて腰を揺らしつつ起き上がる。Al Jarreau「You Don't See Me」流れる。</p> <p>0:29—暗い舞台上に光が当たり、スモークが見える。画面左側からモデルがゆっくりと歩いてきて、Les MacCann「Sometimes I Cry」に合わせて、手を揺らしながらたゆたうように踊る。頭に布をかぶった女性、たっぶりした生地ワンピース姿の女性。</p> <p>5:24—ステージ上を上手下手側から交差するようにモデルが歩いて移動。ロングワンピース姿。薄い一枚の布を両手に持ち、はためかせながら回って踊る。</p> <p>8:40—ステージ奥の暗闇の中を光が2つくるくる回っている様子が映る。</p> <p>9:01—ティアードワンピースを身につけたモデルがゆらゆらとした動作でワンピースの裾と一緒に揺らしている。横一列になっていたモデルたちは、二人ずつステージ前方へ進み退場する。8名は以前横一列のまま体を揺らしているが、やがて回転しながら移動して退場。（14:46暗転）</p> <p>14:47—マイクを手にした白いドレス姿のGrace Jonesが観客に向かって挨拶。小さな花束を観客席から渡される。</p> <p>16:03、Jonesの合図で舞台が暗くなり、彼女にライトの光が当たる。そのまま「I Need A Man」歌唱（-19:23）。</p> <p>19:50—Jonesの紹介と合図で、ティアードワンピース姿の黒人モデルたちが一人ずつ舞台袖から登場。終始、舞台上の女性たちは笑いながらステップを踏んでいる。総勢11名のモデルたちがステージ上に集まり、音楽に合わせて回ったり飛び跳ねたりしている。観客席から一人ずつに花が渡され、26:06にいったん全員退場。アンコールの手拍子が聞こえる。</p> <p>26:26—Jonesと三宅さん、モデルたちが登場。三宅さんはモデルたちに取り囲まれている。アンコールに応え、JonesがCornel Dupree「Feel All Right」に合わせて歌う。28:46に全員退場。</p> <p>29:00—カメラ切り替わり、三宅さんのショーとは無関係らしい映像。髪の毛の長い髭面の外国人男性（Frank Zappaとみられる）が芸妓さん？に接待されている様子。舞を鑑賞している。途中、「ZAPPA & THE MOTHERS ワーナー…」と書かれた横断幕が映り込む。</p> <p>31:36—彼へのインタビュー。所々音声が聞き取りづらい。</p> <p>33:26—映像終了。（データは33:29まで）</p>
NAK3888	[野坂昭如ドキュメント]		1/2オープン	0:32:34	<p>00:00—人々が行き交う会場の様子。</p> <p>01:35—リアルな等身大の人形の隣に座ったまま微動だにしないパフォーマンスをする男性を観ている人々。</p> <p>03:15—作品の説明をしている時に男性が突然立ち上がり観客を驚かす。</p> <p>07:43—人形とパフォーマンスする男性が映し出される。足元には「作品にふれないで下さい」という注意書きが置いてある。会場の様子を映す映像が続く。</p> <p>14:30—もう一人の男性が人形の隣に座り、パフォーマンスに加わる。人形と同じように煙草をくわえるポーズをとる。たまに動いて観客を驚かす。</p> <p>20:55—最初にパフォーマンスをしていた男性が向かい側の椅子に移動し、パフォーマンスを続ける。</p> <p>23:23—観客の様子が映し出される。</p> <p>27:41—黒い画面になり、音声のみの映像が続く。</p> <p>29:45—会場の様子が映し出される。人形のみ置かれている。</p> <p>30:54—会場内を移動する様子。展示室には写真や絵画、彫刻などが展示されている。</p> <p>32:34—映像終了。</p>
NAK3889	[ローリング・ココナツ]		1/2オープン	0:32:01	<p>0:02—会場に集まった観客や関係者たちの様子</p> <p>3:14—サインに応じるジャクソン・ブラウン。通訳を呼び音楽フェスティバルやアート展についてブラウンにインタビューを試みる中嶋さん。途中でジョン・セバスチャンも合流。</p> <p>6:00—反捕鯨をテーマにしていると思われる作品がずらりと壁にかけられている。絵が多い。</p> <p>6:22—日本人男性ハマノさんにコンサートとアート展、客入りについて質問。他、5名の若い男女（「アート展を手伝った人たち」）</p> <p>8:01—アート展の会場設営中の様子。壁を立てたり。日本CI自然食品のブース、日本のデザイナーやイラストレーターによる絵が展示されたブースなど。</p> <p>10:40—「アート展を手伝った人たち」の集まりの中に「VIDEO EARTH」Tシャツ姿の中嶋さん登場。</p> <p>10:59—ステージ上でギターを弾き語る岡林信康。</p> <p>13:05—泉谷しげとCharがいるバンドの演奏。</p> <p>15:34—主催者らしいアメリカ人男性の挨拶。</p> <p>17:41—ロングヘアの白人男性（テリー・リード？）の弾き語り。</p> <p>18:10—ピアノを弾き語るウォーレン・ジヴォン。</p> <p>18:56—ヴィンス・マーティン？らの演奏。（21:02—音声のみ。映像され暗転。27:35から徐々に映像が復活。）</p> <p>21:28—ギター弾き語り演奏。</p> <p>23:05—男性アーティストによる演奏。バンドセットらしい。</p> <p>24:33—男性アーティストらによる演奏。バンドセットらしい。</p> <p>27:01—男性アーティスト1名によるギター弾き語り演奏。</p> <p>30:54—ステージ上で日本人男性（主催者の一人？）の挨拶。</p> <p>31:59映像終了（データは32:01まで）。</p>

NAK3890	[ローリング・ココナツ]		1/2オープン	0:33:03	0:02-アメイジング・グレイスにアート展の会場で合唱する出演者たち。これを取り囲む大勢の観客。ミミ・ファリーニヤの顔がアップになる。STUFFのメンバーやステイヴ・ジレット、エリック・アンダーソンとみられる顔がある。歌唱後、歓声が起り会場大混雑。 5:44-アート展会場とその周辺の様子。 6:10-男性アーティストと観客(関係者?)の記念撮影の様子。 6:24-再びアート展会場の様子。 7:29-久保田麻琴、STUFFメンバー、ヴィンス・マーティンら出演アーティストが展示エリアの一角でセッション。「You Are My Sunshine」など。 17:04-チケットを手にした来場者が会場外で大行列をなしている場面。中嶋さんのレポートによると、当日はフェスティバル最終日。 19:43-列に並んでいる人にインタビュー試みる中嶋さん。「フェスティバル、コンサートに何を期待しているか」という質問。男性二人組、女性とその周辺にいた人、男性、ベンチに座る男女二人組(女性の方はアート展出展者らしい)。 26:19-客入り後の会場内で女性二人組にインタビューする中嶋さん。「海の保全をテーマにしているフェスティバルだがその辺りはどう考えているか」という質問。 27:43-アート展会場で、会場運営をしていたとみられる女性二人にインタビューする中嶋さん。運営上の反省点、コンサートとフェス全体に対する感想など。 29:29-アメリカンフットボールの試合の録画らしき映像。 33:00 映像終了。
NAK4206	タマジ80年 ビル・ピオラ+個展 のカタツケのカット	1980年	1/2オープン	0:33:07	0:00-混雑する個展会場の様子。二台のテレビの前に人々が座り、中嶋氏のビデオ作品《MY LIFE》を鑑賞している。一方では母親の葬式の映像が、もう一方では幼い娘を撮影した映像が流れている。(※以下、16:20まで「玉'81運動会つづき'81ギンザ個展会場ビル・ピオラ」6:52~の映像と同一。) 9:03-中嶋氏が「作品について説明する。別の映像作品が始まる。個展会場を歩き回る少年がカメラに捉えられる。 16:20-入口の扉付近で遊ぶ子どもたち。軽食を囲む人々。 18:00-テレビの前に数名が残って作品を鑑賞している。以下、終了まで定点カメラの映像。 33:03 映像終了。
NAK4207	西武美術館 ミヤケー生		1/2オープン	0:32:33	0:00-ランウェイを歩くモデルたちの映像。全身を長い布で覆った禁欲的なスタイルが多い。単一のフレーズを繰り返す電子音楽が流れている。 8:00-明るくポップな曲調の音楽に変わり、ボーダー、ミニスカート、ハイソックス姿が主の開放的なスタイルのモデルたちが軽やかに登場する。 14:05-曲調が変わり、神秘的な空気が漂う。ロングスカートや、薄い大判のスクーフを纏ったスタイルが多い。 25:35-ふたたび明るい音楽に戻る。ランウェイを歩き終えたモデルたちが楽し気な様子で、揃って登場する。 29:16-原子力エネルギーに関するカンファレンスの映像に切り替わる。カナダ人と思われる男性が核エネルギーに反対する発言をしている。 32:30 映像終了。
NAK4208	ミヤケー生ファッションショー		1/2オープン	0:18:53	0:00-都会の風景を模したランウェイを歩くモデルたちの映像。秋冬物のコートなどのタウンウェアのコレクション。バックでは Barry Manilow の "New York City Rhythm" が流れている。 1:29-Veronique Sanson の "Tu sais que je t'aime bien" や、Barry Manilow の "She's A Star" が流れている。 3:47-曲芸師に扮した人々が現れ、一輪車やジャグリングを披露する。Michel Fugain の "L'homme" が流れている。 5:30-ふたたびタウンウェアを着たモデルたちがランウェイを歩く。Michel Fugain の "Le petit soldat" が流れている。 8:32-ランウェイの背景に、リングジャグリングや梯子の技を披露する人々のシルエットが映し出されている。Michel Fugain の "Le paradis" が流れている。 10:32-Domenico Modugno の "Musetto" や、Airta Moreira の "Hot Sand" が流れている。 12:56-Walter Murphy の "A Fifth of Beethoven" に合わせ、モデルがダンスする。顔をマスクで隠したモデルたちが現れる。 18:53 映像終了。
NAK3767	中島プロ 山下菊二 '78.6.19. 60分		16mm	0:43:56	00:01-山下菊二の額から鼻の下までの顔のアップが映される。目線はカメラ左手。映像にきれぎれうつる口元、顔の動きから話しているのが確認できる。時折、手の身振りやその影が顔に映る。 03:52-カメラが引き、顔全体が映る。その後、再び顔のアップが映される。 06:16-アウトオブフォーカスになり、ぼやけた顔が映された後、ピントが戻る。 08:03-カメラが引き、頭上から肩まで映され、背景にある棚が見える。 09:43-カメラが寄り、顔のアップの場面が続く。顔のアップと顔全体の映像が繰り返される。 21:35-カメラが首元まで下がり、喉元が映された後、顔のアップに戻る。 25:33-胸元辺りまでカメラが引き、部屋の様子も映される。山下を中央に正面左手には本棚があり絵などが飾られ、右手中央には窓がある。身振り手振り話している。 28:31-カメラが寄り、顔のアップの場面が続く。 31:32-カメラが引き、山下を画面右下に部屋が映された後、顔のアップに戻る。 35:03-カメラが下がり、胸元のアップが映された後、左手の動きを追う。続けて右手の動きを追っていく。 36:10-顔の正面アップから首元のアップが映される。顔のアップと顔全体の映像が繰り返される。カメラが引き、山下と部屋の様子が映される。 40:42-画面が突然変わり、顔のアップが映される。顔全体、引きの画面と次々にシーンが変わっていく。カメラの寄り引きを繰り返す。画面が変わり、右目のアップが映る。両目から左の目へとカメラを右から左にパンする。頭の上から胸元のボタンまで上から下へとカメラを振る。 43:17-ピントの合っていない顔のアップが映される。ピントを合わせた後、アウトオブフォーカスになる映像を繰り返す。 43:56-映像終了。
NAK1251	ローマの街歩き		Hi8	2:04:42	
NAK1264	中国・アヌシー・バリ		Hi8	2:04:25	
NAK1266	虫と地球		Hi8	2:01:34	
NAK1267	クレアモント・ビデオフェス バリ ([せいさんと]) '90.5.6	1990年5月6日	Hi8	0:50:58	
NAK1272	黒味		Hi8	0:10:19	
NAK1281	12本の木・木をぬく		Hi8	3:04:34	
NAK1282	12本の木 カンオケプロセス	1994年	Hi8	1:07:16	
NAK1283	'93 プラサ空撮ヘリ・ピーちゃん ノイズあり	1993年	Hi8	1:22:39	
NAK1290	ベルギー アントワープ	1989年	Hi8	0:51:27	
NAK1304	ポルドー 川と流れ		Hi8	0:29:57	
NAK1311	プラザ上映会	1993年1月30 - 31日	Hi8	2:09:08	
NAK1313	モンベリア・ビデオフェス'86	1986年	Hi8	1:12:36	
NAK1355	デザイン・フェス 97.11.15- 16	1997年11月15 - 16日	Hi8	0:54:04	
NAK1357	デザイン・フェスタ96	1996年	Hi8	0:51:54	
NAK1358	地球・火の玉		Hi8	0:10:35	
NAK1359	ツクイ展・容子	1996年	Hi8	0:19:15	
NAK1374	12本の木 あみをかける	1993年	Hi8	0:07:47	

NAK1448	梅の木[切り]		Hi8	1:49:51	
NAK1449	カイトイ・コ[ワ]シ		Hi8	2:05:20	
NAK1478	プルトーニュ カルナック、ドルメン		Hi8	1:03:08	
NAK4215	戸田インタビューと作品	2001年11月3日	Hi8	1:18:21	
NAK4216	小酒井誓吾2002 OK はしご4	2002年	Hi8	0:12:25	
NAK4217	断絶		Hi8	0:06:38	
NAK4218	こまどり変化		Hi8	0:03:53	
NAK4219	2002 イスラエル女性写真家 Ahlam Shibli + パフォーマンス 9	2002年	Hi8	0:50:15	
NAK4220	森ゼミ 小林知典 2002 17	2002年	Hi8	0:12:28	
NAK4226	[99]/3/7 2日目 アンコール上映作品	[1999年] 3月7日	Hi8	2:03:12	
NAK1009	老人ホームクレア母	2001年3月11日	MiniDV	1:03:14	
NAK1010	ミミ入学式		MiniDV	1:01:05	
NAK1011	中森マツエ死97_01	1997年1月	MiniDV	0:33:10	
NAK1012	シオン生まれる01(産院)	1998年1月1日	MiniDV	1:00:00	
NAK1013	中嶋興帝京大学病院入院	2006年6月7-13日	MiniDV	0:35:33	
NAK1014	①マタニティのみ②むすめ		MiniDV	0:59:53	
NAK1015	スキヤニメート入り7分		MiniDV	0:07:04	
NAK1016	マイライフ母		MiniDV	0:22:30	
NAK1017	シオン2オリハ		MiniDV	1:01:07	
NAK1018	シオン東府中美術館	2007年4月2日	MiniDV	0:19:58	
NAK1019	シオン入学式		MiniDV	0:37:47	
NAK1020	シオン玉ケン伊豆	1998年8月19-21日	MiniDV	0:05:01	
NAK1021	シオン05年夏	2005年	MiniDV	1:03:34	
NAK1022	シオン753	2003年11月30日	MiniDV	0:42:58	
NAK1024	大島にてシオン	2000年9月3日	MiniDV	1:00:17	
NAK1025	シオン船科学館玉婚姻		MiniDV	0:22:51	
NAK1026	シオン三味線		MiniDV	0:30:17	
NAK1027	シオン小学六年卒業式	2010年3月25日	MiniDV	0:56:37	
NAK1028	シオン卒業式		MiniDV	0:13:02	
NAK1031	テルシオン	2009年	MiniDV	1:23:36	
NAK1034	08113ケンゴ入院	2008年11月3日	MiniDV	0:34:01	
NAK1036	シオン入学	2004年4月6日	MiniDV	0:39:35	
NAK1037	テル入学式	2015年4月6日	MiniDV	0:53:22	
NAK1038	ミミとクレア、シオン08.9.27(土)	2008年9月27日	MiniDV	0:47:36	
NAK1039	ミミの歩きありミミ08.11.22家族千葉マクハリ	2008年11月22日	MiniDV	0:30:49	
NAK1040	未来大イベント	2001年8月12日	MiniDV	1:01:13	
NAK1041	ケンゴ入院シオン	2006年12月12日 / 2007年1月1日 / 7日	MiniDV	1:04:28	
NAK1042	熊本クミ		MiniDV	1:02:54	
NAK1044	シオンミミ赤ちゃん		MiniDV	0:32:11	
NAK1045	ミミ生まれるとシオン		MiniDV	1:01:28	
NAK1046	ミミ生まれた時	2005年4月9-10日	MiniDV	1:02:48	
NAK1047	ケンゴクレア	1997年12月30日-1998年1月1日	MiniDV	1:02:00	
NAK1048	テルテルパーティー	2009年10月18日	MiniDV	1:01:33	
NAK1049	尾道ニコラ		MiniDV	1:04:55	
NAK1050	なめりかわ五郎99	1999年5月2日	MiniDV	0:35:21	
NAK1051	大造宅光と弟と花	2007年11月13日	MiniDV	0:13:21	
NAK1052	自由ヶ丘家族と	2002年12月25日	MiniDV	0:25:01	
NAK1055	伸豪敬子名古屋にて		MiniDV	1:02:02	
NAK1056	熊本ヨシノ東京見物		MiniDV	0:49:04	
NAK1057	茂勝宅よりほうじ	2008年11月2日	MiniDV	0:42:44	
NAK1058	坪井庭より	2008年11月2-3日	MiniDV	1:03:06	
NAK1059	中森マツエ	1997年9月9日	MiniDV	0:42:29	
NAK1060	中森マツエ	1997年9月2日	MiniDV	0:33:37	
NAK1061	中森マツエ	1997年9月1日	MiniDV	0:32:55	
NAK1062	中森マツエそう式	2003年2月9日 / 5月8-9日	MiniDV	0:33:40	
NAK1064	シオン_メイ		MiniDV	0:26:31	
NAK1065	メイ入学式	2014年4月	MiniDV	1:04:28	
NAK1067	メイ・2013.1.2	2013年1月2日	MiniDV	0:06:10	
NAK1069	ケンゴ診断説明	2008年7月21日 / 8月28日	MiniDV	1:02:26	
NAK1070	シオン	1997年12月30日	MiniDV	1:03:54	
NAK1071	ケンゴウ入院の部屋		MiniDV	0:04:36	
NAK1072	ケンゴウ宅正月10.1.1	2010年1月1日	MiniDV	1:03:48	
NAK1073	ケンゴウ	2008年10月8日 / 11月2日	MiniDV	1:01:54	
NAK1074	玉の赤ちゃん生まれる	2007年	MiniDV	1:01:14	
NAK1076	玉ケッコン式①	2006年5月20日	MiniDV	1:03:12	
NAK1077	玉ケッコン式②	2006年5月20日	MiniDV	1:02:52	
NAK1079	茂勝ムスメ結婚	2007年11月10日	MiniDV	0:59:35	

NAK1082	出雲みちこ	2008年9月28日/ 2008年11月1-2 日	MiniDV	0:56:18	
NAK1109	専修大・東洋ダンス		MiniDV	0:32:21	
NAK1111	NZ ワークショップ		MiniDV	1:01:51	
NAK1113	NZ セット		MiniDV	1:09:15	
NAK1115	NZ 本番オープニング①		MiniDV	1:03:02	
NAK1116	専修大・東洋ダンス		MiniDV	0:37:53	
NAK1117	草場ナレーションNo-1		MiniDV	1:02:54	
NAK1119	草場ナレーション2		MiniDV	0:28:42	
NAK1120	フランス991218	1999年12月18日	MiniDV	0:53:23	
NAK1121	石川竜一		MiniDV	0:32:30	
NAK1169	インドもくよく		MiniDV	1:06:40	
NAK1170	ネパール国際宗教者会議		MiniDV	0:58:25	
NAK1171	エローラに行く		MiniDV	1:20:27	
NAK1172	5/22航撮ヘリ		MiniDV	1:17:41	
NAK1233	コイソ	2009年1月13日	MiniDV	0:32:40	
NAK1237	バリ		MiniDV	0:58:55	
NAK1239	生		MiniDV	0:13:40	
NAK1240	小磯		MiniDV	1:05:51	
NAK1243	原田ダンス	2012年4月21日	MiniDV	0:56:20	
NAK1246	えびすインタビュー	2011年3月5日	MiniDV	1:01:53	
NAK1247	えびすインタビュー	2011年3月5日	MiniDV	1:02:48	
NAK1258	はてなNHK		MiniDV	0:43:22	
NAK1259	クレアモント・インスタレーション		MiniDV	1:01:15	
NAK1261	滑川五郎ダンス	1998年5月2日	MiniDV	1:27:13	
NAK1263	原田ダンス横浜	1999年10月9日	MiniDV	0:50:57	
NAK1275	JAAバリ	1999年12月17日	MiniDV	1:14:20	
NAK1276	ちょうギガ		MiniDV	0:54:54	
NAK1305	田島征三・手術	1997年1月21日	MiniDV	1:02:51	
NAK1306	田島征三	1997年1月21日	MiniDV	1:03:03	
NAK1307	名護展No-3	2000年	MiniDV	1:17:21	
NAK1308	四万十98	1998年1月11日	MiniDV	0:56:47	
NAK1309	クレアモン・06・ダンス	2006年	MiniDV	1:23:01	
NAK1310	フランス	1999年12月15日	MiniDV	1:02:53	
NAK1322	クレアモント06	2006年	MiniDV	1:04:29	
NAK1323	フランス99	1999年12月17日	MiniDV	1:06:23	
NAK1324	ネパール側会員の会		MiniDV	1:11:10	
NAK1327	守田幻蝶ダンス2001	2001年5月19日	MiniDV	1:17:33	
NAK1328	幻蝶・吉祥寺カフェ	2005年7月27日	MiniDV	0:33:49	
NAK1329	四万十川	1998年5月2-8日	MiniDV	1:03:40	
NAK1330	バンクアート	2008年3月9日- 10日	MiniDV	0:08:15	
NAK1331	バンクアート	2008年3月9日	MiniDV	0:48:25	
NAK1332	バンクアート	2008年3月9日	MiniDV	1:30:47	
NAK1333	金沢文庫幻蝶	2014年10月17日	MiniDV	1:02:53	
NAK1334	守田幻蝶歌のタイトル		MiniDV	1:02:57	
NAK1335	守田幻蝶渋谷アップリンク	2002年4月20日	MiniDV	0:38:03	
NAK1336	守田ダンスおぎくぼ	2006年4月20日	MiniDV	0:49:26	
NAK1342	啓子		MiniDV	1:02:42	
NAK1343	啓子		MiniDV	0:39:32	
NAK1344	伊豆②	2005年5月30日	MiniDV	1:03:12	
NAK1345	伊豆①		MiniDV	1:03:05	
NAK1346	伊豆原・田島・小野		MiniDV	0:42:02	
NAK1347	伊豆・田島宅にて	2005年9月3-4日	MiniDV	1:04:37	
NAK1350	東京江戸博物館守田	2002年10月24日	MiniDV	0:34:10	
NAK1351	はたの台	2003年7月21日	MiniDV	1:03:15	
NAK1364	名護98年	1998年9月23日	MiniDV	1:03:30	
NAK1365	名護元市長		MiniDV	0:45:27	
NAK1369	ドルメン		MiniDV	0:54:57	
NAK1370	ESPRITS DE SEL		MiniDV	0:13:25	
NAK1371	①ドルメン②ランゲ・トート		MiniDV	0:33:15	
NAK1372	①マイ・ライフ		MiniDV	1:04:15	
NAK1375	堺クミ		MiniDV	1:03:04	
NAK1376	リハイム下ビル		MiniDV	0:37:36	
NAK1404	前田バリ東京ロケ	2002年12月22日	MiniDV	0:22:04	
NAK1405	前田バリ東京ロケ	2002年12月21日	MiniDV	1:02:50	
NAK1406	バリ・アールデコ		MiniDV	1:02:56	
NAK1423	マオリの家		MiniDV	1:02:42	
NAK1424	NZ 展示セット1日		MiniDV	1:02:14	
NAK1425	NZ リハーサル		MiniDV	0:59:22	
NAK1426	NZ マオリダンサー		MiniDV	1:02:39	
NAK1427	TV インタビュー		MiniDV	0:59:58	
NAK1433	ロンドン守田幻蝶ダンス	2001年12月	MiniDV	0:26:09	
NAK1434	守田幻蝶02年が山	2000.08.20日/ 28日/[2002年]	MiniDV	1:21:05	
NAK1435	守田幻蝶No-1		MiniDV	1:02:53	
NAK1436	①アメリカシーグラフ		MiniDV	1:03:12	
NAK1438	バルト三国	2000年11月	MiniDV	1:08:53	
NAK1439	バルト三国	2000年10月13日	MiniDV	0:39:32	

NAK1440	02ロンドン	2001年11月	MiniDV	1:06:13	
NAK1441	ロンドン291		MiniDV	1:03:10	
NAK1442	②ホワイトシンボジウム	2001年	MiniDV	1:03:10	
NAK1443	ロンドン・ダンス		MiniDV	1:03:16	
NAK1444	ロンドン291ダンス	2001年	MiniDV	1:12:44	
NAK1445	ロンドン・ホワイトギャラリー	2001年8月25日	MiniDV	1:19:32	
NAK1446	ロンドンホワイトギャラリー	2001年8月23日	MiniDV	1:02:35	
NAK1447	ロンドンエコギャラリー	2001年8月27日	MiniDV	0:32:46	
NAK1498	前田バリとげぬき	2002年12月19日	MiniDV	0:54:40	
NAK1499	①TAC学生アニメ		MiniDV	1:02:47	
NAK1500	①リハイムとなりビル	2002年5月/12月20日	MiniDV	0:30:46	
NAK1501	①ATC学生アニメ作品	2002年12月13日	MiniDV	1:02:58	
NAK1502	No.1天女の舞	2000年2月21日	MiniDV	0:57:49	
NAK1503	No.2天女の	2000年2月21日	MiniDV	0:58:39	
NAK1507	メディアアート2年	2009年11月19日	MiniDV	0:55:12	
NAK1508	メディアアート	2009年11月19日	MiniDV	0:12:41	
NAK1516	①幻チョウ ②今川ミカ式	2005年11月6日	MiniDV	0:58:15	
NAK1517	未菜大 No-9		MiniDV	1:02:21	
NAK1518	未菜大 No-4		MiniDV	1:02:50	
NAK1519	未菜大 No-6		MiniDV	0:59:03	
NAK1520	①未菜大冷蔵庫 ②ロンドンかたづけ		MiniDV	0:30:09	
NAK1521	タマ□□ No2	8月5日	MiniDV	0:32:00	
NAK1522	メディア みたかオンつづき ミス高円寺	2009年7月15-16日	MiniDV	0:52:00	
NAK1523	バスケの音 ケンゴ宅 ハダカ	2009年1月1-17日	MiniDV	1:03:00	
NAK1524	①アニメーション デモリアル ②ドム・ディフンディー デン・サンディー ミミ・ライマン		MiniDV	0:25:08	
NAK1525	ZAIM 最終日	2007年2月25日	MiniDV	1:03:00	
NAK1526	ZKM No2	2004年10月12日	MiniDV	0:33:00	
NAK1527	メディアアートダンスNo-1	2006年10月5日	MiniDV	0:28:00	
NAK1528	メディアアート2	2007年11月27日	MiniDV	0:42:43	
NAK1529	2週目メディアアート	2006年10月12日	MiniDV	0:26:00	
NAK1530	バンクアート0839	2008年3月9日	MiniDV	0:40:13	
NAK1531	未菜大 No3		MiniDV	0:16:00	
NAK1532	未菜大ケンゴ少		MiniDV	1:03:00	
NAK1533	未菜大 No2		MiniDV	1:03:00	
NAK1534	未菜大 No1		MiniDV	1:03:00	
NAK1535	未菜大 No5		MiniDV	1:03:00	
NAK1536	セレンとリ+仙川	1997年3月3日/8日	MiniDV	0:53:35	
NAK1537	四十万・横井クミコ		MiniDV	1:00:43	
NAK1538	メディア 学生のイベント・アリの食じ	2009年7月14日	MiniDV	1:03:00	
NAK1539	ZAIM	2007年2月17日	MiniDV	0:29:00	
NAK1540	シオン5年ピアノ・ケイタパフォーマンス	2008年4月19日	MiniDV	0:29:00	
NAK1541	今川ミカ結婚式	2005年11月6日	MiniDV	1:02:54	
NAK1542	ZAIM07217	2007年2月17日	MiniDV	1:00:52	
NAK1544	09.7.14 アリ+学生	2009年7月14日	MiniDV	1:02:34	
NAK1545	NYニブロック		MiniDV	0:55:32	
NAK1546	04. パフォーマンス		MiniDV	0:38:24	
NAK1547	①ATG ケンゴCG ②02前田バリ-No2	2002年12月22日	MiniDV	0:37:42	
NAK4649	岩永ゆみ な[か]	2002年8月9日	MiniDV	1:02:33	
NAK4652	宮川ちほこインタビュー		MiniDV	0:08:04	
NAK4654	ダイズコ・とん [なや] ん	1998年8月1日	MiniDV	1:02:13	
NAK4655	大西ともこ・マサコ	2000年11月5日	MiniDV	1:03:07	
NAK4656	木下善展 アタミ	1997年3月2日	MiniDV	0:48:19	
NAK4657	大個展 木下善	1997年3月2日	MiniDV	0:44:51	
NAK4658	ウノマン 本番		MiniDV	0:39:30	
NAK4659	ウノマン① OK		MiniDV	1:02:46	
NAK4942	日本文学概論①		MiniDV	0:59:21	
NAK2170	生物学的サイクル ダントラ Mt. Fuji ドルメン ランゲ・トート		U-matic	1:02:30	
NAK2191	JAA アニメ ワークショップ 1978 4人分	1978年	U-matic	0:57:26	

NAK2192	78 JAA ワークショップ 立体人形 アニメ 川本・彦根・八木・中島・ 古川 講師・コマ撮り 作品入り	1978年	U-matic	0:57:21	
NAK2392	写真とは何か No1		U-matic	0:31:54	00:04—机の上にモデルの女性が座り、その机を囲うようにして十数人の上半身裸で口にテープをした男性が座っている。机には、一眼レフカメラがのったお皿が男性たちの前に並べられている。モデルがシャツのボタンを外し脱ぎ、上半身裸になり始めたところから、男性陣が目の前にあるカメラを手に取り、撮影を始める。 01:17—モデルは机の上で写真を撮られることへの不満を口にしながらスカートとストッキングを脱いでいく。 03:22—ひとりの男性がモデルに身振り手振りで何らかの指示をする。普段の撮影と違うことに文句を言いながら、体育座りする。 04:23—別の男性から立つように指示をされる。口にテープをされているため、何を言っているのかわからず、笑いが起きる。机の上に立つのは嫌だというモデルと立つように指示する男性の間で問答が続く。 06:23—皆で立てば良いだろうということになり、全員で起立し、再度撮影が始まる。 07:44—続いて、モデルは横になりポーズをとる。 10:21—ポーズの指示を受け、仰向けになり、両手でお皿を持ち、手足を上へ伸ばした状態になる。その後、再び体育座りする。 14:22—男性たちがズボンやスカートを脱ぎ始め全裸になる。 15:20—モデルがスカートと下着を脱ぐ。スカートも脱いだ後、机の上立つ。 19:30—再度座りポーズをとる。 22:37—モデルにカメラが渡され、カメラで撮影する男性たちが映される。カメラが戻され、モデルが映される。 24:09—男性たちが机に上がり、外向きに座るシーンが続く。机に座る男性たちが次々に映し出される。 30:25—モデルが同じ室内の撮影スタジオに移動し立っているところに、数人の男性も加わって並ぶ。 31:54—映像終了。
NAK2395	Sony 残像+スキャニメーション		U-matic	0:19:51	0:14—黒の背景にグルグルと回る螺旋状のスキャニメーションが現れる。 0:20—螺旋が消え、緩やかに色が変化する青海波のような形状の「SONY」の文字が画面中央より上側に現れる。その直後、画面下部に暗青色の「SONY」の文字も続いて現れる。0:36—先にてた「SONY」の文字が、画面中央から放射線状に広がるイメージに飲まれるようにしてフェードアウト。このイメージは画面奥から手前に近づきフレームアウトするよう動き。画面中央では黒い穴のようなものが回転し、彗星の尾のような白い光を吸収していく。同時に、光の波動的なイメージが放出される。イメージ、画面ともに色調が変化し続ける。0:54には画面下側の「SONY」もフェードアウト。 1:48—左回転で奥から手前に動作していたイメージがフレームアウトせずに回転したまま画面一面を覆うように漂う。指紋のような波模様となりグルグル回る。1:55で回転が急に速まり、2:00までどんどん速くなる。やがて手前から奥へ黒い点に吸収される彗星の尾的な帯のみ消える。速くなった螺旋は逆回転を始めた後ぎこちない動きとなって中心の黒い点に引き寄せられ、同時に奥から手前に光の帯が回転しながら広がる。3:00ごろまで、中心へ引き寄せられるイメージの中に断続的に「SONY」の文字。 3:10—光が黒い点を中心に回転。歪んだ水玉、輪などの円形のイメージ、指紋状の模様が、色調を変化させつつ右回りで画面手前から中心へと吸収される。 4:00—放射線状の線が中心に吸い込まれてから画面がほぼモノクロになるが、4:09から黄緑色の黒点のようなモヤが現れ強い光が右回転。画面中央に向かって、グリッチのようなものが回転しつつ引き寄せられていく。イメージが混在。やがてグルグル回る光が消え、中心に向かうイメージが小さくなり、背景暗くなる。 4:59—再び画面中央から外に向かって強い光が右回転。指紋のような波模様が中央から外へ。黒い点を中心とした抽象的なイメージの放出と吸収×回転の動きが同時に続いていく。 6:10—エコー画像的なイメージが画面全体に現れ、静止。それを透かすようにイメージの回転（同時に明滅）運動。6:35には放出されていたイメージが吸収される動きにスイッチ。 8:33—扇型が「SONY」と書かれた右にカーブした矢印に。徐々に「SONY」の文字自体に変化。「SONY」文字はこれまで出た形状を反復。水玉や扇型のイメージと重なり合いつつ放射状に広がる。(10:57暗転) 10:58—暗青色の背景。円形のイメージが中央付近に現れ、再び中心から外への運動。11:00には放射線状に伸びる線現れる。エコー画像的なイメージ、歪んだ水玉や扇型、指紋状の波模様、「SONY」文字など既出のイメージが重なりながら現れる。 14:56文字消える。中央放射状に伸びる線のみ。徐々に、「SONY」を除く既出イメージが回転し重なり合いつつ出てくる。 17:20—27「SONY」文字、回転するグリッチのうねりの中に現れる。17:44—画面全体に指紋状の模様。 17:47—何かの破片のようなもの、網目状のイメージなどが中央から放出。背景は光の渦。 18:20「SONY」文字、回転するグリッチのうねりの中に現れる。 18:40—光、指紋状の模様が回転しながら画面全体を満たす。18:45で一瞬停止し、スピードを上げて色を変化させながら左回転(18:53で逆回転に切り替わる)。18:51—背景に、0:14で見た螺旋が浮かび上がる。 18:56—螺旋の回転速度が落ち、フェードアウトしつつ回転は中央に吸収され、0:20で現れた「SONY」が2パターン再登場。 19:00上側の「SONY」が様々な色に変化し、赤っぽい色に変わったタイミングで螺旋のイメージは消失。 19:13には上側の「SONY」消え、19:16で下側の暗青色の「SONY」もフェードアウト。 19:17映像終了(データは19:51まで)。
NAK2411	CATV		U-matic	0:22:19	
NAK2412	下田 CATV		U-matic	0:22:30	
NAK2413	'3 9/6 22:25～		U-matic	0:20:17	
NAK2414	2 9/6 22:20迄		U-matic	0:22:26	

NAK2465	みやぎTV 中島コウのコンピューターアニメ 「エレクトロペインター」制作風景		U-matic	0:22:24	00:02—カラーバーの画面がうつってから3人の人物が人物の線画のうつるモニターを見ている場面。画面がアップになり、また引く。(0:41—カメラが動き、左隣の小さなモニターもうつる。) 01:05—大きい方のモニター前に座る男性が、画面を見つつ「ELECTRONIC PAINTER」を操作、線画に手を入れている模様(—02:03)。左側のモニターが映り、線画がバラバラと動くのが見える。 02:51—白い紙に描かれた人物のモノクロ線画を手に、絵を指さしつつ中嶋さんが描き方等を解説(?)している。 04:00—中嶋さん、モニターの線画や「ELECTRONIC PAINTER」を、また、「ANIMATION ADAPTER」や、机下のエフェクター的な外観の機械を指さしたり触ったりしながら、何らかの説明をしているとみられる。 06:37—モニターに映る線画の修正や色塗りの場面。 08:31—場面転換し、着座しネクタイ姿の男性のアップ。男性、何度もフーセンガムを膨らまし破裂させる。ビデオカメラがこれを撮影している。 10:05—再び場面転換し、VHSテープを再生機?に入れる女性。女性はライトテーブル上で人物の顔の線を鉛筆でトレース。女性を見ている男女がアドバイスやダメ出ししている模様。また線画の色塗りの場面も。 16:49—ヘッドセットをつけた男性が「ANIMATION ADAPTER」を手に音声を操作している。女性二人が先ほど色ぬりしていた絵に再び手を入れている。 19:05—猫の線画が映り、線を書き足したり修正したり。19:24にはまた別の線画に書き足している場面。 22:21線を引く作業(19:24からの)が映る中、画像が著しく乱れブツッと切れて、映像終了(データは22:24まで。)
NAK2483	CG中島CGアニメ		U-matic	1:02:15	
NAK2507	第2回アニメーションワークショップ 受講生作品集(東京) 1979.7—8	1979年7月—8月	U-matic	0:44:14	
NAK2508	古川タク ワークショップ		U-matic	1:01:56	
NAK2552	1979 August アニメーション・ワークショップ 大阪講座 受講生作品集	1979年	U-matic	0:17:29	
NAK2823	JAA'78ワークショップ 鈴木 田名網 講座	1978年	U-matic	0:32:25	
NAK2867	アニメワークショップ 10人の講座版	1979年7月—8月	U-matic	0:40:36	

中嶋興写真

全1,126枚。デジタル・データを元に内容に関する調査、および一部更なるデジタル化を行った。以下はその内訳である。

Ko Nakajima's Photos

A total of 1,126 photos. We did research about the contents of them based on the digital data and further digitized some of them. Below is the list of the items.

ID	タイトル	日付統一表記	フォーマット	撮影地	備考
35-04-001_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-001_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-002_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-002_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-002_003	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-002_004	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-003_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-003_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-004_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-004_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-005_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-005_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-006_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-006_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-007_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-007_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-008_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-008_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-009_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-009_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-010_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-010_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-011_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-011_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-012_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-012_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-013_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-013_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-014_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-014_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-015_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-015_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-016_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-016_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-017_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-017_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-018_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-018_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-018_003	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-019_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-019_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-020_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-020_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-021_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-022_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-023_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-024_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-024_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-025_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-025_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-026_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-026_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-027_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-027_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-028_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-028_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-029_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-029_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-030_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-030_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-031_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-031_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-032_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-032_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-033_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-033_002	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	
35-04-034_001	海水浴	1960年	35mmフィルム	江ノ島	

35-05-026_002	パレード、群衆		35mmフィルム		
35-05-027_001	パレード、群衆		35mmフィルム		
35-05-028_001	パレード、群衆		35mmフィルム		
35-05-028_002	パレード、群衆		35mmフィルム		
35-05-028_003	パレード、群衆		35mmフィルム		
35-05-029_001	パレード、群衆		35mmフィルム		
35-05-029_002	パレード、群衆		35mmフィルム		
35-05-030_001	パレード、群衆、諏訪太鼓		35mmフィルム		
35-05-031_001	パレード、群衆		35mmフィルム		
35-05-032_001	パレード、群衆		35mmフィルム		
35-05-033_001	電車		35mmフィルム		
35-05-034_001	街		35mmフィルム		
35-05-035_001	街		35mmフィルム		
35-05-036_001	街		35mmフィルム		
35-05-036_002	街		35mmフィルム		
35-05-037_001	群衆		35mmフィルム		
35-05-037_002	街		35mmフィルム		
35-05-037_003	電車		35mmフィルム		
35-05-037_004	電車		35mmフィルム		
35-05-037_005	電車、街		35mmフィルム		
35-05-038_001	電車		35mmフィルム		
35-05-038_002	電車		35mmフィルム		
35-05-038_003	電車		35mmフィルム		
35-05-038_004	街		35mmフィルム		
35-05-038_005	街		35mmフィルム		
35-05-038_006	街、電車		35mmフィルム		
35-05-039_001	街		35mmフィルム		
35-05-039_002	電車		35mmフィルム		
35-05-039_003	電車		35mmフィルム		
35-05-039_004	街		35mmフィルム		
35-05-039_005	街		35mmフィルム		
35-05-039_006	街		35mmフィルム		
35-05-040_001	街		35mmフィルム		
35-05-041_001	街		35mmフィルム		
35-05-041_002	街		35mmフィルム		
35-05-041_003	街		35mmフィルム		
35-05-042_001	風景		35mmフィルム	箱根	
35-05-043_001	電車		35mmフィルム		
35-05-044_001	電車		35mmフィルム		
35-05-044_002	電車		35mmフィルム		
35-05-045_001	楽器		35mmフィルム		
35-05-045_002	楽器		35mmフィルム		
35-05-046_001	水着コンテスト		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-047_001	水着コンテスト		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-047_002	水着コンテスト		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-048_001	水着コンテスト、観客		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-048_002	水着コンテスト、観客		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-049_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-049_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-050_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-050_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-051_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-051_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-052_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-052_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-052_003	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-053_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-053_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-054_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-054_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-055_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-055_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-056_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-056_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-057_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-057_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-058_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-058_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-059_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-060_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-060_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-061_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-061_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-062_001	繁華街		35mmフィルム		

35-05-062_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-063_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-063_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-064_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-064_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-065_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-065_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-066_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-067_001	子ども、風景		35mmフィルム		
35-05-067_002	子ども、風景		35mmフィルム		
35-05-068_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-068_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-069_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-069_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-070_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-070_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-071_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-071_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-072_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-073_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-073_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-074_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-074_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-075_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-075_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-076_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-077_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-077_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-078_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-079_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-079_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-079_003	繁華街		35mmフィルム		
35-05-079_004	繁華街		35mmフィルム		
35-05-080_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-081_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-081_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-082_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-082_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-083_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-083_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-084_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-084_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-085_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-085_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-086_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-086_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-087_001	繁華街		35mmフィルム		
35-05-087_002	繁華街		35mmフィルム		
35-05-087_003	繁華街		35mmフィルム		
35-05-087_004	繁華街		35mmフィルム		
35-05-088_001	子ども		35mmフィルム		
35-05-088_002	子ども		35mmフィルム		
35-05-089_001	子ども		35mmフィルム		
35-05-089_002	子ども		35mmフィルム		
35-05-090_001	旅館?		35mmフィルム		
35-05-090_002	旅館?		35mmフィルム		
35-05-090_003	旅館?		35mmフィルム		
35-05-091_001	繁華街	1964年	35mmフィルム		
35-05-092_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-093_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	魚眼
35-05-093_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	魚眼
35-05-093_003	老人		35mmフィルム		
35-05-094_001	江ノ島、若者		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-094_002	体操の選手、若者		35mmフィルム		
35-05-094_003	若者		35mmフィルム		
35-05-094_004	祭、街		35mmフィルム		
35-05-095_001	自転車、祭		35mmフィルム		
35-05-096_001	みゆき族		35mmフィルム		
35-05-097_001	江ノ島、街		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-097_002	江ノ島、街		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-097_003	街、体操		35mmフィルム		
35-05-097_004	街、体操		35mmフィルム		
35-05-098_001	街、着物		35mmフィルム		
35-05-099_001	街		35mmフィルム		

35-05-099_002	街		35mmフィルム		
35-05-100_001	人		35mmフィルム		望遠
35-05-101_001	街		35mmフィルム		
35-05-102_001	街		35mmフィルム		新潟地震カンパ
35-05-102_002	街		35mmフィルム		
35-05-103_001	子ども		35mmフィルム		
35-05-103_002	子ども		35mmフィルム		
35-05-104_001	街		35mmフィルム		
35-05-104_002	街		35mmフィルム		
35-05-105_001	街		35mmフィルム		
35-05-105_002	街		35mmフィルム		
35-05-106_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-106_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-107_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-107_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-108_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-108_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-05-109_001	客席		35mmフィルム		学生運動第21回定期全国大会
35-05-109_002	客席		35mmフィルム		学生運動第21回定期全国大会
35-05-110_001	旅館?		35mmフィルム		
35-05-110_002	子ども		35mmフィルム		
35-05-111_001	街		35mmフィルム		
35-05-111_002	街		35mmフィルム		
35-05-112_001	老婆		35mmフィルム		
35-05-112_002	広場		35mmフィルム		
35-05-112_003	広場		35mmフィルム		
35-05-113_001	電車		35mmフィルム		
35-05-113_002	電車		35mmフィルム		
35-05-113_003	電車		35mmフィルム		
35-05-113_004	電車		35mmフィルム		
35-05-114_001	体操、女性		35mmフィルム		
35-05-115_001	体操選手		35mmフィルム		魚眼
35-05-115_002	自転車		35mmフィルム		魚眼
35-05-116_001	課題		35mmフィルム		
35-05-117_001	電車		35mmフィルム		
35-05-117_002	電車、子ども		35mmフィルム		
35-05-118_001	電車、黒人歌手		35mmフィルム		
35-05-118_002	黒人演奏者		35mmフィルム		
35-05-119_001	城		35mmフィルム		宇土櫓
35-05-119_002	仏舎利塔		35mmフィルム	九州?	
35-05-120_001	子ども		35mmフィルム		
35-05-120_002	花嫁?		35mmフィルム		
35-05-121_001	電車、街		35mmフィルム		
35-05-121_002	街		35mmフィルム		
35-05-122_001	浅草寺		35mmフィルム	浅草	不動建設
35-05-122_002	浅草寺		35mmフィルム	浅草	
35-05-123_001	街、東京駅		35mmフィルム		
35-05-123_002	街、東京駅		35mmフィルム		
35-05-124_001	街		35mmフィルム		
35-06-001_001	街、池		35mmフィルム		
35-06-001_002	お面をつけた子ども		35mmフィルム		
35-06-002_001	参拝客		35mmフィルム		
35-06-002_002	参拝客		35mmフィルム		
35-06-003_001	参拝客		35mmフィルム		
35-06-003_002	風呂		35mmフィルム		
35-06-004_001	豆まき		35mmフィルム		
35-06-004_002	豆まき		35mmフィルム		
35-06-004_003	豆まき		35mmフィルム		
35-06-005_001	参拝客		35mmフィルム		
35-06-005_002	参拝客		35mmフィルム		
35-06-006_001	参拝客		35mmフィルム		
35-06-007_001	ジャズ		35mmフィルム		
35-06-008_001	バス、謎の生き物		35mmフィルム		
35-06-008_002	バス		35mmフィルム		
35-06-009_001	人々	1962年	35mmフィルム	鳥取砂丘	魚眼
35-06-009_002	人々	1962年	35mmフィルム	鳥取砂丘	
35-06-010_001	子ども		35mmフィルム		薄着は健康の基
35-06-010_002	子ども		35mmフィルム		
35-06-010_003	子ども		35mmフィルム		
35-06-011_001	鳥取砂丘、馬	1962年	35mmフィルム		
35-06-011_002	鳥取砂丘	1962年	35mmフィルム		
35-06-012_001	子ども		35mmフィルム		
35-06-012_002	子ども		35mmフィルム		
35-06-013_001	着物女性、選挙?		35mmフィルム		

35-06-013_002	着物女性、選挙？		35mmフィルム		
35-06-014_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-014_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-015_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-015_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-016_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-016_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-017_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-017_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-018_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-018_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-019_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-019_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-020_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-020_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-021_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-021_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-022_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-022_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-023_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-023_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-024_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-024_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-025_001	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-025_002	インドネシア、スカルノ来日		35mmフィルム		
35-06-026_001	子ども、小学校		35mmフィルム		
35-06-026_002	子ども、小学校		35mmフィルム		
35-06-027_001	駅、着物女性		35mmフィルム		
35-06-027_002	駅、着物女性		35mmフィルム		
35-06-027_003	駅、着物女性		35mmフィルム		
35-06-028_001	駅、着物女性		35mmフィルム		
35-06-028_002	駅、着物女性		35mmフィルム		
35-06-029_001	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-029_002	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-030_001	学生運動第21回定期全国大会		35mmフィルム		
35-06-031_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-031_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-031_003	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-032_001	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-032_002	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-033_001	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-033_002	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-034_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-034_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-035_001	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-035_002	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-036_001	街		35mmフィルム		
35-06-037_001	街		35mmフィルム		
35-06-038_001	街、演奏風景		35mmフィルム		
35-06-038_002	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-039_001	街		35mmフィルム		
35-06-039_002	鹿のマネキン		35mmフィルム	数寄屋橋阪急	
35-06-040_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-040_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-041_001	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-041_002	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-042_001	子ども		35mmフィルム	江ノ島	ミケランジェロ講演会
35-06-043_001	鹿のマネキン		35mmフィルム	江ノ島、数寄屋 橋阪急	
35-06-043_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-044_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-044_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-045_001	着物		35mmフィルム		老人福祉大会
35-06-045_002	着物		35mmフィルム		
35-06-046_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-046_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-047_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-047_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-048_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-048_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-049_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-049_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-050_001	公衆浴場		35mmフィルム		
35-06-051_001	学生運動第21回定期全国大会		35mmフィルム		

35-06-051_002	学生運動第21回定期全国大会		35mmフィルム		
35-06-052_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-052_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-053_001	老人		35mmフィルム		
35-06-053_002	老人		35mmフィルム		
35-06-054_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-054_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-055_001	池、広場		35mmフィルム		白鳥の池
35-06-056_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-056_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-057_001	客席		35mmフィルム		
35-06-057_002	客席		35mmフィルム		
35-06-058_001	子ども、幼稚園		35mmフィルム		
35-06-058_002	子ども、幼稚園		35mmフィルム		
35-06-059_001	子ども、幼稚園		35mmフィルム		
35-06-059_002	子ども、幼稚園		35mmフィルム		
35-06-060_001	街		35mmフィルム		ペン画?
35-06-060_002	メキシコフェス?		35mmフィルム		
35-06-061_001	江ノ島	1961年	35mmフィルム	江ノ島	
35-06-061_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-062_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-062_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-063_001	子ども、幼稚園		35mmフィルム		
35-06-063_002	子ども、幼稚園		35mmフィルム		
35-06-064_001	子ども、幼稚園		35mmフィルム		
35-06-064_002	子ども、幼稚園		35mmフィルム		
35-06-065_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-065_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-066_001	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-067_001	老人		35mmフィルム		
35-06-068_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-069_001	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-069_002	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-070_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-070_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-071_001	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-071_002	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-072_001	街、選手?		35mmフィルム		
35-06-072_002	街		35mmフィルム		
35-06-073_001	集会		35mmフィルム		
35-06-073_002	集会		35mmフィルム		
35-06-074_001	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-074_002	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-075_001	子ども、幼稚園		35mmフィルム		
35-06-075_002	子ども、幼稚園		35mmフィルム		
35-06-076_001	国際集会		35mmフィルム		
35-06-076_002	国際集会		35mmフィルム		
35-06-077_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-077_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-078_001	電車		35mmフィルム		
35-06-078_002	学生		35mmフィルム		
35-06-079_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-079_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-079_003	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-079_004	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-079_005	老人		35mmフィルム		
35-06-080_001	公衆浴場		35mmフィルム		
35-06-080_002	公衆浴場		35mmフィルム		
35-06-080_003	煙草を吸う老婆		35mmフィルム		
35-06-080_004	鼓笛隊		35mmフィルム		
35-06-081_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-081_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-082_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-082_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-082_003	公衆浴場		35mmフィルム		
35-06-083_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-083_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-084_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-084_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-085_001	公衆浴場		35mmフィルム		
35-06-085_002	公衆浴場		35mmフィルム		
35-06-086_001	敬老会		35mmフィルム		
35-06-086_002	敬老会		35mmフィルム		
35-06-087_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	

35-06-087_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-088_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-088_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-089_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-089_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-090_001	街		35mmフィルム		
35-06-090_002	鹿のマネキン		35mmフィルム	数寄屋橋阪急	
35-06-091_001	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-091_002	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-092_001	街		35mmフィルム		
35-06-092_002	街		35mmフィルム		
35-06-093_001	街		35mmフィルム		
35-06-093_002	街		35mmフィルム		
35-06-094_001	街		35mmフィルム		
35-06-094_002	街		35mmフィルム		
35-06-095_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-095_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-096_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-096_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-097_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-097_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-098_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-099_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-099_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-100_001	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-100_002	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-101_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-101_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-101_003	演奏風景		35mmフィルム	江ノ島	The Tokyo Beatles
35-06-102_001	子ども		35mmフィルム		
35-06-102_002	子ども		35mmフィルム		
35-06-103_001	街		35mmフィルム		
35-06-103_002	街		35mmフィルム		
35-06-103_003	街		35mmフィルム		
35-06-103_004	街		35mmフィルム		
35-06-104_001	体操選手		35mmフィルム		
35-06-104_002	体操選手		35mmフィルム		
35-06-104_003	女性、大衆浴場		35mmフィルム		
35-06-105_001	大衆浴場		35mmフィルム		
35-06-105_002	大衆浴場		35mmフィルム		
35-06-106_001			35mmフィルム	江ノ島	
35-06-107_001	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-107_002	演奏風景		35mmフィルム		The Tokyo Beatles
35-06-108_001	街		35mmフィルム		
35-06-108_002	街		35mmフィルム		
35-06-109_001			35mmフィルム	江ノ島	
35-06-109_002			35mmフィルム	江ノ島	
35-06-110_001	老人		35mmフィルム		福祉大会会場
35-06-110_002	老人		35mmフィルム		福祉大会会場
35-06-110_003	老人		35mmフィルム		福祉大会会場
35-06-110_004	老人		35mmフィルム		福祉大会会場
35-06-111_001	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-112_001	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-112_002	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-113_001	街		35mmフィルム		
35-06-113_002	街		35mmフィルム		
35-06-114_001	老人		35mmフィルム		
35-06-114_002	老人		35mmフィルム		
35-06-115_001	街		35mmフィルム		
35-06-115_002	街		35mmフィルム		
35-06-116_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-116_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-117_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-117_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-118_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-119_001	学生運動第21回定期全国大会		35mmフィルム		
35-06-119_002	学生運動第21回定期全国大会		35mmフィルム		
35-06-120_001	演奏風景		35mmフィルム		
35-06-120_002	演奏風景		35mmフィルム		
35-06-121_001	演奏風景		35mmフィルム		
35-06-121_002	演奏風景		35mmフィルム		
35-06-122_001	街		35mmフィルム		
35-06-122_002	街		35mmフィルム		
35-06-123_001	江ノ島?		35mmフィルム	江ノ島?	新世MGパーラー

35-06-124_001	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-124_002	メキシコフェス		35mmフィルム		
35-06-125_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-125_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-126_001	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-06-126_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-07-001_001	子ども		35mmフィルム		
35-07-001_002	日用品、洋裁		35mmフィルム		
35-07-002_001	日用品、洋裁		35mmフィルム		
35-07-002_002	日用品、洋裁		35mmフィルム		
35-07-002_003	和室		35mmフィルム		
35-07-003_001	洋裁		35mmフィルム		
35-07-003_002	バプテスト		35mmフィルム		
35-07-004_001	バプテスト		35mmフィルム		
35-07-004_002	工場？		35mmフィルム		
35-07-005_001	寮？		35mmフィルム		
35-07-005_002	寮？		35mmフィルム		
35-07-006_001	工場？		35mmフィルム		
35-07-006_002	工場？		35mmフィルム		
35-07-007_001	工場？		35mmフィルム		
35-07-007_002	工場？		35mmフィルム		
35-07-008_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-008_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-009_001	集団就職？		35mmフィルム		11墨田
35-07-009_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-009_003	集団就職？		35mmフィルム		13八王子
35-07-010_001	集団就職？		35mmフィルム		東京
35-07-010_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-011_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-012_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-012_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-013_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-014_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-014_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-015_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-015_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-016_001	和室		35mmフィルム		
35-07-016_002	人		35mmフィルム		
35-07-017_001	人		35mmフィルム		
35-07-018_001	人		35mmフィルム		
35-07-018_002	人		35mmフィルム		
35-07-019_001	人		35mmフィルム		
35-07-019_002	人		35mmフィルム		
35-07-020_001	寮？		35mmフィルム		門限厳守
35-07-020_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-021_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-021_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-022_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-022_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-023_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-023_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-024_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-024_002	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-025_001	集団就職？		35mmフィルム		
35-07-025_002	集団就職？		35mmフィルム		10足立
35-07-026_001	卒業文集		35mmフィルム		
35-07-026_002	卒業式？		35mmフィルム		
35-07-027_001	寮？		35mmフィルム		
35-07-027_002	寮？		35mmフィルム		
35-07-028_001	街		35mmフィルム		
35-07-028_002	街		35mmフィルム		
35-07-029_001	街		35mmフィルム		
35-07-029_002	卒業式？		35mmフィルム		
35-07-030_001	卒業式？		35mmフィルム		
35-07-030_002	卒業式？		35mmフィルム		
35-07-031_001	卒業式？		35mmフィルム		
35-07-031_002	卒業式？		35mmフィルム		
35-07-032_001	江島任（装園のAD）		35mmフィルム		
35-07-032_002	江島任（装園のAD）		35mmフィルム		
35-07-033_001	街		35mmフィルム		
35-07-033_002	街		35mmフィルム		
35-07-033_003	街		35mmフィルム		
35-07-034_001	映画メンバー、うしおだしずか		35mmフィルム		
35-07-034_002	親戚		35mmフィルム		

35-07-035_001	男性ポートレート		35mmフィルム		
35-07-035_002	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-07-035_003	部屋		35mmフィルム		
35-07-035_004	江ノ島		35mmフィルム	江ノ島	
35-07-036_001	女性		35mmフィルム		
35-07-036_002	女性		35mmフィルム		
35-07-036_003	女性		35mmフィルム		
35-07-037_001	弟と中嶋興		35mmフィルム	大島	
35-07-037_002	不明		35mmフィルム		
35-07-037_003	弟と中嶋興		35mmフィルム	大島	
35-07-037_004	弟と中嶋興		35mmフィルム	大島	
35-07-038_001	バイクに乗る男性		35mmフィルム		
35-07-038_002	小川徹の映画、撮影風景		35mmフィルム		
35-07-038_003	馬		35mmフィルム		
35-07-038_004	馬		35mmフィルム		
35-07-038_005	風景、子ども		35mmフィルム		
35-07-039_001	ビデオプロジェクター自作	1967年	35mmフィルム		大阪万博用
35-07-039_002	関連機具	1967年	35mmフィルム		大阪万博用
35-07-040_001	関連機具	1967年	35mmフィルム		大阪万博用
35-07-040_002	関連機具	1967年	35mmフィルム		大阪万博用
35-07-041_001	関連機具	1967年	35mmフィルム		大阪万博用
35-07-041_002	マルチレンズプロジェクター	1967年	35mmフィルム		大阪万博用
35-07-042_001	マルチレンズプロジェクター	1967年	35mmフィルム		大阪万博用
35-07-042_002	関連機具	1967年	35mmフィルム		大阪万博用
35-07-043_001	子ども		35mmフィルム		
35-07-043_002	老人		35mmフィルム		
35-07-044_001	旅行		35mmフィルム		
35-07-045_001	工具ショップ		35mmフィルム		
35-07-045_002	工具ショップ		35mmフィルム		
35-07-046_001	工具ショップ		35mmフィルム		
35-07-046_002	自衛隊の営業		35mmフィルム		
35-07-047_001	自衛隊の営業		35mmフィルム		
35-07-047_002	自衛隊の営業		35mmフィルム		
35-07-048_001	自衛隊の営業		35mmフィルム		
35-07-048_002	自衛隊の営業		35mmフィルム		
35-07-049_001	自衛隊の営業		35mmフィルム		
35-07-049_002	自衛隊の営業		35mmフィルム		
35-07-050_001	和室、犬、中嶋家	1974年	35mmフィルム	熊本	
35-07-050_002	子ども、中嶋家		35mmフィルム		
35-07-051_001	子ども、旅行		35mmフィルム		
35-07-051_002	子ども、旅行		35mmフィルム		
35-07-052_001	子ども、旅行		35mmフィルム		
35-07-053_001	子ども、旅行		35mmフィルム		
35-07-053_002	子ども、旅行		35mmフィルム		
35-07-054_001	風景		35mmフィルム		
35-07-054_002	親戚、旅行		35mmフィルム		
35-07-055_001	親戚、旅行		35mmフィルム		
35-07-055_002	親戚、旅行		35mmフィルム		
35-07-056_001	親戚、旅行		35mmフィルム		
35-07-056_002	親戚、旅行		35mmフィルム		
35-07-057_001	親戚、旅行		35mmフィルム		
35-07-057_002	親戚、旅行		35mmフィルム		
35-07-057_003	親戚、旅行		35mmフィルム		
35-07-058_001	不明		35mmフィルム		
35-07-059_001	ウェディングホール		35mmフィルム		
35-07-060_001	弟の結婚式		35mmフィルム		
35-07-061_001	親戚、旅行		35mmフィルム	日光国立公園	
35-07-061_002	親戚、旅行		35mmフィルム		
35-07-062_001	弟の結婚式		35mmフィルム		
35-07-063_001	車		35mmフィルム		
35-07-063_002	美術品撮影		35mmフィルム		
35-07-064_001	モダンジャズフェスティバル		35mmフィルム		
35-07-064_002	モダンジャズフェスティバル		35mmフィルム		
35-07-065_001	モダンジャズフェスティバル		35mmフィルム		
35-07-065_002	モダンジャズフェスティバル		35mmフィルム		
35-07-065_003	モダンジャズフェスティバル		35mmフィルム		
35-07-066_001	モダンジャズフェスティバル		35mmフィルム		
35-07-067_001	モダンジャズフェスティバル		35mmフィルム		
35-07-067_002	モダンジャズフェスティバル		35mmフィルム		
35-07-068_001	風景		35mmフィルム		
35-07-068_002	車、石像		35mmフィルム		
35-07-069_001	美術作品、車		35mmフィルム		
35-07-070_001	モダンジャズフェスティバル		35mmフィルム		
35-07-070_002	牛		35mmフィルム		

35-07-071_001	新旧ポストの入れ替わり、電車とその車窓	1957-58年	35mmフィルム	有楽町?	
35-07-071_002	電車とその車窓	1957-58年	35mmフィルム		
35-07-072_001	東京の街中	1957-58年	35mmフィルム		
35-07-072_002	横浜の市内の遊園地	1957-58年	35mmフィルム		
35-07-072_003	未詳		35mmフィルム		
35-07-073_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-073_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-074_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-074_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-075_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-076_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-077_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-077_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-077_003	未詳		35mmフィルム		
35-07-078_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-078_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-079_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-079_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-080_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-080_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-080_003	未詳		35mmフィルム		
35-07-081_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-081_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-082_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-082_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-083_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-084_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-084_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-085_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-085_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-086_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-087_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-087_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-088_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-088_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-089_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-089_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-090_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-090_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-091_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-091_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-092_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-093_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-093_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-094_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-095_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-095_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-095_003	未詳		35mmフィルム		
35-07-096_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-096_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-097_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-098_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-098_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-099_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-099_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-100_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-100_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-101_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-102_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-102_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-103_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-103_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-103_003	未詳		35mmフィルム		
35-07-104_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-104_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-105_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-106_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-106_002	未詳		35mmフィルム		
35-07-107_001	未詳		35mmフィルム		
35-07-107_002	未詳		35mmフィルム		
35-08-001_001	東京	1965-66年	35mmフィルム	東京	
35-08-002_001	東京	1965-66年	35mmフィルム	東京	馬、人形?
35-08-002_002	東京	1965-66年	35mmフィルム	東京	

35-08-002_003	東京	1965-66年	35mmフィルム	東京	
35-08-003_001	東京	1965-66年	35mmフィルム	東京	
35-08-003_002	東京	1965-66年	35mmフィルム	東京	
35-08-004_001	東京	1965-66年	35mmフィルム	東京	
35-08-004_002	東京	1965-66年	35mmフィルム	東京	
35-08-004_003	東京	1965-66年	35mmフィルム	東京	
35-08-004_004	琵琶法師	1965-66年	35mmフィルム	東京	
35-08-004_005	未詳		35mmフィルム		
35-08-005_001	未詳		35mmフィルム		
35-08-005_002	未詳		35mmフィルム		
35-08-006_001	未詳		35mmフィルム		
35-08-006_002	未詳		35mmフィルム		
35-08-006_003	未詳		35mmフィルム		
35-08-006_004	未詳		35mmフィルム		
35-08-007_001	未詳		35mmフィルム		
35-08-007_002	未詳		35mmフィルム		
35-08-007_003	未詳		35mmフィルム		
35-08-007_004	栃木	1950年代	35mmフィルム	栃木	
35-08-007_005	栃木	1950年代	35mmフィルム	栃木	
35-08-007_006	益子?	1950年代	35mmフィルム	益子?	
35-08-007_007	益子?	1950年代	35mmフィルム	益子?	
35-09-001_001	益子?	1950年代	35mmフィルム	益子?	
35-09-001_002	米軍の払い下げの武器販売デ モンストレーション	1962-63年	35mmフィルム	秋葉原	
35-09-002_001	米軍の払い下げの武器販売デ モンストレーション	1962-63年	35mmフィルム	秋葉原	
35-09-002_002	米軍の払い下げの武器販売デ モンストレーション	1962-63年	35mmフィルム	秋葉原	
35-09-002_003	米軍の払い下げの武器販売デ モンストレーション	1962-63年	35mmフィルム	秋葉原	
35-09-002_004	米軍の払い下げの武器販売デ モンストレーション	1962-63年	35mmフィルム	秋葉原	
35-09-003_001	未詳		35mmフィルム		
35-09-003_002	未詳		35mmフィルム		
35-09-003_003	未詳		35mmフィルム		
35-09-004_001	親戚		35mmフィルム	熊本?	
35-09-004_002	米軍の払い下げの武器販売デ モンストレーション	1962-63年	35mmフィルム	秋葉原	
35-09-005_001	未詳		35mmフィルム		イメージ無し
35-09-005_002	未詳		35mmフィルム		
35-09-005_003	未詳		35mmフィルム		
35-09-006_001	未詳		35mmフィルム		
35-09-006_002	未詳		35mmフィルム		
35-09-007_001	みゆき族	1955年	35mmフィルム		
35-09-007_002	みゆき族	1955年	35mmフィルム		
35-09-008_001	溶鉱炉	1955年	35mmフィルム	川口	
35-09-009_001	小学生	1955年	35mmフィルム	川口	
35-09-009_002	小学生	1955年	35mmフィルム		
35-09-010_001	江ノ島	1952-53年	35mmフィルム	江ノ島	
35-09-010_002	江ノ島	1952-53年	35mmフィルム	江ノ島	
35-09-011_001	江ノ島	1952-53年	35mmフィルム	江ノ島	
35-09-011_002	江ノ島	1952-53年	35mmフィルム	江ノ島	
35-11-001_001	マイケル・ゴールドバーグ	1978-79年	35mmフィルム		
35-11-001_002	未詳		35mmフィルム		
35-11-002_001	未詳		35mmフィルム		
35-11-003_001	未詳		35mmフィルム		
35-11-003_002	久里洋二、中嶋興	1965-66年	35mmフィルム		
35-11-004_001	手塚治虫	1965-66年	35mmフィルム		
35-11-004_002	渋谷PARCO	1970年	35mmフィルム	渋谷PARCO	アニメ博覧会
35-11-005_001	ミハエル・シュミアキン		35mmフィルム	都美術館	ソ連亡命画家展(パリに行くために日本を経由したミハエル・シュミアキン)
35-11-005_002	ミハエル・シュミアキン		35mmフィルム	都美術館	ソ連亡命画家展(パリに行くために日本を経由したミハエル・シュミアキン)
35-11-006_001	熊本	1976年	35mmフィルム	熊本	マイライフ関連写真
35-11-006_002	ミハエル・シュミアキン		35mmフィルム	都美術館	ソ連亡命画家展(パリに行くために日本を経由したミハエル・シュミアキン)
35-11-007_001	ミハエル・シュミアキン		35mmフィルム	都美術館	ソ連亡命画家展(パリに行くために日本を経由したミハエル・シュミアキン)
35-11-007_002	未詳		35mmフィルム		
35-11-008_001	未詳		35mmフィルム		オープンリール
35-11-008_002	未詳	1982-83年	35mmフィルム		日立マスタックフェア
35-11-009_001	ミハエル・シュミアキン		35mmフィルム	都美術館	ソ連亡命画家展(パリに行くために日本を経由したミハエル・シュミアキン)

35-11-010_001	ミハエル・シュミアキン		35mmフィルム	都美術館	ソ連亡命画家展（パリに行くために日本を経由したミハエル・シュミアキン）
35-11-010_002	ミハエル・シュミアキン		35mmフィルム	都美術館	ソ連亡命画家展（パリに行くために日本を経由したミハエル・シュミアキン）
35-11-011_001	ビデオカルチャーフェスティバルインオタワ	1982—83年	35mmフィルム	ビデオカルチャーフェスティバルインオタワ	
35-11-011_002	久里洋二、中嶋興	1965—66年	35mmフィルム		
35-11-012_001	ビデオカルチャーフェスティバルインオタワ	1982—83年	35mmフィルム	ビデオカルチャーフェスティバルインオタワ	
35-11-012_002	未詳		35mmフィルム		不動産
35-11-012_003	再春館製薬所	1970年代初頭	35mmフィルム	再春館製薬所	
35-11-013_001	蘇陽	1970年代初頭	35mmフィルム	蘇陽	再春館製薬所がスポンサー（エコ系の祭）
35-11-013_002	再春館製薬所	1970年代初頭	35mmフィルム	再春館製薬所	
35-11-014_001	岡本信治郎	1970年代初頭	35mmフィルム	鎌倉、岡本信治郎のアトリエ	美術手帖、みづえの取材か
35-11-014_002	岡本信治郎	1970年代初頭	35mmフィルム	鎌倉、岡本信治郎のアトリエ	美術手帖、みづえの取材か
35-11-015_001	岡本信治郎	1970年代初頭	35mmフィルム		合気道をやっている岡本信治郎
35-11-015_002	岡本信治郎	1970年代初頭	35mmフィルム		合気道をやっている岡本信治郎
35-11-016_001	岡本信治郎	1970年代初頭	35mmフィルム		合気道をやっている岡本信治郎
35-11-016_002	岡本信治郎	1970年代初頭	35mmフィルム		合気道をやっている岡本信治郎
35-11-017_001	岡本信治郎	1970年代初頭	35mmフィルム		合気道をやっている岡本信治郎
35-11-017_002	岡本信治郎	1970年代初頭	35mmフィルム		合気道をやっている岡本信治郎
35-11-018_001	川本喜八郎？岡本忠成？	1979年	35mmフィルム		文楽の人形。
35-11-018_002	川本喜八郎？岡本忠成？	1979年	35mmフィルム		文楽の人形。
35-11-018_003	川本喜八郎？岡本忠成？	1979年	35mmフィルム		文楽の人形。
35-11-018_004	川本喜八郎？岡本忠成？	1979年	35mmフィルム		文楽の人形。
35-11-018_005	川本喜八郎？岡本忠成？	1979年	35mmフィルム		文楽の人形。
35-11-018_006	川本喜八郎？岡本忠成？	1979年	35mmフィルム		文楽の人形。
35-11-019_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-019_002	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-020_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-020_002	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-021_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-022_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-022_002	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-023_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-023_002	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-024_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-025_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-025_002	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-026_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-026_002	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-026_003	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-027_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-027_002	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-028_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-029_001	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-029_002	未詳	1962年	35mmフィルム		ノーマン・マクラーレン？
35-11-030_001	スペースタンク	1982—83年	35mmフィルム	池袋、西武美術館	
35-11-030_002	スペースタンク	1982—83年	35mmフィルム	池袋、西武美術館	
35-11-031_001	西武美術館	1985年	35mmフィルム	西武美術館	クリス・マリントン
35-11-031_002	西武美術館	1985年	35mmフィルム	西武美術館	クリス・マリントン
35-11-031_003	バンクーバー、カナダ	1982—83年	35mmフィルム	バンクーバー、カナダ	アニメーター
35-11-031_004	バンクーバー、カナダ	1982—83年	35mmフィルム	バンクーバー、カナダ	アニメーター
35-11-031_005	バンクーバー、カナダ	1982—83年	35mmフィルム	バンクーバー、カナダ	ビデオインの人
35-11-031_006	アリゾナのビデオセンター	1982—83年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-031_007	アリゾナのビデオセンター	1982—83年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-031_008	オタワ	1982—83年	35mmフィルム	オタワ	オタワのキュレーターのキャシー
35-11-031_009	オタワ	1982—83年	35mmフィルム	オタワ	アニメーターワークショップ
35-11-031_010	オタワ	1982—83年	35mmフィルム	オタワ	アニメーターワークショップ

35-11-032_001	オタワ	1982-83年	35mmフィルム	オタワ	
35-11-032_002	カルアリー、ロシーグッドマン	1982-83年	35mmフィルム	ユニベック	
35-11-032_003	ユニベック	1982-83年	35mmフィルム	ユニベック	アニメーターワークショップ
35-11-032_004	ユニベック?、ブラグインギャラリー	1982-83年	35mmフィルム	ユニベック?、ブラグインギャラリー	メディアセンター
35-11-032_005	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_006	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_007	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_008	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_009	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_010	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_011	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_012	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_013	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_014	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_015	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-032_016	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-033_001	アリゾナのビデオセンター	1983-84年	35mmフィルム	アリゾナのビデオセンター	
35-11-034_001	テレビ祭	1991年	35mmフィルム		
35-11-034_002	テレビ祭	1991年	35mmフィルム		
35-11-035_001	テレビ祭	1991年	35mmフィルム		
35-11-035_002	テレビ祭	1991年	35mmフィルム		
35-11-035_003	ビル・ヴィオラ		35mmフィルム	中嶋自宅	
35-11-035_004	ビル・ヴィオラ		35mmフィルム	中嶋自宅	
35-11-035_005	ビル・ヴィオラ		35mmフィルム		
35-11-035_006	ビル・ヴィオラ		35mmフィルム		
35-11-035_007	デジタル機器		35mmフィルム		
35-11-035_008	未詳		35mmフィルム		黒フィルム
35-11-035_009	記念撮影	1982-83年	35mmフィルム	ナイアガラ	
35-11-035_010	ビデオアースワークショップ	1984-85年	35mmフィルム	伊豆	
35-11-035_011	ビデオアースワークショップ	1984-85年	35mmフィルム	伊豆	
35-11-036_001	ニューヨーク	1982-83年	35mmフィルム	ニューヨーク	
35-11-036_002	ニューヨーク	1982-83年	35mmフィルム	ニューヨーク	
35-11-037_001	ニューヨーク		35mmフィルム	ニューヨーク	
35-11-037_002	ニューヨーク		35mmフィルム	ニューヨーク	
35-11-037_003	ニューヨーク		35mmフィルム	ニューヨーク	
35-11-037_004	バーバラ・ロンドン		35mmフィルム	ニューヨーク	
35-11-037_005	ニューヨーク		35mmフィルム	ニューヨーク	
35-11-037_006	ニューヨーク		35mmフィルム	ニューヨーク	
35-11-038_001	スペースタンク	1982-83年	35mmフィルム	池袋、西武美術館	
35-11-038_002	スペースタンク	1982-83年	35mmフィルム	池袋、西武美術館	
35-11-038_003	ユーロバリア展		35mmフィルム	ベルギー	
35-11-038_004	ユーロバリア展		35mmフィルム	ベルギー	
35-11-038_005	第二回 video formes		35mmフィルム		
35-11-038_006	第二回 video formes		35mmフィルム		
35-11-038_007	mt. fuji デモ	1981年	35mmフィルム	マガジンハウス 1回シヨールーム	
35-11-038_008	未詳		35mmフィルム	未詳	黒フィルム
35-11-038_009	mt. fuji デモ	1981年	35mmフィルム	マガジンハウス 1回シヨールーム	
35-11-039_001	mt. fuji デモ	1981年	35mmフィルム	マガジンハウス 1回シヨールーム	
35-11-040_001	ビル・ヴィオラ夫妻と中嶋夫妻		35mmフィルム		
35-11-040_002	tokyo video festival	1985年	35mmフィルム	東京	ビクター
35-11-041_001	ジャンポールファルジェ (フランスの批評家)、エド・エムシュラー	1985年	35mmフィルム		

35-11-041_002	tokyo video festival	1985年	35mmフィルム	東京	
35-11-041_003	tokyo video festival	1985年	35mmフィルム	東京	
35-11-041_004	tokyo video festival	1985年	35mmフィルム	東京	
35-11-041_005	tokyo video festival	1985年	35mmフィルム	東京	
35-11-041_006	tokyo video festival	1985年	35mmフィルム	東京	

ビデオとアーカイヴII

令和3年度 メディア芸術アーカイブ推進支援事業「中嶋興/VICを基軸としたビデオアート関連資料のデジタル化・レコード化II」報告書

Video and Archive II

Support Program to Promote Archives of Media Arts 2021
"Digitalization and Recording of Video Art Related Materials of Ko Nakajima and VIC II" Report

編集：久保仁志

編集協力：山腰亮介、原壘、プルサコワありな

翻訳：プルサコワありな

デザイン | 久保仁志

協力 | 飯田豊、瀧健太郎、手塚一郎(VIC)、中川陽介、中嶋興、
山腰亮介、株式会社カロワークス、株式会社東京光音

発行 | 慶應義塾大学アート・センター 108-8345 東京都
港区三田2-15-45

<http://art-c.keio.ac.jp>

発行日 | 2022年3月9日

Editor | Hitoshi Kubo

Editorial support | Ryosuke Yamakoshi, Rui Hara,

Alena Prusakova

Translated by Alena Prusakova

Designed by Hitoshi Kubo

Supported by Ichiro Tezuka (VIC), Kentaro Taki, Ko
Nakajima, Ryosuke Yamakoshi, Yosuke Nakagawa,

Yutaka Iida,

Calo works Co. Ltd., Tokyo Koon Co., Ltd.

Published by Keio University Art Center 2-15-45, Mita,
Minato-ku, Tokyo, 108-8345, Japan

<http://art-c.keio.ac.jp>

Published in March 9, 2022



年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業「中嶋興/VICを基軸としたビデオアート関連資料のデジタル化・レコード化II」の成果として制作された。

This publication has been produced as a result of the Support Program to Promote Archives of Media Arts 2021 "Digitization and Recording of Video Art Related Materials of Ko Nakajima and VIC II".



僕はもう歳だから、死者と話したいという思いがいつもあるんですよ。その予行演習みたいなもので、いざ誰かが「中嶋さんを呼び出そうか」となったときに、こうした格好で撮っておくと、生前ではなく死者のイメージとして呼び出せるでしょ。そうやって、死者と会話できるような仕組みを今のうちに構築しておこうかな。一種の死生観のコミュニケーションですね。あの世テレビ局です。

— 中嶋興

I am old now and always wish to speak to the dead. This is a rehearsal for when someone will say "let's call Nakajima's spirit", if I'll film myself looking like this, then they will see me as dead, not my living image. It is some kind of simulation of life and death. This is an afterlife TV station.

— Ko Nakajima