

dictionary no.114

「言葉を失った dictionary」PDF 版を ご覧のみなさまへ

ご覧の PDF はフリーペーパー『dictionary』no.114、2月10日に発行されたものです。今号は創刊19年目にして初の試み、言葉（文章）の一切ない dictionary をお届けします。演劇、広告、音楽、雑誌、新聞、グラフィック、写真...さまざまな分野で今、何が表現できているのか、規制はあるのか、それともないのか。あるとすれば、その実体は？誌面には、ポートレートのみで登場する、各分野の一线で活躍するみなさんによる全9対談。対談映像、テキストPDFは、web、ポッドキャストにて順次公開いたします。

対談出演一覧

坂本龍一（音楽家）、茂木健一郎（脳科学者）、ヒロ杉山（アーティスト）、箭内道彦（クリエイティブディレクター）、是枝裕和（映画監督）、小林顕作（俳優）、岡田利規（演出家・劇作歌）、Jonathan Barnbrook（グラフィックデザイナー）、米田知子（フォトグラファー）、南島信也（朝日新聞）、中島みゆき（毎日新聞）、須田泰成（コメディライター）、高崎卓馬（広告プランナー）、森山裕之（Quick Japan 編集長）、ECD（ラッパー）、志人（ラッパー）、陣野俊史（音楽評論家）、桑原茂一

Podcast media CLUBKING について

Podcast CLUBKING では多彩なコンテンツを配信しています。

音声作品 映像作品 音楽作品

それぞれ異なった下記のコンテンツメニューよりお好きなものをお選びください。

media CLUBKING へのアクセス方法

iTunes Music Store Podcast Castella <http://www.castella.jp>

ケロログ <http://www.voiceblog.jp>

また下記の URL で直接アクセスも可能です

<http://phobos.apple.com/WebObjects/MZStore.woa/wa/viewArtist?id=191784134>

配信コンテンツ

スケジュールの詳細は Podcast media CLUBKING と WEB にて番組表を公表します。

Podcast

<http://phobos.apple.com/WebObjects/MZStore.woa/wa/viewArtist?id=191784134>

WEB

<http://www.clubking.com/>

インタビュー配信予定リスト

2月第3週

瀧本幹也（写真家）六ヶ所レポート再配信

2月第4週

箭内道彦（クリエイティブディレクター）×是枝裕和（映画監督）

2月第5週～3月第1週

志人（ラッパー）×陣野俊史（音楽評論家）

2月第2週

ECD（ラッパー）×陣野俊史（音楽評論家）

3月第3週

小林顕作（俳優）×岡田利規（演出家・劇作歌）

3月第4週

須田泰成（コメディライター）×高崎卓馬（広告プランナー）×森山裕之（Quick Japan 編集長）

3月第5週

南島信也（朝日新聞）×中島みゆき（毎日新聞）

対談 今、表現者たちは何を視ているのか？

ディクショナリーという方法。

歴史的にグラフィック・デザインが主にやってきた事は、独裁を強化する事です。

ジョナサン

暴力、苦しみ、独裁者等がこの世にあるのかを追求する事によって、自分自身をより理解しようとしてるのかもしれない。

米田

「人間の精神を理解したいのですね。米田さんとは作品の繋がりを感じます。あなたは仕事と自分の信念を分けてると言いましたね。私の大きな関心事の一つは20世紀の政治と、人間がどのようにして社会を操作するかです。この危険性を人々に警告したいのです。」
 「アーティストがワールドワイドで活躍するということは経済を牛耳っている権威にひれ伏すことではなく、世界を如何に自分らしく見ることが出来るか？そして自分だけのオリジナルの思想を持つか？ではないか。」
 私生活ではパートナーのお二人がアーティストであることの責任を真摯に語る。生きる姿が美しい対談だった。(桑原茂一)

米田 表現の自由について話をしましょう。グラフィック・デザイナー、アーティスト、そして写真家である事についてです。

バーンブルック 表現の自由は全てにおいて共通してます。自分にとっての真実を語り、それに共感してもらう事です。アーティストであれその他誰であれ、真実を語る義務があります。

米田 同感です。創作する物に責任を持たないといけません。

バーンブルック そうです、単なる仕事ではないのです。メディアに所属する人々全てには責任があります。ポップ・スターも含めて、自分達が発信するメッセー

ジに気をつけなければいけません。

米田 タイトルもコメントも何も付けずに発表する写真家やアーティスト達がい
ます。彼等には責任感がないのです。

バーンブルック 写真が安易で中身がないものとしてみなされる時期が続きまし
た。でも現在それは変わりつつあります。日本でエコロジーの考えが根付くと同
時に人々は...

米田 皆が写真という媒体をどう使えばよいかという事に気付いてきてるとい
う事でしょうか？

バーンブルック そうですね、写真の持つ力に気付いたのでしょう。真実を伝え
るのに最適だといいう事に。

米田 私自身は自分の作品について説明する時はいつも非常に慎重です。作品で
何を言いたいのか明確に伝えたいのです。

バーンブルック なるほど。アートやデザインでよく見られるのだけど、自己表
現が対話になってない。これは良くない事だ。自分達の義務は作品を通じて対話
する事だ。そして自分達が体験した事を理解してもらい、その事を通じて自分の
体験にも理解を深めてもらいたい。

米田 同感です。

バーンブルック なぜ表現手段として写真を選んだのですか？

米田 写真は見る人に自由に解釈して貰う事が出来ます。国籍、年齢、性別によ
って感じる事が全く違ってきます。それが面白いと思います。小説や絵画等は説
明的で主観的すぎる気がします。

バーンブルック 写真の魅力は「真実であるべき」という所にあると思います。
非常に主観的です。絵画は創作の初期段階においてのみ主観的です。写真には枠
と起点があります。被写体があるのです。でも写真家がそれを切り取る事によっ
てそれに全く別の意味合いをもたせる事が出来ると思うのですが、どうでしょう？

米田 解りやすい説明ですね。写真は窓みたいなものです。

バーンブルック 見る人もそう思っているでしょう。あなたが様々な風景を見せ

てあげるのです。デザイナーは若干異なります。大量生産の主観的なメッセージがありますから...印刷物になると人はそれを真実とみなします。そういう意味では写真と似てるかもしれませんがでも写真と違うのは大量生産という側面です。多くの人がそれを見て影響を受けます。デザインにはそういう力があるのです。僕はその影響力を使って遊ぶのが好きなのです。また、それ自体にあまり金銭的な価値がないところも気に入ってます。絵画は購入金額も高く一部の人のみのためという感じがしますが、グラフィック・デザインはより安価で自由です。それが魅力です。高い階級に属さなくてもいいし、芸術ぶってお高くとまる必要もない。写真に関しても、表現形態としては歴史が浅いので、アートとしてみなされるのに時間がかかりました。昔はイギリスで写真家はアーティストとして認められなかった。今は違いますがね。個人的には写真やビデオ等メディア・アートと称されるものに最も興味を持っています。話は変わりますが、デザインにおける技術の役割についてどう思いますか？あなたの作品は完璧に作り込まれていますね。技術は重要だと思えますか？

米田 重要だと思えます。アーティストとしての責任のようなものです。

バーンブルック そうですね、あるイメージを創作するのであれば、仕上がりは気にするべきですよ。僕にとっても重要です。デザインが正確に描かれて思うように機能しているという事は大切です。

米田 細かい事を気にする作風ならそうするべきですね。あまり技術的に凝らないのが特徴であればそうしなくても良いのかもしれませんが...

バーンブルック でも何と言ってもデザインも仕事ですからね。ベストを尽くす必要性があります。努力が足りない人が多い。

米田 最終的に何が目的かによりますよね。デザインとアートはまた違いますし。

バーンブルック しかし表現方法が何であれ、やはり大事なのはプレゼンテーションの仕方だと思います。そして技術的に未熟な故にそのプレゼンテーションが上手く行かないのであればそれは残念な事です。なので技術は非常に重要だと思っています。

米田 次はどんな活動をしてみたいですか？

バーンブルック 最も興味があるのはビデオ作品です。とにかくグラフィック・デザインという垣根を超えて異なったフィールドで表現してみたいですね。様々なメディアでメッセージを発信して行きたいです。そしてグラフィック・デザインに関する事だけでなく様々なコミュニケーションの問題を解決してみたい。政治の問題とまでは行かなくとも、社会における一般的な問題です。それが僕の夢です。実現出来るかどうか解らないけど、努力はしてみるつもりです。多くの方は異なったデザイン分野の垣根は取り払われてきている言うけれど、僕はそう思いません。グラフィック・デザイナーに出来る仕事は決めつけられてます。ですが頭でよく考えさえすれば他の事もいくらでも出来る。まずは人々の意識改革という大きな仕事から始めないといけないと思います。あなたはどうですか？

米田 そうですね...

バーンブルック 別の表現手段に変えるとう事ではありませんよね？何を表現したいですか？あなたの眼鏡の作品は成功してますね。どこか秘密めいています。スーザン・ソntagは「写真と言うのはある秘密についての秘密だ」と言ってます。あの眼鏡を見ると何か発見があるのですが、それが何であるのか明確には解りません。

米田 見る人を刺激して考えさせるという事ですか？

バーンブルック それに感情移入する事が出来るんだと思います。あなたの作品は政治的思想を提示しているわけではありませぬ。より詩的な表現ですが、見る人は表現した事の真実に迫っているような気持ちになります。あと個人的には、これからは直接的な表現を控えてより詩的な表現を試みたいと思っています。自分のメッセージを大声で伝えるだけでなく、時には小声で囁くのも良いと思います。

米田 グラフィック・デザインはそもそも直接的なメディアですからね。

バーンブルック そうですね。僕は広告畑で技術を学んだのですが、瞬間的に人の注意を引くようなビジュアルばかりでした。だから今はその逆をやってみたい

のです。大声で叫ばれるのを好む人は居ないでしょうし。何かご自身の作品について話をされたい事はありますか？あまり直接的な作風ではないですね。

米田 私の作品は見る人に自由に解釈してもらいたいです。私の写真は人々に議論の場と体験を与えるものなので、作品を通じて彼等を支配しようとは思っていません。作品の根底にあるのはジョナサンさんと同じく人間性です。私はかなり頻繁に写真を撮影する方だと思います。恐ろしい事が起こった場所だとか、独裁者が住んでいた場所だとかを撮りますが、そうする事によって何故そのような暴力が起こったのか、何故人間は互いを威圧するのかを理解したいのです。それは自分、あるいは女性としての感情とは正反対の行動だと感じています。

バーンブルック だとしたらやはり写真というメディアがあなたにとって最適なのかもしれませんね。ある場所の持つ真実を理解したいと言う事ですが、写真に撮影するとそれは別のものになります。

米田 表面的には見えないのですが、被写体を超越するのです...とにかくなぜ、暴力、苦しみ、権力等がこの世にあるのかを追求する事によって、自分自身をより理解しようとしてるのかもしれません。

バーンブルック 人間の精神を理解したいのですね。トモコ作品とは繋がりを感じます。あなたは仕事と自分の信念を分けてると言いましたね。私の大きな関心事の一つは20世紀の政治と、人間がどのようにして社会を操作するかです。この危険性を人々に警告したいのです。

米田 同感です。

バーンブルック 歴史的にグラフィック・デザインが主にやってきた事は、独裁を強化する事です。政治的には中立の立場を取っていますが、明らかにそれを強化してきたのです。だから北朝鮮で何が起きているかについても非常に興味があります。政治的側面のみでなくアートの側面からです。社会があまりにも圧制的で、逆に転換するのです。北朝鮮のアートには異常さがあります。

米田 怖いですね。そのアートの裏にはどのような意味が隠されているのか。当事者である北朝鮮の人々はその絵をどう見るのでしょうか？

バーンブルック 僕の北朝鮮をテーマにした作品を見てもらえれば解ると思いますが、北朝鮮のグラフィック・デザインはずっとああでした。それに一人の人間が一つの作品を完成させるのではなく工場の流れ作業みたいにして描かれてるのです。もしかすると彼等はそれを前向きなメッセージと捉えてるのかもしれないですね。とにかくこれは国のブランド化みたいなものです。というわけでとにかくデザイナーにも社会全般にも自分の作品に責任を持ってもらいたい。普段このようにして仕事について語る機会はありませんから改めて言わせてもらいます。

プロフィール

Jonathan Barnbrook (ジョナサン・バーンブルック)

1985 ~ 92 年聖マーチン芸術学校および王立芸術大学でグラフィックデザインを学ぶ。1990 年にロンドンのソーホー地区に自らのデザイン・スタジオを設立。世界中で最も注目されているロンドンのデザイナーの一人である。プリントデザイン、工業デザイン、タイプフェイスデザイン、テレビCMなど幅広く活動。世界中の美術館からマイナーな音楽雑誌、小規模な展示会までと、クライアントも多岐に渡る。日本では六本木ヒルズのロゴを手掛けたことで知られている他、坂本龍一が中心となり立ち上げたプロジェクト、stop-rokkasho ではトレードマークとなるロゴデザインから WEB ページのデザインまでを全てボランティアで制作、プロジェクトの牽引役を果たしている。

米田知子 (よねだともこ)

イリノイ大学、ロイヤル・カレッジ・オブ・アートで写真を学ぶ。「歴史」や「記憶」をテーマに制作を続けている。代表的な作品「眼鏡シリーズ」では、眼鏡が印象的なガンジーやフロイトといった歴史上の人物の実際に使っていた眼鏡を通して、その人物にゆかりの本や文章を撮影。最近の「Scene」のシリーズでは、

過去に戦争などで負の記憶を背負った場所の、現在では一見何の変哲もない風景を撮影している。風化されてしまったかのように見える過去の記憶を、写真を通じてもう一度浮かび上がらせようとする試みを続けている。2005年開催の横浜トリエンナーレに出品予定。