

持たないものを与えること

インタビュアー：コルネリア・ゾルフランク

ショーン・ドックレイ 《アプロプリエーションの拡大解釈》

2013年1月4日 ベルリン

[00:13]パブリック・スクール

僕らがギャラリーを閉鎖することにしたのは物理的な条件がよくなかったからです。どこのギャラリーも運営は楽ではないと思うし僕らも続けようと思えば続けられました。どちらかといえばギャラリーという形態に興味を失ったんです。約5年の間に展覧会と呼べるような催しを35回ほどやりました。僕らは違うことをやりたくなったんです。前年にパブリック・スクールを立ち上げていたからあの場所をスクールの拠点とすることにしました。いろんなことが同時に起きました。ギャラリーを整理して代わりにスクールを始めました。パブリック・スクールは学びの場です立ち上げてからもう5年ほど経ちます。最初は単なる枠組みのようなものでした。作りたかったのは何かを学びたいと思った人がそれを提案できる場です。教えた人が提案もできます。そして同じテーマに興味を持った人たちがネットや拠点を通じて集まれるようにするんです。スクールの役目はこれらの提案を整理し人々が集まる場を実際に作ることです。カリキュラム作りは共同でオープンに行います誰でも参加できるという点でもオープンですが参加者が内容を決めるという点でもオープンなんです。今は細かい内容まで説明しきれないですが大ざっぱに言えばこれがスクールの概要です。ギャラリーがあったLAの拠点で立ち上げました。5年前のことです。今では世界中に10箇所以上の拠点があります。どの拠点も同じようなプロセスで運営され互いに情報交換しています。これまで500~600件のクラスが実現し提案の数は2000件を超えます。

[03:18]動機

発足する前にすでに気運は高まっていました。ある日突然沸き上がった動機だったわけはありません。既に似たことをして失敗していました。僕が運営するAAAAARGの活動の一貫として読書会を企画したことがあります。LAの拠点に集まってサイトで話題になったことを話し合う場を設けたんです。リアルな読書会です。でもうまくいきませんでした。あまり人数が集まらず企画として続かなかったんです。パブリック・スクールはこうした試みの延長線上に浮かんだものです。でも読書会を企画する過程で僕は直感的に何かがおかしいと感じました。僕は読書が好きだけど読書だけが教育だとは思っていません。僕にとって教育や学びとは理論を話し合うことだけでなく実体験を含む包括的なものです。だから読書会という形は不十分だったんです。これがパブリック・スクールの出発点です。自分が読書会に感じた限界を超えるためにどんな仕組みが理想的か考え実践しました。僕は実践的なテクノロジーに興味があります。プログラミングや電子工学が好きです。あとは機械い

じりも好きですしそれ以外に読書も書くことも好きです。考えてみれば次々と出てきます。音楽とチェスも大好きです。こうして自分が好きなものを思い浮かべて改めて感じたんです。それまで自分が取っていた教育へのアプローチは片手落ちだったんです。自分という人間をトータルに捉えていません。このプロジェクトにはこうした個人的な動機があったんです。でも他の個人的な関心も動機になっていました。それまで4年間ギャラリーを運営したことと関係があります。僕はキュレーターではありません。展覧会を開催していたのは作品を批評するためではありません。それよりも地元の文化シーンの活性化に貢献することやLAにないものを提案することが目的でした。例えばテクノロジーを使ったアートの展示です。僕はプロジェクターの設定のやり方とか電子機器の扱いが得意でいろんなことを試しました。でもギャラリーは作品を展示する場所なのでキュレーターの役割から逃れられません。何を展示し何をボツにするか決める作業は楽ではありません。展示作品を選んだ過程は見せることができないのでね。だからパブリック・スクールが試みているのはこうした仕組み自体を排除することなんです。少なくとも企画者だけが仕組みを作る組織にしたくなかったんです。僕らの望んだ仕組みはプログラムに参加するメンバー全員がコミュニティとして共同で作り上げるものです。そうすることでカリキュラム作りや説明責任などの活動をプログラム参加者の手に委ねるんです。

[08:28]技術的インフラ

技術的なインフラは非常に重要です。プロジェクトを体験する人の最初の接点ですから。サイト上に提案を出しサイトを通じて実際のクラスを編成します。つまりサイトの技術的なインフラがイベントを実現するための動力なんです。当初はサイトに頼らず紙上で管理していましたが次第にサイトと紙を併用するようになりました。印刷したプリントを拠点に置き閲覧できるようにしました。プリントへの書き込みをサイトに反映しました。でも現在はほとんどサイト上で管理されています。ソフトは3つのバージョンがあります。最近の2バージョンはケイレブと僕がプログラミングしました。まず僕ら自身が多くクラスを立ち上げました。僕らもスクールの活動に深く関わっているんです。サイト作りでまず重視したのはスクールをうまく機能させることです。だがそれだけでなくサイトの仕組み作りの部分が全員に見えるようにしました。あらゆるレベルでそうしたかったんです。例えばケイレブがデザイン面で何かを決める時あるいは僕がプログラミングに関して何かを決断する必要がある時もユーザーのアイデアや議論の内容が反映されます。互いに影響し合っているんです。サイトのソフトが仕組みを決定するわけではありません。でもユーザーに選択肢や可能性を示すという点ではプロジェクトの中身に影響を与えます。だからサイトのユーザーは全員スクールの運営者でありプログラマーでもあるんです。プロジェクトの中身とサイトのソフトは深く結びついています。美術館などのアート施設は大抵ウェブサイトを広報宣伝のポスターのように使っています。あるいはイベントを発表する場として使います。ギャラリーと人をつなぐ接着剤みたいなものです。でも僕らのウェブサイトは拠点

とユーザーの 実際の関係の延長なのです。拠点とユーザーそしてプログラム。すべてをつなぐんです。

[12:04] aaaaarg.org

最初は小規模でした。AAAAARG は僕らが日常的に行うことの延長にあります。みんながごく普通にやることです。読んだ本や記事を人と共有するという行為です。例えば自分の仕事に関係する書物を読んだりすると仲間と共有したくなります。建築学校にいた頃はたくさんの書物を読み同時に作品作りをしていました。読んだことが直接反映されるとは限りません。だが結果として書物から得たものと作品のアイデアや方向性には強い関連性がありました。学生は仲間と多くの情報を共有するものです。僕の場合もそうでした。僕は友達と図書館でいろんな本を読みました。そして本の中に何か面白いものを発見しました。するとコピーして取っておき互いに交換し合ったものです。まるで秘密の道具を得たような感覚でしたよ。自分が発見した優れたものに周りが気がついていないと何か特別な力を授かったようでした。自分だけの宝物を手に入れた気分です。仲間がいれば更に心強くなります。たとえ数人でも同じ書物を読んだ人とは共通の参照基準を持っているようなものです。共通の言葉 共通の視点を持ち理解を深め合えます。それが誰かとプロジェクトを始めるベースになったりします。情報交換をしたり実際にコラボするきっかけになることもあります。AAAAARG もそうでした。AAAAARG を始めたのは僕がNYからLAに移り仕事仲間と物理的に離れたのがきっかけでした。それまでやってきたように自分が読んだ資料や文献を周りとシェアしたかったんです。仕事上の 共通の言語を維持したかったんです。

[15:08]コンテンツ

最初は主に建築関係の文献でした。でも僕らは建築というものを広い視野から捉えていました。メディア理論や美術史、哲学の書物も共有しました。建築の文献も多少ね。これがAAAAARG の始まりでした。そこからサイトはどんどん広がり限られた仲間だけのものではなくなりました。やがて仲間の仲間、更にその友人が加わり連鎖反応が起きました。これはどんなシステムにも見られる現象で一種の反響です。オープンな仕組みにも必ずルールが存在し過去の傾向に影響を受けます。こうしたルールや過去がプロジェクトの方向性を変えます。僕らのサイトを訪れた人たちの中には、最初は興味を感じてもそれが持続せず去る人もいました。一方 サイトに心惹かれた人たちはサイトの趣旨に沿った参加のやり方をしました。

[16:59]成長の力学とコミュニティーの形成

こういうプロジェクトは1人で立ち上げたくありません。仲間がいるとよりいい仕事ができます。人数だけの問題ではないんです。仕事を通じて形成される関係や議論自体が興味深いと感じます。僕は自分だけの図書館を作ることに興味はありません。誰でも作れます。で

も共用のアーカイブを作ることで、最初は想定しなかった可能性が広がりました。当初は特定のコンテキストを共有することだけが目的でした。でもサイトに来たユーザーがそこに新しい可能性を見出したんです。ネット上ではいろんなことができます。文章を読むこともできるし書き込むこともできます。もちろんインターネットには情報格差のような問題があることも事実です。でもアクセスできる情報は多いです。大学の図書館なんかと比べるとね。

— あなたの関心は文献を共有する場を作ることだけにとどまらず、コミュニティーや社会的コンテキストを形成し、あるテーマに関して対話を促すことにありますね。文献をダウンロードするだけのサイトなら、内容の感想を話し合ったり議論する相手は見つかりません。それができることが、当プロジェクトの価値となっていますね。

そのとおりです。これはスクール発足前の僕の体験に根差しています。AAAAARG で体験したことです。サイトが成長するに従い僕が知らないような文献が加えられるようになりました。すると僕も当然それを読みたくなります。そして読んだあとは誰かと共有したいと思うんです。AAAAARG でリアルな読書会を企画したのは、興味を感じたテーマで社会的コンテキストを形成したかったからです。アーカイブを作るのは図書館を作るのと似ています。でも作ること自体に興味は感じません。それより僕にとって大事なものは、社会的コンテキストに関わる感覚です。単に文献を読むのではなく社会との関わりの中で活用したいんです。

[20:42]著作権

AAAAARG の発足当時、著作権を意識することはありませんでした。なぜなら情報を共有するのは普通のこと、それまでは誰もが自然に人と情報を共有するような時代でした。建築やアート界では特に当たり前のことでした。本が好きな人は当然のように本を譲ります。あなたも僕に本を譲りました。僕もたくさん本を人に譲ってきました。何かの資料を読んで用が済めばそれを処分するより人にあげることを選びます。しまっておいても意味がないからです。もう使わないと思ったら、まずは誰かにあげることを考えます。AAAAARG も海賊行為という意識はありませんでした。人と情報を共有したかっただけです。何となくシェアするというより、プロジェクトに必要だったんです。でもサイトが発展するとシェアの性質が変わってきます。何かをシェアする時に対象者があいまいな場合が出てきました。“この情報を見たい人がいるかもしれないからシェアしてみよう”という感覚です。一方 読書グループなど目的が明快な場合もあります。よくあるケースです。サイトを通じて本を配布するのは便利な手段だからです。もちろん参加者がアマゾンを通じて本を買ってもいいですよ。その方がアマゾンは喜ぶでしょうね。でも AAAARG で用意することもできます。最初から掲載されている場合も多いし、なければアップすればいいんです。こうしてコンテンツもユーザーも増えていきました。シェアすることがプロジェクトを成長させたんです。

AAAAARG を始めて4年経つまで著作権は話題にも上りませんでした。それまでは何のクレームも来ませんでした。やがてクレームが来るようになると僕らはそのコンテンツを消しました。単純にね。だが時間が経つにつれ AAAAARG はサイトの中身よりも著作権の問題で注目されるようになりました。

[24:22]ファイルシェアの規制

合法だった活動を違法にするためにはどんな方法があるでしょう。グレーゾーンだった領域に白黒をつけたい時、1つは明確な線引きをして告知する方法です。2つ目は技術的な規制を設ける方法です。それまでは可能だった行為を物理的に不可能にするわけです。例えばファイルを共有する時、元の作成者の承諾がなければ開けないようにします。あるいはクラウドを利用します。最近ではファイルを1箇所で管理するサービスが増えていて情報へのアクセスを管理することができます。例えばSpotifyやアマゾンの電子書籍も同じ仕組みです。アマゾンには独自のデバイスやネットワークを持ち、サーバーも自社で管理しています。パイプライン全体を管理することによってユーザーの行動に対し監視を強められます。Kindleの本をシェアするにはハッキングするしかありません。以前はできていたことが法を破るかハッキングしないとできなくなりました。もちろん常に抜け道はあります。技術的な規制の方が僕にとっては大きなチャレンジです。特に最近はこの製品も小型化して対策が難しいです。

――ハッキングの？

そうです。それに遠い国にあるサーバーファームに不正侵入することはできません。不可能とは言わないけど厳しいでしょう。ポジティブな見方もできます。より広範な視点から経済を捉え誰がもうけているかを見極め、矛先を向けることはできます。もうけている人はいます。アップルは膨大な利益を上げています。一方 割を食う人もいます。でも作者や出版社がもうからないからといって、安易に読者を責めることはできるでしょうか。読者も経済システムから逃れることはできません。誰がもうけているのかと考えると、必要なのは政治的な議論だと言えるでしょう。少数の企業が膨大な利益を上げています。これらの企業は経済の再編を有利に進めようとしており、娯楽のあり方を変えようとしています。世界中で生産を操作しようとしています。AAAAARG は著作権問題で注目されましたが、これは経済のひずみをもたらす1つの現象に過ぎません。注目を浴びた事実をポジティブな動きに変えることが必要です。資本主義が人々を搾取する現状を変えていきたいんです。まったく変な話ですよ。

[28:31]出版界の現状

出版者の役割は変化してきています。ネットやアマゾンのような企業の影響です。本の販売

方法だけではありません。書店の位置づけや流通モデルも変わりました。出版社の仕事のやり方も対応を迫られています。本のライフサイクルにも影響がおよびます。執筆作業から出版社とのやりとり、流通や販売を含む全体の流れです。本のライフサイクルとはこの一連の流れを指します。どんなソフトで執筆しどこに保存するのか。Google ドキュメントを使うのか他のソフトか。電子メールや会計ソフトを使うのも当たり前です。パイプラインそのものが大きな変化を遂げています。今後 出版界がどうなるのか予測は難しいです。仕組み自体が変化しているからです。AAAAARG の出発点は読者が集まれる場所を提供することでした。そして それぞれの読者が読んだものに価値を加えられるようにしたんです。AAAAARG も出版の1つの形態でしょう。本は出版社が責任者となり編集したあと、膨大なコストをかけて印刷され 流通します。でも書店に並んだあと本のライフサイクルはまだ続きます。一度出版された本は何十年も存在し続けるんです。読者から読者へと渡り、古本市や中古書店、個人の本棚や図書館を巡るんです。AAAAARG もこうしたライフサイクルの一部だと言えます。AAAAARG のようなプラットフォームは、出版の新しい形態だと言えるでしょう。これに関しては考えをまとめきれていません。ある作品を公にすることが出版だと考えるならそれは AAAAARG が最初からやってきたことです。サイトに掲載することで読者層を広めました。そして本を介したコミュニティーを作りました。これまで出版社が担っていた役割をインターネット上で展開するようになったんです。人間同士の社会関係をベースとしています。

[31:50]読むこと/本

僕の蔵書は膨大です。あらゆる方法で本を入手します。悔しいけどアマゾンで買うこともあります。書店でも買うし 中古書店や古本市も利用します。捨てることもあります。図書館では しょっちゅう本を部分的にコピーしてました。急いでいる時はコピーするのが一番でしたから。友人からもらった本や学生時代に使った本もあります。ネット上で読んでプリントした資料もあります。本の読み方や形態に関しては純粹主義者じゃないんです。紙の本という形態にも特別な思い入れはありません。もちろん紙の本は好きだし魅力はわかります。僕が思うに本はどんな形態だろうとそれぞれのよさがあるんです。だから正直なところ、電子書籍やPDFが増えようと本に対する思いは変わりません。入手できる方法で読む。ただそれだけです。最近は読むデバイスもさまざまです。格安で購入したタブレットで読むことだってありますよ。当然のことだと言えますが、本をスキャンすると時間がかかるし失敗も多いです。そうした失敗の痕跡が最終的なテキストに残ってしまうことがあります。スキャンしたもののから質の高いテキストを作るには、実際相当の努力を要します。AAAAARG のファイルにはそうした苦勞の跡が残ってます。誰かが何かをシェアしようと努力した痕跡です。決して楽な作業ではなく労力が必要とされます。でも そういうファイルは美しいと思うんです。多少 読みにくくてもね。本の量という意味では僕は読みきれないほどの紙の本を持っています。今後もきっと買います。恐らく生きている限り買い続けるでしょう。僕が思う

に これは読書を愛する人間の1つの性です。読みきれないほど抱えてしまうんです。量という点から見ると、インターネットの登場で僕らが所有できる本の量は飛躍的に増えました。でも読める量は同じだから悩みは変わりません。一方で 以前にはなかった機会が増えたことは確かです。昔は調べものをする時は本のページをめくりました。今はネット上でインデックスを作成して大量の本を検索できます。調べたい内容に関連する本や資料を、独創的な方法で表示することもできます。リストを作ることもできるし、それを他人と共有できます。このように読書の新しいスタイルが登場しています。その一方で下火になったり 消えてしまうスタイルもあります。例えば じっくり深く読むというスタイルが、以前に比べて減ったことは確かです。これも一種の進化と呼ぶことができるでしょう。進化とは一直線に進むものではないしまた“悪”でもないんです。

[36:44]形式と内容

僕が興味を感じるのは“仕組み”と“コンテンツ”の関係性を探ることです。“形式”と“内容”と呼んでもいいです。僕にとって進行形の課題なんです。両者は独立していません。“仕組み”は“コンテンツ”を入れるための器ではありません。人間の身体と精神が一体であるのと同じです。仕組みというものはコンテンツに影響を与えるものです。人がどのようにコンテンツを利用するかにも影響します。同様にコンテンツも仕組みに影響を与えるんです。仕組みが興味深いのは結果を決定しないからです。どうなるかは未知数です。僕が関わってきたプロジェクトは、すべてプラットフォームと呼べるものです。これらのプロジェクトには多くの人が関わっています。僕1人ではありません。どのプロジェクトもどれだけ続くかは決まっています。何が起きるかもわかりません。そういう意味では実験的なんです。そこが共通しています。僕にとってはそこが面白いんです。結論がわからないシチュエーションを作り出すことが面白いんです。プロジェクトに対して明確なビジョンを持つと、それを実現することに集中してしまいます。途中で予想外のことが多少起きるかもしれないが、結果的に当初描いたビジョンどおりになります。そういうやり方には興味がありません。先が見えてしまうとプロセスの途中で飽きるんです。その点、前提条件が不安定な長期プロジェクトならそういう事態は起きません。進行は流動的で結果の予想は不可能です。つまり新しい展開を生む可能性があるんです。時には生き方を変えるようなことが起きるかもしれません。僕のプロジェクトは仕組み作りです。ある意味で“仕組みのアプロプリエーション”、仕組みの流用と言えます。元の形はギャラリーとか図書館や学校です。先の話ですが 10~20 年後 美術史家が今の時代を振り返るでしょう。今はアプロプリエーションの概念が進化しモノの枠を超える過渡期です。今の時代は再生産の概念が変わってきています。アプロプリエーションは今までも存在してきた概念です。呼び方は違ったかもしれません。いろんな形や文化的な影響があったでしょう。でも 20 世紀に機械的な複製の時代が始まり、アプロプリエーションは明確に見えるようになりました。映像やサウンドは配信することが可能になり、ユーザーは自由に使えるようになりました。アプロプリエーションをするためのツールも普

及し、世界中で配信される映像やサウンドを素材として使えるようになりました。これはモノのアプローチです。今は経済が商品中心の体系からシフトしています。商品の生産や販売、消費だけでは語れません。今の政治経済を見わたすと間違いなく複雑化しています。金融化の動きが加速しデリバティブ取引なども進化しています。アプローチが昔から存在するものならば、時代に合わせてやはり変わっていくものです。それは"仕組みのアプローチ"です。モノではなく仕組み自体が流用されるということです。僕は こうした点に注目するプロジェクトに情熱を感じます。仕組みのアプローチは必然です。例えば 我々は世界中で写真を共有できます。それまでにはできなかったことで 100 年前には決して考えられませんでした。そして その次に Facebook で同じような現象が起きました。Facebook はいつの間にか登場し、億単位の人々の行動に影響を与える仕組みとして世界中で定着しました。僕が思うに今 アプローチはこういう規模で捉えるべきです。巨大なシステムで起きていることとして考えるべきなんです。けどそうすることによって新たな疑問も湧きます。こうした現象を何と呼ぶのか。またアプローチに関連した法的枠組みも問題となるでしょう。