

## アート・ドキュメンタリー映画 「EXPO'70 前衛の記憶～アコを探して」 製作研究ノート

川田都樹子

2023年度 KONAN プレミア・プロジェクト（V：KONAN 研究力展開プロジェクト）として、人間科学研究所主催で、映像作家、寺嶋真里を監督として迎え、アート・ドキュメンタリー映画「EXPO'70 前衛の記憶～アコを探して」を製作することになった。作品の完成は2024年春の予定である。本稿執筆時（2023年9月）は未だ製作途中にあるが、これを企画するにあたっての背景や経緯、予備調査や製作プロセスの中で見えてきたこと、その他、作品計画の端緒などを「製作研究ノート」としてまとめておきたいと思う。

### 【2025年大阪・関西万博を見ずえて】

周知のとおり、2025年に大阪、関西では2度目となる万国博覧会「2025大阪・関西万博（以下、EXPO2025）」の開催が予定されている。これに合わせて、関西に拠点をおく甲南大学からも協賛の姿勢を見せようと、文学部において「甲南映画祭」なる企画が立ち上がった。それは、1970年に開催された1度目の大阪万博（以下、EXPO'70）に関係する既存の映画数本を学内外で上映しようという計画であった。そしてその際に、既存の映画だけでなく、EXPO'70をテーマとする新作映画を製作できれば面白かろうに、と（実は当初は冗談半分に）このプロジェクトの話しが持ち上がったのだった。

一方で、在学中の学生たちは当然ながらEXPO'70を知らない世代であり、そもそも「万博」なるものへのイメージも持ち合わせておらず、EXPO2025への関心も薄いように見受けられた。学生にも「万博」を通して社会を、時代を考えていく機会を持って欲しい、しかも受動的ではなく主体的に関与して欲しい、そんな思いから、この映画の製作に学生を参画させる方策を検討しはじめた。そして、筆者がかねてより担当している全学共通教育科目「芸術史」の授業を、2023年度に限り、映画製作とEXPO'70研究の場として使うことになったのである。

## 【EXPO'70のメインテーマ「人類の進歩と調和」の真意】

EXPO'70は、様々な記録や記憶（当時の新聞・雑誌等の記事や個人がインターネットに挙げている回想等）を見ても、ひたすら眩いばかりの「科学技術の進歩」と「（諸外国を含む）未知の世界」とを可視化した巨大エンターテイメント、「明るい未来への展望」といった煌びやかなイメージで語られることが多い。実際、EXPO'70は、77カ国もの参加国を得て、116棟ものパビリオンが立ち並び、そこに6400万人を超える入場者<sup>(1)</sup>を動員<sup>(2)</sup>した、国家レベルの一大イベントだったのである。そもそも国際博覧会、いわゆる万博とは、「国際博覧会条約」の定義によれば、「公衆の教育を主たる目的とする催しであって、文明の必要とするものに応ずるために人類が利用することのできる手段又は人類の活動の一若しくは二以上の部門において達成された進歩若しくはそれらの部門における将来の展望を示すもの（傍点は筆者）」<sup>(3)</sup>である。その定義どおりEXPO'70は、その時点での社会の、産業の、テクノロジーの最先端を開示する場となった。良く知られている例では、宇宙技術、コンピューター、原子力発電などがそこで披露され、また、電気自転車、電気自動車、携帯電話、テレビ電話、モノレール、リニアモーターカー、キャッシュレス・ショッピング、エアドーム建築など、今日のあたりまえの日常を形作っている技術の数々がEXPO'70で初登場したのである。

だが、EXPO'70のもう一つの特徴として、それがアジアで初めて開催された国際博覧会であり、原爆投下による終戦から25年を経た敗戦国ニッポンで開催された万博であったことも忘れてはなるまい。菊地史彦の言葉を借りれば、実はまだ60年代の日本には、世界に対する「戦争責任」の後ろめたさが燻っており、その「劣後意識をバネに『勤勉』を貫き、高度成長をつくり出した」日本が、ようやく諸外国から赦しを得て「『世界』に復位し、劣後意識を払拭」<sup>(4)</sup>する機会でもあった。

だが、しばしば指摘されてきたことながら、EXPO'70の時代背景を考えると、世界からの赦しを悦んで、ただ楽観的に進歩や未来をあっけらかんと語れるほど、日本の知識人らは厚顔ではありえなかった。何より、世界で唯一、科学の進歩が生んだ核兵器の惨事を体験した国なのである。実際、1965年に、茅誠司前東大総長を委員長とし、桑原武夫京大教授を副委員長としたテーマ委員会（後の日本万国博覧会協会）から発表された「日本万国博の基本理念」には、楽観視できない現況への嘆きが明確に盛り込まれていた。科学技術の進歩と人類の未来を謳った直後に、「基本理念」には以下の言葉が続く。

技術文明の高度の発展によって現代の人類は、その生活全般にわたって根本的な変革を経験しつつあるが、そこに生じる多くの問題は、なお解決されていない。さらに世界の各地域には大きな不均等が存在し、また地域間の交流は、物質的にも精神的にも、いちじるしく不十分であるばかりか、しばしば理解と寛容を失って、摩擦と緊張が発生している。科学と技術さえも、その適用を誤るならばたちまちにして人類そのものを破滅にみちびく可能性を持つにいたったのである<sup>(5)</sup>。

当時の委員会では、東西冷戦や南北格差、科学技術がもたらす脅威など、人類が直面する「不調和」が最大のトピックとなり、これを乗り越える「人類の知恵」が「統一テーマ」にふさわしいという方向で話しがまとまりかけたという<sup>(6)</sup>。だが、ここで重視されていた、「不調和」と「破滅の可能性」はしかし、お題目として掲げる際には反転させられて「調和」という柔和な言葉に置き換えられてしまう。吉見俊哉の言葉を借りるならば、「多幸症的な気分に溢れた大阪万博で、最初に敗北したのは知識人たちだった」<sup>(7)</sup>のである。

### 【メタポリズム建築と未来都市のイメージ】

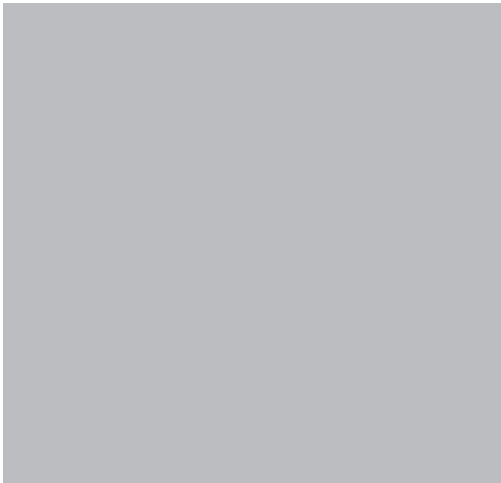
上述のテーマ委員会に最初からメンバーとして参与していた建築家、丹下健三を統括責任者として、会場計画、基幹施設デザイン、建築デザイン等、段階を追って万博計画が進められていく際に、丹下のもとに終結した建築家やデザイナーたちが、その数年前から取り組んでいたのがメタポリズムなる新発想の都市論・建築論だった<sup>(8)</sup>。その一人、黒川紀章は「建築や都市を、丁度生命体と同じように、時間とともに成長し、変化する空間として扱えられないか（中略）これを私は、建築と都市計画における新陳代謝（メタポリズム）の理論とよんでいる」<sup>(9)</sup>と語っている。メタポリズムは、経済成長によって目まぐるしく発展・拡大していく近代都市に対応すべく考案された理論であり、建築物が、老朽化することなく成長・変化し続けるという極めて斬新な発想であった。

例えば、EXPO'70 のパビリオンの1つとして黒川が設計した「タカラ・ビューティリオン」（図1）は、鋼管ユニットや、移動・取り替え可能なカプセルにより構成され、増築、解体、移築の仕組みが備えられ、必要に応じてレイアウトの自由、増減の自由、さらに質の選択の自由など無限の可能性を持つものであった<sup>(10)</sup>。

また、丹下健三設計の「お祭り広場の大屋根」（図2）は、地上30mの高さにある、291m×108mという広大な構造物だが、その構造は、10m四方の正方形のグリッドをずらりと並べ、それを、溶接不要の鋳鉄製ボールジョイントと、三



(図1) 「タカラ・ビューティリオン」, 黒川紀章設計  
(万博記念公園 <https://www.expo70-park.jp/cause/expo/takarabeautilion/>より)



(図2) お祭り広場の「大屋根」, 丹下健三設計  
(朝日新聞 DESITAL 1970年2月21日  
[http://www.asahi.com/gallery/tower-of-the-sun/26banpaku\\_1.html](http://www.asahi.com/gallery/tower-of-the-sun/26banpaku_1.html)より)

角形に見えるトラス状のスペースフレームの連続体で支えるという、やはり着脱しやすく可変的な形状になっている。さらにそこには、「空中テーマ館住宅カプセル」なるものがプラグ・インされていた。それは、未来の住宅の提案であって、設備ユニット・カプセル、個室ユニット・カプセル等をプレファブ化の単位とし、例えば家族が増えて新たな部屋が欲しければ新たなカプセルを買い足せばよい、子どもが独立して出ていく時には自分のカプセルだけを離脱させて持って出ればよい、というふうに、カプセルを増減させることで形状を発展させていくという、これもメタボリズム理論に則ったものだった<sup>(11)</sup>。

榎木野衣は、EXPO'70のパビリオン群に「奇矯な明るさ」があるという。「前衛が根源的に抱え込んでいるはずの、近代文明に対する暗いニヒリズムを感じ取ることはとうていできない」と。そしてそれは、敗戦国に特有の、復興へ向けての開発志向が乗じて「一種の楽天的な未来主義、科学技術万能主義」に向かったからではないかと榎木は評している<sup>(12)</sup>。

### 【「前衛芸術の祭典」でもあった EXPO'70】

さてまた、メタボリズム以外にも、このEXPO'70は、「前衛」の一大イベントになっていたと言える。特に企業パビリオンは、前衛芸術、いわゆるアヴァンギャルドのオンパレードだったようだ。筆者が「芸術史」の授業でこのテーマを扱おうとしたのはそれ故である。菊地の列記から一部引用すると、「円錐を斜めに断ち切った自動車館は前川国男」で、そこでは「安部公房がシナリオを書き、勅使河原宏が監督した映像作品『1日240時間』が上映された。」「円形空中劇場とギャラリーを吊り下げた電力館は坂倉準三」、「いくつもの空飛ぶ円盤を駐機させたような住友童話館は大谷幸夫。山口勝弘がプロデュースした『トータルシアター』を設ける三井グループ館は東孝光。『笑いの世界』をテーマに掲げた、蚊遣豚にしか見えないガス・パビリオンは大林組。巨大なエアドームの富士グループ・パビリオンは村田豊・大成建設。直径30メートルの円盤を乗せたワコール・リッカー・ミシン館は進来廉・真島松太。触角を生やした芋虫のようなフジパン・ロボット館は五十嵐昇。巨大な『天の眼』を空中に浮かべたりコー館は林昌二・日建設計」、「1000個のスピーカーを配置した鉄鋼館（設計：前川国男）では、武満徹、イアニス・クセナキス、高橋悠治が音楽を、宇佐美圭司がレーザー光の演出を担当」、「住友童話館では、市川崑監督の『つる』、谷川俊太郎脚本の『パンパの活躍』が上映された」<sup>(13)</sup>。さらにみどり館では、具体美術協会が作品展を開催し、ドーム内の映像「アストロラマ」には、暗黒舞踏の土方巽が登場したのだった。

ではなぜ EXPO'70 が前衛芸術の祭典となったのだろうか。吉田光邦は、「成長経済のなかで拡大をつづけてきた日本企業のイメージは、進歩と拡大であったし、そのとき前衛芸術は企業の未来への進歩に最もふさわしいとみられたから」<sup>(14)</sup>だと分析している。だが、それ以前の他国での国際博覧会でも進歩主義の可視化は常に目標とされていたはずである。それなのに、せいぜい最新の工業デザインや産業技術の見本市の様相を呈していただけで、前衛芸術がこうまで万博会場全体を支配するほどの勢いを見せたのは、EXPO'70 をおいて他には無かったのだ。

吉見は、19世紀以来の万国博覧会の歴史とは「進歩主義、帝国主義、そして資本主義のイデオロギー装置としての歴史」であり、常に万博主催者らは「イデオロギー性に自覚的だった」と断わったうえで、「いささか驚くべきことに、1970年の大阪万博は、そうしたイデオロギー的自覚が欠如していた」と語る。そのせいで、「この底なしの無思想性」が「大阪万博に思いがけぬ自由の余地を生んだ」のであり、しかも「工業デザインや広告と他のいくつかの芸術ジャンル、たとえば美術や音楽、文学との区別はあまり意識されておらず、とにかくデザイナー、アーティストが十把一絡げに活用された」<sup>(15)</sup>のだという。

そして、その「自由」こそが、実はなんと、EXPO'70 の進歩主義や未来主義の体制に対して、内側から反旗を翻すような、楽観的未來志向を破壊しようとするかのような、もっと言えば「反万博」というべき極めて過激な芸術表現の数々につながっていったのである。そしてこの現象は、今や多くの論者が語るどころとなっている。

そもそも今では EXPO'70 のシンボルとして知られている岡本太郎の「太陽の塔」も、EXPO'70 の未來志向の真逆をいく「縄文の怪物」として構想され、未來都市の表象である丹下の大屋根を突き破って屹立する「破壊者」として構想されたものだった。これもまた、今では良く知られた事実であろう。

岡本太郎だけではない。吉見も指摘するとおり、「60年代には反体制的ともいえる活動をしてきた多くの芸術家が」<sup>(16)</sup>EXPO'70 にプロデューサーやデザイナーとして参加し、不穏でグロテスクに歪んだ未來イメージをあちこちで醸し出していたのである。菊地は、「奇怪なことに、一方で『世界』に復位し、劣後意識を払拭したはずの戦後日本の〈社会意識〉は、他方ではまるで天罰に期待するかのよう自らを滅ぼすものを夢見ていた」<sup>(17)</sup>のではないかとまで語っている。

そして、この反万博の姿勢を最も過激な形で呈示した例として、しばしば挙げられるのが「せんい館」である。

## 【「せんい館」——松本俊夫と横尾忠則／究極のマルチスクリーン】

「せんい館」の参画メンバーは特に錚々たる前衛芸術家たちだった。プロデューサーは工藤充，総合プロデューサー（兼総合ディレクター）は前衛映像作家の松本俊夫，造形ディレクター（兼パビリオン設計）は横尾忠則，ロビー人形制作は四谷シモン，展示ディレクターとして吉村益信，映像ディレクターに鈴木達夫，作曲は湯浅譲二が担当している。

暮沢剛巳によれば，横尾忠則はかねてより「名だけの明るい未来にうんざり」し，「万博のテーマ〈進歩と調和〉はニセものだ」と言い，「むしろ万国博は人間性をそこなうものではないか」など<sup>(18)</sup>，EXPO'70 に対して否定的な発言を繰り返すアンチ万博派（いわゆる「ハンパク」）であったという。暮沢も指摘する通り，横尾の「ハンパク」精神は，彼が設計した建築によっても可視化されていた。木村絵理子による描写を借りれば，「その形状は，ゲレンデのようになだらかな曲線を描いて奥に向かって建ちあがる白い建物の中央に，赤いドームが突き抜けるように建っている」，「赤いドームの周囲には，『凍結足場』と称された赤い竹製の建設足場のような構造物がある。『凍結足場』は，パビリオンの手前の看板にも見ることができ，作業服姿のマネキンと大型の黒い鳥のオブジェが配されていた。パビリオンの内部構造は，ドーム状の映像インスタレーションのための上映空間を中心に，天井から床まで真っ赤なロビーと，4つの展示室が配置されていた。」<sup>(19)</sup>（図3）建設途中のまま未完成で放置されたかのように見える足場の



（図3）「せんい館」外観，横尾忠則設計

（木の情報発信基地 <https://wood.co.jp/12-product/expo70wood/51-textiles.html> より）



(図4) 「せいぬい館」館内

(EXPO'70 映像アーカイブ～6000万人が見た未来～ | 朝日放送グループホールディングス株式会社, 朝日放送テレビ [https://www.asahi.co.jp/expo70\\_archive/?link=185](https://www.asahi.co.jp/expo70_archive/?link=185) より)

効果は、煌びやかに完成した他のパビリオン群の中でも異彩を放つ「異様な」ものであっただろう。

そもそも、せいぬい館全体のプロデュースを行った松本俊夫が、明らかに「ハンパク」サイドの芸術家だったと言える。松本は言う。「いずれにせよ私たちが最も真剣に考えたのは、いかにして万博会場のトータルな環境性に異和的な拮抗状況を投入できるかということだった。(中略)とりわけ近代主義的なバラ色未来主義のオプチミズムとは、水と油のように<調和>しないパビリオンをつくるというのが私たちの暗黙のモットーだったといえる。」<sup>(20)</sup>

その松本が、せいぬい館で公開したのが「スペース・プロジェクトン・アコ」という15分間の映像作品である。ドーム(直径15m、高さ20m)の壁面全体に横尾が作った巨大な女性の身体パーツのレリーフが流れるような形状に取り付けられ、周囲には4面の大スクリーンがあった。(図4)松本が製作した映像は、このスクリーンと壁面全体に投影された。照明・音響は天井や床・壁から、左右上下の区別なく観客に挑みかかり、これらの視聴覚を通じて新しい体験へと人々を誘ったという。10台の大型映写機、10台のスライド、8トラックのシネコーダー、ドーム内の周囲の壁、天井、床面などに埋め込まれた50個以上のスピー





(図5) 松本俊夫<スペース・プロジェクト・アコ>(F-1)1970年  
(戦後映像芸術アーカイブ(PJMIA)より)

カー、それぞれがコンピューターでコントロールされながら観客を包み込む形で働きかけた。タイトルの「アコ」とは、オーディションで約300人から選ばれた、1950年生まれ的女性(本名:松岡志記子)だという。女性の映像(図5)は、スクリーンの外にも飛び出し、時に彫刻と一体になり、ドーム内を変幻自在に駆け巡る。

戦後映像芸術アーカイブ(PJMIA)代表理事、阪本裕文によれば、芸術とテクノロジーが結びつく「環境芸術やインターメディア」の試みは、EXPO'70で、「この時代における一つの頂点に到達」<sup>(21)</sup>したという。松本俊夫の「スペース・プロジェクト・アコ」は、その代表であった。そして、せんい館に限らず、EXPO'70では、多くのパビリオンで当時の最先端テクノロジーを駆使した新しい映像表現が発表された。複数の映写機とスピーカーをコンピューター制御で一斉に稼働させ、複数の映像を同時に上映する「マルチスクリーン」が特に目を引いたようである。映画評論家の荻昌弘は、「万博映像総批判論」と題し、1970年の『キネマ旬報』に6回の連載でそれらを論評している。荻は、19世紀までの博覧会では「物(ハードウェア)で人間の成果が視覚的に表明・展示できた」が、今や人間が「核やコンピューターをはじめ、機械とその目に見えない排泄物の公害」<sup>(22)</sup>に晒される時代となり、物体の展示では「現代文明の全体も実体も象徴できなくなってしまった」<sup>(23)</sup>ため、1967年のモントリオール博以後は「映像しか、能率的な、集約的表現力、プレゼンテーションをもった媒体が」存在せず、それゆえ EXPO'70では映像表現に爆発的な展開があったのだと分析している。さらに、EXPO'70では、「映像に、観客を参加させる」ことが様々なレベルで試みられていたが、荻によれば、巨大映像の威圧感によって群衆を巻き込む「参加強要

タイプ」(三菱未来館のホリミラスクリーン、みどり館のアストロラマ、日立館のシミュレーションなど)はまだ「幼稚な段階」であり、「もう一段梯上昇した次元」として、「巨大映像に『マルチ』の思考」を盛り込む改革が出てきたのだという。このマルチスクリーンは、従来、時間秩序の中でしか行いえなかった『モンタージュ』に「空間秩序という新世界を」与え、「字義通りの意味での、同時性や並行性や対位法を実現できた」のである。その好例として、荻は、サントリー館(6面スクリーン)や自動車館(4面スクリーン)を挙げている。そこでは、観衆は受動的に巻き込まれるだけではなく、(どこを見るのかを自分で選ぶという意味において)「主体的に」作品に関与することになる。さらに荻は、観客を着席させない「立ちマルチ」あるいは「マルチ訪問」という手法が、このEXPO'70の新趣向として登場し、「観客は、なかば肉体で行動しつつ新しい映像を歴訪することで、特に心理的に、主体的参加感を誘発されずにはいられなくなる」とし、富士グループ・パビリオンをその好例として挙げた。

その荻が、「次元も成果も違う」ほどに「会場中最も革新的な映像展示」として称賛したのが、せんい館の映像「アコ」である。「アコ」には背景がない。真っ暗な空間にアコの姿だけが浮かび上がる。スクリーンの上にも、彫像の上にも。荻によれば「私たち観客は、主像だけが飛びかうその360度のスクリーンを、『首のほうを廻して』みずから選びとる時代が来た」のである<sup>(24)</sup>。

松本俊夫自身、この点に触れて「固定した客席をつくらず、立とうが坐ろうが、どこからどちらを見ようが観客は全く自由であり、したがってひとりひとりの視野の軌跡としてその人の体験が成立するということ、観客もスクリーンの一部になったり、観客の影が不確定的に壁にうつって偶然の変化を生むこと、とりわけ激烈なサウンドによって、全身をインヴォルヴされる感覚が極度に高められること」<sup>(25)</sup>を目指したと語っていた。あるいはまた、像と彫刻、つまり実像と虚像が交じり合う中で、色とりどりの幾多の照明が彫像を照射し、彫像自体も「フワッと浮かび上がってくる」<sup>(26)</sup>ように見えるという。今や推測するしかない作品環境であるが、そうした空間に観客は自らの身体をもって深く参与し、作品と一体となる幻惑に溺れることができたのではないだろうか。

### 【アヴァンギャルドかアンダーグラウンドか】

ところで、「前衛」とは、そもそも何なのだろうか。現状では、時代のいわゆる「最先端の芸術」を総称して「前衛(アヴァンギャルド)」と大きく括ることが一般化しているが、その定義自体があまりにも曖昧だと言わざるを得ない。

アメリカの美術批評家、クレメント・グリーンバーグの初期論文に「アヴァン



(図6) パブロ・ピカソ〈ゲルニカ〉1937年, パリ万博, スペイン館での展示  
(<https://www.worldfairs.info/forum/viewtopic.php?t=520-guernica-a-l-exposition-de-paris-1937> より)

ギャルドとキッチュ (1939年)」がある。そこでは、アヴァンギャルド文化の誕生は紀元前に遡るものであり、様式が形骸化して固着したアレクサンドリアニズム (紀元前325年から紀元前30年のアレクサンドリアの文芸様式) を超克すべく、社会批評、歴史批評として登場したものだと言われていた。(もちろん、言葉としての起源のことでなく、文化的特徴としての初出について語られたものだろう。) しかし、グリーンバーグによれば、19世紀中葉には、実社会におけるイデオロギー闘争の混乱を背景に、アヴァンギャルドは社会や政治から「離脱」して、芸術領域内の事象として「文化を推進し得る道を探すこと」だけに尽力するようになったという。抽象絵画へ向かうモダン・アートが実社会との交渉を絶って「芸術のための芸術」を推進したのは、まさにグリーンバーグに言わせれば「アヴァンギャルド」だったことになる。つまり、印象派の絵画も、キュビズムの例えばピカソの絵画も、それぞれの時代の「アヴァンギャルド」なのである。

その意味での「アヴァンギャルド」と、万国博覧会の関係を見るならば、真っ先に思い出されるのは、あのピカソの〈ゲルニカ〉(図6)ではないだろうか。1937年のパリ万博におけるスペイン館の壁画として制作された大作〈ゲルニカ〉は、絵画の純粹化・非具象化(主題性の軽視)が進んだモダニズム絵画の時代にありながら、同年のドイツ空軍による無差別爆撃を受けたスペインの村、ゲルニ

カを主題として、明確な社会批判・反戦の意志を表明する作品であった。

だが、もちろん、それは当時のパリ万博が掲げたテーマ「近代生活における芸術と技術 (Arts et Techniques dans la Vie Moderne)」に背くものではないし、万博の体制に対してピカソが批判の矛先を向けているわけでもなかったと言える。

ところで、このアヴァンギャルド (Avant-garde) という語は、もともとフランス語の軍事用語で、(邦訳語でも) 読んで字のごとく「前衛」、つまり軍の主力部隊 (本隊) に先立って地形などを偵察する偵察部隊や、少数精鋭の先導切込み部隊のことである。つまり語源的には、アヴァンギャルドに先導された「本隊」が、必ず彼らの後からついていくイメージだろう。芸術で言えば、時代を先取りして、登場当初は奇異なものに見えようとも、当時のアートシーンを先導し、やがてはそれが「主流」となっていくものことだろう。1930年代末のグリーンバーグは、少なくともそのようなイメージで考えていたはずである。

そしておそらく、EXPO'70 に建築デザインとして導入された「メタポリズム」が、ニヒリズムを感じさせない「奇矯な明るさ」だったのは、それが、むしろ本来的の意味でのアヴァンギャルド (のつもり) だったからこそであろう。メタポリストたちが思い描いた「未来都市」は、明らかに、彼らの後ろをついて来るはずの「本隊」(即ち日本国民) に向けて掲げた未来への展望だったからである。

ところが、現在は同じく「前衛」と呼ばれている不穏な輩のほうは、どうだろうか。例えばせんい館には、常時こんな会場アナウンスが流れていたという。「(お客様は) お分かりいただいても、お分かりいただいなくても結構でございます。」……理解されることを期待せず要求もしない。従って「本隊」を引率しているという意識を持っていない。そうだとすれば、それは元の意味での「前衛」とは姿勢が全く異なっていると言わざるをえない。

そこで、もうひとつ先鋭的な芸術を指し示す言葉として思い浮かぶのが「アンダーグラウンド (Underground)」である。字義的に「地下」を示すこの語は、第二次世界大戦前後の秘密結社や政治的なレジスタンス運動、非合法的抵抗活動などを指す言葉だった。まさに、地下に潜んで人目をはばかり、志を共にする「同志」が集い、身を潜めながら遂行する、主権力に対する反逆と抵抗の過激な活動のことである。そして、この語が芸術に適用され始めたのが、1960年代である。それはちょうど、グリーンバーグ流のモダニズムの純粹芸術神話——アヴァンギャルドによって推進されつづけた芸術の進歩史——が翳りを見せ、単一方向への「進歩」には未来が無いことが露呈し (純粹還元の果てに非芸術に反転してしまったミニマル・アートを見よ)、モダンという大きな物語の終焉が見えてきた時期なのである。これまでの「主流」 (=モダン) への叛逆、破壊活動が過激な形であちこちに湧出し、それらが「地下」で小さなセクトを次々に形成してい

く。美術界で言われるポスト・ヒストリーの時代（もう歴史が進歩しない時代）の到来、いわゆるポスト・モダンの始まりの時期である。

日本では「アンダーグラウンド」の語が適用されるのは、映画や演劇に限られていることが多いのだが、例えば映画評論家の西村智弘は、「アンダーグラウンド映画とは戦後のアメリカに台頭した実験映画のこと」だと説明し、日本ではその筆頭として「松本俊夫のように50年代後半から実験映画を手掛けた作家がいた」と紹介している。西村によれば、1966年6月に草月会館で開催された「アンダーグラウンド・シネマ―日本・アメリカ」が、日本にアンダーグラウンド映画を最初に本格的に紹介した上映会だったといい、「この上映会とともにアンダーグラウンド映画が広まっていき、アングラ・ブームと呼ばれる流行現象にまで発展することに」<sup>(27)</sup>なったという。産業化した商業映画に對抗し、反商業主義と反検閲の立場を取り、ドラッグや性的マイノリティを扱う等、モラルを挑発するセンセーショナルなタブーに踏み込むものが多いのだそう。

松本俊夫自身、EXPO'70の翌年10月の『美術手帖』に「アメリカ実験映画」を回顧する上映会の紹介記事を書き、その中で、とりわけこの10年間に、「いわゆるアンダーグラウンド映画のつくり手は全米各地に無数に誕生」しており、「事実日本においても、少なくともアンダーグラウンド映画に関心をもつ者の間では（中略）すでにごくポピュラー」<sup>(28)</sup>であると語る。その語りから、自らの立ち位置も「地下＝アンダーグラウンド」に置いていたことが伝わってくる。

また一方の横尾忠則といえ、60年代にアンダーグラウンド演劇のポスター（図7）を次々と手掛けて名を馳せたのだった。演劇におけるアンダーグラウンドは、日本では1960年代中期ごろから全盛期を迎えた。見世物小屋的要素を取り込み、それまでの近代演劇に反抗し、それまで排除されてきた土俗的なものを復権させる等、独自の暗い世界観を作り上げたのがアンダーグラウンド演劇である。そう、横尾もまた、「地下」の住民だったのだと言って良いかと思う。

アンダーグラウンドが真価を発揮するには、對抗すべき主流や権力が必要不可欠である。それらに抑圧され疎まれていたことをエネルギーと化して「地下」でうごめくマイノリティの文化だからである。

そうであるなら、考えてもみて欲しい。もしもそれが、地上に引きずり出され、大衆の目に晒され、眩い光のもとで「メイン」を演じることになれば、いったい何が起るだろうか、と。思うに、それがEXPO'70だったのではないだろうか。

地下の腐葉土のなかで醸成され培われてきた魑魅魍魎の面々が、地上に這い出て跋扈跳梁し、人々の日常を震撼させる、そんなイメージだろうか。彼らは決して主流を目指すわけでもなく、未来を担うつもりもなく、「本隊」を引率するなどという任務についてもいなかったのである。それどころか、「本隊」があるの



(図7) 横尾忠則<腰巻お仙 忘却編>ポスター, 1966年,  
和歌山県立近代美術館蔵。

なら、それを攻撃し転覆させることこそが、彼らの使命なのである。これが、EX-  
PO'70に繁茂した、グロテスクに歪んだ未来像を表象するアート群の正体だった  
と言えるだろう。

だがしかし、ほぼ EXPO'70 を境にして、一気にアンダーグラウンドは衰退し  
てしまう。直射日光に晒されて輪郭を喪い、腐敗臭は消毒され、「ただのケッタ  
イな見世物」として大衆用アミューズメントのアイテムとなるや、たちまち消費  
されてしまったのかもしれない。その後、「アングラ」は、「エロ・グロ・ナンセ  
ンス」という汚名とともに嘲笑され、やがて廃れてしまった感がある。

松本俊夫は、EXPO'70 翌年のアングラ映画紹介の記事の末尾に、日本ではア  
ンダーグラウンド映画づくりが「このところ全般的には下火になりつつある」の  
で、アメリカ実験映画の上映会が「若きアンダーグラウンド映画作家のよき刺激剤」

となって「少しでも活発化することを期待してやまない」<sup>(29)</sup>と願っていた。しかし、西村智弘の言葉を借りれば、「アンダーグラウンド映画は、アングラ・ブームという流行現象になった時点でマスメディアに消費される運命にあった。ブームとしてのアングラは1969年に終焉している。1970年になるとアンダーグラウンド映画はまったく衰退してしまい、多くの作家が映画から離れていった。熱狂の時代は終わったのである。」<sup>(30)</sup>

そしてまた一方のメタポリズムのほうも、EXPO'70以降、減速してしまう。「本隊」は彼らをフォローしなかったのである。「未来」へ向けて増殖するはずの構築物は、EXPO'70の会期後しばらく放置され、後に解体され、撤去された。菊地の言葉を借りるなら「アヴェンギャルドとしてのメタポリズムは、その頂点で人々の大波に押し流され、前衛としての立ち位置を失った」<sup>(31)</sup>のだ。メタポリズム運動を「プロジェクト・ジャパン」と称して注目していたコールハースも、EXPO'70がメタポリズムの「成功裡に終わった最後の輝かしい大舞台」であり頂点であったと言い、その後は「頂点である以上、後は落下するしかない。(中略)ユートピアは無期限に留保された」<sup>(32)</sup>と報告している。

## 【アート・ドキュメンタリー映画「アコを探して」

### —① 寺嶋真里監督について—

アヴェンギャルドは死んだのか。アンダーグラウンドは朽ちたのか。これから迎えようとしているEXPO2025で、アートはどう振舞うのだろうか。このたびの私たち人間科学研究所での映画製作プロジェクトでは、そうした問いを考えていきたいと思っている。

そこで、映画製作には、実験映像作家の寺嶋真里を監督として迎えることにした。寺嶋は、京都芸術短期大学（現・京都芸術大学）で、長らく松本俊夫に師事していた芸術家である。（松本の監督作品「ドグラマグラ（1987年）」に、実はエキストラとして出演もしている。）卒業後は同校で松本のもとで、副手、講師、助教授として勤務していた。それゆえ、寺嶋の過去の作品のテイストには松本俊夫からの濃厚な影響の痕跡を見ることができる。だがまた、松本には無い女性作家の立ち位置、女性のメンタリティとセクシュアリティを濃密に描き出すことのできる実力派アーティストでもあり、海外のいくつかの映画祭に招待されるなど評価も高い。また、日本では「ゴスロリ」や「LGBTQ」といった用語が一般に流布するより前から、それらの先駆ともいえる趣向を映像化してきたことでも知られている。

その寺嶋が、松本のEXPO'70作品である「スペース・プロジェクション・ア

コ」をどう見るのか。21世紀に、その継承としてどのような表現を見せてくれるのか。その答えはおそらく、2024年春に完成する寺嶋映画の中に表れてくるであろう。そしてまた、その新作は、アヴェンギャルド、あるいはアンダーグラウンドに対して、どのような立ち位置を見せてくれるのだろうか。

## 【アート・ドキュメンタリー映画「アコを探して」

### —②「芸術史」の授業との連動—

さて、寺嶋監督映画「EXPO'70 前衛の記憶～アコを探して」は、その製作に学生を関与させるために共通教育科目「芸術史」（4月から7月の前期科目）と連動させた。この授業は、「EXPO'70 研究」をテーマとして、(1)教員の講義の回、(2)学外のゲストスピーカーによる講演とディスカッションの回、(3)学生の研究発表の回、という3種類の授業形態で構成した。

(1)「教員の講義回」では、科目分担教員（筆者の他に、森茂起、森年恵、友田義行、吉川孝が分担した）が、EXPO'70と前衛芸術や映画・映像について、それぞれの視点から講義をした。学生には毎回小課題が出され、いわゆるコメントシートの提出が求められた。

(2)「学外のゲストスピーカーの回」では、学外から講師を招き、講演会と討論会を行った。招聘されたゲストとしては、監督の寺嶋真里と映画評論家（で神戸市立三宮図書館長）の西田博至の回（5月1日）と、映画論研究者（で神戸大学教授）の板倉史明の回（5月22日）があった。特に、5月1日には、PJMIAの阪本裕文（育英館大学教授）からの便宜供与によって、松本俊夫監督作品「スペース・プロジェクト・アコ（1970年）」（15分）の記録映像を、寺嶋監督と共に鑑賞する機会を持つことが出来た。

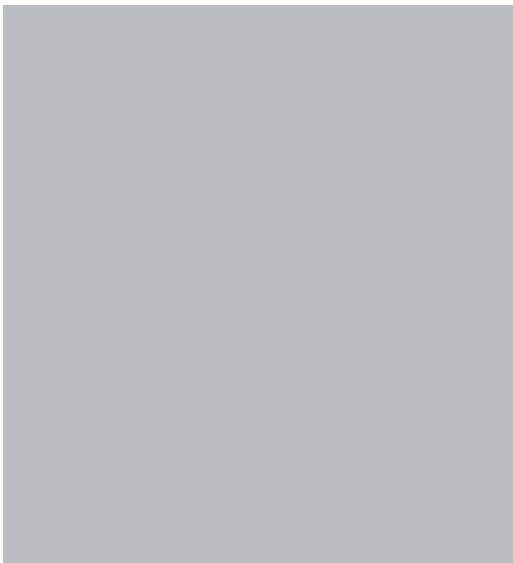
(3)「学生の研究発表の回」では、研究グループに分かれた学生が、班ごとにEXPO'70に関する研究テーマを決め、グループで調査・研究を進め、その成果をパワーポイントなどの発表ツールを駆使しながら報告を行った。またそれを元に教室全体でディスカッションを重ねた。各班の研究テーマは、「岡本太郎と太陽の塔」「せんい館と松本俊夫・横尾忠則・四谷シモン」「みどり館のアストロラマ（マルチスクリーン）」「アメリカ館とソ連館（2025年万博へのロシア参加の可否）」「万博反対派—アンチ万博の芸術家たちと学生紛争」「コンパニオンの制服と1970年頃のファッション、ヴィジュアル・カルチャー」だった。研究資料は授業以前に教員が収集したものを貸与したり、学生が独自に情報収集したりしたもので、当時を知る年長者へのインタビューを録画し紹介するグループもあった。

東京在住の寺嶋監督は、来校・登壇した5月1日以外の授業回はすべて、Zoom





(図8) 「芸術史」の授業を常時撮影したカメラ4台



(図9) 「EXPO'70 前衛の記憶〜アコを探して」ポスターイメージ (仮)  
photo: Hitoshi Iwakiri

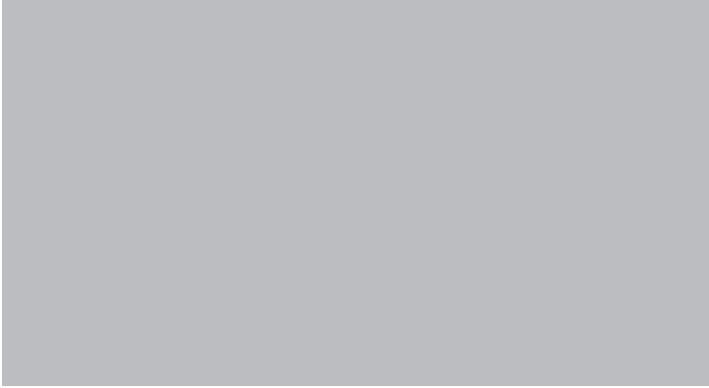
によって Web で参加した。また、これら全ての授業内容は、常時4台のカメラ（3台の固定カメラと学生アシスタントの手回しカメラ）と筆者のノート PC の Zoom 録画によって記録された。（図8）この全ての記録動画と、学生が提出した全てのコメントシートや学期末のレポート等は映画の素材として寺嶋監督に提供された。（学生や教員、またインタビューをとった対象など、関係者とは肖像権に関する同意書を交わしており、提出物の映画での使用にも個々の学生から許諾を得ている。）

授業も終盤に近づいた7月には、4日間に渡って、寺嶋監督が、プロカメラマンの岩切等と大川晃弘ともに来校し、甲南大学岡本キャンパスの様々な場所でのロケを敢行した。「芸術史」受講生からの有志5名（学部も学年も区々）をメイン・キャストとし、文学部から撮影アシスタントを募っての撮影となった。（図9）これら授業の様子とロケ撮影の様子などを広報配信するために、X（旧 Twitter）を開設した（<https://twitter.com/rnjinkxuyn25170>）。これは、今後も動きがあるたびに更新していく所存である。

## 【アート・ドキュメンタリー映画「アコを探して」

### —③「マルチカメラ」の試み】

ゲスト講師として授業に参加した際に、実際に学生たちを見た寺嶋真里が突然ひらめいた、おそらく映画製作にとって極めて斬新な手法——それを私たちは「マルチカメラ」と呼ぶことにした。授業の受講生20名全員が、携帯端末（スマートフォン）を当然のように持っていた。彼らは日常的に SNS や Line で人とつながり、写真や動画を気軽に撮影しては「発信」している。これが2020年代現在の IT テクノロジーの日常的な環境である。数年前のコロナ禍による大学授業の遠隔 Web 化によって、教員はじめ大学内の年配者たちもようやくこの IT 環境に馴染み始めた感があるが、しかし、現在の学生たちは、生まれた時からこの環境を生きてきた、いわゆる Z 世代と呼ばれる若者たちである。個々の学生が撮影者として、クリエイターとして、すでに日常的にカメラを携帯して生きているのだ。「つまり教室には、もう20台カメラがあるわけじゃない？」と、寺嶋が言った。そう、固定カメラ4台と Zoom の PC カメラだけではなく、学生が自分のスマホで、この授業を撮影する——自分の座席から、自分の目線で、自分の好きなタイミングで。（図10）フレームレート：30fps、解像度：1080p、アスペクト比は16：9、画質は汎用モードの H.264。学生はこの規格に従って撮影した動画を、次々に Google ドライブに保存していき、そのリンクを寺嶋監督に送る。こうして20台の「個別カメラ」による動画素材がどんどん寺嶋のもとに集められたのだった。



(図10) 「芸術史」の授業中の「マルチカメラ」での撮影の様子。  
全員が自分の「スマートフォン」で撮影。

思えば、EXPO'70にはコンピューターの一括制御による「マルチスクリーン」が多々見られたことは先述した通りである。それが当時のテクノロジーの最先端であり、「マスコミ」時代の到来を象徴してもいた。完全制御された同一の画像を鑑賞する観客たちに、いかに「主体性」を付与しえたかが、各パビリオンの達成ポイントにさえなっていた。松本俊夫の「スペース・プロジェクション・アコ」はその中でも、観客の参与方法の自由度を当時としては最大限に高めていたのだった。それに呼応・対応すべく、そしてそれを超える試みとして、現代の寺嶋が選択した方策が、この「マルチカメラ」なる手法であると言えるだろう。

また、寺嶋は、この「マルチカメラ」による新しい映像体験を、あの「メタボリズム」とも比較しようとしている。未来都市のプロトタイプとして構想された無限増殖しうるユニットの集合体によって、不死不朽の「生きた」建築と都市を目指したメタボリズムは、しかし、EXPO'70をピークにみるみる廃れていった。ユニットやカプセルがいかに新陳代謝し得るものであったとしても、物体として形を成すものに「無限」を見ることは、やはり不可能だったのかもしれない。

だが現在、Z世代のITネットワークの爆発的拡大と増殖は、それが物体として実在しない「虚像」であるからこそ、留まることを知らない。むしろその異常拡散による情報弊害にどう対処していくべきなのかが現代の争点となっている。個人情報の保守、誹謗中傷の阻止、ネットいじめの予防、炎上騒動の防止 etc.etc. 決してメタボリストたちが見た未来展望の明るさは、そこには無いが、建築では実現しえなかった無限増殖が、すでにITの世界で始まっているのである。

ちなみに、現代の私たちにとって「メタボ」という言葉には、全くプラスのイメージがない。下腹部を中心に余分な脂肪がついた、中高年の極めて醜い身体の

形状がすぐに思い浮かぶ。否、外観の問題だけではなく、不健康な老いのイメージである。それは、メタボリックシンドローム——内臓肥満に高血圧・高血糖・脂質代謝異常が組み合わさることにより、心臓病や脳卒中などを誘発する病態のことを指すからだ。世界保健機関（WHO）が、その診断基準を制定したのは、1999年のことである。そして、過去の寺嶋作品には、思いかえせば多くの「メタボリック」な肉体の、病的にして官能的な描写がしばしば登場していたように思う。『姫ころがし』（1999年）、『アリスが落ちた穴の中』（2009年）等々である。寺嶋の中で、この「メタボ」イメージの時代差は、どのように受けとめられ表現されていくのだろうか。これも一つの注目ポイントになるかと思う。

## 【アート・ドキュメンタリー映画「アコを探して」

### —④ 昭和レトロブーム—

寺嶋真里が過去に、「ゴスロリ」ブームの先駆的趣向を作品化してきたことは先にも触れたとおりである。この「ゴス」と称されるものは、現代のファッション・スタイルの一種であるが、それは周知のとおり「ゴシック」という言葉に由来している。「ゴシック」じたいは、いわゆる中世（ルネサンス以前）のキリスト教文化圏の時代名称であり、ゴシック建築といえば、尖塔をもつ巨大で荘厳なカテドラルが連想される。神に近づかんと天高く聳え立った、豪華絢爛にして装飾過多、しかし崇高な、あの教会建築群である。しかしながら、現代的な趣味としての「ゴス」は、そうした中世ゴシックそのものではなく、むしろ19世紀に起こった「ネオ・ゴシック」趣味の、さらにリバイバルであると言える。19世紀ともなると、中世のゴシック建築はすでに廃墟と化し、そこにこの世ならぬもの——吸血鬼だの、幽霊だの——が巣食い、不気味でおどろおどろしく、グロテスクな暗黒の世界が展開しており、それをあえて愛でる、そういう趣味が「ネオ・ゴシック」であった。現代ファッションの「ゴス」が、黒魔術的なイメージや、死や呪詛のイメージを纏うのは、「ネオ・ゴシック」という、いわば19世紀当時の特異な「レトロブーム」の再来だからであろう。

ところで、昨今の若い世代、それもZ世代の間で「昭和レトロ」が明らかにひとつの流行を形成している。彼らとて、昭和という時代に逆戻りしたいわけではないのだろうと思われる。「レトロ趣味」であるからには、終焉した昭和、失われた昭和でなければならないだろう。彼らが愛好しているものは、いわば、廃墟化した昭和なのである。

「ゴス」が「敬虔な神への崇高な祈り」という本質を完全に失った後の「廃墟」を好むものだったとすれば、「昭和レトロ」の実態はどのように定義すれば良い

だろうか。特に EXPO'70 を愛好する「レトロ趣味」とは、何を愛でているのだろうか。思うに、あの時代の——高度経済成長の、冷戦時代の、ベトナム戦争の、日米安保の、核の脅威の、反戦への意志の——そうした時代の深刻さを全て忘却した後に残る、サイケデリックな、人工着色料のポップキャンディーのような（それも溶解しかけたドロドロの）甘ったるい幻想なのではあるまいか。いわば「お菓子の家」の廃墟のような、そういう新たな「廃墟趣味」であったとしたら、どうだろう？

さて、寺嶋真里はこの「レトロ」テイストにどう応えてくれるだろうか。「アコを探し」ながら、私たちも、寺嶋映画の完成を待ちたいと思う。

## 注

- (1) 万博記念公園公式サイト「大阪万博」<https://www.expo70-park.jp/cause/expo/> (2023.09.24)
- (2) 元来は軍事用語である「動員」という不穏な言葉で催事参加者数の多さを語るのが定着したのはこの EXPO'70 からであると言われている。
- (3) 「国際博覧会条約」抜粋 <https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/hakurankai/jyouyaku.html> (2023.09.24)
- (4) 菊地史彦『『日本』の戦後史【第1章：未来幻想の夏】[4]「世界」と「未来」/朝日新聞「論座」<https://webronza.asahi.com/culture/articles/2016100900004.html> (2023.09.24)
- (5) 「日本万国博の基本理念とテーマ」<https://www.osaka21.or.jp/jecfund/information/data/kaisainoito.pdf> (2023.09.24)
- (6) 吉見俊哉『万博と戦後日本』、講談社、2011年、pp.70-72。
- (7) 吉見俊哉「大阪万博と記録映画の終わり」、丹羽美之・吉見俊哉（編）『戦後史の切断面：公害・若者たちの叛乱・大阪万博』、東京大学出版会、2018年、p.247。
- (8) 丹下健三「万博会場計画（1970年）」、豊川斎叔編『丹下健三都市論集』、岩波書店、2021年、pp.209ff。
- (9) 黒川紀章「わたしのスペース」、『メタポリズムの発想』、白馬出版、1972年、p.345。
- (10) タカラ・ビューティリオン／万博記念公園 <https://www.expo70-park.jp/cause/expo/takarabeautilion/> (2023.09.24)
- (11) 「カプセル建築の系譜：1970 大阪万博住宅カプセル」<https://capsule-architecture.com/1970expo.html> (2023.09.24)
- (12) 榎木樺木『戦争と万博』、美術出版社、2005年、p.105、p.115f。
- (13) 菊地史彦、[4]「世界」と「未来」、上掲記事。
- (14) 吉田光邦『万国博覧会：その歴史と役割』、日本放送出版協会、1985年、p.223。
- (15) 吉見俊哉「大阪万博と記録映画の終わり」、前掲書、pp.256-258。

投稿論文

- (16) 上掲。
- (17) 菊地史彦, [4]「世界」と「未来」, 上掲記事。
- (18) 暮沢剛巳「バビリオンから見た大阪万博」, 『戦後史の切断面』前掲書, p.231。
- (19) 木村絵理子「日本万国博覧会 EXPO'70 と吉村益信《大ガラス》の成立について」, 『横浜美術館研究紀要』(第19号), 2018年, p.17。
- (20) 松本俊夫「狂気とエロスの体験の場—せんい館」, 『美術手帖』(1970年5月号), 美術出版社, 1970年, p.84。
- (21) 阪本裕文「初期ビデオアートのメディアに対する批評性」, Collaborative Cataloging Japan <https://www.collabjapan.org/essay-sakamoto-self-referential-japanese> (2023.09.24)
- (22) 荻昌弘「万博映像総批判論Ⅰ」, 『キネマ旬報』(1970年6月下旬号), キネマ旬報社, pp.30f。
- (23) 荻昌弘「万博映像総批判論Ⅵ」, 『キネマ旬報』(1970年10月上旬号), キネマ旬報社, pp.83ff。
- (24) 上掲記事, pp.85-86。
- (25) 松本俊夫「狂気とエロスの体験の場」, 上掲論文, p.98。
- (26) 松本俊夫「時代の碑から構造の問題へ<その2>」インタビュー <http://www.vctokyo.org/jp/2005/03/2005matsumototalk02.html> (2023.09.24)
- (27) 西村智弘「アンダーグラウンドから個人へ：一九六〇～七〇年代における映像表現の変遷」, 『イメージライブラリー・ニュース』(2010年12月, 第28号), 武蔵野美術大学美術館・図書館イメージライブラリー, p.1。
- (28) 松本俊夫「アメリカ実験映画三十年史における古典的回顧」, 『美術手帖』(1971年10月号, 第347号), 美術出版社, pp.14f。
- (29) 上掲。
- (30) 西村智弘, 前掲論文, p.1。
- (31) 菊地史彦, (前掲記事続き) [6] 未来都市の貌 <https://webronza.asahi.com/culture/articles/2016100900006.html> (2023.09.24)
- (32) レム コールハース, ハンス ウルリッヒ オブリスト『プロジェクト・ジャパン メタボリズムは語る』(太田佳代子編), 平凡社, 2012年, p.20, p.507。

(かわた ときこ／芸術学)