

[研究論文]

メディアアートのための 生成するアーカイブ試論（前編）

馬定延

久保田晃弘

On Generative Archive for Media Art (Part. 1)

Jung Yeon Ma, Akihiro Kubota

This paper raises critical questions on works of art as socio-cultural memories in the rapidly changing society influenced by media technology. Focusing on the last Professor Seiko Mikami's works and documents, we suggest methodologies for not only preservation and restore of works manipulating digital media but sharing as well as version-upping them.

急変する技術的環境のなか、社会文化的記憶装置としての芸術作品のあり方を批評的に問い直し、デジタルメディアの特性を生かした作品の保存修復、さらにはその共有とバージョンアップのための新たな方法論について、当学の故三上晴子教授の作品と資料を中心に考察する。

メディアアートの現在

「メディアアート」という言葉が指し示している20世紀の芸術表現に関して、様々な用語が混在している。文化芸術振興基本法が定める、日本固有の用語としての「メディア芸術 (media arts)」⁽¹⁾に関する議論は割愛するが、この分野において数十年間にもわたって繰り返されている用語をめぐる混乱は、海外でも同様である。例えば、Rhizome.orgの創設者であるマーク・トライブの整理によると、ニューメディアアートはアート&テクノロジーとメディアアートという二つの領域の交差点であり、デジタルアート、コンピュータアート、マルチメディアアート、インタラクティブアートなどはそれよりも古いカテゴリである。それに対して、アート&テクノロジーには技術が含まれるが、必ずしもメディアと関係がないエレクトロニックアートやロボティクアートのことを指す。メディアアートとは、ビデオアートや実験映画を含めた、1990年代にはもはや新しくなかったメディア・テクノロジーを用いるアートの形式である。⁽²⁾一方、クリスティアン・ポールは、デジタルアートとニューメディアアートは交換可能な用語として使われることもあるが、ニューメディアアートはデジタル・テクノロジーを用いた全ての芸術表現を意味する、デジタルアートの下位概念だとしている。⁽³⁾そして、メディアアート、コンピュータアート、エレクトロニックアート、インタラクティブアート、ニューメディアアート、マルチメディアアート、デジタルアート、ウェブアート、ネットアートなどの用語の間には、明確な概念的境界がないだけでなく、それらの英語に関連するフランス語やドイツ語の用語との直接的な意味上の対応関係がないことを指摘し、モダニティー／ポストモダニティーをめぐる議論が盛んだった1990年代に「メディアアート」の登場はその混沌とした状況にさらなる概念的なカオスを加えるだけだったと書いたのは、ドイツのZKM (Center for Art and Media, Karlsruhe) のベルンハルト・ゼレクセだった。⁽⁴⁾本稿では、上記の複数の用語を緩やかに包括する概念として「メディアアート」を使うことにする。

このような状況のなか、用語の統一を図るより、主流の現代美術 (Mainstream Contemporary Art) とメディアアート (New Media Art) の間に断絶があるという前提で、メディアアートの特有の美学と作品の受容を論ずる研究が増えてきた。これは例えば20世紀の美術を網羅する『Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism』(Hal Foster, et.

al, Thames & Hudson, 2004) のような一つの世紀を網羅する書籍のなかに、メディアアートのパイオニアである「ビリー・クリュヴァーと E. A. T. さえ言及されていない」と嘆いたエドワード・A・シャンケン⁽⁶⁾が長年取り組んできたテーマであり、ドメニコ・クァランター⁽⁷⁾、ベリル・グラハムとサーラー・クック⁽⁸⁾らの議論の土俵となったのも、この二項対立構図である。主流の現代美術と比較対照した場合、グローバリゼーションの波のなかでアート・マーケットが牛耳る現代美術のシーンに対するオルタナティブな視座をメディアアートから見出せることは、確かな事実である。しかしながら断絶を強調するあまり、作品発表の場や学術研究分野を現代美術一般と共有できないマイナーなジャンルとして、メディアアートが異なる活動の生態系となっていく傾向があることも否めない。エンターテインメント産業などとの接続を通じて、より多様な表現が受け入れられるようになった側面があると同時に、アーティストとしての活動に「メディアアート」という垣根が制約として作用する、望ましくない側面もある。

断絶を象徴する事例として取り上げられる概念が「インタラクティビティ (interactivity: 相互作用性)」である。メディアアートのなかでこの言葉は、観客に対して作品側からフィードバックが返ってくる仕組みを持つ参加型作品であるインタラクティブアートの特性として理解されている。アーティストのナサニエル・スターンは自作を含むインタラクティブアートを、センサーやカメラからの入力情報をコンピュータやマイクロコントローラー、電子回路、デジタル／アナログのターミナルで処理し、ある感覚的アウトプットを返す一つのシステムが、観客の参加をリアルタイムまたはある時間のタームで具現化する、エレクトロニック・デジタル・アートを含む概念として定義している⁽¹⁰⁾。スターンが定義したような電子情報技術の介入を要素とする作品が台頭した時期は、比較的最近のことである。カッチャ・クワステックは、1990 年のアルス・エレクトロニカで同名の部門が開設されるなど、インタラクティブアートがメディアアートの画期的な顕現だとされたのは、1990 年代のことだったとしている。興味深い事実は、観客と作家との間、さらには社会と芸術の政治的で開放的な関係性を意味する言葉として論じられている、現代美術、とりわけ関係性の美学をめぐる「インタラクティビティ」もまた、1990 年代以後の作品を中心に語られているということである⁽¹²⁾。明らかに両分野で語られているインタラクティビティは互いに無関係ではない。だとすれば、20 世紀の終わりに変化した観客性と作品のあり方を反映している「インタラクティビティ」という言葉を、両分野で語られている全ての意味を持つ概念として共有して、深化させることはできないだろうか。

このような断絶の是非を問うよりは、断絶、あるいは断絶のように見える「距離」を発展的に克服するための方法を、積極

的に模索する必要があるだろう。本稿が、共有可能な問題系としての「アーカイブ」、とりわけ 1980 年代から 2015 年まで、変化するメディア環境を敏感に感知し、インタラクティビティを作品の要素として取り入れ、情報社会と人間の知覚に関する独自の美学を構築した、一人のアーティストのアーカイブに注目する理由はここにある。

文化的記憶の保存と修復という同時代の課題

10 年前、アーティストのブルース・ワンズは、メディアアートの未来について考えることは必然的に、アートとテクノロジーという二つの道の交差点に立つことだ、と書いた⁽¹³⁾。前世紀の影が残っていた 2000 年代初頭は、おそらく両者を分けた考察が可能な最後の時代だったかもしれない。そしてこの時期に前後して、アートの世界ではあまり積極的に考える必要のなかった、テクノロジーの問題が、作品のコレクション、保存、修復そして再展示をめぐる浮上してきた。この問題に取り組んだ世界各地の連携プロジェクトとして、Variable Media Initiative (後に the Variable Media Network), DOCAM (Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage), MANS (Media Arts Notation System), Matters in Media Art, Inside Installations: Preservation and Presentation of Installation Art, LIMA (Living Media Art), The Computer-Based Art Preservation Resource, Digital Media Art in the Upper Rhine Valley: Conservation-Restoration-Sustainability, PADS (Performance Art Documentation Structure), CMCM (Capturing Unstable Media Conceptual Model) などが挙げられる。日本国内でも、文化庁の平成 22 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の一環として「メディアアートの記録と保存調査研究」が、平成 27 年度メディア芸術連携促進事業・連携共同事業として「タイムベースド・メディアを用いた美術作品の修復／保存に関するモデル事業」などが行われた。これらのほとんどが、美術館や研究財団などのインスティテューション、あるいは公的資金を委託された組織などが主導する事業であるのに対して、中堅作家のラファエル・ロザノ・ヘルメグ、ソフトウェア開発プロジェクトのための共有ウェブサービスである GitHub に投稿したエッセイは、作品制作の前後、そしてコレクター、キュレーターなどの関係者との交渉で心がけるべき点など、アーティストのコミュニティーに向けたアーティストの声であり、その意味で示唆に富む⁽¹⁵⁾。

一部のプロジェクトはすでに終了したが、人的物的資源を確保し、持続的に運用していくための時間と継続的な努力が必要である。上記のような試みがあった 21 世紀の初頭は、コレクションと保存修復をめぐる体制を激変させたというよりは、現存する問題系を明らかにし、同時代が抱えている課題として共有することで、既存の現代美術の枠組みを「拡張」させる必要

性を認識した時期として、歴史に残るだろう。スティーブ・ディエツは、ウォーカー・アート・センターのニューメディア部門のキュレータをつとめた時期（1995-2003）に、ニューメディアのコレクション・ポリシーが、永久的にパブリックにアクセスできる記録と、われわれの時代のテレマティック、ニューメディア作品を理解するためのコンテキストを提供することで、この分野の主要な傾向を記録し、観客のニューメディアアートの鑑賞機会を増進するという目的をもつ、パーマネントコレクション、スタディーコレクション、アーカイブコレクションのハイブリッド的なコレクションである、と明記されていたという。メディアアートのコレクションも他と同様に、ただ違いがあるだけだ、というディエツの結論には説得力がある。⁽¹⁶⁾

問題となるのは、その「違い」を明らかにして、その違いに適切に対応する方法論を模索することである。現時点では性急な一般論に走るより、深度のあるケース・スタディから出発して、そこから得られた具体的な成果から、応用の可能性について考察していく方がより現実的なアプローチだと思われる。

社会の文化的記憶としての作品の保存修復という、同時代の課題に関する先行研究から確認できることは、既存の保存修復の方法論では対応できない課題の原因も、そしてそれらを解決できる可能性も、テクノロジーのなかに秘められているという事実を共有できたということである。⁽¹⁷⁾「われわれの置かれている状況を決定しているのはメディアである⁽¹⁸⁾」というキットラーの主張を前提として、文化的記憶が生きているアーカイブをいかに構築することが可能なかを考察しなければならない。

意味の生成のためのアーカイブ

キットラーは、「アーカイブ（文書保管庫）」に入った書類が読めない機密文書となり、リアルなデータの流れがネットワーク化されたコンピュータのあいだを解読不可の数列となって流通している状況を指摘したが、これはインスティテューションに所蔵されて以来、関連法律、内部規定、予算と人的資源の不足によって長期間公開されていない芸術分野のアーカイブが置かれている状況とも共鳴するところが少なくない。また、UNESCOが2003年に発表したデジタル遺産の保存のためのガイドラインに「アクセスできなくなったらデジタル資料は保存されたとは言いがたい」と明記されている背景とも関係が深い。⁽²⁰⁾しかし他方では、かつては限られた関係者しか閲覧できなかった重要文献や音声・映像資料が歴史的に再評価され、その研究成果とともにインターネット上で公開されていく近年の研究動向もある。⁽²¹⁾

本来「アーカイブ」の語源となるギリシャ語は、上級政務官・アルコンが支配していた者たちの住居であり逗留地であった場所という意味であり、デリダは、そこで公文書など委託物と記録媒体の物質的安全を保障していた管理人たちに、解釈学

的な権利と専門知識まで与えられていたという点を強調した。⁽²²⁾フーコーもアーカイブ（集蔵体）を、語られたものと語られぬもの、記録されたものと記録されぬものをめぐる言説＝実践の積み重ねのなかの「言表可能性のシステム」として規定した。⁽²³⁾

フロイトは無意識を内面のアーカイブとして捉えたが、過去の時間を固定された意味に留めるのではなく、未来の新しい解釈に向けて開かれた、隠喩としてのアーカイブは、現代美術において重要な位置を占める概念であり、集合的な記憶（collective memory）としての歴史、そしてその表裏を形成する記憶と忘却をめぐり、アーティストの実践を裏付けてきた。⁽²⁴⁾

哲学と現代美術のアーカイブ論にもうひとつの次元を加えるとしたら、それはメディア・アーカイブ学（media archivology）的な知見であろう。ヴォルフガン・エルンストは、メディアのアーカイブ学は、単に文化的アーカイブを分析するものではなく、能動的に新たなアーカイブ的な行動をもたらしものとした。エルンストによれば、エレクトロニック・サウンドやイメージは、一担デジタイズされれば、リアルタイムのアクセスと類似性によるイメージ検索などの新しい検索オプションが可能になる。アーカイブの伝統的なアーキテクチャーは、インヴェントリー（目録）によって分類する記録に基づいていたが、いまは多様性と変動などのダイナミックなアクセスによって補完または置き換えられる。このような「アーカイブ」はもはや単に受動的な保管場所ではなく、アルゴリズムによるプロセス性（algorithmically ruled processuality）のなかで、自らを生成することになる。⁽²⁵⁾

保存（conservation）は作品が持つオリジナルの物質性、形態、美学、機能モードを可能な限り保ち、修復（restoration）の必要性を避けることなので、基本的に保存は修復と反対の概念であると指摘したゼレクセは、デジタル技術の環境で生まれた作品は「永遠のワーク・イン・プログレス（a permanent work in progress）」であるがゆえに、保存の意味がアナログの世界とは異なるのだと強調した。⁽²⁶⁾また、ジュリア・ノーデグラーフは、歴史的な保存修復学で使われる保存（conservation）よりは、積極的な修復行為を含む保存（preservation）という用語の方が、メディアアートの保存にはより適切だろうと提案した。⁽²⁷⁾その意味で、メディアアートのアーカイブには、エルンストの主張するメディアのアーカイブの多様性、可変性に能動的に取り組むことが求められると考えられる。

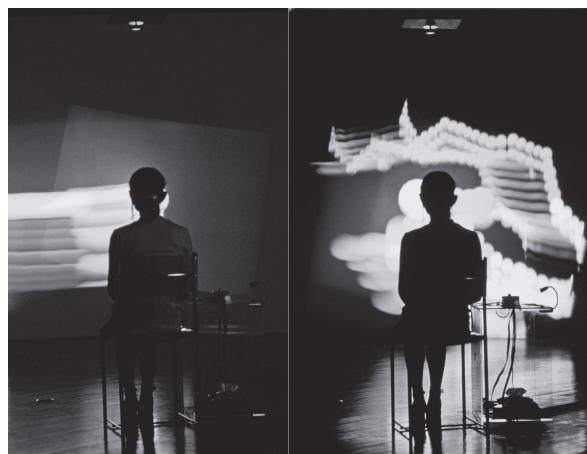
前述した実際のプロジェクトへの経験が生かされているだけでなく、現時点ではこのテーマに関する明快な観点を提示している著作のなかで、ラインハートとイッポリトは、前世紀まで一般的な長期的保存戦略であった貯蔵（storage）は、ニューメディアの登場以後、一番短期的な視野の戦略となったと指摘している。そのため、異なるメディウムの上で擬似的に動かせる（emulation）、オリジナルのメディウムのままアップグレー

ドする (migration), そして「オリジナル作品の精神を保つために, 元の外見の基本的な側面を犠牲にする」(reinterpretation) という, 3つの戦略が採択されている。しかし二人は, 作品のプログラミング言語である Java が古くなったときに, 異なるプラットフォーム上で完全に書き換えることを作家が自ら勧めたマーク・ナピエーとナピエーのオンライン作品《net.flag》(2002年にニューヨークのグッゲンハイム美術館のコミッションによって制作された作品)の例を挙げて, 再解釈という戦略が持つ意味を再解釈している。⁽²⁸⁾ 再解釈は, ファインアートの世界では稀なことであるが, 舞台芸術では比較的頻繁に行われる。しかしながらそこには必ず賛否両論の反応があり, そこで問われるのは原作の再解釈とはどこまでの変化を意味するのか, という問題である。

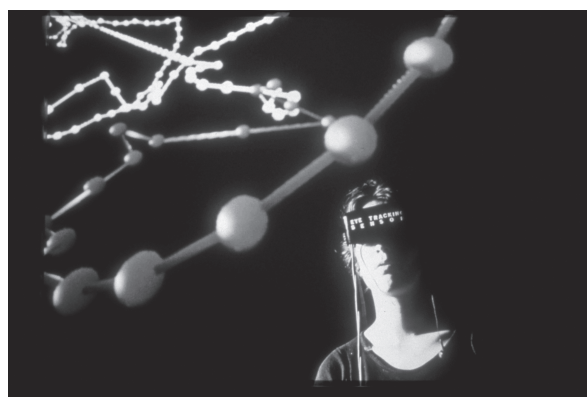
作品の外見と観客の視覚的な経験に大きな変化を加えるのは, ハードウェアの変化である。2014年, ICCの年間展示で再制作されたバージョンが紹介されたメディアアートの古典的な作品, ジェフリー・ショーの《The Legible City》(1989-1991)ほかのデジタルアート保存プロジェクトを担当したゼレクセに, 限界は承知しつつもブラウン管テレビなどのハードウェアの保存を諦めない, ZKMのアプローチを批判する声についてどう思うのかと訊いた。建築学を専攻したゼレクセは, ノートルダム大聖堂の保存修復を挙げて, 美術館は社会的文化的記憶を担う場所であり, 美術館につとめる自分にまだ可能な努力であれば, それを続けなければいけない倫理的な義務がある, と答えた。⁽²⁹⁾ すなわち, 作品や資料に後から加えられる変化の「許容範囲」に対する判断には, 異なる文化的背景に根付いた, 様々な価値観と倫理が介在する。

それでは日本の場合はどうだろうか。宮島達男は「それは変わり続ける・それはあらゆるものと関係を結ぶ・それは永遠に続く」という3つのコンセプトを保全しながら, LED部品などのハードウェアは継続的に最新のものとアップデートしていくことを可能にするのがデジタル・テクノロジーだといい, このような作品の「永遠」の概念を, 伊勢神宮の遷宮にたとえて説明した。⁽³⁰⁾

宮島がデジタル・テクノロジーを用いて作品に加えていく変化が作品の外見と観客の経験までは大きく変えないのに対して, 三上晴子是一个の作品が持つ自己同一性の限界を実験したアーティストである。1996年, キヤノンアートラボの第6回企画展としてヒルサイドプラザ(東京)で発表された《Molecular Informatics-morphogenic substance via eye tracking》(図①)は, 同年オランダで開催されたDEAF96では「Version 2.0」(図②), そして1998年フランスの国際フェスティバルEXITとvia 98では「Version 3.0」(図③), 1999年のスペインのミロ美術館と2002年のドイツのtransmedialeでは「Version 4.0」として展示された。さらに2011年にYCAMで制作され



図① Seiko Mikami “Molecular Informatics~morphogenic substance via eye tracking” Version 1.0, Canon ARTLAB, Hillside Plaza, Tokyo, 1996. Photo Mikio Kurokawa



図② Seiko Mikami “Molecular Informatics~morphogenic substance via eye tracking” Version 2.0, DEAF96, Rotterdam Holland, 1996. Photo V2_Organisatie



図③ Seiko Mikami “Molecular Informatics~morphogenic substance via eye tracking” Version 3.0, EXIT & VIA, France, 1998. Photo Miwa Koizumi



図④ Seiko Mikami “Eye-Tracking Informatics”, Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM], 2011. Photo: Ryuichi Maruo [YCAM]



図⑤ Seiko Mikami “Eye-Tracking Informatics”, Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM], 2011. Photo: Ryuichi Maruo [YCAM]

た《Eye-Tracking Informatics》(図④⑤)は、それ自体が新作でありながら、1996年の作品の延長線上に位置付けることが可能な作品であった。

2016年に、三上が《Eye Tracking Informatics》の制作後に行った、生前のインタビュー(2011年8月)が出版された。このインタビューのなかで三上は、仕上げられた作品に対して完全に満足したことはないと言っている。そして、自分のなかの「完成型」に近づける手段がほかならぬ作品のアップグレードであり、様々なバージョンのなかで最新バージョンが作品の完成形にもっとも近いものだと述べた。このような作品観は、作家本人や観客の証言、または残っている記録に依存して可能な限り「発表当時のまま」にすることが大前提となる。既存の保存修復観を転覆させる観点だといえよう。ただし、このような三上の意見の背後にあるのは、作品のインタラクティビティ、すなわち、作品と作品を体験する観客との関係は、技術的な要素を現在化するアップグレードによって変化しない、という考え方である。4つのバージョンが存在する《Molecular Informatics—morphogenic substance via eye tracking》から《Eye-Tracking Informatics》に至る作品列においても、「実時間で

見ることを見る」という作品のテーマだけは変わらない。⁽³¹⁾

後編では、《Eye Tracking Informatics》を対象とした共同研究プロジェクトについて紹介する予定である。メディアアート作品と資料保存の新しい方法論を構築、検証するため、現在作品のハードウェアが保存されている場所であり、制作機関でもあった山口情報芸術センター(YCAM)との連携による作品の分析とデータベース化、多摩美術大学情報デザイン学科内に保管されている資料の整理と解析、アップデートされたソフトウェアの開発、研究論文および作品展示を通じた資料公開を行う本研究の目的は、作品のテーマの不変性を保ちながら、そのなかの技術的な要素を可能な限り現在化することで、今日の観客が体験できる作品を、完成形に近づけようとした、生前の作家本人の意思を受け継いでいくことにある。⁽³²⁾

(後編に続く)

註

- (1) 日本の文化芸術振興基本法の第九条には「国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピューターその他の電子機器を利用した芸術(以下、「メディア芸術」という。)の振興を図るため、メディア芸術の政策、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする」と明記されている。1997年から文化庁が主管してきたメディア芸術祭は、漫画、アニメーション、広告やゲームなどのエンターテインメント、アートの4部門の国際公募展の受賞作品を国内で紹介してきた。
- (2) Mark Tribe, Reena Jana., Taschen, 2006年, pp. 6-7
- (3) Christiane Paul (ed.), John Wiley & Sons, Inc., 2016, p. 1
- (4) Bernhard Serexhe, “Born Digital-But Still in Infancy,” in Bernhard Serexhe (ed.), Ambra. V, 2013, p. 26
- (5) Edward A. Shanken, “Historicizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon,” in Oliver Grau (ed.), The MIT Press, 2007, p. 45
- (6) この分野のもっとも優れた入門書(Phaidon, 2009)の著者シャンケンには、2010年のArt Baselで「Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse」(<https://www.youtube.com/watch?v=9p9VP1r2vc4>)という企画を実現させたが、時間の制約もあり、主流の現代美術とメディアアートを代表する立場として登壇したニコラ・ブーリオとペーター・ヴァイベルが議論のなかである接点を見つけたかは疑問である。
- (7) Domenico Quaranta., Link Editions, 2013
- (8) Beryl Graham, Sarah Cook., The MIT Press, 2010
- (9) 「参加(participation)」の概念もインタラクティビティと同様、両分野で異なる意味として使われているとみえることは可能だが、両者のあいだに接点がないわけではない。ウンベルト・エーコーの「開かれた作品」およびロラン・バルトの「著者の死」は、メディアアートにおけるインタラクティビティの美学を論じる際に、頻繁に参照されてきた。現代美術における「参加」という概念の射程の例として、Claire Bishop (ed.), Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2006を取り上げられる。
- (10) Nathaniel Stern., Glyphi Limited, 2013, p. 8
- (11) Katja Kwastek., The MIT Press, 2013, p. 8. もちろんクワステクは、1990年代以後の反省と議論についても詳しく論じている。
- (12) Margriet Schavemaker, Mischa Rakier, et al., Valiz Publishers, 2007, p. 42は、デジタル革命による新しい発展はアート・ワールドではほとんど注目されなかったが、インタラクティビティと参加というのは、現代美術において非常に重要な側面を持っているとし、ニコラ・ブーリオの「関係性の美学」

とクレア・ビショップの批評的反論を紹介している。

- (13) Bruce Wands, Thames and Hudson, 2006, p. 206
- (14) 「メディアアートの記録と保存調査研究」はメディア芸術総合情報事務局、(コンソーシアム事業担当) 森ビル株式会社, 「タイムベースド・メディアを用いた美術作品の修復／保存に関するモデル事業」は公立大学法人京都市立芸術大学による。
- (15) <https://github.com/antimodular/Best-practices-for-conservation-of-media-art>
- (16) Steve Dietz, 'Collecting New-Media Art: Just Like Anything Else, Only Different' in Bruce Altshuler (ed.), Princeton University Press, 2005, p. 95 また改訂版は Steve Dietz, 'Collecting New-Media Art: Just Like Anything Else, Only Different' in Beryl Graham (ed.): New Collecting: Exhibition and Audiences after New Media Art, Ashgate, 2014, p. 67
- (17) この問題に関するケース・スタディーは Cat Hope, John Ryan, Bloomsbury, 2014 の第 8 章「Ways of Belonging: Archiving, Preserving and Remembering Digital Art」を参照。アヴァンギャルドアートのリポジトリである Ubu Web (www.ubu.net) のラジカルな試みも一緒に取り上げられている。Ubu Web の創設者兼運営者であるケネス・ゴールドスミスのインタビュー (アーティストのコネリア・ゾフルファンクによる) が以下のリンクに公開されている。
https://www.yebizo.com/assets/img/uploads/2017/02/others/ud/cornelia_03.pdf
- (18) フリードリヒ・キットラー著, 石光泰夫・石光輝子訳『グラモフォン・フルム・タイプライター』筑摩書房, 1999 年, p. 3.
- (19) 前掲, キットラー, pp. 3-4.
- (20) United Nations Education Science and Cultural Organization, UNESCO, 2003, p. 21
- (21) 筆者の企画 (共同企画: 伊村靖子) による国際シンポジウム「メディアと芸術のあいだ: ヤシャ・ライハートの 60 年代展覧会を読み解く」(国立新美術館, 東京藝術大学大学院映像研究科, 2015 年) はこのような近年の研究動向を反映して企画された。詳細は <http://mediag.jp/report-column/2015/12/11/60-1.html> を参照。「Cybernetic Serendipity」(1968) 展のほか, もうひとつの例になるのは, 哲学者のリオタールとデザイン理論家のティエリー・シャビュの企画によって 1985 年にボンビドゥセンターで開催された「非物質 (Les immatériaux)」展。この展覧会を振り返る研究書籍が刊行され, 元の展覧会カタログの一部と書籍の PDF がダウンロード可能になった。(Yuk Hui, Andreas Broeckmann (eds.), meson press, 2015)
- (22) ジャック・デリダ著, 福本修訳『アーカイヴの病』法政大学出版局, 2010 年, p. 3.
- (23) ミシェル・フーコー著, 中村雄二郎訳『知の考古学』河出書房新社, 2006 年, p. 198.
- (24) スーザン・ヒラー, クリスチャン・ボルタンスキ, イリヤ・カバコフ, アンディ・ウォーホル, アクラム・ザータリ, アトラス・グループ (ワリード・ラード) など. Charles Merewether (ed.), Whitechapel Gallery and the MIT Press, 2006 参照
- (25) Wolfgang Ernst, University of Minnesota Press, 2013, p. 29
- (26) 前掲, Serexhe, pp. 31-33
- (27) Julia Noordegraaf, Cosetta G. Saba, Barbara le Maitre, Vinzenz Hediger (eds.), Amsterdam University Press, 2013, p. 13
- (28) Richard Rinehart, Jon Ippolito, The MIT Press, 2014, pp. 8-10, 190-198
- (29) 2014 年 6 月 22 日の ICC レクチャー前の個人的な対話より (http://www.ntticc.or.jp/ja/feature/2014/Opensalon64/index_j.html)
- (30) 2014 年 4 月 15 日のインタビュー
- (31) Samuel Bianchini, Erik Verhagen (eds.), The MIT Press, 2016, p. 671
- (32) 前述の平成 22 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業「メディアアートの記録と保存」で行われた 2010 年 11 月 10 日のインタビューで三上は, 作品のバージョンアップは行うが, 過去に再制作をおこなったことはない, 技術的には可能なことなので, 体制が整えば再制作はできるかもしれないが, 基本的には新しい作品の展示と準備に専念していると述べた。森美術株式会社, メディアアートの記録と保存調査研究報告書, pp. 78-79, 資料 2-1-5-⑧