

高橋匡太へのインタビュー

実施日：2025年2月21日

インタビュイー：高橋匡太、川口怜子

インタビュアー：鷲田めるる（十和田市現代美術館）、平論一郎（東京藝術大学）

実施場所：高橋匡太アトリエ（京都市）

現代美術にさまざまな機材が用いられるようになり、その更新と保存との関係について、美術館は難しい問題に直面している。

2024年3月24日、東京藝術大学未来創造継承センターの主催で、国際シンポジウム「未完の修復」が開催された。登壇者の一人、ハンブルガー・バーンホフ国立現代美術ギャラリー保存修復士のアンドレア・ザルトリウスは、同館のダン・フレヴィンのライト・インスタレーション《On//Off》を修復した経験を踏まえ、修復のための意思決定プロセスと、そのためのアーティストへの聞き取りの重要性について発表した。

十和田市現代美術館でも、2008年の開館と同時に制作された高橋匡太《いろどりどりのかけら》に使用した機材が約15年を経て、耐用年がすぎ、故障が相次いだ。そこで、2022年よりLEDによる新しいシステムでの計画を進め、2023年から24年にかけて施工し、2024年10月に完成した。新しい作品をつくるのではなく、メンテナンスするという過程で、作品の同一性についても考える必要もあった。

LED化完成後、改めて、作品の同一性などについて、作家の高橋匡太とアシスタントとして《いろどりどりのかけら》の制作とLED化に関わった川口怜子に伺った。上記のシンポジウムの企画者であり、修復や再演について専門的に研究する平論一郎にインタビューの協力をお願いした。（鷲田）

鷲田：平さんの事前の質問表で、この度のLED化が作品の「更新」なのか、「修復」なのか、「改修」なのか、「再制作」なのかということがありました。高橋さんの思いもあるけれども、美術館からお願いしたこともあったと思います。そこから全体を説明したほうが良いと思います。

美術館は作品を保存していく場所ですが、現代美術館は新しい作品を作っていく場所でもあるという、両方の機能を持っています。2008年に作った作品の機材が耐用年数を超えて壊れたときに、交換できればよかったのですが、その機材自体がすでに生産されていないという状況でした。その作品を直さないといけなくなったときに、それを修復するというのはもちろん一つの方針であり考え方ですが、美術館が新しい作品を生み出していく場所だとしたら、もしかしたら高橋さんとしては、前の作品と同じではなくても、新しい作品へ展開することを望まれた可能性もあると私は捉えています。

ただ振り返ると、美術館としてはあくまで修復という範囲でやって欲しいとお願いしたと思います。それはどちらかというと、市役所と美術館の予算の取り方の問題です。2008年に制作し購入した作品を維持するコストは市役所が用意して、それを守っていくのが美術館の役割だと思います。それだけでもコストがかかる中で、新しいプロジェクトにするのは維持とは別の話になるから、そこまでやるのであれば別のプロジェクトになるという事情の中で、修復のコストを確保できたという感じだったので、あくまで新しい作品を作る

のではなく、2008年の作品を維持するというお願いの仕方でした。

でもその中で、新しい作品ではなく、2008年と同じ作品でも、機材が変わった時にどこまでが同じ作品と言えるのかというのが、実際にやり始めるといくつか考えなければいけないポイントとしてあります。そういったところについて、高橋さんの考えをお聞きできたらと思っています。美術館としては作品の維持・修復という意識があったのですが、高橋さんとしては、どういうお気持ちだったのでしょうか。あわよくば新しい作品を展開したいといった思いもあったのでしょうか。

高橋：そうですね。全部の言葉を一個一個吟味すると、英訳の方が分かりやすいです。「更新」って「アップデート」って出てくるじゃないですか。「修復」ってリペアですね。おそらく、前の機材のパーツがある間は「修復」というか「リペア」をして維持していたと思います。今回の美術館としてその作品を維持していくために「修復」というオーダーは、最初にお話しをしてよくわかったところです。ただ意識としては、全く同じ機材でできるわけではない部分もあって、できればプログラムを含めて機材的な「アップデート」を行い、今後の可能性を盛り込んでおきたいという思いもありました。作品のどれがじっくりくるかということ、「アップデート」なのかな。

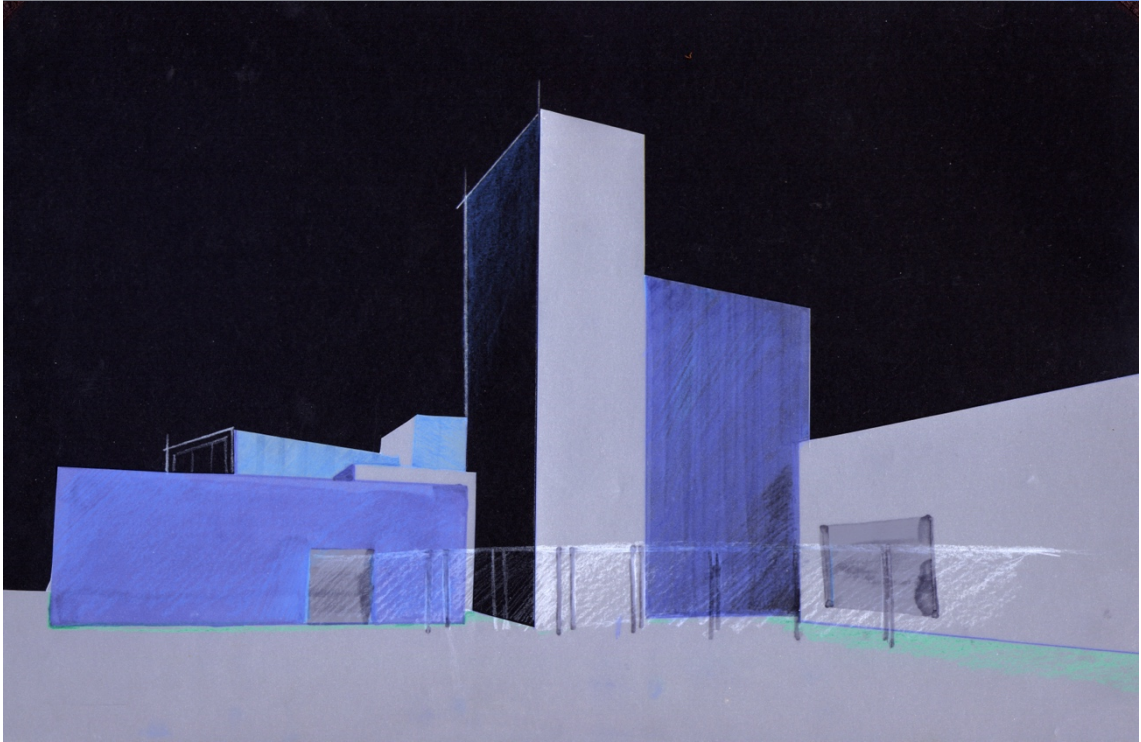
「改修」って引くと、「リノベーション」って出てきます。それをもとにしながらか「改修」して少し違う要素を加えたり、今に即した形にするという「リノベーション」とは、今回はちょっと違うのかなと思います。「更新」と、いただいているオーダーとしては「維持」・「修復」というのは大きくありました。自身の制作としては、ソフトも違うので、最初のスケッチに立ち戻って、全く違うLEDの機材で、「再制作」、つまり制作のプロセスをもう一回追体験していったような、「リプロダクション」に近かったです。作家の中での意識的には、自分の作った作品をもう一度「再制作」しているのが近いイメージでした。

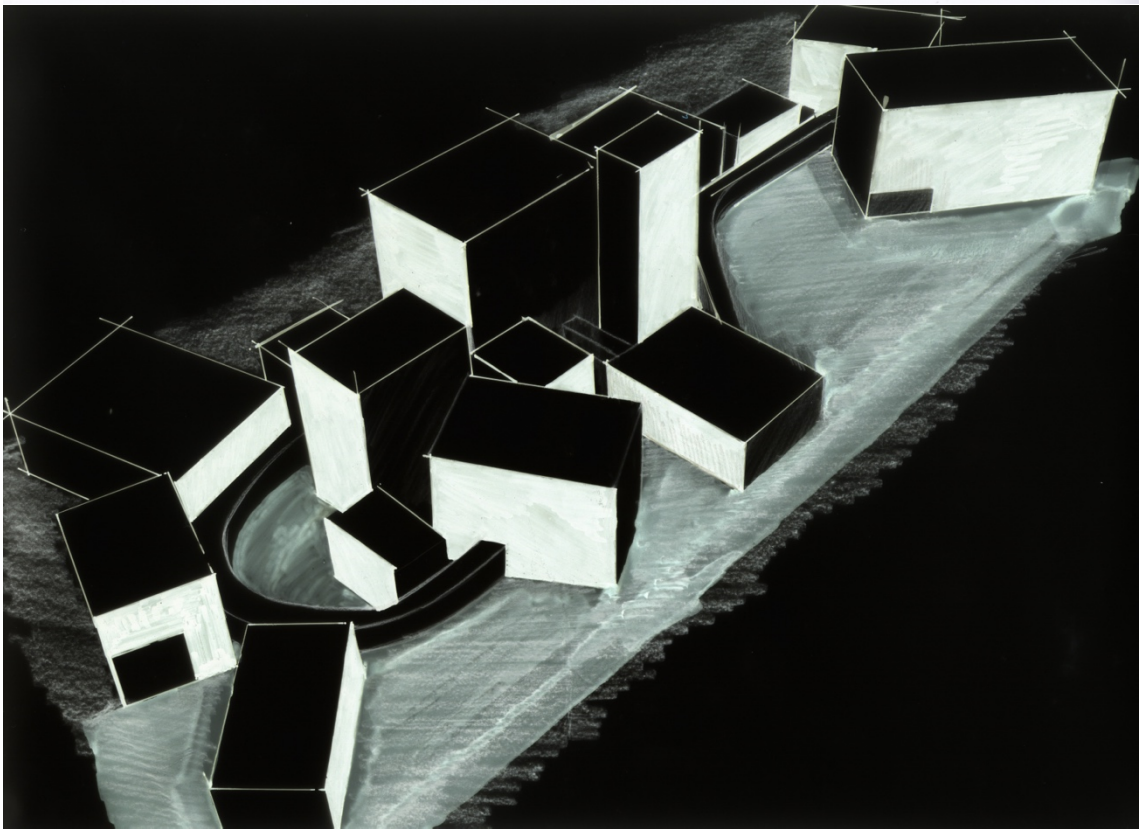
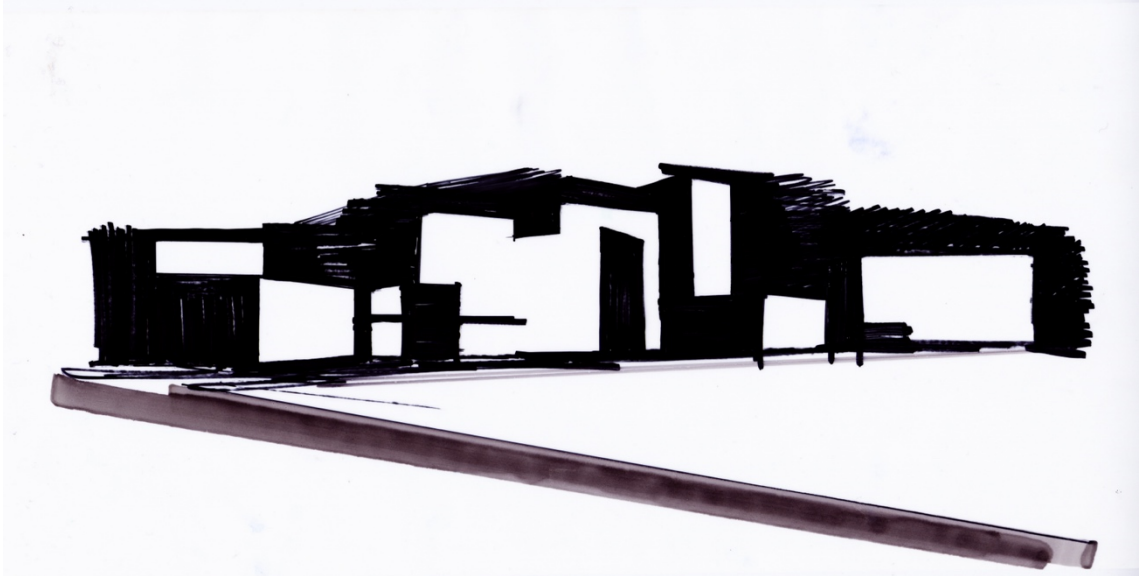
平：非常に面白いお話ですね。つまり、一番最初に十和田で作られた時に、なんとしても戻ろうという意識ではなく、今もう一度体験してよりふさわしいもの、スケッチを目指して立ち戻るといふ……。物に立ち戻るのでなく、思いやコンセプトのようなものを目指してもう一度作り直すという形ですね。

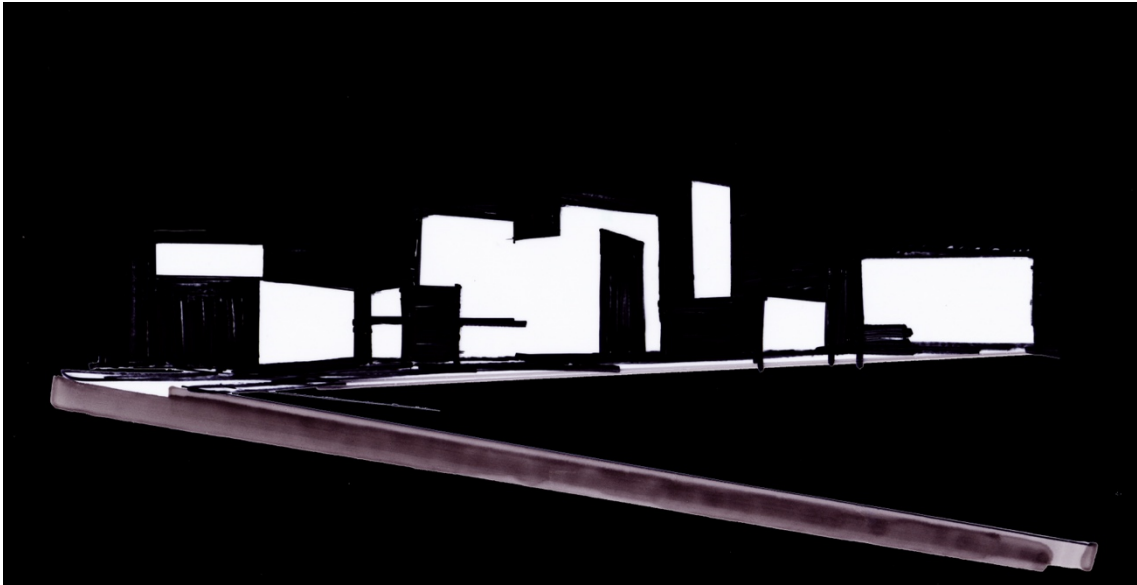
高橋：それが一番近いですね。最初のイメージスケッチを描いて考えたことに今の技術でどれだけ近づけていけるかというプロセスだったのかなと思います。

鷲田：物に戻るのではなく意図に戻るといふことですね。以前、十和田市現代美術館のサポーター向けトークでもお話しされていましたが（注：2021年7月15日実施、記録映像は以下で公開 <https://www.youtube.com/watch?v=rWcZhUWg7nc&t=7s>）、その戻るべき意図がどういうコンセプトであるのかを、改めてお話いただけますか。

高橋：前回、めるろさんにはお見せしたと思いますけれども、これがたぶん一番最初の方に描いたスケッチになります【図】。







鷺田：同じ角度で色が違う。

高橋：これはたぶん角度違いですね。反対側から見ているところだったと思います。コミッションワークだったので、建築の模型写真というか、設計自体はほぼできている状態だったんですよね。建築自体は出来上がっていて、一番最初は、建築家のコンセプトを聞いた上で、どういう作品を作っていくかということだったと思うんですよね。建築家のコンセプトは、作品のための家があって、四角い様々なボリュームのキューブが群島型である美術館というものでした。それを一旦受けたうえで、どういう作品の光でアプローチするかを考えた時に、立方体を構成している面に着目しました。キューブを面に解体して、光を使って、時間とともにキューブが組み立ったり、またバラバラになったりするような、ダイナミックな演出ができないかと考えました。それを提案させていただくにあたって、こういうパースを描いたっていう感じですね。光の面がそこにあるようなイメージだったので、スケッチでもそうですが、割とフラットに面に当たっているようなイメージをキープしたかったんです。また、これは、反対側から見たときに、光が当たっていない面は暗くなって見えないといいな、と思いながら、面で再構築していく、ごく初期のスケッチになります。

鷺田：《いろとりどりのかけら》というタイトルですが、その「かけら」というのが、キューブを面でバラバラにして、面が一つの「かけら」になる、というイメージなんじゃないか。

高橋：まさにそのイメージをタイトルにも込めさせていただいたということだったと思います。

鷺田：それが色とりどりにいろんな色で変化をしていくことによって、よりその色面が断片化されていくということですね。

高橋：ある時間の中で組み立ったりまたバラバラになったりっていう、生成と解体を繰り返す

返していくみたいな演出しようというのは、割と初期の頃から思ってたところですね。

鷺田：こちらの白黒の方の絵についておっしゃっていたのが、キューブというのはある視点から見ると二面が一緒に見えますが、一つの面は明るく見えるけれどももう一つの面を暗くすることによって、キューブという三次元のを二次元のものにバラバラに解体していくというイメージですよ。

高橋：そうですね。なので、今回再制作と呼んでしまいますけど、もう一回作るにあたって、面の独立性とか、その面にだけ光が当たっているっていうのは、すごいこだわりを持っていました。その面の中ではできるだけ光の均一性を保ちたいっていうところがありました。

もう一つは、再制作とか、再演ではないかもしれないんですけど、できるだけたくさんの面を照射したいとは思いましたね。

鷺田：色々な制約は2008年当初からあったと思いますが、理想的には全てのキューブの全ての面で色が変わっていくということですね。

高橋：全部が発光面になっているというのは理想ではありますね。できるだけその視点から見た時にたくさんの面が照射されているようにしたいっていうのはありましたね。

平：市民向けにお話をされた時に、折り紙のようなイメージという言葉もあったんですけど、それも均一な色の面っていうところから折り紙というイメージが出てきたんでしょうか。

高橋：そうですね。面と面でパキッと分かれているような、光で組み立てていくようなイメージです。なので、光が隣の面にまたいでいかないようにというのは、機材が変わってもやっぱりこだわりたいところではありましたね。

鷺田：コンセプトを実現するために、2008年の時点で当初使った機材を選択されたと思うんですけど、LED化以前の機材はなんと呼んだらよいでしょうか。「電気照明」でいいんですか。

川口：放電管式のカラー照明と言います。「放電灯」という光源なんですけど。いわゆる水銀灯ですね。

鷺田：水銀灯に近い。

高橋：メタルハライドランプというのを使いました。

鷺田：水銀灯に近い放電灯を選択されたんですね。これも一般的なものというよりイタリアから....

高橋：そうですね、イタリアのクレイパーキーというメーカーさんのものでした。最初にコンセプトとスケッチを作って、それに適した機材はあるのかということから始まりま

した。結論から言うと、その時の選択肢はこれしかなかった。ですが、これに至るまでも小型のLEDの機材はその当時もありました。それをたくさん使って、壁際にいっぱい並べて、照射するのはどうかというシミュレーションも一回やりましたし。それだと、面の均一性という点では下から照射してるだけで、上にいくに従って暗くなるので、あまりにもたくさんの数になるっていうのと、均一性が保てないっていうので、じゃあ他の方法ってなったときに、三原色を当てておいて、昔のプロジェクターの3管式みたいな感じで、ハロゲン系の光源のものを、三つ投射をして、その色のバランスで、色変化をさせようっていうプランもあったよね。

川口：ありました。

高橋：それが、機材も当然一つの面に対して三つずつ必要で、かつそのハロゲンの強力なものを使うっていうことになってくると、電源容量がすごいワット数になってしまって、これは常設作品としてランニングしていくのにあまりにも電気代がかかるんじゃないかという問題もあって。そのときみんなで笑っちゃったけど、キュービクルをもう一個増設しなくちゃいけないみたいな、こんなに電気食うんだみたいなことを一応検討したことはあります。

それで僕が海外に研修で行っていて、向こうで見つけた機材だったんですよね。なんか面白い機材があるなと思って。投光器型でこういう色変化ができる演出照明っていうのは、当時はこれが最先端でした。日本にはほとんど納入事例がなくて、向こうでビルの上の方を照らしているやつが何かっていうのを他のアーティストに聞いて、クレイパーキーのこういうものがあるっていうのを教えてもらって、日本に早速連絡をして、可能性が見えてきたっていう感じですね。当時はこれしか選択肢がないんじゃないかなっていう感じでの機材の選択でしたね。

鷺田：LEDの可能性も当初検討したということで、機材の多さと均質性のことを言うてくさいましたけど、当時はLEDはイニシャルコスト的に高かったのですか。

川口：パワーが足りてなかったっていうのが実情で。

鷺田：上まで照射できない。

川口：そうですね。内装用とか小さい空間でのカラーライティングっていうものが、2002年ぐらいから日本には入ってきた感じで、私たちが計画してるのは2006年なので、そのときに屋外用でパワーを持ったLEDの機材っていうのは開発されてなかったんですよね。そこから、十和田でやった2年後に愛知を屋外ライトアップするんですけど、その時にはもうLEDの屋外投光器型っていうのがありました。

鷺田：その間のLEDの光の強さの発展があったっていうことですね。

高橋：LEDがその頃とにかくハイパワーに向けてずっと動いている大きな流れがあったので。初めて出た屋外照明用の遠くから投光器型で照らす機材をやっと使えたのは、2009年です、2010年オープンなので。その時に提案段階で試作品を見せてもらって、日本に入ってきたところの機材を使ってやったという感じですよ。この時にはその機材がなかった

んですよね。あれば使ってたかもしれないね。

鷺田：先ほど全ての面が照らせれば理想的だということでしたが、例えばコストの制約もあるだろうし、投光器の場所の制約とか、他の作品との関係とか、いろんな制約があったと思います。当時実現できなかったなど高橋さんが感じられている点にはどのようなことがありますか。

高橋：これは難しかった点ではないんですけど、ポール・モリソンの壁面に関しては作家の意向で、「そこは白にこだわっているんで、投射するのはいいけど、色はつけないでほしい。白ならいいよ。」ということだったので、あの面に関しては白にしていますね。

鷺田：当時プロジェクトをマネジメント、オーガナイズしていた、今のN&A（ナンジョウアンダアソシエイツ）から、一方で高橋さんにコミッションがあって先ほどのコンセプトを提案をされて、一方で他の作家にもN&Aから依頼をしている中で、そのうちの一つの面をポール・モリソンに依頼をして。ポール・モリソンからの提案が出てきて、それがバッティングしているからどうしようかという話になったということですね。

高橋：そういう経緯です。

鷺田：そのときに、ポール・モリソンにも恐らく高橋さんの作品のことが伝えられて、そしたらポール・モリソンのほうから、色はやめてほしいっていう…。

高橋：「色はやめてほしい。照射するのはOK。」っていうご返事があって。それは確かにそうだよねというか、お互い作家として理解できる部分でした。白黒で切り絵的なもので表現をしていて、そこに色がつくってということは、かなり大問題だろうなとは思ったので、そこは非常に理解できるので、じゃあ白で投影しますということは気持ちよくOKができましたね。

オノ・ヨーコさんのところの壁面に関してなんですけど、オノさん側としては、オノ・ヨーコ作品エリアに、結構ヘビーな機材がどんとそこに鎮座するっていうのは、NGっていうことになって。当初案としてはあそこの壁面も照射をするという形で進んでたいんですけど、作品エリアの中に別作品のための、異物がそこに存在するっていうのはNGなので、置かないで欲しいという意向があって。それで2008年の段階では、オミットをしたという経緯になりますね。

鷺田：面に投影すること自体はオノ・ヨーコさんは問題なかったけれども、オノ・ヨーコさんの作品がある中庭に、高橋さんの機材が来ることがよくなかったという時に、あの面を照らそうと思ったら、当初の機材では、あの場所でしか選択肢がなかったということですよ。

高橋：そういうことですね。なのでこっちも選択肢がそこしかないのであればということで諦めましたね。

もう一つは建築側からの制約としては、機材として廊下の高さより超えて出るのがNGというガイドラインがあって。建築家の意図として、高さをそろえてほしいということで、あの高さギリギリのところ機材を設置するということの一つの縛りにしたの。そうい

う意味で、もう少し高いところから当てれば、影が出にくかったりって部分を、若干低いところから当てるので、手前の建物の影をかわせないというような問題はありましたね。

川口：それは工夫したところですね。

鷺田：オノ・ヨーコさんのように他のアーティストとの兼ね合いで、投光器を置く場所の問題が出てきたことはありましたが、建築との関係で、高さ以外に位置を変えてほしいというのはあったんですか。

高橋：位置もありましたね。あと 20 センチ建物から離して欲しいとか、この見えがかり的にもう少し場所を動かさないかということもありました。西沢事務所さんが投光器の模型を全部作って置いていろんな角度から見て、「これはもう少し離れたところにできませんか」みたいなのを検討しましたね。僕としても機材を見せたいわけではないので、その意図はすごくわかるんですけど、表現をしたいこととのせめぎ合いでだいぶ苦労はしました。

鷺田：コストとの兼ね合いもあったと思うのですが、例えばもっとたくさんの面をやりたかったけど、そこまでコストをかけられないというのもあったんでしょうか。

高橋：シンプルに何面までに抑えないと駄目というのありました。

川口：最初の絵は全部照らしてましたよね。

鷺田：官庁街通り側だけじゃなくて裏側も。

川口：現地に行けなかったんで、周りの様子は全然知らなくて。建物の模型だけ見て、全部やれるといいねみたいなのがプランとしてありました。

高橋：次に現地を見に行くと、見えるところは全部やろうということで、何度か図面化してやり取りをしてた気がするな。何個までなら収まるみたいになって、じゃあどの面を減らしていくかみたいなことをやりましたね。それはコストの中で最大限の表現を目指すということでした。

鷺田：例えば裏側の住宅から見たときに、近隣との関係でここはやめて欲しいみたいなことはなかったんですか。

高橋：特には記憶にないけどね。

川口：最終的に近隣に調整するときに、裏側のプランはなかったんやと思います。

高橋：投光器が向いてるとかそういうので調整はなかったね。

鷺田：今回の LED を使うわけですけども、LED を作品で使われるようになったのは、

さっきおっしゃった愛知からですか。

川口：屋外はそうです。

高橋：その前に 2007 年のスケートリンクかなと思います。

鷲田：屋内であれば、パワーの問題がクリアできたんでしょうか。

高橋：屋外で、横浜の赤れんがの前のスケートリンクの演出をしたときに、プロジェクターと LED の演出を組み合わせるっていうことを、この辺ぐらいから本格的に取り込みました。

機材自体に出会ったのは 2002 年か 2001 年に、照明の大先輩の藤本晴美さんという照明家が出て、その方と二条城のライトアップを、場所を分けながら、僕も参加して藤本さんも参加してやったときに、藤本さんのエリアで LED の機材を使ってるのを見たのが初めてです。すごい可能性あるなというか、「これが最新なのよ。」「これからはこれよ。」と言って見せてもらって。たぶん日本に入ってすぐぐらいの機材やったんじゃないかな。それを見て、面白いなと思いました。RGB で色を変えていける。カラー演出っていうのが身近にできるようになるんやなっていうのは、しかも屋外でというのは、2001 年の時に実機を見て思ったところですね。それでスケートリンクで取り上げて、屋外で本格的に投光器として使ったのは 2010 年の作品です。2008 年ぐらいに、一回提案書を出してるので、本当に十和田美術館がオープンしてすぐにこの機材が日本に導入されて。

鷲田：2010 年の愛知の時は十和田と同じ放電灯の投光器を使うことも検討されたんですか。

高橋：ご提案するタイミングと、日本にその「カラーリーチ」っていう屋外の投光器型が入ってきたっていうタイミングが、ほぼ重なったので、じゃあ、ぜひということで。一応指名コンペだったので、長寿命で、省エネルギーですっていうところもアピールしたかったんで、提案段階からその機材を入れてましたね

川口：今もまだ使ってるらしいです。

高橋：もう 15 年になるんじゃない。2010 年にオープンしてるので。

鷲田：そうすると、今回十和田の放電灯が交換できないということになったときに LED に交換しようというのは一択ですか。

高橋：一択ですね。

平：個人的に放電灯の時の色味と、LED の色味とどちらが好き嫌いとかあったりしますか。

高橋：そこが一番今回再現できないところではありましたね。やっぱり放電灯で出せる色味、抽象的な言い方にはなりますけど深い色味というか。前の機材は放電灯で投影しているところに色ガラスを前にかざして色を変えているので。深い青とか濃い紫とかっていうのが、アナログに色ガラスを前にかざすと出るのに、LED ではそれが出なかったですね。

色味に関してはやっぱり深い色味っていうのは、LEDはちょっと苦手だなと思って。RGB値で打ち込んで出すんだけど、やっぱり浅いというか、ビビットではあるけど、深い色味じゃないですね。

鷺田：好みとしては放電灯の方がよかったんでしょうか。

高橋：艶があるなどは思いました。あれでしか出せない色はあると思います。

川口：LEDでも機材によって色って違うんです。メーカーによってどういう色を出すのかを違いとして売り出してるので。今回十和田で使ったのは、浅めでパステルというのを売りにしてるので、透明感のある光の演出ができるっていうのが強みだとは思ってます。ただ高橋が言ったみたいに深い色は出ないので、放電管でできていた色にはできなかったのだと思います。

高橋：新しい絵の具のセットを買ったらその色が入ってなかったみたいな。ちょっとパステルっぽい色が多くて、濃い色が入ってないなみたいな感じでしたね。前の機材は逆にパステルはちょっと苦手かもね。

川口：青の色味が違う。

高橋：入っている絵の具が違うので、やっぱり出せない色はありましたね。

鷺田：毎日見ていると違いがわからなくなってしまうのですが、放電灯のものも、経年で暗くなってくるとか、色が変わってくるとかもありえるんですか。

川口：あると思います。

鷺田：それは時々ご覧になって感じられたことがありますか。

高橋：暗くはなってるなど思いました。物理的にたぶんレンズとか、板ガラスが少し曇ってきたりとか、色が抜けてきたりとか。

川口：色抜けはあまり感じなかったですけど、暗いっていう。

高橋：もう物理的に動かなくなってきたから、指定した色になってないとかっていうのはあったよね。それはトラブルですけどね。

鷺田：今回のLED化で、前消えていたところがついたっていうのもあって、全体に明るくなったっていう印象があります。

高橋：全体的に照度も明るくなっているんじゃないかな。パキっとしてる感じはありますね。なるべく前やった色味がちゃんと出るかなっていうのには、チャレンジはしたよね。

川口：そうですね。

高橋：でも青が違うなどか思いましたけどね。

鷺田：2008年の作品と比べれば、ビビットというか浅いパキッとした色ですが、それは作品として問題はないと思われているのでしょうか。

高橋：今回の《いろとりどりのかけら》に関しては、この青を出さないと、それが作品の生命線だということではないので、よしわかったと。大体機材の苦手な色と得意な方向性があるって、大きく演出を変えるんでなければ、やっぱり得意な色味を使って、その良さを出してやる方がいいんじゃないかというのは思いましたね。それが作品の根幹に関わる変化ではなかったのだから、苦手な色を追求するためにどんどん色味を暗くして、照度を下げていって、薄ぼんやりした色が出るぐらいなら、もうその青はその青として認めて、しっかりと出してやろうみたいなことは、現場でもやってたよね。深い色を出すために輝度を落としていくと、何となく渋い感じにはなるけど、なんか暗くて。この機材が苦手なことにあんまり挑戦していくべきではないかとプログラムをしながら思いました。

鷺田：作品の根幹に関わる部分は、キューブの面がパキッと出るかということであって、色については浅いとか好みはあるけれども、根幹ではないということですね。

高橋：そう判断しました。

鷺田：今回のLED化で、前の2008年のバージョンから変更した点についてお聞きしたいと思います。まず、ポール・モリソンのところは撤去をしました。その時の意図はどんなだったのでしょうか。

高橋：僕が気になってたのが機材の目立ち方でした。ポール・モリソンの壁面を照射するために、広場にポツンと機材があって、「そこは本当は機材がなくて広場になってると気持ちいいのにな」とは思っていて、「なんかこれ悪く目立ってるな」というのは気になっていました。その壁面をやめることで、その場所がすっきりするなら、なしでもいいと思いました。表現よりも、あの空間に立ったときの感じを想定して、僕も機材はできるだけ目立ってほしくないと思っていたので。いかにも「はい、照らしてます」みたいにドーンとあるっていうのは、前回は気にはなってたんですけど、その時は表現したいというか、こっちの面も当てたいっていう思いが強かったです。今はそこから時間がたって、「いや、この表現を捨ててもここに機材はあるべきではないな」と思ったのが心境の変化ではありますね。それでもうなしにしてしまいました。ポール・モリソンさん自身が色の表現は望んでないっていうのもあって、中途半端な感じがしたので、照らされてるけど色の変化がないくらいだったら、なくてもいいかなと思いましたね。

鷺田：美術館としても、あの広場に照明機材があるのは存在感が強すぎるということと、官庁街通りの方の道路の照明があって、ある程度ポール・モリソンの方も夜でもうっすら明るいので、両方総合的に考えると撤去したほうが良いと思いました。

高橋：オープンしてから、あそこで盆踊りがあったり、あの広場は広場として使われているのを見て、その方が素敵やなと思って。邪魔なものはないほうが良いかなと思いましたね。

鷺田：2 点目として、オノ・ヨーコさんのところは、廊下の屋根の上に機材を乗せることによって、実現できたということですね。

高橋：作品エリアには機材がないけれども、機材を少し離れたところの屋根の上に置いて照射をすればいけるということでした。それは建築家も OK だったのかな。

鷺田：建築家には美術館から確認をして、「見えない位置なので問題ない。」という回答を得ています。LED 化したことによって機材が小型化して、屋根の上に乗せることが可能になったから、それを実現したということですよ。

高橋：すっきりした（笑）。めちゃくちゃ長いこと気になるなどは思ってたから、そういう意味ではすごいすっきりしましたね。

鷺田：あと、階段のある一番背の高い棟の照射の均質性を高めるということで、下から当てるのを足したというのがありますよね。

高橋：それは前回の機材だとできなかったことです。前回の機材は一つの機材で一つの面を当てるということをして、ちょっとムラは見えやすい状態ではありますけど、今回は一つの面に対して複数台を使っています。これは前の写真と見比べるとわかりやすいんじゃないかな【図 3、4】。

高橋：ここの影がどうしても消えきらなかったところを…。こっち側も 1 灯で当ててるのを、上下に 2 灯当てていて。そういう意味では、スケッチであったみたいに下から全部当たってるっていう印象ですよ。それはやっぱり今回 LED 化することによって、複数台の機材を組み合わせることのできるようになったことではあるかなと思います。

鷺田：より当初のコンセプトの、一つの面を色面として表す、ということが LED の技術によってできるようになったから実現したということですね。

高橋：大きく変わったのはその 3 点かなと思うんですけど、置き位置自体は、ポールをそのまま基本的には使う…。

川口：ちょっとずらしたところもありますけど。

高橋：それは調整のレベルじゃないかな。

鷺田：機材の大きさが前よりも小さくなったから、もうちょっと壁に寄せることができるようになったぐらいの、微調整ということですね。

高橋：当初から置き位置はできるだけ変えずにできることを探ってたね。大きく置き位置を変えたりとかすると工事が間に合わないの。基本的には機材を変える感じで進めてましたね。

鷺田：次に時間のプログラムの話について伺います。これについても、四季との関係といったことなど、2008年に考えられたことと、今回それをどうしようとしたのかをお話いただけますか。

高橋：同じ作品を作り直すとしたら改善したい点があるかみたいな話かと思うんですけど、当時の演出を全部見て、僕の率直な感想としては、若いなって思ったんですね。映像作品に近い見方をしている、昔撮った映画を今見てみたい感じで、長いなとも思ったし、くどいなとも思ったし。そのときやりたいことを全部詰め込んでる感じで、やる気がみなぎってる（笑）。

鷺田：今おっしゃった、長いのと詰め込みすぎということは、放電灯をコントロールするシステムの制約だったというわけではないですね。

高橋：ではないです。システムではなくて本人の演出の内容の問題なので（笑）。鑑賞とか観客にとってちょうど良い時間っていうよりもこっちが何か表現したいことを入れ込みたいって時間の尺の方を優先してたのかなと思って。今やったらどうするかっていうと、全体をもう少しコンパクトにして、長さを短くして、表現のポイントも絞って、半分ぐらいになるんじゃないかと思いますね。でもここで演出の長さとか内容とかに手を付けだすと、別の作品になるんじゃないかなっていうのも思って。今回一旦目指したのは、2008年の演出を今の技術と新しいプログラムで再現するってところです。演出を変えていくときりがないなと思って。

鷺田：プログラムを、例えば半分ぐらいの長さにするとか、変えてしまうと、それは「更新」の範囲を超えて、違う作品になってしまうというお考えということですか。

高橋：ギリギリアップデートとも言えるけど、一方で拙さとか若々しさみたいなのは、それはそれで取っておこうみたいな。更新の範囲を超えちゃうかなというの思っ、演出の中身に関しては今回変えてないです。

鷺田：ただシステムとしては、当初の演出のプログラムを再現したものを走らせるようにしていますけれども、そのプログラムさえ書き換えれば、将来的にはプログラムを書くだけでコンパクトにしたバージョンの可能性にも開かれていますよね。

高橋：2020何年版みたいなのも僕は作ってみたいです。

鷺田：あるいは、毎日のレギュラーのプログラムではなくて、例えば1日限りのプログラムをイベント的に行うという可能性にも開かれていると考えよいのでしょうか。

高橋：考えてますね。そこが今回入れ込んだアップデートするときのポイントというか。以前のプログラムの作り方を1回見ますか。

鷺田：放電灯の時のプログラムですね。

川口：（演出の表を見せる）最後このシーンとかはパキッと見えているので、1枚ずつ色を

決めていって、次のシーンに行って 1 枚ずつ色を決めるというようなシーンがあったんですけど。こんな感じでエクセルで色を決めていました。

高橋：今思うとすごいアナログですよ。

川口：面が切り替わっているようなシーンっていうのは、こういう感じで組んでたんですね。

1 番の面に関しては、B って書いてあるので、この 4 つのデータを打ち込みますっていうことをやっていけてたんです。ただ、最後の方のシーンで水が揺らいでいるような劇的な動きを作る時に、やり方的には水面の揺らいでいる映像をまず持っていて、ここから一部を抜粋して 14 個の面に分けたものを抽出して、それぞれをフレームごとに分けていって、最後エクセルに並べ直して、色を指定するっていうことがありました。これをその場ではすぐに作れなかったんですけど、今はコントローラー上でランダムなプログラムがあるので、それに照らし合わせて水面に似せた動きみたいなものもその場で作っていくようになってるのが、だいぶやりやすくなりました。

高橋：ここのシーンだけ短くしようとかっていうのもやりにくかったですね。頭から何秒後に変わりますっていうのをずっと積み上げてやっていたので。

川口：だから現場では色を決めて、ホテルに戻って全部この列のデータを整理して、再生を翌日してみたいなことを繰り返してたりしていたので。その場でできるっていうのはすごい。

鷺田：その場でコンピューターが計算してくれるように変わったということですね。前はパラパラ漫画みたいな感じだったのが、コンピューターが生成してくれるようになった。

高橋：パラパラ漫画ですよ。アニメーションの作り方とほぼ一緒で、全部一回組んでザーッと見てみて、ここちょっとタイミングが違うよねってなったら、またそこを全部やり直して、再生してみて、いけるかなみたいな。だからストップウォッチとかを持ちながら、結構タイミングを計ってやってました。今は映像の編集の仕方と同じで、タイミングとかが全部...

川口：こうやってプログラムを走らせているものを、実際に建物も一緒に光って変わっていくというのが、その場でできることが大きいですね。

高橋：タイミングも精度を高くしたり、変更をかけたりっていうのは、非常に簡単になったよね。前は 1 日さっきのシートを作って、打ち込みをまた別のプログラマーさんがして、夜見て、はあ、とかなって...

川口：機材としては LED に変わったのはすごく大きなところではあるんですけど、制御機器もどんどんアップデートしているので、そこで使い方と作り方が変わっていくのかなという気がしています。

高橋：ここはそういう意味では大きくアップデートしたところですよ。

川口：シーン自体は最初の2008年から変わってなくて、タイムとか並べ方も変えてはないです。水の揺らぎとかを作っていた部分のプログラムも、この中で色を変化させていくだけで...

鷺田：ここが白紙になっていて、こちら側でコントロールするようにできているっていうことですね。

高橋：ランダムな動きとかってというのは、だいぶスムーズにはなったよね。それに似せる形でアニメイトしていることを考えると。

平：これは今回のLED版のアプリケーションですか。

高橋・川口：そうですね。

平：このアプリケーション自体が2008年のときにはなかったですか。

川口：なかったですね。

平：プログラム自体を書いていたという感じですかね。

川口：そうですね。

平：これだとアプリケーション上でPremier Proのように操作するっていう感じですね。

高橋：そうですね。映像編集にかなり近いよね。それは作り方が大きく変わったよね。それで前回やったのを、絵コンテシートを見ながら、今回再現したっていうことですね。

鷺田：最後に記録について伺います。今回LEDに変えたことによって、前どうだったのかということが、将来的にわからなくなってしまうとよくないので、元々どうだったのかをどうやって残すか考えないといけなくて、川口さんにいろんな記録を用意していただきました。

まず元々の機材自体は物理的には残してないですね。美術館でも残していません。写真だけ撮って廃棄をするという形にしています。

あとはLED化する前に、映像を撮影して残しました。ただその映像は、LED化の直前に撮った映像なので、例えば機械が壊れたところなどは映っていない状態です。2008年の段階ではその記録はなかったということですね。

高橋：なかったですね。

鷺田：当初のものではないけれども、改修前の最後の状態を保存したということです。それとその映像から楽譜みたいなものをもう一度タイムラインで起こしてもらったということですね。

川口：基本的にはエクセルで、これが2008年にプログラムを作った時のデータそのままなんですけど、これをもとに映像を見ながら、それぞれのシーンが何秒ずつあって、ということ拾い出したんですけど。例えばここだったら、19分10秒にこのシーンが始まって、19分19秒に終わる、9秒間のシーンですよっていうことを書いてます。

鷺田：これが目視によるっていうことですね。

川口：そういうのを表にしています。ただこのシーンの一個一個のコマは見られないので、例えば春の3番のシーンであれば...。「春」の「3」の中で、この1コマを打って、次この1列を打って、というような形で進めていく必要があります。今回も一応この作業をやっています。

鷺田：新しいのもこれと同じように作ってくださったのでしょうか。

川口：新しいやつは一応こういう形で、シーンごとに分けてあります。ただタイムラインをどう取っていいかなと思った時に、ソフトウェア自体の中でタイムを持っているものなので。(何かを見せる)例えばスタートさせると、こういうふうにならずと秒を持っていたり。それぞれのシーンをクリックすると、ここにスタートが00秒で、エンドが1分51秒で、1分51秒のシーンがここにあります。この緑は、3秒のシーンで19秒から22秒ですっていうのが出てきます。こっちのソフトウェアに記録を担保させたいなと今は思っています。

高橋：どういう色だったかっていうのは...

川口：それはここに出ていますね。RGB値が出たりします。

鷺田：このソフトウェアのデータは今美術館の機械の中にも入っているし、データでもいただいています。将来的に、このソフトウェア自体が動かせなくなる可能性もあります。新しくできたものに関して、映像での記録も作ってましたので、それを残しておけば、もしソフトウェアが走らなくなったときにも、またその映像から拾って、どういうものだったかというのは、後から把握もできますね。ソフトウェアもちゃんとマイグレーションしていかないといけないと思うんですけど。

高橋：いつかはね、っていうのもあると思いますけどね。

川口：紙が一番いいのかな。

鷺田：映像とシーンごとの写真の形に切り出してくださいだったデータも今回作っていただいて送っていただきました。

高橋：結局のところ前回もああいうエクセル表になってるから再現できたってところはあるよね。そこから読み取って不完全な映像記録やったけど、合ってるよね、大体こうだったよねと確認して、元々のキューシートを見ながら、再現することができたのは、大きかったか

もしれないですね。

平：美術館の方に Mac が制御コンピュータとして置いてあるのでしょうか。

川口：コンピュータは入ってないですね。

平：LED の制御の中に、このデータを入れるってということですか。

川口：制御盤の中にコントローラーと言われる機器があります。操作する時はそれにコンピュータを LAN で繋いで、操作します。

高橋：レコーダーがあるってことですよね。レコーダーに書き込んであるプログラムが入っているって感じですね。

平：このデータは美術館の方にもあるんですね。

鷺田：送ってもらいましたが、美術館のパソコンでは、ソフトウェアを動かさないですね。

川口：パソコンを渡したほうがいいですかね。

平：Apple の OS が変わってアップデートされた時に動かなくなる可能性があるなと思っています。

川口：今の Apple をアップデートせずに、残しておくっていうのもありますね。ソフトウェアもどんどんアップデートされるので、それも残しといたほうがいいんでしょうね。

平：アップデートされ続けるのであれば安心かもしれないですけど、どこかでやめられる可能性もありますね。Adobe であれば Flash をやめるとか。

高橋：そうなったときにお手上げにならないように。

川口：だから Mac とソフトがいますね。

平：今日伺って思ったんですけど、戻れる場所のエクセルがとても素晴らしいと思います。

川口：触りたくないですけどね（笑）。

高橋：まさにあれが楽譜になりますよね。今回あれがあったことによって、ほぼ完全に再現できている。機材が壊れてしまって見えない面の部分もどういう変化をしてたかっていうのが拾い出せてるっていうのが大きいですね。

鷺田：継承ができなくなった最悪のときに立ち戻る場所を用意しておけたらいいですね。

高橋：やらなきゃと今話しながら思いました。

鷺田：美術館も当初のエクセルのデータはもらっています。本当はプリントアウトしておいたほうがいいのかもしいですけど。

平：今後についてということで、この作品に限らず、作品をアップデートされる時に、人が成長するみたいに、子供が大人になっていくような感覚なのか、それとも進化しているような感覚なのか、それとも時代に即した形で、今回はLEDという形で継承するようなイメージなのか、どういったことを作品のメンテナンスの時に思われているのかお伺いさせていただきます。

高橋：これ全部思うところではあるんですけどね。今回の演出の内容に関しては手をつけなかったっていう部分は継承なのかなと思ったり。ソフトウェア的にはアップデートしていかないとエクセルで打ち込んだりとかも今はする必要もないので、時代に即した形で継承するという、今回はそれに一番近いのかなと思いますね。なかでも色々な可能性、イベントがあったときに、ミュージシャンとコラボレーションして演出をアクチュアルに変えてったりとかっていうことができる内容を持ってたり、書き換えてっていうことは比較的前回に比べるとやりやすく、可能性がたくさん詰まってるっていう意味では、ハードウェア的なものとか、ソフトウェア的なものは、今後の準備として一旦すごい進化させたっていうところがあります。今表に出てる部分は継承の部分ですけど、実は進化している中身を活用していける場が作れると、作品としては一步成長したとを感じるかなと思います。

平：下の二つはアーティストの方によくお聞きしている選択式の質問です。それこそ鷺田さんにもお伺いして、美術館側とか学芸側のご意見もたまに聞くこともあるんですけど。今回のように、以前作った作品を更新、修復する時に、1番（ご自身が更新を監修し、できるかぎり作業もご自身でおこないたい）、2番（ご自身が更新の監修もしくは指示をし、作業は管理者（美術館など）に委任したい）、3番（更新については、管理者（美術館など）にすべて一任したい）、またはその間に位置するのかなどお伺いしたいです。

高橋：僕は多分今できるので、1番なんですよね。更新っていうのを監修して今回もそうしたと思うんですけどできる限り現地で行いたいです。それがいつか出来なくなる可能性も当然あるので、そうなったら次の段階としては監修はするけど、誰かに委ねたり任せたりするっていうことはいつか発生してくるなどは思いますね。

平：希望としては1番で、常に連絡をいただくということですね。

高橋：自分はそうだなと思ったりはしますけど。あなたはどうですか。

川口：似たような感じですね。最終的に3番でも作品が残るのは嬉しいですけどね。

高橋：All or Nothing でそれが無理なんだったら作品としてはもう更新や修復をしないっていうことよりも、残していきたいっていうのはあるかな。どうなんやろうな。

平：ここは割と人それぞれで、作り終わったものに興味がありませんっていう方も中にはいらっしゃるんですよ。好きなようにどうぞっていう。

今のお話と最後の質問と関係があるんですけども、仰られたようにご自身が判断できない状況、例えば 100 年後とか、そのような時に、所蔵者、管理する側にどういうことを求めるか。LED の次のものが発明されて、ライト自体がほぼ目に見えなくても光が演出できるような時代になったりして、常に技術や仕様をアップデートすべきなのか、それとも判断できなくなった時点で、令和何年に自分自身がこれを OK 出したのが自分の判断の最後の状態だから、とめておいてくれとするのか、グラデーションがあるかなと思うんですがいかがでしょうか。

高橋：グラデーションで言えば僕は 5 番（変更を許容しない。オリジナルにこだわる）ではない気がするんですよ。作品として残っていけるんだったら、残っていく方法を考えてほしいなという希望があります。3 番（できる限りオリジナルを尊重するが、素材や機材が手に入らない、技術的に再現が難しい部分は変更を許容する）とかが、一番フィットするかなと思いますけど。でも 2 番（オリジナルを尊重しながら、その時代に沿った展示方法を許容する）とかもありだけど。1 番（時代に合わせて、素材や技術も常にアップデートすべきである）とかアップデートすべきってなってくると、自分では判断できない状況ですからあれですけど、別の作品を作った方がいいんじゃないか。俺が生きてたら別の作品にするよみたいな感じになるのかなと思います。

平：先ほどおっしゃってた演出方法を今の形に変えるとかっていうのが、もしかしたら 1 番のような感じかもしれない。

川口：今回やったのは 3 番みたいな感じですよ。

鷺田：3 番が近いですけど、それよりも少し踏み込んだところは、技術的に当初のコンセプトが実現できることになったのでそこはやろうと。つまりオリジナルのコンセプトがあったけれども、当時技術的な制約があってできなかった部分を実現しようっていうところはありましたよね。今回のことについては、許容するというよりは、もうちょっと踏み込んでいるかもしれないと思いました。

平：ここでオリジナルとしか私が書いてないので、どうしても物みたいなイメージがあるんですけど、オリジナルのコンセプトを尊重するということが大きかったですね。非常に面白かったです。

高橋：面白かったです。考えるきっかけが色々あって。今回どこまでどうするかは、現地でやってるときは、長いよ、みたいな、一回出した作品でもあるのでちょっと引いた目で見ている自分は確かにそこにはいましたけどね。

鷺田：物書きの人が本を再版する時に手を入れたみたいな気持ちと近いかもしれないですね。

高橋：ここもうちょっと、みたいなのはあったけど、駄目です、やめましょう、きりがないと。それはそのバージョンとしてやっぱり作るべきですよ。あれはあれの良さがある

よ、きっと。

鷺田：長時間になってしまいましたが、ありがとうございました。

高橋：本当にいい機会でした。このタイミングでないと、こういうことは残していけないと思うので。

鷺田：ありがとうございました。

公開日：2025年3月30日
文字起こし：杉本温子（東京藝術大学）