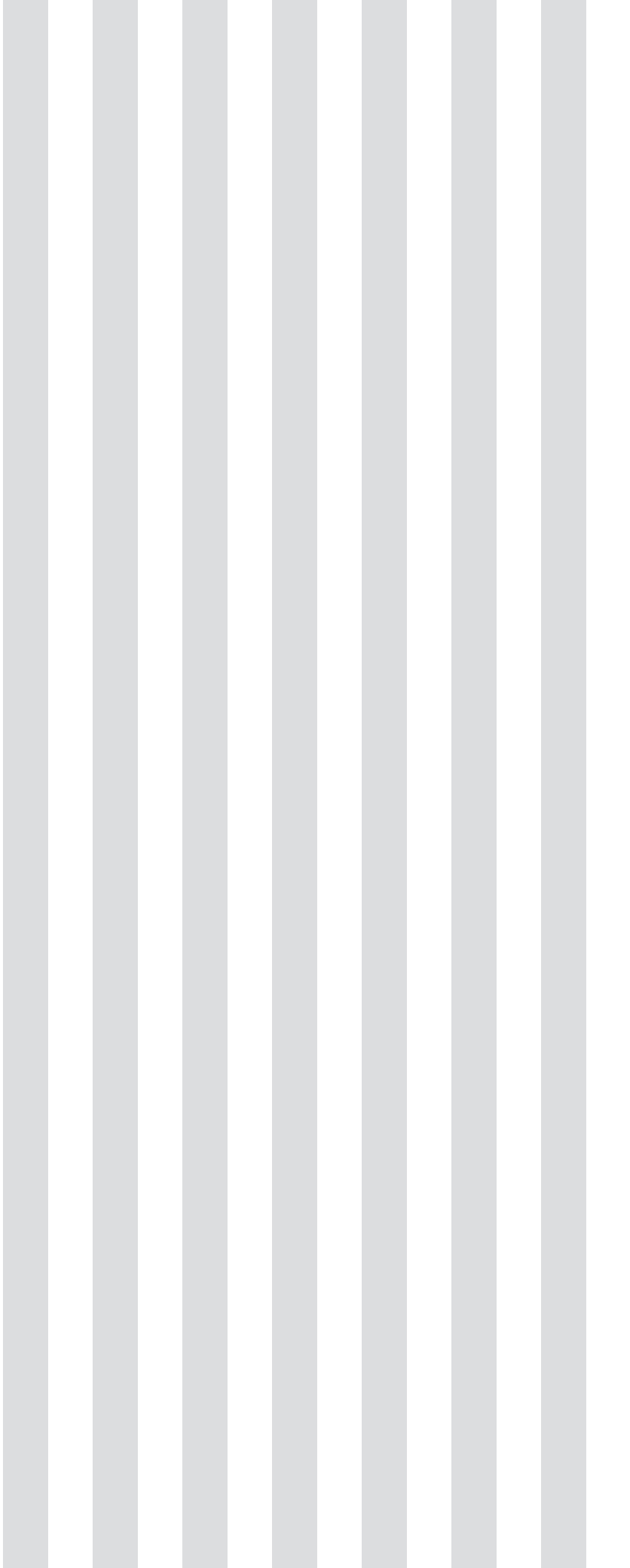


I
A
M
A
S
十周年誌
I



本学は、1996年、岐阜県高度情報化政策の一環として、大学院レベルのプロフェッショナルを育成するアートアンドメディア・ラボ科と、新しいメディアに向けたクリエイターやエンジニアを育成するマルチメディア・スタジオ科の2学科を有する専修学校、『国際情報科学芸術アカデミー』を開学しました。

2001年にそのうちのラボ科を改編し、学部を持たない修士課程のみのメディア表現研究科同専攻の1研究科1専攻のみの『情報科学芸術大学院大学』を開学しました。
この2つの学校の英語表記、

International Academy of Media Arts and Sciences

Institute of Advanced Media Arts and Sciences

それぞれの頭文字から総称してI A M A S(イアマス)と呼んでいます。

本学は皆様のご支援のおかげで2006年度に開学から十年を迎えることができました。そこで、これまで十年間の研究・教育をまとめ「I A M A S十周年誌」として記念誌を発行することとなりました。この記念誌は2部から構成されています。

本誌「I A M A S十周年誌Ⅰ」は5つのカテゴリー「学校＋活動」「科学＋芸術」「教育＋方法」「社会＋学校」「学生＋社会」に区分し、研究・教育の試みとその成果をまとめています。

また「I A M A S十周年誌Ⅱ」は、本学の研究教育に関する情報と資料を集めたデータ集になっています。

ひとつの区切りとしてこの十年を振り返り、今後の発展を見据えつつ梓に捉われないつねに新しい研究・教育活動にこれからも励んでいきたいと思っております。

今後とも変わらぬ皆様のご支援・ご協力をよろしくお願い申し上げます。

国際情報科学芸術アカデミー

ANDコース

[Advanced Network Design Course]

情報技術は日々著しく進化しており、今後の動向を予測するのは困難です。情報技術やシステム科学に関する基礎を学び、インターンシップや社会性のあるプロジェクトに参加する事で、これからの社会に必要とされる「モノ」や「システム」を新しくデザインし具現化していく能力を持った人材の育成を目指します。卒業生は新たな社会システムの提案者、これからの情報システムを牽引する技術者、新産業を創出する起業家として活躍することが期待されます。

CGIコース

[Computer Generated Image Course]

21世紀から20世紀の映像文化を省みる時、それは、唯一、フィルムが存在した特異な時代として語られることでしょう。それほどに、近年のデジタル化の波は、映像制作のあり方を根本的に変革しています。これからも映像制作への情熱、夢が生き続けるいっぽう、時代をとらえ、時代に対応し得る人材でなければ、もはや第一線で活躍する映像制作者たり得ません。21世紀のリテラシーを身につけ、21世紀を駆けるスペシャリストの育成を目指します。

DITコース

[Designing for Information Technology Course]

ウェブデザインやグラフィックデザインを通じて、コミュニケーションのためのデザインを学びます。動きのデザインや対話性のデザインも、従来の色彩や造形、タイポグラフィなどと同様に基礎技法としてとりあげ、デジタルメディアならではのデザインを探索しています。ウェブデザイナー、グラフィックデザイナー、デジタルメディアコンテンツのオーサー(著者)など、メディア横断的に活躍する人材を輩出することを目指します。

DSPコース

[Dynamic Sensory Programming Course]

アートとテクノロジーの歴史のなかでも、リアルタイム性やフィードバック性の高いインストゥルメント(道具、楽器)とパフォーマー(役者、演奏者)との関係性に注目し、これを広く複合感覚を伴った身体の拡張へと発展させ、多様なメディアやネットワークを自己の身体として駆使することができる、みずみずしい感性を持った表現者や技術者の育成を目指します。

情報科学芸術大学院大学

Studio1 [インタラクティブメディア]

電子メディアのもつ双方向性は、リアルタイムでの情報交換を可能にしネットワーク環境の発展とあいまって、社会の構造を変容しつつあります。そうした状況の中で、インタラクティブメディアが抱える諸問題を技術的、社会的に解明、分析しながら、芸術および実用的側面からの研究と創造活動を行います。

Studio2 [タイムベースドメディア]

電子メディアは従来の時空間的な秩序を解体し、バーチャルな秩序を生み出しつつありますが、そのベースには人間を含む生物一般が生きてゆく、基本的にはリアルな経験世界が存在しています。そこでの時間軸に沿った構造や物語性は、私たちの世界把握の原型的な秩序であり、それを踏まえつつ、新しい電子メディアに対応した多様な時間構造の研究を行ないその構造に応じたメディア自体をも提案していきます。

Studio3 [インターフェイス]

電子メディアと人を取り巻く環境との多様な関係を、インターフェイスという視点で総合的な観点からとらえます。本スタジオは、アーティストックな感性のみならず、空間デザイン、リレーショナルデザイン的な視点、さらにエンジニアリングの視点をもったスタッフで構成され、この領域に関する先端ITや理論に裏付けられた研究・製作を行っています。

Studio4 [メディア美学]

メディア技術を用いた表現活動、社会活動を通して、現代文化の根底にある諸問題を理論的・実践的に研究しています。広く表現文化論の立場から、アートプロジェクトやイベント企画、ミュージアムの構想、地域に根ざした文化活動、伝統文化とデジタル化、地球的ネットワークにおけるコミュニケーションデザインなどの実践へと展開する研究および創作を行っています。

StudioE [表現工学]

メディアの進化には技術が伴っています。その進化を見据えた表現のための新技術の提案や、使い方についての研究を行います。特に、情報技術や科学的理論に裏付けられた研究・開発を行う事が特徴です。他のスタジオとも横断的に関わり、より広い視点を身に付けることができます。また、成果の実用化や産業界との連携も重視しています。

岐阜県・ソフトピアジャパン

岐阜県の高度情報化政策の一環として、ソフトピアジャパンと共にIAMASは開設されました。ソフトピアジャパンは「高度情報基地ぎふ」づくりの戦略拠点として、情報産業の集積と産学官のグローバルな連携を目指しています。そのインキュベートルームは卒業生の起業を支援し、入居企業同士の連携促進、経営支援など行なっています。また共同研究などの連携も行っています。

地域企業

ソフトピアジャパンに集積する情報関連産業へ向けた卒業生の人材提供を行っています。また岐阜県金属工業団地協同組合や岐阜県印刷工業組合西濃支部などと提携し、地域連携講座を開講するなど、地域企業と密接に連携しています。また、岐阜県内の中小製造業などのIT化推進のため、マイクロソフト社と提携して、支援する体制を整えています。

文化施設

日本科学未来館、NTTインターコミュニケーションセンター、山口情報芸術センター、せんだいメディアテークなどの文化施設に、卒業生やIAMAS関係者が勤務しており、学生や教職員がそれら施設と連携し、イベントや作品展示など幅広く事業に取組んでいます。また岐阜県美術館とも共同研究や展示などを行っています。

2004年にはオーストリアのアルス・エレクトロニカで大がかりなキャンパス展示を行ないました。

研究教育機関

本学は、VRテクノセンター、岐阜県生産技術研究所、大垣市教育委員会などの研究教育機関と連携し研究活動を行っています。また、オーストリアのリンツ美術工芸大学やインドのシュリシティー芸術デザイン技術学校など、海外の教育機関と交換留学を行っています。東京大学、東京藝術大学、多摩美術大学、岐阜大学などの国内の大学とも日常的に交流しています。

アーティスト・研究者

アーティストインレジデンス制度を設け、国内外からアーティストを招聘し作品制作および学生との交流を行なっています。世界各地からアーティストが訪れ、本学と世界の橋渡しになるとともに、学生にとってはアーティストの世界観に接することのできる貴重な体験が得られます。また研究員制度を設け、国内外の研究者が滞在し研究する体制を整えています。

ABOUT IAMAS

学校の全体像

国際情報科学芸術アカデミー

I
A
M
A
S

情報科学芸術大学院大学

CMC

(メディア文化センター)



学校 + 活動



科学 + 芸術



教育 + 方法



社会 + 学校



学生 + 社会

- 005 EVENTS (十年間に開催されたイベント)
011 PROJECTS (十年間に行われた研究活動)
017 PUBLICATIONS (十年間に制作された印刷物)

- 023 「IAMAS の、次の十年のために」 吉岡洋／元教授
027 「この十年間を振り返って」 小林茂／講師
029 「IAMAS ファミリーとの十年間」 クリスタ・ソムラー+ロラン・ミニョノー／元助教授
031 「科学と芸術の融合へ向けた IAMAS 開学」 坂根巖夫／IAMAS 名誉学長

- 039 PANEL TALK (開校当時から在籍する教員による座談会)
045 CURRICULUMS (十年間のカリキュラム変遷図)
047 INSTRUCTOR'S BACKGROUND (教員の活動分野)
049 「メディアアート教育事始」 関口敦仁／教授
059 RESIDENCY ARTISTS (客員芸術家からのメッセージ)

- 063 「外から見る IAMAS」 永原康史／教授
067 「十年を振り返って」 神成淳司／講師
071 OBSERVER'S VOICE (IAMAS につながるのある方へのインタビュー)
伊藤幸治／阿部一直／茂登山清文／今尾ひな子／原田康徳
077 Where are you from? (入学者出身地マップ)
079 What did you do? (入学者出身分野表)
081 What did you create? (卒業制作分野表)

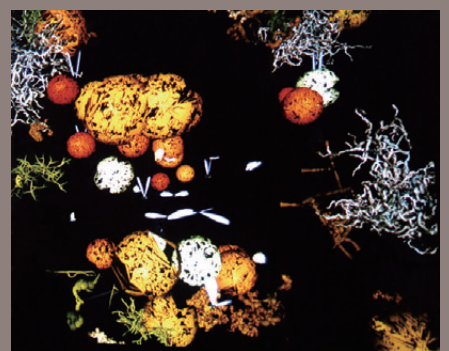
- | | | | |
|-----|--------------------|-----|------------|
| 085 | 橋本英之 | 095 | 田中信雄 + 中原淳 |
| 086 | 廣島麻紗子 | 097 | 古舘健 |
| 087 | 山辺真幸 + 小川裕子 | 098 | 山田由希美 |
| 089 | 棚瀬知佳 | 099 | 榊尾あき |
| 090 | 鈴木貴久 | 100 | 高嶺格 |
| 091 | 小野田裕士 + 宇田敦子 + 福田史 | 101 | 野間穰 + 明貴紘子 |
| 093 | 岡野良久 | 103 | さかいいいしう |
| 094 | 栃木博子 | 104 | 山野友義 |

- 105 BUILDINGS (IAMAS の建物)
107 MESSAGES (十周年に寄せて)

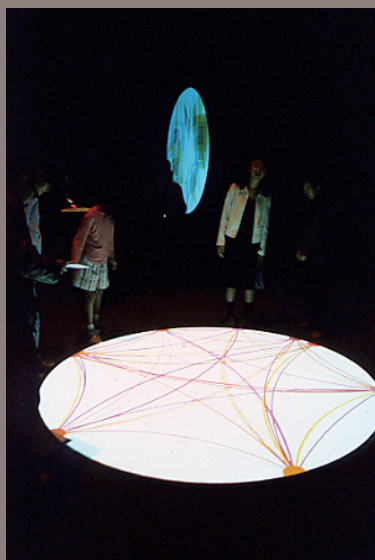
- 1 『戦いの断片』スタジオ・アッサーロ（'99）
- 2 自作『Focus』の前でプレゼンテーションする
タマシユ・ヴァイツキー（'97）
- 3 『インタラククション'01』でのアーティストトークの様様
- 4 『イメージ・シンフォニー』ゴラン・レビン（'01）
- 5 『フोटोटロピー II』
クリスタ・ソムラー&ロラン・ミニノー（'97）
- 6 『イメージ・オブ・ストリングス』岩井俊雄（'97）
- 7 『デジタルウオッチ』ジム・キャンベル（'97）
- 8 『場所—そのマニュアル』ジェフリー・ショー（'97）
- 9 『美の座標』カミーユ・アッターバック（'01）

学長（現名誉学長）坂根厳夫のキュレーションにより世界各地からアーティストを招聘し、IAMSの教職員と学生がアーティストと対話し、作品構成などを知る機会としての教育的側面も含め、企画から展示構成、運営に至るまで手作りで進められました。岐阜県や日本のみならず、この分野では当時、世界でも数少ない展覧会として認知され、各界に大きな影響を与えました。

「インタラククション」は1995年に開校記念行事として開催した「世界メディア文化フォーラム」を母体とする展覧会です。「世界メディア文化フォーラム」はメディア文化の未来を語り合うシンポジウムを中心とし、「インタラククション」はそのメディア文化の最先端としてインタラクティブアートを紹介しました。観客が作品と対話しながら鑑賞し、作家と観客が同じ舞台の上に立ち作品を生み出す、新しい芸術観を提示しました。その後「インタラククション」は2年に1度のビエンナーレへと発展し、95、97、99、01年の4回、開催しました。



7



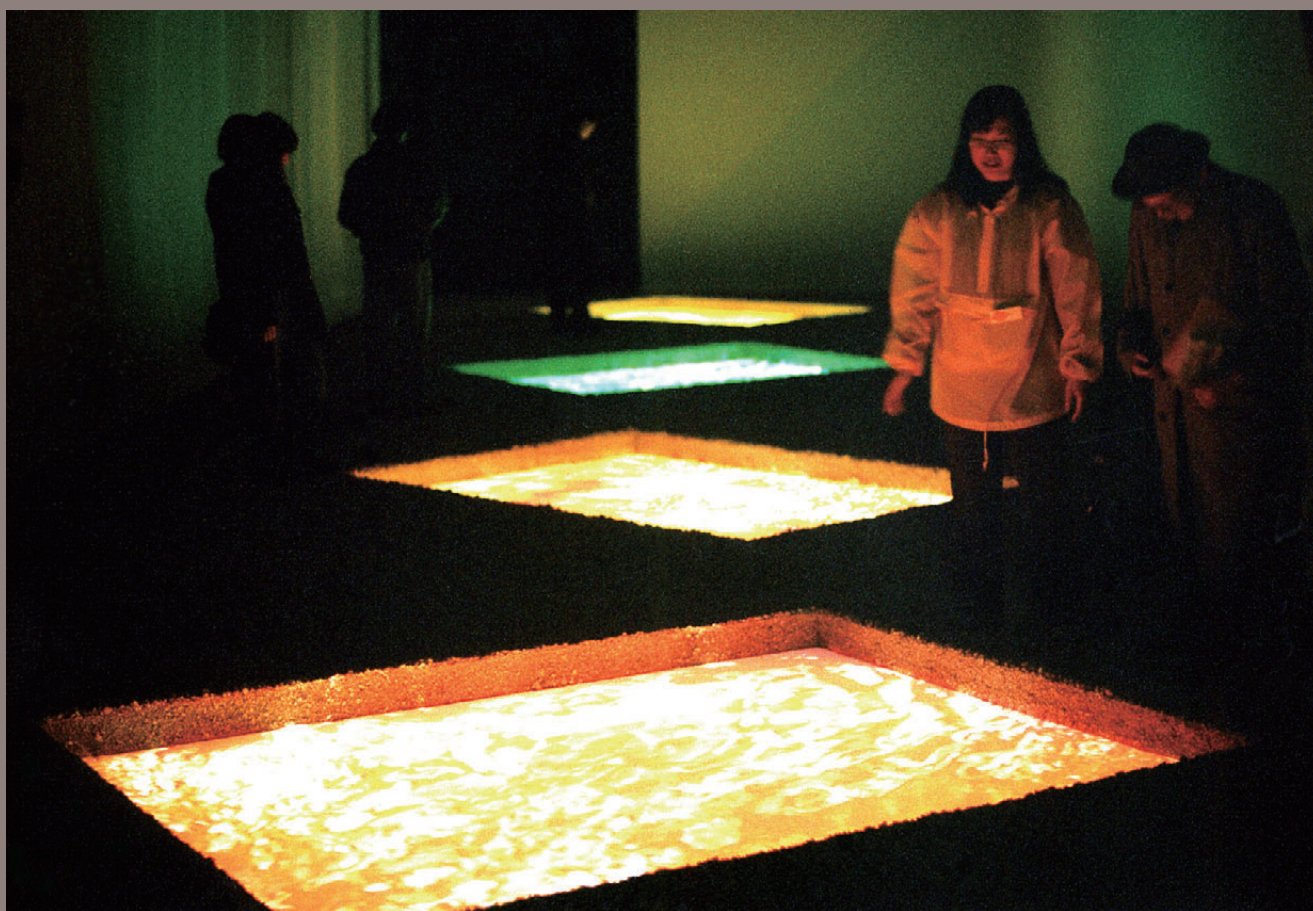
6

9

8

the Interaction

インタラクション



1



4



3



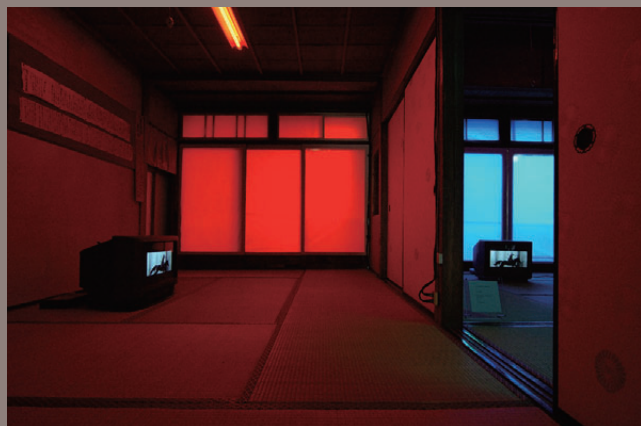
2

- 1 パオロ・ローザとイタリア／日本の学生たちが参加して制作したワークショップの成果『水行く旅の記一俳句の風景』(04)
- 2 ユネスコデジタルアートアワードで入選した、コピ・ファン・トUNDER『Ephemeral Gumboots』(04)
- 3 大垣市役所で作品のための顔写真を撮影するウォルフ・ヘルツウレ(04)
- 4 『意識という土地』ジャムセン・ロー(06)
- 5 オープニングイベント『elephant ant man』HANA ☆ JOSS + 早川貴泰(06)
- 6 『それらを結合する想像の橋』カモン・バオサワット(06)
- 7 夜間にデパートの壁面に投影された、ウォルフ・ヘルツウレによる作品『顔俳句』(04)
- 8 『moids』斉田一樹+三原聡一郎+むぎばやしひろこ(06)
- 9 パフォーマンス『世界のバイパス』dracom(06)
- 10 『テーブルの上の白雪姫』セオ・ヒョジョン(06)
- 11 ワークショップ『大垣じゃんけん合奏団一じゃんけんて創る音楽ワークショップ』鈴木悦久+松本律子(06)
- 12 子供向けワークショップ『ねんどアニメカフェ』(04)

06年は「じゃんけん…運の力」と題し、メディアアートキュレーター、批評家ナラン・ナダランとI A M A S 教授(当時)吉岡洋の2人がディレクションし、「じゃんけん」という遊びを非西欧的で柔軟な神話的発想として捉えなおしテーマにしました。今回は特にアジアのメディアアーティストにスポットをあて、更に、これらの展示を大垣市の街のなかに点在させ、様々な場所を使って展開しました。



7



6



10



9



8



11

12

EVENTS

十年間に開催されたイベント

OGAKI BIENNALE

岐阜 おおがきビエンナーレ

岐阜おおがきビエンナーレは、1995年より行われた「世界メディア文化フォーラム」の新たな展開として、ワークショップ・シンポジウム・ミュージアムの3つを柱として、IAMSが企画・運営するアートイベントです。

04年は「未来の学校」と題し、旧来の知識を授かる場としての学校ではなく、自然な欲求を満たす場としての「未来の学校」のあるべき姿を問い、情報メディア時代にふさわしい新しい学びの場のイメージを「アート」を手がかりにして創り出すことを試みました。



1



2



3



5



4



上左 『memorandum』伊藤晶子

上右 卒業制作展は例年ソフトピアジャパン内で開催される

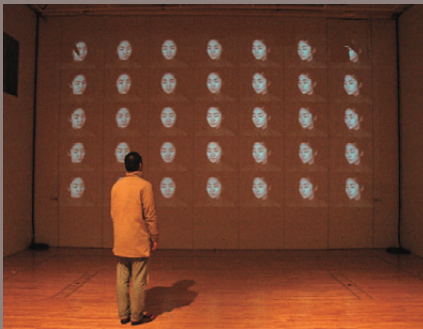
下左 『faceroid』國原秀洋

下右 『KODAMA』山川 K. 尚子



修了研究発表会・卒業制作展

2年間の活動の集大成として、表現や先端技術に取り込みながら生み出された、他では見ることのできない多彩な学生の発想とその実践を毎年紹介しています。学生が主体となり企画・展示・運営し、ソフトピアジャパンセンターを中心会場として、作品展示やトークイベント、パフォーマンス公演などを含めて開催し、来場者は年々増加し好評を博しています。



上左 『息吹』田部井勝+宮内康乃

上中 『The Source』福原志保+ゲオルグ・トレメル

上右 『ワークショップ』小林茂

下 『音点字』福森みか

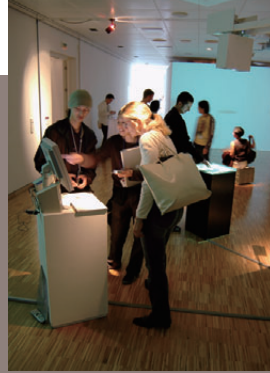


SOURCE OF LIFE はじまりの水 — I AMAS in Yokohama

2006年3月18日〜21日まで横浜Bank ART STUDIO NYKにて開催。

I AMASの学生・卒業生のユニークな作品、I AMASならではの超領域的な研究開発を行うプロジェクト、I AMASで実際に行なわれている授業などをベースにしたワークショップ、多彩な顔ぶれによるサウンドイベント等、テクノロジーと柔らかな発想から生み出された様々な表現を紹介して好評を得ました。





EVENTS

十年間に開催されたイベント



アルス・エレクトロニカ キャンパス展示 「IAMAS: Progressive Media Art Education from Japan」

2004年9月2日〜7日までオーストリア、リンツ市で開催されたヨーロッパ最大のメディアアートの祭典「アルス・エレクトロニカ2004」の、第4回目になるキャンパス展示にIAMASが招待されました。IAMASのユニークなカリキュラム、プロジェクト、学生および教員の作品展示と上映の他、ワークショップ、レクチャー、サウンドパフォーマンスなどを紹介して大きな反響を呼びました。

上左 『セレブレーション・マーチ』安野太郎
上中 会場風景
上右 会場内で運営した和風カフェ
左 会場となったリンツ美術工芸大学

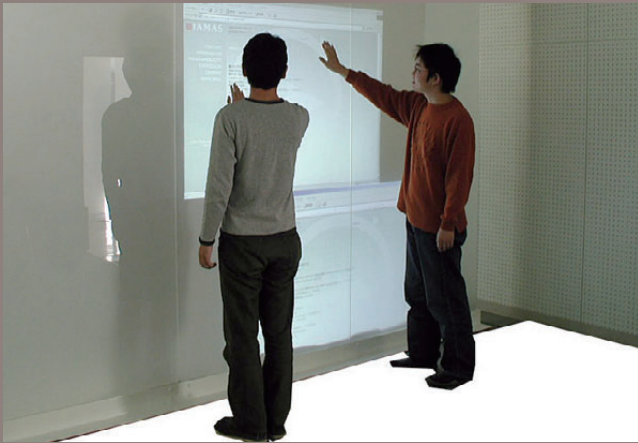


上左 レクチャーの様子
上右 『ワークショップ』伊奈由希子
下左 ジオメディアコンテンツプロジェクト
下右 進学相談カフェの様子

オープンハウス

IAMASを広く公開するオープンハウスを毎年8月初旬に開催しています。進学相談や公開講座、ワークショップを通し、IAMASのカリキュラム内容を紹介しています。また、学生作品の展示や上演、プロジェクトの成果発表など、IAMASの活動を2日間にわたって紹介しています。

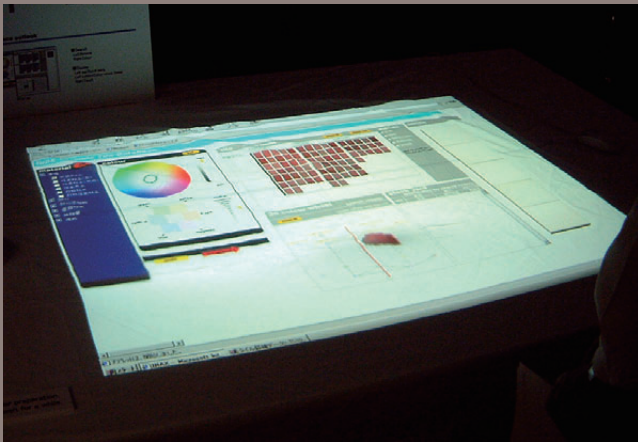




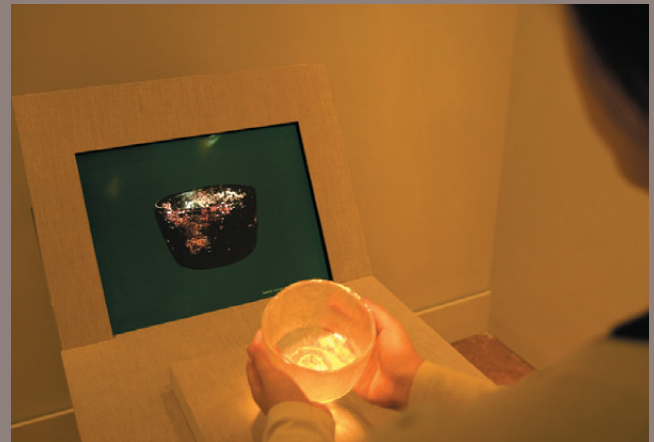
5



4



7



6

1 MIRAGE: アーティストのためのコンピュータ・ビジョン (2005-2008)

インタラクティブアートにおいてコンピュータ・ビジョンの可能性を探るために作品制作、そして必要に応じてソフトウェア・デザインと教育資料作成を行う。

2 Info.Table プロジェクト (2000-2003)

Info.Table は実空間と情報空間をつなぐインテリジェントなテーブル型のインターフェイスである。様々な情報やアプリケーションは、実空間の本の形態に収められ、テーブル上で本を開く自然なアクションで情報を切り替える事ができる。

3 作法芸術アーカイブプロジェクト (2001-2005)

「洛中洛外図」屏風と織部茶碗等のアーカイブと、それらを閲覧するための展示鑑賞用の装置を制作した。メトロポリタン美術館(アメリカ)で開催された『織部 - 転換期の日本美術』をはじめとし、五島美術館、島根県立美術館等で展示した。

4 ガングプロジェクト (2005-2007)

ガングプロジェクトは、情報技術を活用した新しい玩具についての研究・制作を行うプロジェクト。しっかりとテクノロジーの未来を

見据えた上で、普遍的な価値を持った玩具をデザインすることを目指している。

5 Info.Wall プロジェクト (2003-2004)

Info.Wall は壁をメディア情報のインターフェイスとして使い、ユーザが壁上の文字や映像に触れることによって様々な情報とインタラクションを持つ。この研究では壁を使ってブレインストームを行うためのアプリケーションを開発した。

6 本阿弥光悦マルチメディア展示プロジェクト (1998-2000)

卷子『鶴下絵三十六歌仙和歌巻』と茶碗『黒楽茶碗銘七里』のためのマルチメディア技術を利用した展示鑑賞用の装置とそのコンテンツを制作した。2000年フィラデルフィア美術館(アメリカ)で開催された『本阿弥光悦展』に展示した。

7 陶磁の表情の研究 (2000-2002)

INAX と共同で陶器のデータベースを構築し検索のためのインターフェイスを考案した。材料や焼成の違いにより様々な表情のタイルが生成されるが、職人の経験と勘に頼るもので、継承されにくい。INAX が蓄積した3000点強のデータを、多様な検索方法で検索できるよう工夫した。

PROJECTS

十年間に行われた研究活動



2



1



3



6

1 ジオメディアコンテンツプロジェクト (2003-2006)

VRS-GPSを活用し、より高度な表現性を伴う野外型のVRシステムを開発し、リアルタイム、リアルポジション、リアルスケールで実世界インタラクション環境におけるコンテンツ制作と表現の研究を行った。

2 Next Communication Project (2000-2002)

(株)テンソーとの共同研究。携帯電話を想定した新しいコミュニケーションツールを考案しプロトタイプを制作した。位置情報を取得し、絵・画像・文字情報を実空間にマーキングし閲覧できる情報システムを制作した。

3 高精細画像によるコンテンツ制作プロジェクト (2006-)

HD方式による視聴環境を前提とした映像表現の創造的研究。この技術革新が、従来方式に比べて画質が鮮明に美しくなること以外に、新たな表現形式や視聴形態を生み出す可能性を持つことを、制作を通して検証していく。

4 からだプロジェクト (2003-2005)

あらゆる「情報」の到着地点であり、発信源でもある私たちの「からだ」を研究の中心に据え、今日のメディア社会における新たな表現

形式について考察し、多数の作品を制作する。最終年度に大垣市情報工房で成果発表会を行なった。

5 クルマプロジェクト (2003-2006)

(株)テンソーとの共同研究。新しいクルマのインターフェイスを考えることを目標に、十年後のクルマ像を議論し、ラジコンをベースにしたプロトタイプ制作と、ソーラーカーを実制作してレースに参加した。

6 ネットワークを介した双方向コラボレーション／情報共有システムの開発 (2005-2007)

複数の情報発信および共有ツールの開発および、それらを組み合わせることによる、双方向のコラボレーションや情報共有システムの研究。

7 プロセスベースド・メディアアート・プロジェクトのための情報システム研究開発 (2006)

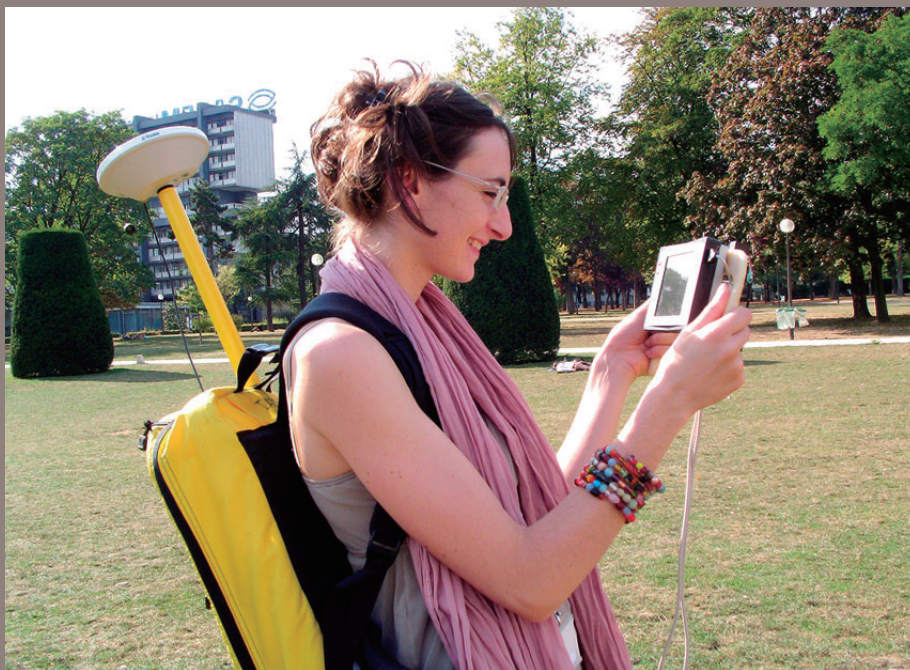
「日本におけるドイツ年」のなかの移動型アートイベント『MobLab : 日独メディアキャンプ2005』の情報システム(移動中のバスのネット常時接続、リアルタイムでのバスの位置情報の公開、アーカイブ等)についての研究開発と実施を行った。

PROJECTS

十年間に行われた研究活動



2



1



4



3



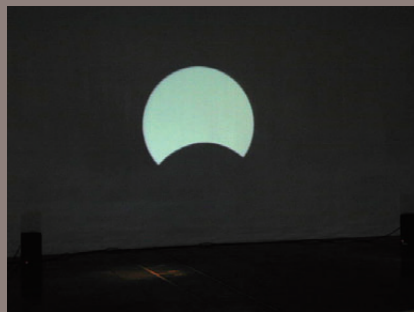
6



5



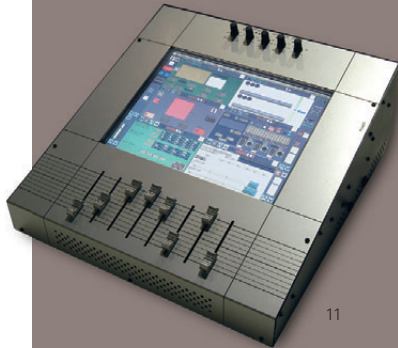
8



7



6



11



10



9

1 故宮プロジェクト (2002-2003)

故宮博物館(台湾)所蔵の古典的打楽器「編鐘」を仮想的に体験できるシステムを共同開発し、実際の演奏を行った。力覚提示装置であるSPIDARを使用しており、鐘を叩いた感覚が得られる。鐘を叩く部位で音が異なる特徴なども再現されている。

2 次世代パフォーマンスアートの創造的研究 (2000-2002)

コンピュータの処理能力向上にともなって実現される次世代舞台芸術とはどのようなものか。また、現代におけるテクノロジーと身体の関係はどのように表現可能だろうか。学外での多数の成果発表は業界から注目を集めた。

3 アドバンスド・メディアスクール・プロジェクト (2004-2006)

先端的なメディア教育と研究のための空間と情報をデザインすることを目的とする。学内のアクティビティに即して空間をゾーニングし、各ゾーンをシステム化された家具によって構成して、適切な解像度で情報を表現することを研究している。

4 プログラマブル・デバイス・プロジェクト (2004-2007)

通常のパーソナル・コンピュータの制約を超えた、新しい形のユーザ体験を探索するプロジェクト。2005年4月の活動開始後、積極的に様々な試みを続けている。

5 災害用情報統合システム (2002-2004)

災害用GISデータを利用した汎用災害シミュレータと連携するための表示、操作インタフェースおよび、ネットワークを通じた災害時の情報収集、提供システムとインタフェースの研究を行った。

6 協調型自律分散システムの開発 (1999-2001)

人間の行動を支援するための複数の自律型エージェントの基本機構および、リアルタイム情報収集、ネットワーク配信制御、最適表示に関する各システムの研究を行った。

7 Worldwide Collaboration Environment (WCE) プロジェクト (2001-2003)

広帯域のインターネット実験環境が総務省等から提供され、これらを利用した近未来インターネットに関する技術的・社会的研究を行った。経路制御等の技術的な研究のほか、高品質な映像伝送のアプリケーションの研究なども行なった。(画像は日食のインターネット中継)

8 イアマスTV (1998-)

1998年に大垣ケーブルテレビで毎月15分の番組として開始。1999年にはケーブルコミュニケーション長良川(岐阜市)でも放送が始まり、現在はCGIコースを中心に学生による自由で独創的な番組制作をおこなっている。

9 iamasBB (2004-2006)

インターネットの知的所有権について考える、Creative Commonsを利用した「CCCityワークショップ」を実施した。CCCityとは大垣の町の風景を撮影し、地図情報と連携させ、他人が撮影した風景を利用して作品化するシステム。

10 ウェブアーカイブプロジェクト (2003-2005)

ウェブ上のさまざまな概念や技術を利用して、地方都市の魅力的な文化資産を「生きた」情報としてウェブ上のデジタルデータにアーカイブする手法を概念的側面と技術的側面の両面から開発する。

11 DSPBoxプロジェクト (2002-2004)

デジタル信号処理による演奏を前提として、直感的な操作性と多彩な表現力を持ち、可搬性の高い一体型マシンの研究開発を行った。3台のハードウェアと共通プラットフォームを制作し、28回の作品発表を行った。



2



1

PROJECTS

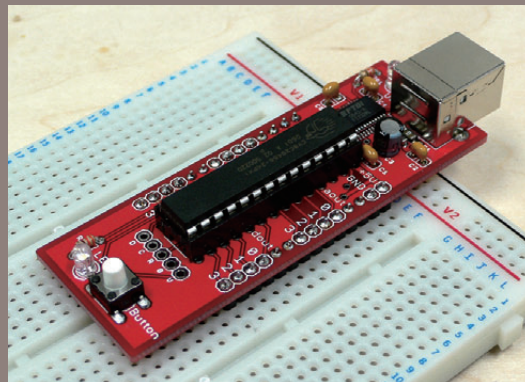
十年間に行われた研究活動



3



5



4

して毎年制作することになりました。ここでは
 アニユアルの制作方法が引き継がれ、学生
 有志が集い、冊子の形状や記録方法などの仕
 様を考えることから始め、毎年、形態の違う
 バリエイティに富んだカタログが制作されてい
 ます。

インタラクシオン展カタログや岐阜おおがき
 ビエンナーレカタログ、メディア文化フォー
 ラム「アートアンドメディア国際シンポジウ
 ム」冊子などは、実行委員会またはCMCが
 中心となり、イベントの記録としてまとめま
 した。インタラクシオン展カタログは、その
 頃のメディアアートをまとめた冊子として、
 貴重な資料となっています。ビエンナーレカ
 タログは、展示からワークショップ、パフォ
 ーマンスに至るまでの情報が詳細にまとめら
 れ充実した内容になっています。

その他に、CMCが中心となって制作した
 学校案内やアルス・エレクトロニカのキャン
 パス展のカタログなどがあります。最新の学
 校案内は、各ページがカードになっており、
 楽しく見ることができます。

- 1 annual 1997
- 2 annual 1998
- 3 annual 1999
- 4 annual 2000
- 5 卒業制作展カタログ2001 (4期生)
- 6 卒業制作展カタログ2002 (5期生)
- 7 卒業制作展カタログ2003 (6期生・院1期生)
- 8 卒業制作展カタログ2004 (7期生・院2期生)
- 9 卒業制作展カタログ2005 (8期生・院3期生)
- 10 卒業制作展カタログ2006 (9期生・院4期生)
- 11 おおがきビエンナーレ2004
- 12 岐阜おおがきビエンナーレ2006
- 13 世界メディア文化フォーラム
「アートアンドメディア国際シンポジウム」
- 14 インタラクシオン'95
インタラクシオン'97
インタラクシオン'99
インタラクシオン'01
- 15 アルス・エレクトロニカ2004キャンパス展示
報告
- 16 学校案内(2006)



10



9



13



12



11



16



15



14

PUBLICATIONS

十年間に制作された印刷物

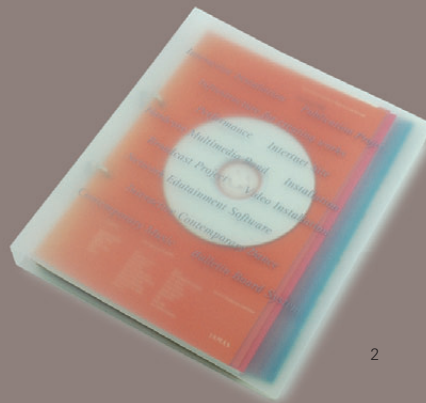
IAMASは数々の印刷物を学内で制作しています。チラシや入学案内、雑誌広告などもあります。冊子や記録メディアを収めた、定型ではないIAMASならではの様々なアイデアを形にした印刷物を十年間制作してきました。これらは学生や卒業生、教職員が制作しています。

アニユアルは97年に永原教授のゼミの発案で制作が始まりました。開学1年目の記録がきちんと残らなかったことから、1年間の活動記録をまとめることを目的に、有志の学生らが集い制作しました。97年度のアニユアルは、日経BP社主催のデジタル・パブリッシング・グランプリに入賞するなど、素晴らしいものとなりました。

アニユアルは4年で一旦終了しましたが、この年、病で亡くなった学生の児玉晋吾さんのご両親の寄付をもとに、彼の生前の記録も兼ね、卒業制作展の記録を冊子にすることになりました。このカタログがたいへん好評を得たことから、この後、引き続き広報の一環と



1



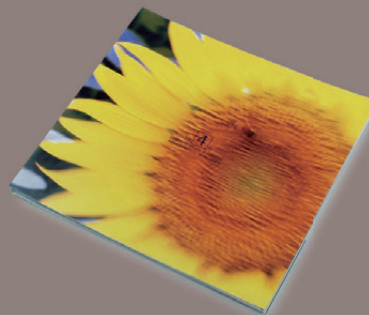
2



3



4



5



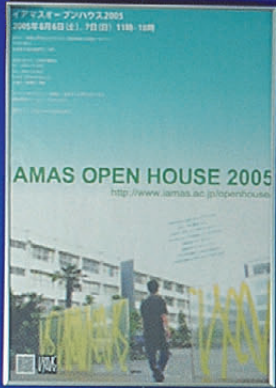
6



7



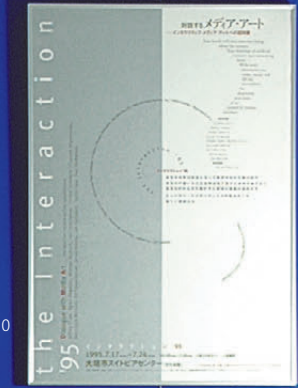
8



16



13



10



17



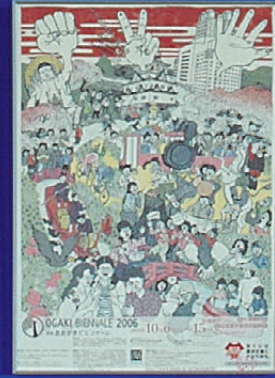
14



11



18



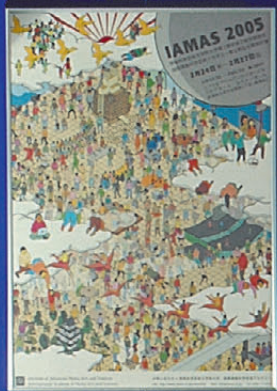
15



12

- 1 卒業制作展 1999 (デザイン:坂野徹)
- 2 卒業制作展 2000 (デザイン:守屋松一郎)
- 3 卒業制作展 2001 (デザイン:相馬寿夫)
- 4 卒業制作展 2002 (デザイン:日野圭子)
- 5 卒業制作展 2003 (デザイン:山邊真幸)
- 6 卒業制作展 2004 (デザイン:梅景梢)
- 7 卒業制作展 2005 (デザイン:佐藤ちひろ、絵:永島靖之)
- 8 卒業制作展 2006 (デザイン:中西要介)
- 9 卒業制作展 2007 (デザイン:松木亮、絵:坂本恭子)
- 10 インタラクシオン'95 (デザイン:永原康史[教授])
- 11 インタラクシオン'97 (デザイン:永原康史[教授])
- 12 インタラクシオン'99 (デザイン:永原康史[教授])
- 13 インタラクシオン'01 (デザイン:永原康史[教授])
- 14 おおがきビエンナーレ2004 (デザイン:瀬川晃[3期生])
- 15 岐阜おおがきビエンナーレ2006 (デザイン:佐藤ちひろ、絵:永島靖之[8期生])
- 16 オープンハウス2005 (デザイン:坂本恭子[10期生])
- 17 オープンハウス2006 (デザイン:西垣由紀子・近藤まゆこ[11期生])
- 18 「Source of Life はじまりの水」IAMAS in Yokohama展 (デザイン:ジェームス・ギブソン[講師])

十年の間にIAMASで制作したポスターの一部です。卒業制作展のポスターは毎年卒業生が制作しています。2005年からはオープンハウスのポスターも学生が制作し、こちらは1年生が担当しています。



7



4



1



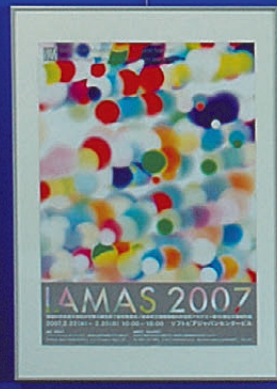
8



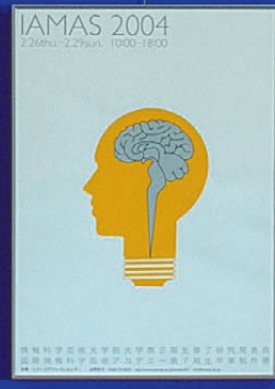
5



2



9



6



3



科学
+
芸術

「科学と芸術の融合」をキーワードに、

IAMAS ではさまざまな制作・研究活動を行っています。

このキーワードに対して、

IAMAS で教鞭を執った教員それぞれの違った角度からのアプローチを通じ、

IAMAS がどのように関わろうとしているか考えてみました。

- 023 「IAMAS の、次の十年のために」 吉岡洋／元教授
027 「この十年間を振り返って」 小林茂／講師
029 「IAMAS ファミリーとの十年間」 クリスタ・ソムラー＋ロラン・ミニョノー／元助教授
031 「科学と芸術の融合へ向けた IAMAS 開学」 坂根巖夫／名誉学長



だろうか？

「科学と芸術の融合」が、I A M A S 設立に当たって掲げられたスローガンであった。「科学と芸術の融合」というのはひとつの理念であって、それを文字通りに受けとって「科学と芸術は融合なんかしない」などと当たり前のことを言ってしまうこともない。この種の理念を掲げている団体やプロジェクトは、I A M A S 以外にも数多くある。重要なことはこうした理念が、どのような歴史的文脈の中で発話されているのか、どんな変化のビジョンを言い表しているのかを、正確に理解することなのである。

さて、まず最初に言えることは「科学と芸術の融合」がきわだって20世紀的なテーマだということである。それはどうということなのか、手短かに説明してみよう。そもそも「融合」が目指されるということは、科学と芸術とが分離してしまったという歴史認識があるはずである。さらにその背景として、科学と芸術という二者間の分離だけが問題ではなく、科学も芸術も共に、多くの人々が共有する世界観から分離してしまったという認識がある。

この認識は20世紀という時代を特徴づける知の様態を示している。20世紀、科学は専門化が進み、資本と結合した科学技術として、大規模に組織化されていった。現在の私たちは、その

結果でき上がった科学像を当然とする時代に生きているから、昔のことがピンとこない。そもそも「科学」や「科学者」という言葉が現在の意味で使用されるようになったのは、せいぜい19世紀半ばからである。それ以前には、

私たちが知っているような科学は存在しなかった。ガリレイやニュートンはもちろん、チャールズ・ダーウィンスら、厳密に言えば「科学者」ではなく、「自然哲学者」だったのである。^{ナチュラルフイロソファー}

自然哲学と科学では何が違うのか？時代によって呼び方が違ったという単純な問題ではない。それは自然についての知識が人間の知的世界全体の中で、ある時からまったく異なった意味を持ちはじめたことを意味している。自然についての認識は、かつては人間の人生観や倫理観に、直接的なインパクトを与えてきた。ダーウィンの進化論は、適者生存や弱肉強食を唱えるものとしてしばしば曲解されながらも、

人類の自己理解を根本的に変更してしまった。アインシュタインの相対性理論は、それを正確に理解できる人は限られていたにもかかわらず、時空間の構造についての直観的理解を覆す衝撃力を持つていたし、ワトソンとクリックによるDNA二重螺旋の発見は、生命とは何かという問題から神秘的要素を駆逐してしまうようにみえた。これらは、20世紀の科学においてもその根底には

自然哲学的な基層が存在していることを示している。

だが現在では、学校の科学教育や、社会の中で科学が取り沙汰される際には、そうした哲学的側面はあまり重要なものとしては扱われない。科学は自然認識としてよりも、それがもたらす科学技術として、その有用性やその危険が問題化されるだけなのである。つまり私たちの多くにとって科学とは、テクノロジーを通して間接的に生活にインパクトを与えるものでしかない。人々はノーベル賞を話題にするけれども、それは新しい発見・発明が今後の技術開発やビジネスにどんな影響を与えるかという関心であって、みずからの人生観や価値観を変える新しい自然観についての関心ではない。この意味において、20世紀の科学は一般の人々の生活世界から分離してしまったといえるのである。

では一方、芸術はどうであろうか。

私たちが現在「芸術作品」とか「文化遺産」と呼んでいるものは、キリスト教絵画であれ仏教彫刻であれ、何世紀の間、宗教的儀礼から切り離すことのできなものであった。そして、宗教が共同体を結びつけていた時代においては、そうした図像や彫刻は共同体のすべての人々にとって神聖なものを表現しているものであり、そうした「芸術」



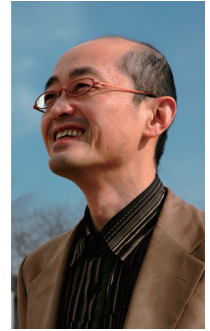
I A M A S の、次の十年のために

吉岡洋

YOSHIOKA HIROSHI 元教授

I A M A S の十年。ひとつの学校の歴史として、十年という期間はけっして長いとはいえないだろう。けれども1996年に設立された本校が経験してきたこの十年間は、ある特別な意味をもっているともいえる。それはこの期間の半ばに、ひとつの世紀から次の世紀への移行、そしてひとつの千年紀から次の千年紀へのジャンプが含まれているからである。I A M A S の歴史はすでに2つの世紀、2つの千年紀にまたがっているのだ。

大げさな言い方と思われるかもしれない。もちろんジャンプと言ってもそれは数字の繰り上がりすぎず、それによって世界が突如一変するわけではない。だが、現在の時点から世界史を回顧したとき、19世紀と20世紀とが、かなりはつきりと異なった風景として見えることは否定できないだろう。それと同じように、たとえば今から100年後の人々の眼には、この十年間がおそらく、20世紀の残滓が21世紀という人類史の別な段階へと再編成されてゆく、変貌の時期として映るのではないだろうか？ その変貌の本質を正確に言い当てることはまだできないにしても、少なくとも想像してみることは可能だろう。I A M A S の関わってきた科学技術と芸術というテーマに即してみたとき、この十年とはいったい何だったの



吉岡洋 よしおかひろし

京都大学文学部哲学科(美学専攻)、同大学院修了。甲南大学教授、情報科学芸術大学院大学教授。2006年10月より京都大学教授。著書に『情報と生命』(新曜社)、『(思想)の現在形』(講談社選書メチエ)など。2000年の京都芸術センター発足に伴って批評誌『Diatxt.』(ダイアテキスト)の編集長(8号まで)、「京都ビエンナーレ2003」のディレクターを務めた。

外部のどんな人々にも支持されはしないだろう。その種のメディアアートとは、そもそもマイナーな「現代アート」領域の中の、さらにマイナーな一領域にすぎないからである。

こうしたことを、90年代半ばから今日までの十年間という時間に照らして考えてみたとき、「芸術と科学の融合」というテーマの背景となる、もうひとつの重要な文脈が浮かび上がってくる。

それは、この「芸術と科学の融合」というのがすぐれて20世紀的なテーマであるだけではなく、きわめて西洋的なテーマであるということである。そもそも科学と芸術とが生の実から分離しているという危機意識は、近代西洋型の市民社会をモデルにして発生しており、そうしたモデルを前提することで有効性をもつものだ。そして西洋世界においては、そうした分離が克服された状態、つまり芸術と科学(と生活世界)の融合というヴィジョンが、時間的未來と空間的外部に投影されてきたのである。

たとえばI A M A Sが、日本国内ではそれほど知られてはいないが、国際的には高い評価を受けているというのは事実である。それはもちろん、この学校を構成してきた学生・教員の活躍のたまものであり、誇りとしてよいことは疑いない。とはいえ同時に、そ

れがある時代的な傾向によるものであることも、忘れてはならない。とりわけ1990年代以降、日本はテクノロジーとサブカルチャーという面で、特権的な場所としてみなされてきたのである。これはある意味では、19世紀から続いてきた、西洋による日本文化の美的な特権化の継続であり、その現代バージョンだともいえる。1982年の映画『ブレッドランナー』が描き出した異文化混交の近未来の姿は、

1989年の『ブラックレイン』では大阪の街に引き継がれた。90年代に入ると、そうしたイメージは情報テクノロジー、アニメ、ゲームなどをはじめとする現実の現代日本文化へも投影されていったのである。

80年代にはそうした異文化混交的な近未来像は「サイバーパンク」と呼ばれていた。その後、それはちよびり批判的な色合いをもって「テクノ・オリエンタリズム」と呼ばれたりするが、本質的にはそれほど変わっているわけではない。「オリエンタリズム」というのは、植民地主義のイデオロギーである。つまり最初西洋的な欲望が産み出した「他者」としての日本の表象だったものが、しだいに「他者」である日本自身の中に内面化され、自己アイデンティティの一部になってしまおうということである。ようするに、世界中の子供がポケモンを知っていたり、オタク文化や

村上隆がもてはやされたり、西洋のアーティストが「日本に決定的影響を受けた」と言いたがったりするのを見て、日本人自身が「日本はすごい」と思わされてしまうということである。

以上のことを踏まえて、I A M A Sのこれからの十年を想像してみたとき、どんな風景が見えてくるだろうか？ これからの十年、科学や芸術についての20世紀的な枠組みはますます有効性を失ってゆき、単純にテクノロジーと美的要素を組み合わせただけのメディアアートは滅びてゆくだろう。また、テクノ・オリエンタリズム的な追い風に乗っかっているだけのサブカルチャーも、まもなく衰退するにちがいない。

これからの時代、真に有効性をも芸術活動があるとすれば、それは芸術と科学の融合というテーマを20世紀的な領域主義とは違った仕方で解釈し、西洋／非西洋の関係をオリエンタリズムとは異なったやり方で表象するような態度にもとづいたものとなるだろう。

I A M A Sがそうした新しい試みの拠点となること、そのために必要とされる様々な逸脱や実験が許容されるユニークな場所であり続けることを、私は願ってやまない。

が人々の現実から遊離しているかどうかといった問題は、そもそも存在しなかった。そしてもちろん「科学」の場合と同様そうした時代には、聖なるものの表象は「芸術作品」などとは呼ばれていなかったのである。

19世紀、ヨーロッパの市民社会が発展して社会が大きく変容する時代においてすら、芸術は今日のような意味で社会的現実から遊離したものではなかった。19世紀フランスの印象派は、それ以前のアカデミックな規範を逸脱する様々な美的実験を行ったけれども、それは当時急速に勃興しつつあるブルジョア階層の価値観に支えられ、そうした共同体の意識を反映するものであった。今日の日本においてすら、フランス印象派は人気がある。展覧会をすれば現代美術やメディアアートとは比較にならない集客力があるし、銀行や企業が顧客に配るカレンダーの画像にはモノやルノアールが選ばれる。そのことは、19世紀フランスにおける市民階級の人生観・価値観と戦後日本の中産階級のそれとが、基本的には連続していることを考えれば、少しも不思議ではない。

だが20世紀において、芸術と社会や共同体との関係には決定的な変容が訪れた。といつてももちろん、単純な意味で芸術が社会から遊離したのではない。芸術が社会に作用する様式が変化

したのである。おそらく科学においてアインシュタインに相当するのはピカソであり、ワトソンとクリックに相当するのはアンディ・ウォーホルである。社会への直接的な影響力という点からみると、それ以外のさまざまな前衛運動は、ダダも未来派も抽象表現主義もミニマルリズムも、あるいは「芸術の終焉」とされるポストモダンの様々な徴候も、よくなるにたんに美術史の上での重要性をもつにすぎない。もちろん、20世紀芸術の探究の過程で発見された様々な美的効果が、商業デザインやコマースャリズムを通じて大きな社会的影響力を持つことはある。それはちょうど、専門化された科学内部における発見・発明が、巨大産業におけるテクノロジ化を通じて社会生活に影響を与えてきたのと同じことである。だが、モダニズムや前衛やポストモダンが到達した美的意識は、社会や共同体を広範囲に統合する機能を喪失したことは否定できない。20世紀の芸術が人々の社会的現実から分離したというのはそういう意味である。

以上のような確認をすることによって、「芸術と科学の融合」というテーマが本当は何を言っているのか、あるいは言うべきなのかを、より鮮明に理解することができているのではないだろうか。つまりそれは、分離した2つのものを融

合するといった単純な話では、まったくないのである。芸術は大衆から遊離したどころか、マス・メディアや視覚化された文化を通じて、20世紀ほど人々の生活に深く浸透した時代はなかったのだ。同様に科学も、一般の人から縁遠いものになったどころか、生体工学や情報テクノロジを通じて、20世紀ほど一般の人々にとって身近なものとなった時代はかつてなかったのである。だからこうしたレベルにおいては、芸術や科学をこれ以上社会的に媒介する必要もなければ、芸術と科学とを再び宥和させる必要も、まったくないわけである。

このことをはつきり認識しておくかないと、IAMSのような新しい構想の教育機関が本来持っているはずの可能性を、著しく矮小化してしまう危険性があると思われる。たとえばメディアアートにおいて「アート」が意識されるとき、それがもしも、20世紀の意味における制度化された文化領域としての「芸術」しか意味していないとしたら、あるいはまたそこで「科学」が問題になるとき、それがもしも産業化された情報テクノロジの内部でしか考えられていないとしたら、どんなことになるだろうか？ そんなケチ臭い「芸術」と「科学」とを「融合」したところで、既存の商業的ゲームやアニメーションのような文化産業に太刀打ちできるわけがないし、メディアアートという業界



小林茂 しばやしげる

ツールキットデザイナー（造語）。1970年愛知県名古屋市生まれ。1993年より電子楽器メーカーに技術者およびシンセサイザーのサウンドデザイナーとして勤務した後、2004年7月よりIAMASでフィジカルコンピューティング等のレクチャーを担当。主な興味は電子楽器を含むユーザ・インターフェイス。最近の主な研究は『GAINER』。

- ※1: <http://www.cycling74.com/products/maxmsp/>
- ※2: <http://puredata.info/>
- ※3: <http://developer.apple.com/graphicsimaging/quartz/quartzcomposer.html>
- ※4: <http://processing.org/>
- ※5: <http://www.audiosynth.com/>
- ※6: <http://www.adobe.com/jp/products/flash/>
- ※7: <http://www.adobe.com/jp/products/director/>
- ※8: <http://infusionsystems.com/>
- ※9: <http://www.phidgets.com/>
- ※10: <http://gainer.cc/>
- ※11: Interactive Telecommunications Program
<http://itp.nyu.edu/>
- ※12: ものづくり革命 パーソナル・ファブリケーションの夜明け
(ニール・ガーシェンフェルド著・糸川洋訳・2006年・ソフトバンククリエイティブ)
- ※13: <http://www.makezine.com/>
- ※14: <http://www.instructables.com/>

とだ。コンピュータを単にブラックボックス化したツールとして考えるのではなく、電子回路やプログラミングの原理原則を教え、そこからもう一度考え直そう、というものだ。

○パーソナルファブリケーション

「パーソナルファブリケーション」はマサチューセッツ工科大学(MIT)のニール・ガーシェンフェルドが『ものづくり革命』(※12)の中で紹介した考え方で、簡単に言えば「自分達の工場を持ち、自分が欲しいものを自分で作る」ということだ。ルネサンスの頃「リテラシー」という言葉が登場したとき、それは「あらゆる表現手段を駆使する能力」という、今よりずっと広い意味を持つていた。しかしその後、物理的なものづくりは、商業的な利潤を追求する「非リベラルアート」として、リテラシーの定義から外されてしまう。ルネサンスの時代に同じ「職人」だった人々は、ギルド制度の崩壊後、後の工場につながる「工房」と「芸術家」へと分かれていった。こうした流れから、再び本来の意味でのリテラシー向上を提案しようとするのがこの考え方である。工場を持つというのはかなり特殊なことにも思えるかもしれないが、ここでの方法は莫大な予算を必要とするものではなく、IAMASにもあるような機材(3D切削加工機や基板加工機など)をうま

く組み合わせ利用するものだ。特定のメーカーだけがものを作って供給するのではなく、各自で自分の欲しいものを作ることができるようになると、「工房(工場)」と「芸術家」に分かれた流れは、再びひとつになるのではないだろうか。

○ものづくりに関する新しいメディアの登場

2006年に大きく注目された「Web 2.0」というキーワードを提唱したティム・オライリーがCEOを勤める出版社O'Reillyは、2005年からのものづくりを扱う雑誌『Make Magazine』(※13)の発行を始めた。O'Reillyはプログラミング関連の本で知られる出版社だが、この雑誌はアートやデザインに関わる人も興味を持ちそうなポップな紙面と、アクティブに更新されるブログなどで積極的に情報発信をしている。また、MITメディアラボの出身者が2006年に始めたウェブサイト『Instructables』(※14)は、ものの作り方を共有する新しい提案を行っている。ここでは、写真を簡単にアップロードし、そこにコメントをつけてステップ・バイ・ステップで紹介できる。また、それぞれのステップに対して、コメントをつける、タグを経由して関連するプロジェクトを辿る、同じような興味を持つ人がコラボレーションできる、といった仕組みも用意されている。こう

した新しいメディアの登場により、ものづくりがどんどん変化しつつ活性化されていくことが期待できるだろう。

○まとめ/テクノロジーに対して前向きであると いえる

振り返ってみると、この十年間でメディアアートを取り巻く環境は大きく変化した。一方で、パーソナルコンピューティングそのものは本質的にほとんど変化していないという事実がある。これは、十年前の時点で既に完成されていたとも言えるが、逆に何も進歩していないとも言えるだろう。こうした状況に対して、メディアアートの世界から積極的に新しいスタイルを提案することができているのではないだろうか。また、今後必要とされるのは、積極的なコラボレーションだろう。個人の力でできることは限られている。アートの世界では発想やコンセプトが重視される傾向があるようだが、いくらその部分が優れていても、実装や実行の部分が弱いと、何も伝わらない。アーティストやデザイナーとエンジニアのコラボレーションが容易でないことは周知の事実だが、それぞれが本来の意味でのリテラシーに立ち戻ることができれば、新しい可能性が開けるのではないだろうか。

小林茂

KOBAYASHI SHIGERU 講師

この十年間を振り返って

— テクノロジーから見たメディアアートとその周辺



私自身が I A M A S に来たのは 2004 年 7 月だが、その前から名前 はあちこちで聞いていた。最初の学生 募集をどこかのメーリングリストで見 かけて「面白そうな学校ができるんだ なあ」と思ったのを覚えている。また、 岩井俊雄さんの作品などに関連しても 名前を耳にし、その頃はメーカーにエン ジニアとして勤務していて、漠然と「メ ディアアート」という分野があること を知った。メディアアートの正確な定 義は今でもよく理解していないが、こ こに来る前のイメージでは「最新のテ クノロジーを応用したアート」だと思 っていた。しかし、実際に来てみると、 必ずしも最新技術が大好きという人ば

かりではないようだ。卒業制作などの 作品を見ても、最近はややインアートの 的な志向のものが増えているようにも 思う。以前から I A M A S にいる方に 話を聞いても、傾向の変化はあるよう だ。こうした状況をきちんと分析する だけの力量も紙幅もないが、この十年 間で注目される変化についてまとめて みたいと思う。

〇やまやまなツールの登場と充実

この十年間、マルチメディアを扱う プログラムを短時間で作ることができ るツールが次々と登場し、成熟して いった。グラフィカルなプログラミング 環境としては Max/MSP/jitter (※ 1) や PD (※2)、Quartz Composer (※3) などがあり、テキストベース のものとしては Processing (※4)、 SuperCollider (※5) などがある。ま た、ハイブリッド型のものとして Flash (※6) や Director (※7) などがある。 このように、ツールが充実することで、 簡単にメディアアートのものを作れ るようになった。

プログラミングの敷居が下がること は、それまで技術を作品制作に取り入 れていかなかった人々が、新しい発想で取 り組む可能性が広がるという意味で、 歓迎すべきことだと思う。しかし、そ れぞれのツールにはそれぞれの開発者 の思想が色濃く反映されており、意識

する／しないに関わらず方向づけられ てしまう危険性もある。また、ある程 度の技術レベルまでには誰でも到達で きるので、作品の差別化が難しくなる 問題も生じている。

これ以外に、物理的な入出力デバ イスと PC をつなぐためのツールも 提案されている。I-CubeX (※8) や Phidgers (※9)、GAINER (※10) と いったツールが登場し、それ以前と比 較して入出力デバイスを扱う敷居はか なり下がった。しかし、これらもプログ ラミング用のツールと同じような問題 を含んでいる。

〇デジタルコンピューティング

「フィジカルコンピューティング」は ニューヨーク大学の I T P (※11) でト ム・アイゴーが中心になって教えるクラ スの名称で、最近ではアートやデザイ ンの中で独立した分野として知られる ようになってきた。

コンピュータというと、LCD など のディスプレイ装置、マウス、キーボ ードといったものを思い浮かべる人が多い だろう。PC 上でものを作るときには、 多くの場合この環境を大前提としてい る。これに対し、フィジカルコンピュー ティングが提案するのは、「人々がいか にコンピュータとコミュニケーションし 得るか？」について考え直すというこ

IAMASの学生の長所のひとつに、とても熱心に制作に取り組み、作品のディテールに細かく注意を払い、その完成度に大きな違いを生んでいるという点がある。また、私たちに就いて興味深かった面は、学生はしばしばお互いにコラボレーションし、助け合い、グループワークをうまくやることだ。彼らはとてもオープンで前向き、かつクリエイティブでありながら、変わり者だったり激しい所もあり、そんな彼らと一緒にいるのはとても楽しかった。

2003年には、横山正さんという素晴らしい学長を新たに迎えて、『ユネスコデジタルアーツアワード』を開催した。世界各地から300件超のプロポーザルが届き、ザンビアのチャンダ・メンヤが受賞し、IAMASのアーティストインレジデンスとして選ばれた。また、翌年のおおがきビエンナーレでは、このアワードの受賞者たちの作品とともに、研究生のジョアンナ・ウオーカーとシュテフェン・ブルムがコラボレーションで制作した作品を展示することができた。

教員と学生、スタッフとが協力して行ったものの集大成としては、アルストIAMASのつながりとして機能し、私たちがその最初のきっかけを作った『キャンパス展』が挙げられる。

これまでのIAMASの成果を紹介

したすばらしい作品展示で、私たちが得た観客からのフィードバックから、IAMASの活動が国際的なメディアの現場にとって大変印象的であったといえるだろう。

その時に、IAMASの成功の秘密と、なぜそんなにプロダクティブな場所なのかと何人かが私に尋ねてきた。その質問に答えてみるとすると、そこにはIAMASがユニークであるいくつかの要素があるだろう。

- ・ ポジティブで前向きなアプローチ
- ・ 潤沢な技術的／予算的なサポート
- ・ 教員と学生、学生同士の親密さ
- ・ 創意、ディテールと専門技術への愛情
- ・ 教育とオーガナイズを担当する、高い技術を持ち献身的な活動をする人々
- ・ 新しいアイデア、新しいコンセプトを受け入れる姿勢
- ・ IAMASを出ても続いている家族的な精神

2004年、私たちは大垣からオーストリアのリンツに引っ越し、現在はリンツ美術工芸大学で教授になり、インターフェイスカルチャーという研究室を持つている。交換留学の制度を通じて、私たちは今でもIAMASと近い交流を続けている。すでに、2人ずつの学生がお互いの学校から派遣された。彼らと話し、その熱意を見るにつけ、

私たちはこの十年間、IAMASファミリーの一部であったことを誇りに思う。そして、次の十年間もIAMASが素晴らしい存在であることを願っている。IAMASでの友人、助言者のみなさんどうもありがとう、そこはともすばらしい、触発される場所です。十周年おめでとうございます。

クリスタ・ソムラー&ロラン・ミニョノー

人工生命や複雑系、通信やインターフェイスデザイン、インタラクティブ性の新しい形態などをテーマにコンピュータ・システムの研究を進めている。ATR 客員研究員、IAMASのレジデンシーアーティスト、京都大学の客員教授、IAMASの助教授を経て、現在リンツ美術工芸大学教授、インターフェイスカルチャー研究室を主宰。

主な作品に『Interactive Plant Growing』(1992)、『A-Volve』(1994)、『GENMA』(1996)、『Life Spacies』(1997)、『HAZE Express』(1999)、『VERBARIUM』(1999)、『The Living Web』(2002)、『Nano-Scape』(2002)、『Mobile Feelings』(2003)などがある。



クリスタ・ソムラー + ロラン・ミニョー

Christa Sommerer + Laurent Mignonneau 助教授

IAMAS ファミリーとの十年間

— 私たちの個人的な回想

IAMASとの最初の接点は坂根厳夫さんを通じたものだった。1993年のアルス・エレクトロニカで初めて

出会い、坂根さんは、そこで展示した私たちのインタラクティブアート作品『Interactive Plants Growing』に大変

興味を持ってくれた。これは、観客が本物の植物に触れると、データを分析して生成した人工的な植物の画像がスクリーン上に現れる作品で、坂根さん

はこのシステムにとっても興味を持っていた。彼は4〜6個の重いカメラと資料をしっかりと身に付けて、この作品についていくつも質問してきたのが印象的だった。また、初期のアートのありよう、たとえばキネティックアートやフェノメナアートのようなものと、メディアアートの興味深いつながりについて話をしてくれ、私たちはメディアアートに對する彼の情熱を好ましく思った。

1年後、私たちは再度アルスで展示する機会を得て、作品『A-Volve』でゴールドデニカ賞を受賞した。そこではトム・レイ博士に出会い、私たちは人工生命と進化的アルゴリズムについて強く興味を持つようになった。レイ博士は人工生命の世界で大変著名な人物で、コンピュータ上でデジタルな進化が起こることを証明した最初のシミュレーションのひとつである。Tierra システムの開発者である。レイ博士は日本の京都にある株式会社国際電気通信基礎技

術研究所(ATR)ですでに働いており、私たちが一緒にここで働くという考えを気に入ってくれた。

そうして、ATRの客員研究員として『A-Volve』の進化アルゴリズムをレイ博士と研究し、最終的な結果を1995年にICCギャラリーで展示した。この展示はニュースとして取り上げられ、いくつかの賞も受賞した。この作品の成功は、ATRのみなさんの協力なしにはなかったと思う。

この頃、岐阜県大垣市で開催した『インタラクティブ95』展に参加したのをきっかけに、その展示をキュレーションした坂根さんから、IAMASの設立に関わる人々と話をする機会に参加しかつと声がかかり、坂根さんが岐阜県のソフトピアジャパン計画の一部であるIAMASを開設しようとしていたことを知った。1997年に開催した『インタラクティブ97』展に、学長になっていた坂根さんが再び私たちを招待してくれた。そのころ私たちはまだATRの客員研究員として勤務していたが、坂根さんからの提案で、IAMASのレジデンシーアーティストになったのだ。

レジデンシーアーティストとして滞在した間には、作品『Haze Express』を制作した。これは、列車の窓をインターフェイスにして、観客が窓をなでる

手の動きを通して、抽象的な形状の光が窓の上に現れてくる。この作品は、宮沢賢治の『銀河鉄道の夜』にインスパイアされたものだ。

1年半の間、教員/レジデンシーアーティストとして過ごしたあと、坂根さんに、新しく設立される大学院大学でも教えてみないかと尋ねられた。そこで、京都から大垣に引っ越しをし、2001年に開学した大学院大学スタジオ1の助教授として勤務することになった。

IAMASの素晴らしい特徴は、技術について惜しみないサポートを得られることと、制作のためのスペースが十分にあること、そして友好的で前向きな雰囲気があることだろう。

IAMASは街からちよつと離れた閑静なところに位置していて、作品制作に集中するにはとてもよい場所だ。また、学生たちがプロジェクトに対して大変強い熱意を持っていることと、親切であったことから、彼らとはとてもよい関係を築くことができたと思う。指導した学生について、すべてはここには書ききれないが、ジャンマルク・ペルティエ、佐藤知裕、山川尚子、里見美香、山本努武、上山朋子らの、のちに立派なキャリアを築いた素晴らしい学生たちを指導することができたのは幸運だった。



研究員ニーマン・フェローとして、70年夏から1年間アメリカに滞在していたが、ベトナム反戦運動やヒッピーカルチャーのなかで、エッシャーがブーム

一ノや、アマルフィを訪ねたとき、偶然そこでみた風景がまさにエッシャーの作品とも重なって、ぜひエッシャーを訪ねようと思ったのです。

年7月に、国際グラフィックデザイン会議がウィーンで開かれたとき、当時のデザイン評論家、勝見勝(★5)さんから出席しないかと誘われ、10日間ほどヨーロッパの旅を計画したときも、オランダのエッシャー訪問を考えました。旅の最初にイタリア南部のポジタ

ところが、エッシャーの絵葉書の住所を頼りに、彼の家まで行ったところ空家でした。近所の人から、ラーレンの芸術家のための養老院に移つていると聞きだして、そこまで訪ね、ちょうど外出しようとしていたエッシャーと少しの間だけ会うことができました。彼にハーグの美術館の作品コレクション

や、中央郵便局の壁画をみてはと勧められ、実際に見にもいききました。ハーグから彼にお礼の電話をかけたなら、ぜひまたいらつしやいといわれたのですが、残念ながらその翌年に亡くなったのですね。

——先生は、自分で面白いと思った方には、直接会いに出かけられるのですね。

ええ、印象の深い作家だと、作品を見るだけでは気がすまなくて。やはり

(★1) 月尾嘉男／東京大学名誉教授、メディア政策専攻(1942～)

(★2) 丹下健三／世界的に知られる建築家、広島平和記念資料館、国立代々木競技場、東京都庁舎などの設計で知られる(1913～2005)

(★3) フランソワ・モルレー／世界的なオプティカル・アーティストのひとり(1926～)

(★4) M.C.エッシャー／不可能の図形や有限のなかに無限を描く幾何学的パターンを使って独特な世界を描いた版画家(1898～1972)

(★5) 勝見勝／デザイン評論家(1903～1983)

IAMAS開学時から学長を勤め、2003年退官後、名誉学長とられた坂根さんに、開学前後の思い出から今後の展望までお話を伺いました。

——岐阜県という行政機関がIAMASを開学するのは、ずいぶん思い切ったことではなかったかと思いますが、その経緯は？

当時の梶原知事の最重要政策である県の情報産業化の具体案のひとつに、情報化時代の人材育成学校を作ることがありました。そこで知事の諮問機関は、まず学長候補者を選び、具体化の構想委員会をつくろうとしました。確か1994年の初め頃、当時慶應のSFCにいた私がその候補に挙がったそうで、諮問委員の月尾さん(★1)から、依頼の電話がかかってきました。たまたま病気で入院中だった私は、こんな状態では引き受けられないと、お断りしたのですが、せめて委員会のメンバーにはなつて欲しいと粘られ、挙がっていたメンバーに、私の知人、友人が多かったこともあり、つい「メンバーのひとりなら」と承諾してしまつたわけです。しかし、私の体調も回復し、その年の春先に構想委員会が発足し、いざ委員長を選ぶときになつたら、やはり互選で私が選ばれてしまいました(笑)。

——ということは、月尾さんの戦略だったということでしょうか。

そういうことになるかもしれませんがね。(笑)月尾さんは、大学時代は私の後輩で、よく知っていました。当時は丹下健三(★2)のスタッフでした。コンピュータも学生時代から扱って、60年代の後半には、同僚と一緒に『風雅の技法』というCGアニメまで作っていました。モニタに描き出した線画を16ミリフィルムにコマ撮りした作品で、コンピュータ・アート史上の秀作です。私から彼に制作を依頼したこともあり。70年代初め、当時の雑誌『コンピュータピア』から、表紙の企画を1年間依頼されたとき、以前、私が朝日新聞の科学欄の連載『美の座標』でも紹介したランダムドット・ステレオグラムの新作を載せられないかと思いつき、月尾さんに相談してみたのです。彼は気軽に引き受けてくれて、なんと電話線をアメリカの大型コンピュータと繋いで、確か一晩で見事にランダムドット立体視作品を2種類も作ってくれました。

——その頃コンピュータでランダムドット・ステレオグラムを作るといふのは、かなり早いですね。きっと読者にも強い印象を与えたのでしょう。

ランダムドット立体視のブームが来たのは90年代になってからです。ね。慶應での私の「サイエンス・アート概論」の講義でも、ランダムドット立体視の作品を作る宿題を出したこともあります。私にとっては、これも科学と芸術の境界領域の研究テーマのひとつでもあったのです。じつは、ランダムドットのパターンは、立体視に使われるより前に、アートとして使っていた人もいましたね。例えば、フランスの作家フランソワ・モルレー(★3)など、立体視とは無関係に、偶然性のアートのコンセプトから使っていました。ランダムドット・ステレオグラムの科学論文を最初に発表したのは、60年代末、ベル研究所のベラ・ユレスですが、彼自身が以前のそんなランダムドットのアートを知っていたかどうかは知りません。

——科学と芸術の関係では、先生はエッシャーの世界も紹介されますね。

ええ。エッシャー(★4)には、個人的な想い出も多いです。彼はかなり早くから創作活動を始めていました。が、社会的に広く知られるようになったのは、60年代末ごろからでした。特に70年代初めのアメリカでは、ヒッピーたちのなかにも非常に流行していましたね。

たまたま私自身、ハーバード大学の

坂根 巖夫

SAKANE ITSUO

名誉学長インタビュー

科学と芸術の融合に向けたIAMASの挑戦

まだ事例は少なかったです。そこで、そんな世界の動向調査も兼ねて、SIGGRAPH(★10)や、アルス・エレクトロニカに優れた作品を出していた学校を幾つか訪ねたりしました。客員芸術家と学生が共同作業をするル・フレノア(★11)にも調査に行きました。それらを参考にしながら、これからはインタラクティブティも含めたアートと科学・技術のコラボレーションこそ重要になるという基本コンセプトをまとめ、委員会にも諮っていきました。

それと並行して、この学校の先生探しも始めました。それは大変な作業で、同時にアート系だけでなく理工系からの学生も集める必要があります。そこで、この新しい学校のプロモーションのために、何かイベントをやるとういうことになり、開学の数ヶ月前に展覧会とシンポジウムをやるとういう計画を立てたのです。それが最初の『インタラクション』展だったのです。

——具体的にはどんな内容のイベントだったのですか？

展覧会にはこの分野で活躍しているアーティストを厳選して招待することにしました。作品がユニークであると同時に、一般の人にも分かりやすいこと。同時に、これからのメディアのあり方を語るシンポジウムも企画しました。

藤幡正樹(★12)さんや水越伸(★13)さん、ジェフリー・ショー、当時『Wired』の編集長だった小林弘人さんらとも交渉し参加してもらいました。オープニングのパフォーマンスには、岩井俊雄(★14)さんや、ポール・デ・マリニ(★15)にも実演してもらいました。

このインタラクティブアート展は、岐阜では初めてでしたが、大成功だったと思っています。来た人に自由な感想を書いてもらうノートも用意しましたが、子供たちから大人まで大変喜んで、こんな作品の世界があつたことを知らなかつた、ぜひこれからも続けて欲しいという感想で満ちていました。入場者数も予想以上でした。アルバイトとして展覧会の手伝いに参加した学生の中から、I A M A Sを受けた人も何人かいました。そんな意味でも立派なプロモーションになったと思っています。その成功がきっかけで、この『インタラクション』展をその後ビエンナーレ方式で続けることになったほです。

——客員芸術家制度もI A M A Sの特徴のひとつでしたか？

ええ、開学に際して考えたもうひとつの特徴は、この学校に、客員芸術家制度を置くことでした。この分野の新しいメディアアートは、まだ日本でもみる機会が少なく、作家も少なく、学

生たちが直接作家に触れる機会がないと、なかなか実感がかめない。ましてや大垣には、こんな新しいメディアアートを扱う画廊やミュージアムも皆無でした。そこで、世界のこの分野のすぐれた作家を客員芸術家として招き、同時に学生との協力作業を進めるようなアーティストインレジデンス制度があれば、大きな教育効果を挙げられるうと思つたのです。通常のレジデンス制度だと、作家に作品制作の場を提供するのが主目的ですが、I A M A Sの客員芸術家制度には、作家と協力する学生と共同制作するとういう条件をつけることで、教育効果を期待したので

す。ご存じのように、最初のレジデンスアーティストは岩井俊雄さんで、その後、クリスタとロランまで来てくれました。それがひとつの触媒にもなつて、I A M A S発足後間もなく、学生たちの間からも国際コンペにまで出品して受賞する人が次々に現われ、I A M A Sが国際的にも知られることにつながつたと、私自身自負しています。

——その後のI A M A Sの展開で目指したアートとサイエンスの融合とういう目標は、今後重要だとお考えでしょうか？

当初からI A M A Sは、アート系と理工系の両方から入ってきた学生をコラボレーションさせることを目標にし

(★6) チャールズ・ロス／光や天文現象をテーマにした作品を追求している作家、代表作 *Sky Axis* は現在もアリゾナ州の砂漠の中に建設中。

(★7) ローデン・クレーター／ジェームス・タレルがライフワークとしてアリゾナ州の砂漠の火山丘を使い制作を続けている宇宙的作品。

(★8) ジェフリー・ショー／オーストラリア出身のメディア・アーティスト

(★9) ニクラス・ネグロポンテ／MIT内メディア・ラボの創設者。

(★10) SIGGRAPH／世界最大のCGの学会・展覧会 1974年から全米各地で開催。

(★11) ル・フレノア国立現代芸術スタジオ／フランス文化省の下、メディアアート教育に力を入れている施設。

(★12) 藤幡正樹／メディアアーティスト、東京藝術大学教授

(★13) 水越伸／東京大学大学院情報学環教授

(★14) 岩井俊雄／メディアアーティスト、東京大学先端科学技術研究センター特任教授を経て、現在はフリーの作家、I A M A S 客員芸術家

(★15) ポール・デ・マリニス／エレクトロニク・マルチメディア・アーティスト

直接会って、どんな人なのか、創作の裏話まで聞き出したい。ジャーナリストだったせいもあるでしょうが、当時になるべく感銘を受けたアーティストや科学者には会いに行くようにしていました。その人がまたユニークな人物を紹介してくれることも多く、人脈をたどって創造的な人物の世界に触れる機会が増えていったものです。

——直接会って、作品の内容が深まったり印象の変わった作家はいますか？

期待以上の発見はあっても、失望したことはまずないですね。それに、作品によっては現場を見ないとわからないケースもあるでしょう。特に、宇宙的、環境的なスケールの作品など、言葉で聞いただけではわからない。例えばチャールズ・ロス(★6)やジェームス・タレルのローデンクレーター(★7)の作品のように、砂漠のなかに創り出した作品など、体験して初めてそのすごさが分かります。彼らの作品は1980年に現地で見ても、その後90年代になってから慶應の授業でも紹介したこともあったけど、いまでもまだ創り続けていて、完成にはもう一歩ですからね。

——話は変わりますが、IAMS開学前にインタラクティブ展を開催されたのは、どんな構

想からだったのですか。

当時、「インタラクティブアート」といつてもほとんど知られていませんでした。ただ、情報化時代のメディアアートの可能性に、従来のコンピュータグラフィックスやコンピュータアニメなどの作品の他に、人間とコンピュータの間をつなぐインターフェイスを介して観客が参加できるインタラクティブアートの重要性が見え始めていました。プログラマやアニメーション作家の育成だけでなく、これからのコンテンツのクリエイターの育成には、そんなインタラクティブ性を目指した教育がもっと重要になると思うようになっていたのです。私自身、80年代から既にインタラクティブアートの動向を追っていて、ジェフリー・シヨー(★8)ら何人ものパイオニア的な作家を知っていたし、1989年には『インタラクティブアートへの招待展』を、かながわサイエンスパークで企画していた体験からも、これからのアートの方向にインタラクティブ性が強まるに違いないという思いがあったことも事実です。マサチューセッツ工科大学(MIT)のニコラス・ネグロポンテ(★9)たちは、すでに70年代初めから「マシン・インターフェイス」の重要性に着目して、コンピュータの新しい応用分野の開発を進めていましたが、そんな技術の進化が新しいメディアアー

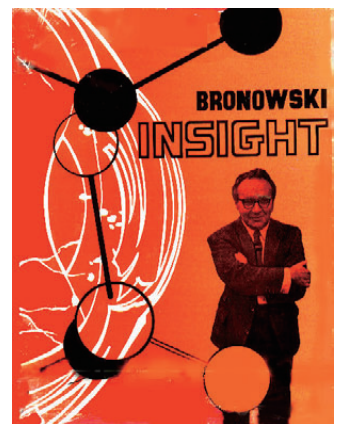
トの発展を促してきたのですね。

——IAMSの目標は最初からメディアアートのクリエイター育成にあったのでしょうか？

いいえ。じつは私がこの学校の構想に関わる前の、知事の諮問委員会の提案段階では、情報科学技術者の育成が目標になっていた、学校名も、「先端情報技術アカデミーGIFU」という仮称を掲げていました。そこで、このままでは、情報技術者の育成はできても、アートまで含んだコンテンツ・クリエイターの育成には十分ではないとも感じていました。いろいろ思い悩んだ末に、知事と私の就任について直接話し合う機会があったときに、私の考えを率直に述べ、学校名にも「国際情報科学芸術アカデミー」と芸術性までつきりうたつた方がいいと申し上げました。そうでなければ、学長職は引き受けられませんが。幸いに、梶原さんも私の意図をすぐに理解して了承していただいたので、結果的にはこの新しい学校の構想で、スタートすることになったのです。

——当時は世界でもあまり例がない学校だったのではないのですか？

ええ、そんな新しい学校も少しづつ生まれてはいましたが、世界でも



Jacob Bronowski, Insight, London: Macdonald, 1964.

くありません。従って、科学と芸術は、目的や手法は違っても、創造過程でのコラボレーションはもつとしたほうがよいと思うのです。コラボレーションすることでアーティストイックな感性が、科学者自身の中にも生まれてくるだろうし、そこから科学者や技術者も、異なる目的志向でなく、金を出すから原爆を作ってくれと言われても、ノーと言えないようになるかもしれません。

じつさい、科学者ハンス・ジェニエの振動現象を使った映像作品『サイマティクス』（★18）には、見る人の感性や美意識を触発する芸術性がありますし、アーティスト、スーザン・ダージェス（★19）の、一滴の水銀の粒が振動数によって刻々と形を変えていく映像作品は、科学的記録作品であると同時に、独創的なアートになっています。

さきに話したプロノフスキーが書いた『インサイト』という本には、科学と芸術は元々同じサイババルのための手段として生まれてきたもので、片方はフィジカルな手段、もう片方はメンタルな手段として生まれてきたものだともいつています。しかもその2つは、生まれてきたときから同じ目標に向かってコラボレーションすることで、人類がサイババルすることができたと言っています。

そんなわけで、いままでのバックグラウンドがアートであっても、IAMASに入學したら、もつと気持ちを柔軟にして、科学的な現象や技術にもどんどん好奇心をもって自分のなかで総合するようにして欲しいですね。最近は、理工系の大学の中からも、新しいインターフェイスの工夫で、いままでも想像もできなかったような作品を発表する人も増えてきていますが、それもまた新しい時代のアートの世界の拡張につながると思います。それによってこれからは、幾つかの教育機関や大学の間での新しい共同創造活動にまで発展できる時代が来るだろうと期待しているほどです。

坂根巖夫 さかねいつお

1930年、青島生まれ。東京大学建築学科卒、同修士。朝日新聞社科学部、学芸部記者、同編集委員を経て、1990年～1996年まで慶應義塾大学環境情報学部教授。1996年より国際情報科学芸術アカデミー学長、2001年から情報科学芸術大学院大学学長を兼務、2003年よりIAMAS名誉学長。

科学と芸術の境界領域についての著書多数、また国内外で多くのメディアアート展のキュレーションを手がける。2007年1月、ヘルシンキ芸術デザイン大学(UIAH)より名誉博士号を受ける。



(★16) ジェイコブ・プロノフスキー／数学者、詩人、科学評論家(1908～1974)

(★17) デビット・ボーム／理論物理学者、量子力学の権威(1917～1992)

(★18) サイマティクス／スイスの自然科学者ハンス・ジェニエ(1904～1972)が振動によるさまざまな物質の運動現象を写真や映像にまとめて発表した研究作品。

(★19) スーザン・ダージェス／独自の手法で自然のさまざまな事物をモチーフに表現するアーティスト。

て、それによって新しいメディア作品のクリエイターが生まれる学校にしたいと思っていました。確かに最初にはそんな理工系からの入学者も何人か入り、すぐれた成果を残して巣立っていきま

した。しかし、次第に入ってくる学生のなかには、従来のアート志向、それも音楽のDJ的な表現にばかり熱中するような人も結構増えてきたのを感じました。彼らの生活スタイルを否定するわけではありませんが、メディアのもつ社会性や、国際的な新しい提案や、さらにはインターフェイスのもつ応用面への展開にまで情熱を抱く学生まで育つて欲しいとは、今でも思っています。幸いに卒業生で、積極的に新しい分野への挑戦を続けている人が増えているのは嬉しいですね。

——I AMASのように、他にもユニークな教育で注目される学校があるでしょうか？

この前NHKの番組でMITの石井裕さんを紹介していましたね。彼のタンジブル・ビットの発想は、必ずしもアートの表現作品をめざすクリエイターの育成を狙ったものではありませんが、システムやインターフェイスのユニークな発想能力をもつ学生の育成を考えているようで、学生たちの作品をみると、確かに機能の面白さと同時に、現代人の感性に訴えかけるも

のをもったものが多いように思います。インターフェイス自体から新しく発想し直すような創造的トレーニングが重要ではないかと、改めて思いますね。

——科学と芸術の境界をつなぐという理想については今後どうお考えでしょうか？

私がよく講義などで引用するプロノフスキー(★16)ですが、彼はもともと数学者で詩人でしたが、1945年にイギリス政府の派遣で日本の原爆の惨状を調査して、強い衝撃を受けました。いままでの科学技術は、つい戦力や国力など目先の実用のために使われる結果、こんな惨状まで産んでしまったが、これからは人間の本当の幸せのために使わないといけないと反省しました。

それ以来、自身の科学に対する姿勢も大きく変え、人間と科学・芸術に関するいくつかの本を出したり、BBC放送の番組の構成や解説にまで参加しました。私自身、彼のこんな著書にも大きく影響されています。

科学者で感銘を受けた人もたくさんいます。デビット・ポーム(★17)は「科学は芸術にならなければならない」とまで言っていました。従来の科学は専門に細かく分かれすぎたあまり、専門の中でしか考えられない要素還元主義に陥っている。部分と全体の関係、人間のもつ全体性を忘れてしまっ

いと警告していました。アートというのは本来、五感や精神や主体と客体までを含む全体性「ホールネス」をもっていたはずだからです。この「ホールネス」ということばは、70年代には、ベトナム戦争の影響もあって、世界的に流行ったこともあり、当時、そんな観点から東洋の思想が見直されたこともあります。彼を訪ねたとき、彼は小石ひとつの中に宇宙を見る東洋的な意識の重要さにまで触れていました。ただ私は、一方では現代のアート自体が科学と同様やはり要素還元主義的に陥ってはいないかと、やや心配しているのですが。

——芸術が先か、科学が先か、というお話がありました。科学と芸術の境界を見定めることまで考えていらしたのでしょうか？

境界を見定めるということでなくて、その境界領域にすばらしい可能性が潜んでいることをみんなに知って欲しいと思っています。私自身は純粋に、科学と芸術がひとつになるなどとは今でも思っていない。それぞれの目的と手段が違って成長してきたからです。ただ、そのアート自体も、創造の過程では科学的なコンセプトに触発されて生まれるものもあるし、科学的な手法や技術を取り込むことで、より多面的な進化を遂げてきた面も少な

教育 + 方法

メディア表現を扱う学校としていち早く開校したIAMASは、
その特徴ある教育システムでも注目を集めました。
教育ビジョンやこの十年間に行われたカリキュラム、
また教員スタッフについて紹介します。

- 039 PANEL TALK (開校当時から在籍する教員による座談会)
- 045 CURRICULUMS (十年間のカリキュラム変遷図)
- 047 INSTRUCTOR'S BACKGROUND (教員の活動分野)
- 049 「メディアアート教育事始」 関口敦仁／教授
- 059 RESIDENCY ARTISTS (客員芸術家からのメッセージ)



もしIAMSで今後するとしたら、そのスタッフを使つて実際に映像を制作することです。新しい世代の新しいものづくりの方法とか、今までの映像制作のやり方とは全く違う方法でものづくりのできるスタッフを育てることができたので、次は彼らがちゃんと制作できる仕事を作つてあげることが必要です。

●三輪 個人的には自分の活動が続けられて、しかもそれが、仕事と全く無関係ではなく、密接に仕事と関わりながら教育活動ができるということを、IAMSに期待していました。それは他のどこよりも、叶えてくれたんじゃないかなと、僕は思っています。

この学校が設立されたときは、新しい学校の形を模索しながら、テクノロジーと芸術の融合や、文化というものに関われることを期待していました。名誉学長の坂根厳夫先生のおかげもあって、IAMSが実際にそういう学校になった。その学校が理想の形になっているかと言えば、もちろんいろいろ注文はあるけれど、でも他の学校で僕から見てもっと魅力的に見えるところがあるかという点、そんなにあるようには思えない。特に教員のスタッフも、専門家がひとりずついるし、大きさといい、規模といい、ある意味でIAMSは理想的な所だと思ふ。自分の力で実現したわけではないけれども、期待していた学校のビジョンとそれ程大きくずれてなかったというのが、最初の印象でした。

そういう意味では、学校の機材とか、学生や教職員も含め、全てがなかったらあのオペラ(2000年に上演したモノローグ・オペラ『新しい時代』)はできなかつたと思う。もしIAMSでなかったら、とんでもない予算のプロジェクトをどこかで作らなければならなかつただろうから。リソースをうまく組み合わせれば何でもできちゃう懐の深さがこの小さな学校の大きな魅力です。

●三輪眞弘みわまさひろ教授

●小田英之おたひでゆき教授

●高桑昌男(たかくまさお)教授

●吉田茂樹(よしだしげき)教授

●平林真実ひらばやしまさみ助教授

やりたくてできていないことはやっぱり時間だろうね。もうちょっと時間的に余裕があったら、もっと学生達を巻き込んだいろんなプロジェクトができると思つています。いろんなことを手がければ手がけるほど、時間がなくなり、その分、やっていると学生が見てくれたりすれば、それはそれでいろいろと伝わっていることはあるんだと思いますが。

●平林 以前の職場では余り研究活動として認められずコソコソやっていたことを、大っぴらにできるという環境が手に入るということは良かったと思う。

あと、現代美術やメディアアートを見る立場から作る立場になって、坂根さんが理想で言っていたアートとテクノロジーの融合に対して、自分も寄与できるかなとは思つていました。実際始まつてみると、アーティストとは距離があるというか…。1年目のアートアンドメディア・ラボ科でコラボレーションがうまくいかなかつたように、実際には考えていたよりは距離感があつたと思います。

もうちょっとと学生と一緒に何かを作つたりできると思つていました。1期生の時には、面白いと思つた学生の作品のプログラム部分を制作しましたが、同じようなことがもつとできるかなと思つていたけれど、自分のやりたいことと学生のやりたいことがうまくつながりませんでした。自分のやっている研究的なことが、IAMSの中で、学生との関わりを付けるようにするのが難しいと思ひました。

理系の人はそういう問題は少なからずあるんだと思います。なかなか良い接点を見つけないこと、お互いにメリットがあるよいうなものがないかな見つかからないので難しい。単に教えるというのだけなら良いのだけど。



PANEL TALK

開校当時から在籍する教員による座談会

司会 本日は十周年ということで、開学当初からI A M A Sに関わって来られた先生方にお集まりいただいて、お話をお伺いしたいと思います。

さて、早速ですが、I A M A Sが開学したときに、「ご自分の活動予定や教育方法など、どのようなものを思い描いていましたか。また、できたこと、できなかったことなどはありますか？」

●小田 私は十年前、それまで作ってきたCGのイメージを展開したいいわゆるメディアアートと、フィルムクオリティのプライベートアニメーションを作ろうと思ってたんですが、どちらもまだ達成していません。I A M A Sに来て、自分にとってデジタル技術やCG技術的に壁があって、その壁が大きいことを思い知らされる結果となりました。その後は、自分の制作の時間をなかなかとることができず、ズルズルと今に至っています(笑)。

●高桑 私は最初に考えていた目標を100パーセント達成したと思っています。(歓声)

I A M A Sに入ったときには制作活動をするつもりはなかったんです。例えば映画を作るときには、映画というのはスタッフが作るものだから、僕が監督をやったとしても、スタッフが優秀じゃないと何もできないんですよ。なので、スタッフを育てなければならぬのです。今のプロダクションは研究開発の部署がないんですよ。プロダクションではスタッフを育てることができない現状があります。

だからI A M A Sでスタッフを育てて、そのスタッフを使って映画を作ればよいというのが初めからありました。まあ5年経てばスタッフもできるだろうと思いましたが、5年では育ちませんでした。しかし十年もやっただので、たぶん、もう最小限のスタッフは育ったと思っています。

本当に尖ったところでやろうと思ったら、そうやるしかないし、そういう人材が増えれば、例えば私の場合、映像制作の現場を変えることができるし、その人たちが集えば誰も見たことのないものが作れるわけだから。これから卒業生が活躍するんだと思います。

●三輪 分野の違いの上に、人の違いがあるから、これはもう運命としか言えないよね。学生のアンケートで、いろいろな先生に意見をもらうと全然違う意見になって混乱するという苦情があつたみたいだけど、そこが何よりの宝物だと思う。

司会 苦情じゃないですよ。そういう意見がもらえる場所は意外と少ないと卒業生が言っていました。今考えると、的確なアドバイスをもらっていた。職場ではなかなかそういうアドバイスをもらうことができないし、自分で考えるしかないので、学生時代はよかったと思うそうです。

さて次に、今後の十年、I AMASはどのような目標に向かっていけばよいと思いますか。

●高桑 これからは手段を選ばず、活動の場を広げて探していくだけです。せつかく育てたスタッフの活躍する場がないわけだから。

今の日本にこんな人材はいないし、もしハリウッドで働くことになっても、単にハリウッドのコマのひとつになっただけだから。お仕事を作ってあげないといけない。結果を出すところまでで行っていないので。

●三輪 高桑さんの言う通り、I AMASが本気かというのは、皆そう思っているでしょう。

開校のときのビジョンがあつて、メディアアートがこれから



100パーセント達成したと思っています。(高桑)



新しいテクノロジーを創造するか、他の学校が止めてしまってもメディアアートを続けるか。(小田)

いろいろなものをもたらすんじゃないかという可能性に大きな期待があつた。テクノロジーの進歩から見ると、この十年間というのはものすごい早さで進歩していた。当時はプロジェクトを使って何かをするだけでお金がかつたし、シリコングラフィックスのコンピュータは何千万円もしていたんだよね。今では何でもずいぶん安価にできるようになった。

そう考えると今後、何が残るのかというと、I AMASの価値というのは、文化を考える、芸術を創造する、しかもテクノロジーの中でそれを実践していく、という部分しか残らないと僕は思う。なぜ美大じゃないのか、なぜ工科大学じゃないのか、なぜI AMASじゃないといけないのか、そういうところだと思ふ。

実は、メディア論があつてもメディア学というのは存在していないらしいけど、たぶんそういうことを考える場所であるべきだろうし、それを実践する場所であるべきだと思うんだよね。それを考えると、今までの十年、特にスタートのときのメディアアートは、思想や意識とかが余りにも足りなかったよね。ぼくらがここにいる意義を極論すれば、暴走し続けるテクノロジーを前に、僕らの幸福とは何かを考えていくことしか残らないんだから、その精度をあげていくことが必要だよ。普通の私立で経営をしていかなければならない学校だったら結果をすぐに出さなければならぬのだから、県立という学校だからこそ、少し長いスパンでものを考えることを許していただいて、試行錯誤しながらいつも新しい未来のビジョンを打ち出していくところじゃないかと思うんだよね。

今後十年ということを考えると、作品以外のものをも残さないといけないよね。芸術は爆発だと言っているだけでは済まないで、僕はテクノロジーというものが社会に及ぼす影響とか巨大さとか、精神に及ぼす影響とかを考えて、それを経済効

そういう意味ではこれまでの十年には満足していないけれど、IAMSに来るまでアーティスト系の人たちと直接やりあえる立場にはなかったから、彼らの考え方とか距離感とかが分かったというのは大きなことだと思います。

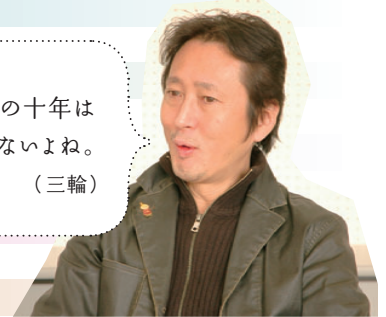
●吉田 僕はもともと大垣の出身で、地元に戻ってきて仕事をするようになったので、当初は地域の人たちと一緒にネットワークを構築する、もしくは環境を支援するみたいな活動かシテムが提供できるみたいなと思っていました。でも、実際はなかなか地元とつながるチャンネルがなかったですね。単にネットワークを引いて活用するというのは、自分がやらなくても社会環境の方で整ってしまったので、その辺はできていないですよ。

当初の考えから形を変えて、今は地域連携講座などを開催しています。企業支援的な活動、地域への支援はしているかな。最初に思っていた方向ではないけれども何らかの活動はできているかな、と思っています。

ただ、やっぱり、自分自身は家庭とか子供とか老人とか、そういう人たちの活動の支援にも参加できるような、そんな形があるといいなと今でも思っていますけどね。近くの小学校の活動にも参加しましたが、小学校の先生たちが結構忙しいので、提案してもなかなかできないし、少しやり方を考えないといけないと考えています。

●三輪 皆が思うことは、やはり、学生とのプロジェクトを通じてとか、学ぶ場にしようとか、がんばっていたよね。創設以来、ひとつのビジョンとして、ひとつの要としてあるからただ、いかにそれが至難の業かというの、全員が思い知らさ

それなしに次の十年はないかもしれないよね。
(三輪)



れたよね。

●平林 1年目から本当に大変な苦労がありました。(笑)

●三輪 結果を出すということ、学生の勉強のためにやるということ、両方満たすことが難しく。だからと言って、それで止めてしまうのではなく、続けているよね。

会社 コミュニケーションにすごく時間がかかるんですね。お互いを理解するところから入ると、それだけで1年、2年かかってしまって、そうするとすぐ卒業で。

●吉田 異分野でなくてもいいんですけど、卒業した後に卒業生と成果を出したりしているケースがありますよね。そういう意味では卒業した後、在学中からかもしれないませんが、学生同士、学生と教員がうまくいくことが結構あると思いませんか。

在学中というのはそういうのを見つかる場であって、基礎ができて、それなりの活動ができるようになってから一緒にやっていくというような姿もあるのかなという気がしますけどね。

●高桑 学生はお金を取って来ることができるようプロになることが必要です。そのためには、世界でもここだけでしかやっていないというようなことをやるのが重要です。基本的に誰もやっていないことをやればお金が出るんですよ。

ただ、誰もやっていないことを学生にやらせるという勇氣が必要で、それはリスクを伴うことになります。2年にひとりくらいしかそれに対応できる学生はいないから、平均すると、10年間通じて5人位しか人材を輩出できない。それでも良いと割り切りは必要ですけど、割り切ってしまう良いのです。

●高桑 メディアアートが駄目なのは、今のメディアアートが最先端じゃなくなっちゃったからです。十年前くらいには、メディアアートの作家はシリコングラフィックス社の1億とか2億とかのマシンを平気で使っていたから、最先端を行っていたと言っても良いわけです。だって、そんな大金をかけて作品を作って展示することに意味があると思われてお金が出たわけですから。しかし今、最先端のことをやっていないから駄目なんですよ。過去にあるものを積み上げるのはいいのだけれど、その延長線上でやろうとするから。

次にインテルが出すプロセッサは、80個のプロセッサが1個のチップの中に入っちゃ。そんな時代なんだから、それを使って何かをやろうというのがいちばん走っている人の考えじゃないですか。そこに行かないから、その時点で駄目なんです。

●小田 高桑さんがいますよ。

●高桑 私がそんなの手に出したら自分のことができなくなっちゃいますよ。そういう意味での最先端をキャッチアップしていないのが問題なんです。Googleがビジネスモデルを変えようとしているのに、それになぜキャッチアップして何かをしようとしなのか。

●三輪 ひとりですべてをカバーすることは不可能だし、あと、若さも必要だね。

●吉田 しかしそれが重要で、若い人で、そういうことをカバーする人がなかなか出てこないですね。その辺が問題かなと思いますよね。そういう意味では、最初の開学のときの、皆やろうぜ！という熱意が、年月が経つごとに落ち着いてきているように思う。若さが足りないというか。そういうのが、大学



院とアカデミーが分かれてしまった弊害のひとつかなとも思うよね。

司会 いま新たにできた美術系も工学系も、メディアアートのためのメディアアート作品を作っているところがあります。高桑さんの言う、積み上げてきたものの延長線という意味のものでしょうか。そういう意味では、I A M A Sはこれまでのメディアアートでは駄目なのだとこのことを理解しているし、それに他の学校にはない多様性があるから、その意味で先に行っていると思います。多様性の中には、もちろん分野の多様性もありますが、教職員も学生も含め、年齢や専門や考え方や価値観など、それぞれ違うという、他にはない多様性があります。

そこで、次に新しいビジョンを打ち出すことができれば、チャンスはあると思うんですね。I A M A Sにしかできないことができる。それが他の学校との大きな違いではないかと。

●三輪 十年前のメディアアートの「華やかさ」は今はなく、「華やか」だったからこそ、いろいろな所から資金が集まり最先端の技術を使っているいろいろな試みができた。その時に生まれたI A M A Sは、でも、当時の状況を前提にして今後の十年を考えていくわけには行かないと思う。結局、テクノロジーに囲まれて生きるぼくらの新しい生き方や世界観をラジカルに提案できるI A M A Sの力が問われているわけで、それなしに次の十年はないかもしれないよね。ただし、そのためにはやはり最先端の技術がそこになければならないし、それを使って何かを作るノウハウを持っていないとダメだ。そして、そのノウハウは今までの十年で十分蓄積されてきたと思う。

2007年2月、I A M A S会議室にて

果的な視点ではない視点で捉えるということの重要性が、これからどんどん大事なものになっていくから。一見、エリートを育てる県の要請に真逆なようだけど、実はいちばんその期待の本質に答えることになるんじゃないかと思うんだよね。

●小田 元教授の吉岡洋さんが言っていたことで、最初の頃はテクノロジをこうやって使うんだという驚きがメディアアートにはあつたけど、今はそういう驚きがなくなった。既にメディアアートが消費されてしまっているというようなことを言っていました。I A M A Sは常に最先端の技術と向き合っていて新しい視点や価値を追うところがあつてもいいんじゃないかと。極端な考え方だけど、コンピュータ以外の新しいテクノロジを創造するか、他の学校が止めてしまってもメディアアートを続けるか、みたいな感じだと思っただけね。

三輪さんの言っていることは、そこらじゅうで論じられると思うんだけど。

●三輪 論じるのは簡単だけど、実際にやってみせることは別のことで、I A M A Sはこの十年間、確かにI A M A Sが掲げてきたものをやってみせてきたと思う。つまり今僕が言ったことはメディアアートなるものをやり続けるということになるよ。ある意味では。

大きな意味で、I A M A Sから出てきたものはメディアアートですと言えば、それはそうだと思う。ただ、考え方は十年前からあまり変わっていないくて、むしろ、社会全体が冷静になつてきているのではないかと思う。

センサーを使ってプロジェクトするのがメディアアートの条件、というようなおかしな縛りが無くなって清々している。やつとまじめに考えてものを作っていく時代になつたんじゃないかなと思つて。



1年目から本当に大変な苦労がありました。(笑)
(平林)



卒業した後に卒業生と成果を出したりしているケースがありますよね。(吉田)

●小田 そうなるとメディアアートと呼ばなくてもいいよね。

●三輪 それを実践していくためには、今の最新の技術を知り尽くしている人が必要だし、それが何を意味しているのかを的確に論じることのできる専門家がいないとほならない。そして、考えたことを表現するために新しい技術をどう使えるかがわからないといけないし、それを評価できる人がいないといけない。さらにそれが表現である以上センスとか感性とかがないわけにも行かない、I A M A Sがあるべき形はそういうことだと思うんだよね。

●小田 高桑さんは常に先端を追っていますね。昨年の広島アニメーションフェスティバルで、今まで見たことのないような映像があつたんですよ。これは日本でもアメリカでも作れない、というような映像だったんです。それで『高桑さん今後どうするの』って聞いたたら、『これより凄いものを僕がやります』と言つたんですよ。I A M A Sが日本の映像表現の分野で貢献できたらしいな、と思いますね。

司会 高桑さんはもう100%達成したと言っておられますが、I A M A Sから見ると、高桑さんは多様な分野で技術に特化した考え方を持っている数少ない教員ですから、専門分野以外にも活躍をお願いしたいです。例えば、卒業制作発表会で専門分野外の作品にも厳しい発言がありますけど、それを発してくれるというのは重要だと思います。

●平林 凄いものができれば結果としては良いけれど、メディア系の学科をもつ美大と、東大のような工学系の両方から攻められているので、今のこのメディアアートの閉塞感を打破するアイデアは私にはまだはつきりと示すことができないけど、それが明確になればI A M A Sの方向が決まるんだと思います。



開学当初のカリキュラムは、シンクタンクの準備したものを元に編成した。参考にできるメディア教育の事例はなく、最初の数年間は毎年のようにカリキュラムを変更し試行錯誤を繰り返した。「コミュニケーションリテラシー」「パースペクティブ」「制作の基盤」「プロジェクト&コラボレーション」の4つのカテゴリーを用意し、各カテゴリーに授業科目を設置した。

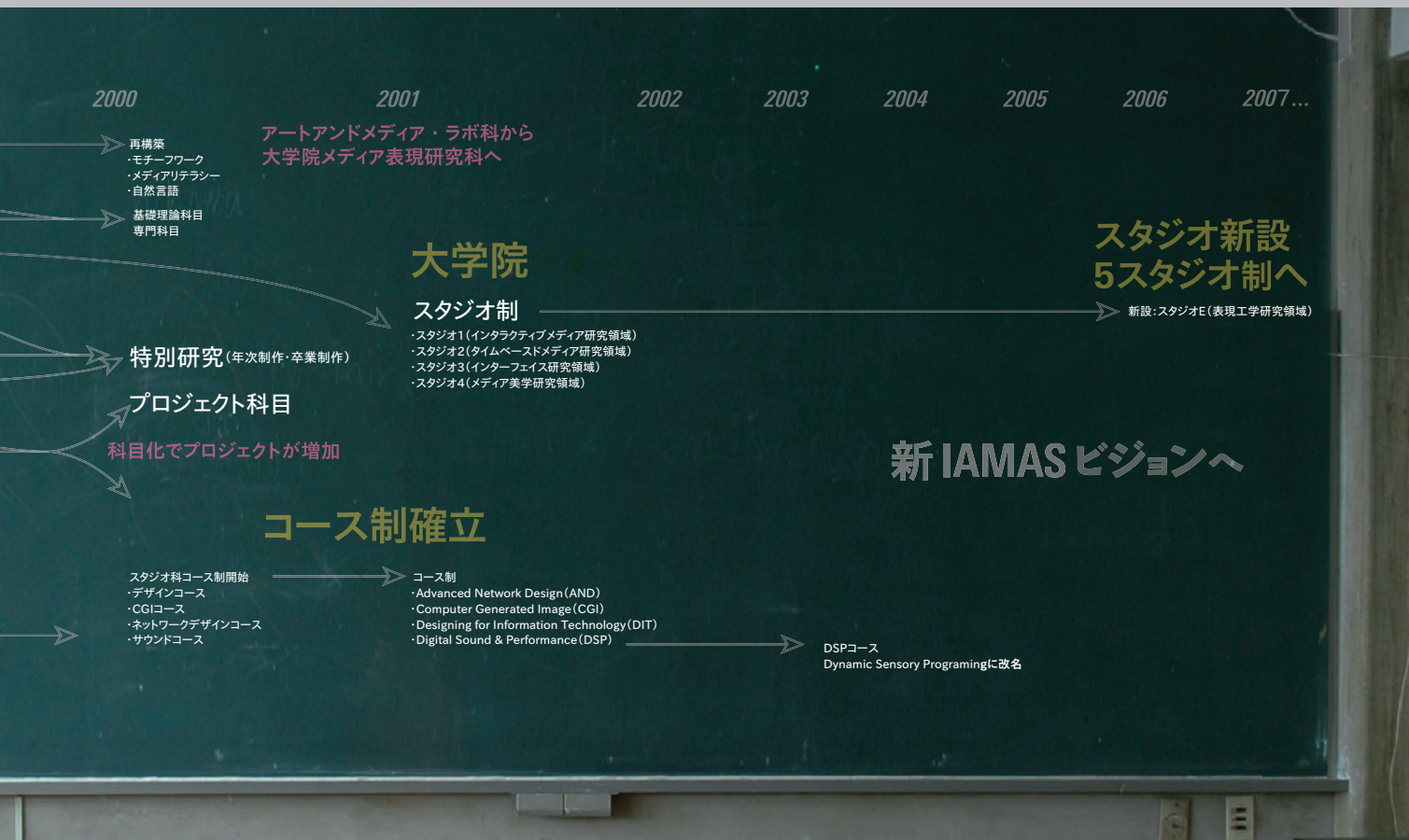
ラボ科は主に「プロジェクト&コラボレーション」を中心に、研究や作品制作を進める予定だったが、初めての試みで空回りし、1997年にはいちど、細分化せざるを得なかった。プロジェクトには個人で取り組むプロジェクトと、多人数で取り組むプロジェクトの2つの要素を含んでいたが、一旦「個人ゼミ」と「プロジェクト」に分け、さらに多人数の学校全体で取り組む「IAMAS Project」を分離した。

「個人ゼミ」は一教員が中心となる旧来のゼミ方式だが、分野を跨ぐ研究内容が多く、旧来のゼミという単位では十分に対応できなかった。そこで1998年に、ひとつのゼミに3人程度の教員を配置し、分野は異なるが関連する志向を持つ教員を集めることで、分野や技術の補完を可能にした新しいゼミ体制を試行した。この「ゼミ制」は、他の大学にはないIAMASオリジナルのユ

ニークな教育方法のひとつとして大きな特徴になった。これは現在の大学院のスタジオ制の基礎となっている。

一方「プロジェクト」は学生同士が自主的にグループを構成し研究を行うことを推奨したが、方法が確立せず模索が続いた。しかし、「ゼミ制」の中から徐々にコラボレーションが自発的に増え、この「ゼミ制」の効果を受け、2000年にはゼミとプロジェクトを一体とした「特別研究」へ集約した。更に「IAMAS Project」の終了を機に、先進的な研究活動を行う「プロジェクト科目」を設置した。

また2000年には大学院への移行を前にして、ゼミを改めて「スタジオ」と名称を変更し、これまでの6つのゼミ体制を集約し、4つのスタジオとして新たに大学院をスタートした。



大学院開学後これまでの教育方法は一定の成果をもたらし、安定したカリキュラムを運営している。2006年には学校全体の技術力を増強するため、工学的な分野を集約しつつ各スタジオ間の技術補完を目的としたスタジオEを新設した。

アカデミーのスタジオ科は1996年当初、授業数が多く、教員の熱意から各授業で多量の課題が出された。学生は課題を提出するために連日深夜まで制作に追われ、未消化の課題が増えていった。そのため、1年目の途中にカリキュラムの変更に迫られ、1997年にはコース制を取り入れることとなった。主として選択するコースを決め、それ以外は学生の興味と時間に応じ選択できるように改め、専門性を確保しつつ分野を跨いだ学習のできる構成へ変更した。そのとき8つのコースを設置したが、今度は、各コースの教員が1～2人と少ないうえ授

業の負担が増加し、教員の研究活動に支障をきたした。そこで1998年に8つのコースを4つへ集約し、教員の負担を軽減すると同時に充実した内容を維持する4コース化をはかった。この4コース制が、現在のコース制の基盤となっている。2001年の大学院設立を期に、より専門性を高めた4コース制が確立して現在に至っている。

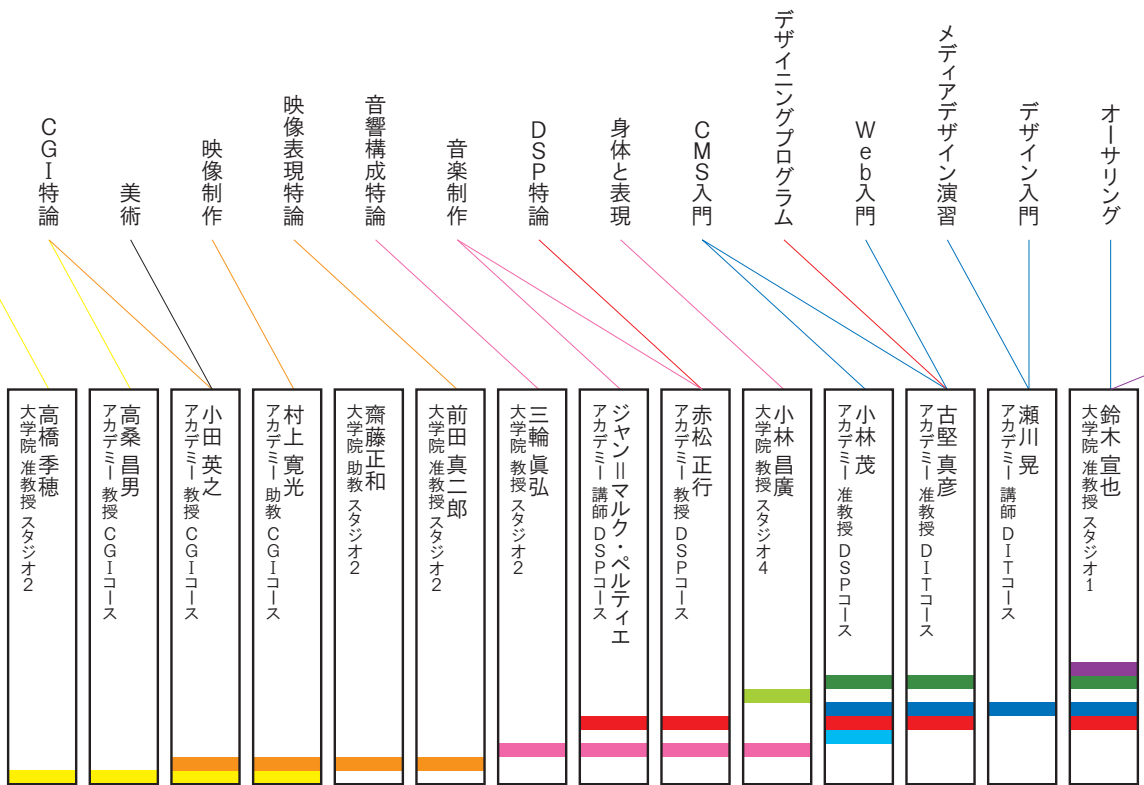
IAMASにおいて修得すべき内容を凝縮したリテラシー制は1998年から始められた。最初の2年間の試行錯誤から、全学生が知るべき共通内容だけを抜き出し、ラボ科、スタジオ科ともに必修科目として「リテラシー」を設置した。これは大学院でも継承している。

また、技術だけではなく知識の習得を目的にした「パースペクティブ」科目は現在もそのまま実施している。大学院では名称を改め「基礎理論科目」と「専門科目」として基

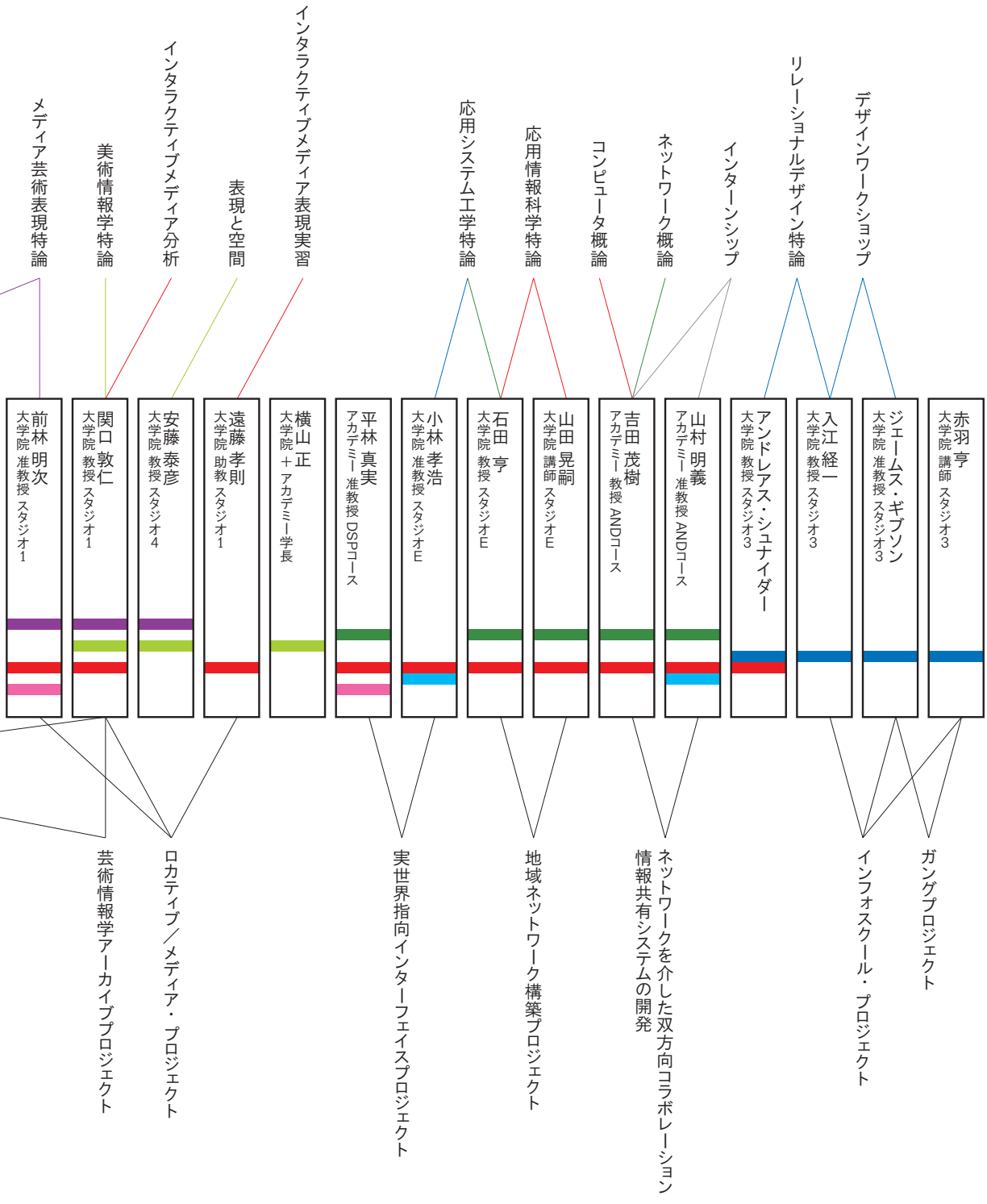
礎教育と専門教育を分けて実施している。

現在「新IAMASビジョン」の策定に取り組んでおり、さらなる理想の教育方法を探り、新たなカリキュラム編成を目指している。今後十年に、「科学技術と芸術の融合」を掲げる新しい文化と技術を発信する教育研究機関として、原則を守りつつも時代の変化に柔軟に対応する姿勢を堅持していこうと考えている。

コンピュータグラフィックス造形学特論



- メディアアート
- ネットワーク・DB
- メディア美学
- デザイン・ウェブ・インターフェイス
- プログラミング
- VR・デバイス
- サウンド・パフォーマンス
- 映像



INSTRUCTOR'S BACKGROUND

教員の活動分野

●岐阜のメディアアート教育前夜

岐阜には美術の専門の大学がなかった。アートやデザイン分野の人材養成は名古屋の大学か東京、関西の大学に行かなくてはならなかった。岐阜県内には、大規模な産業はあるがそのほとんどは下請けで、企画やプロデュースは東京や名古屋、関西の企業にまかせ、ひたすら黒子に徹しているかのような生産業が今でも多くある。たとえば、

ではスタンダードだった。このようなイメージの打破を目指して、岐阜県が立ち上げた『オリベブランド』(※1)のように、「ぎふ」をブランド化しようという試みも生まれている。しかしながら、実際に現場で働く人たちの意識やデザインスキルを変えなければ、本来の意味での地元発の産業として文化の一端を担うことは難しいのではないだろうか。

I A M A S が設立された大垣は、現在では名古屋のベッドタウンのほずれのひとつである。もともと、大垣は美

濃地方の中心地で多くの歴史の舞台に登場する、由緒があり知的歴史もある土地柄でもある。明治初期の廃藩置県によって飛騨藩と美濃藩が合併して岐阜県となるにあたり、岐阜と大垣は県庁所在地を争った。江戸時代は蘭学を中心として多くの蘭学者や医者輩を出している。大垣はもともと江戸と関わりが深い。逆に尾張とは関わりが薄く、飛び地のように尾張領が点在していた。かつては京都の文化圏の東に隣接し、伊勢領の最北、伊勢参りにも使われた地であり、文化も栄えた。東海地区は大規模機械織業を中心とし



関口敦仁

SEKIGUCHI ATSUSHITO 教授

もう、岐阜に来てから十年以上も経ってしまった。はじめからここに在住するつもりはなく、通っていたのではあるが、学校はあまりに忙しくて、引越しを決意せざるを得なかった。

●文化圏の話

まず始めに文化圏の話をしよう。文化圏とはある一定の文化的様式によって結びつけられた地域のことである。

それは、共通の価値観によって、生活や物事が決定され、規範が生み出され、独自の価値の基準を生みだし、その価値に従って人々の創造的な行為が発生する地域を指す。文化圏が生まれるためには、共通の価値を生み出す基本的な概念「ローカルティ」がその地域に根付いていることが必要である。また、

これらから文化と呼べる価値を生成し、県内外に流通することも必要である。さらに、これらの価値が地域の独自性を歴史的に発展させ、その圏外にあっても価値を有することが必要になる。いくら東京のまねをしても、その価値は東京が所有している。それではあくまでも東京のまねをする文化圏ということになってしまう。

大垣は東海地方の岐阜県にあり、15万人前後の人口を持つ中規模都市である。岐阜、愛知、三重、静岡を東海文化圏とした場合、その中心は名古屋にあって、愛知県はまさしく名古屋を中心とする文化圏に属している。岐阜県はというと、中心の文化圏があるとはいえない。多治見、土岐、瑞浪

といった東濃地方は、名古屋文化圏であって、岐阜の中濃地域、大垣の西濃地域とはほとんど現在では関わりがない。岐阜市には大垣にすら行ったことがない人が多いし、飛騨高山は北陸文化圏として存在している。

では大垣はどんな文化圏に属しているのだろうか？「おおきに」と関西圏の方言も一部混じり、京都文化圏の東の外れに接する外側の地域、名古屋から離れ輪中に囲まれた独自文化圏、また、名古屋を飛び越し中央行政と深い関わりを持つ東京文化圏など。説明しようと思えばいくつものつながりを説明することは可能である。

そんな大垣にI A M A Sはある文化圏を作ろうとした。

育機関の設置についてまだ積極的でない、設置のためには5年程度の準備期間が必要であった。1996年のソフトピアジャパンのオープンに合わせてI A M A Sを開校するならば、その準備期間は3年しかなかった。日本国内では、専修学校は大学と同等のレベルには相当しないという立場で扱われていた。各領域の専門家の意見から、欧州型のエリート養成校はむしろ、大学ではなく国立の専門学校がその任に当てられており、その卒業生がその国の産業界や行政の中心に巣立って行くのが通例であるということから、大学院クラスとしての専修学校の設立を要望した。また、今でこそ普通に使われている「グラデュエイト・スクール」、大学卒業生を対象とした専門教育大学院形式で専門学校としてスタートすれば、3年以内に文部省の認可がとれると判断し設置計画がスタートした。

当時の担当者によると講師集めには相当な苦勞をしたようであった。岐阜にはコンテンツ産業やIT関連の教育機関もなく、また、I A M A Sは大学でもなかったため、学術系の研究者や都市部で就業しているデザイナー系の作家たちは、専任の講師となることに二の足を踏んだようである。結果的に、よりアーティスティックで個性的な講師陣をそろえられることになったこと

はI A M A Sにとって幸いであった。

そして1996年4月、I A M A Sは開学した。

開学・入学式の後の催しでは、県主催の展示会などを引き受けている地元企画会社の企画によって、ピンクとシロの提灯をつけたどて焼きの屋台コーナーとハッピを着たご年配のコンパニオンとともに懇親会が開かれた。都市部から入学した学生や教師たちは初めてこの土地の文化に接し、開いた口がふさがらない。「なんてハイテクでおしゃれな懇親会！」教師のひとりには優しい刺をむき出しに感想を述べるのであった。

ある1期生は卒業時にこのことを回想して「あのときやめようかと思いましたが、やめなくてよかったです。思ったよりも楽しかったから」という。こんなエピソードもあったが、全国の大学から新しい分野の開拓を夢見て、様々な学部領域から学生が集まっていた。

●開校当初のI A M A Sでの教育

I A M A Sの開校時の授業は、大手コンサルタント会社主導でカリキュラムが作成され、一般的な専修学校の形式を維持しながら、新しい情報技術関連の授業が取り入れられていた。もちろん開校以前から、多くのカリキュラムに関する会議を行っていたが、当時、注目を集め始めたマルチメディア教育

やコンテンツ教育については初めての試みであったため、やってみないと分からないという感じでもあった。

最初予定されたカリキュラムの内容は、ひとつのコンテンツ課題を2ヶ月間かけて制作して、毎週4時間程度の授業で8週間かけて行うというものであった。ほかに同じような進行の授業が5つも6つもあり、学生は常に6つから7つの課題を同時進行しなくてはならないというハードな内容であった。

通常の講義系の授業であれば、多くの講義を受けても頭の切り替えができるが、実習系の授業でこのタスクの多さはとても身が持たなかったのではないであろうか。学生たちがそんなわけであるから、制作中心に活動してきた講師たちもたちまちオーバーフローしてしまふのは明らかだった。

現在の学生の生活環境は「ロフト」と呼ばれているが、当時は「コンピュータールーム1」という部屋が学生の生活環境として割当てられ、30台ほどの17インチモニターにPower Macが整備されていた。「コンピューター2」では今はなきDECのインテルマシンが同じく30台前後に20インチモニター、シリコングラフィックス社のマシンIndyが10台あった。ここで学生たちは、1日24時間制作しつづけているのではないかと思うぐらい、いつもコンピューターの前で制作をしていた。コンピューターと



開学記念式典のようす



た産業が発展した地域である。一宮や大垣地域は、特に明治時代以降大きく栄えた。しかし80年代後期以降、繊維産業はアジア諸国に生産拠点を移し、繊維業そのものから撤退する動きが出てきたため、行政は徐々にこれらに代わる産業を模索し始めた。

そのため、情報産業と呼ばれるものは、地域性が気にならない都会的な産業として救世主のように思われたのだ。ネットワーク環境を通して業務を行うことができ、地域性が問題にならず、都会の企業も地方の企業も同じ土俵で争える。確かにそうだ。そのとおり、全く同じ土俵で争わなくてはならない。価値のあるものを作ったのなら、その価値がよくわかるような広告テクニックと販売のスキルを持たなくてはならない。

そのようなマーケティングに潜むデザインスキルがあることに気づいている人は周辺にはいなかった。地域にあるリソースを効果的に見つけ出して整理し、新しい時代にあったプレゼンテーションを行う。そして、そのリソースを大事に保護し育て上げる。これが価値を生み出す文化的モチベーションであり、スキルである。こんなスキルを身につけなければ、数ある中規模地方都市から一步抜け出すことは不可能ではないだろうか。

ものづくりをするには教育は大切だ。70年代に岐阜の県立大学の設置についての議論があり、そこで工科大学の設置が希望されたこともあった。このころ、国立の岐阜大学には既に工学部があり、また教育学部には教育美術科があった。80年代は土木建築業が隆盛しており、特にものづくりの学校を必要とする意見は出ていなかったようである。

90年代の初めに、当時の梶原知事は県内の新産業創造のためにソフトピアジャパン構想を発表する。この時期は、メディアコンテンツやメディアアートが制作者の間で広まり始めたころであったが、リアルタイムに3次元で表示できるシステム環境は、個人で利用できるような現実的なシステムではなかった。私自身も、当時は大手商社に依頼して大規模3次元表示システムで作品を制作していた。すでに東京大学工学部では、現在のコンテンツ科学領域と呼ばれるメディアコンテンツに関する情報技術や、後のバーチャルリアリティ技術につながるシステム開発が行われていた。

ここでの関係者は、後に工学系のメディアコンテンツの世界に影響を与え、I A M A S の設立にも関わりを持った。映像系技術をベースとした美術表現の世界は、ビデオアートから発展したビデオインスタレーションの登場や、ヴァジュアルシミュレーションを可能と

するアメリカ製コンピュータによって、サイバーな世界、新しい表現を期待する空気が流れていた。

最先端のデジタル表現を行なうために必要だったメガフロップス(※2)の処理速度は、現在ではベシックなコンピュータで達成できるが、当時のその価格はゼロが8個ついていた。この頃もし最先端の学校を設立していたら、ソフトピアセンタービルクラスの予算が必要だっただろう。

●I A M A S の設立への道

1990年には岐阜市に県立の服飾デザインアカデミーの設立が構想され、1992年にはソフトピアジャパンプロジェクト構想を実現するための委員会が発足する。その翌年には、産業誘致および新産業構築のための人材確保として県立の大学設置が計画されるようになる。提案のひとつとして学部と大学院による岐阜県立芸術工科大学構想や先端情報科学専門学校などの構想などが出された。

1990年、慶應義塾大学が湘南藤沢キャンパス(SFC)を開設するが、この設置に関わった教授陣が、県との関係からI A M A S の設置準備に関わることになり、後の教員編成や学校の方向性に影響を与えることとなる。

当時の文部省は、大学などの高等教

※1 オリベブランド/岐阜県出身の茶人古田織部の「織部好み」をもとに、豊かな資源や技術、伝統を生かして現代に「織部好み」を蘇らせる試みとして展開しているブランディング。

※2 メガフロップス/コンピュータの速度単位。1秒あたり百万回の浮動小数点演算を行なうこと。

離された時、人はどのような手段によつてコミュニケーションを取るのだろうか。現在では日常的に行われている、隣り合わせの人と携帯メールで会話をするような複雑なコミュニケーションを実際に試すことで、次のコミュニケーションのあり方を見つけ出せるのではないか。そのような提案を学生たちに投げ掛け、学生たちに初対面の自己紹介をチャットや携帯電話だけで行うワークショップを行ない、『情報バリア』の実験をさせた。

2日目は、世の中にはどのようなコミュニケーションツールが存在するのか、ウェブ上で調査できる範囲で様々なツールへのアプローチを拾いだし、グループごとに発表させた。

3日目はツール体験として、以下のツールからひとつ選び出し、それを使って、テーマの中からひとつ選んで、コミュニケーションを試みた。

ツール

チャット／手話／メール／携帯電話／お絵かき
／糸電話／ジェスチャー

テーマ

折り紙の作り方／植物の形象伝達／道を教える／漢字の書き方／レゴの作り方

4日目は、これまでの体験を通じて、グループで考えたオリジナルのコミュニケーションツールのプランニングを行う

た。世の中に足りていないものを例示し、その理由と方法を提示した。

5日目は発表形式は問わず、グループ単位で最終プレゼンテーションを行った。架空のデバイスや、新しいコミュニケーションのあり方を設定した上で考えられたツールが発表された。プレゼンテーションでは、世の中にないツールをセールスマンのように紹介したり、小さなプログラムツールを考えだしデモンストレーションを行うなどした。

●I A M A Sの卒業生とメディアアート教育

日本のメディアアートの世界はそれほど大きくはないが、各地で設置が増えているメディアアートを含む美術館などの展示スペースや教育機関において、I A M A Sの卒業生たちはその関わりを定着させている。

2000年、東京藝術大学に先端芸術研究科が設置され、卒業生のうちの数名が助手となる。また、女子美術大学に設置されたメディアアート専攻科でも同様に、数名が助手となっている。

国内の各地で情報芸術を含む表現研究科の設置が相次ぎ、卒業生の多くがティーチングスタッフとして関わるようになる。武蔵野美術大、多摩美術大、東京造形大、東京工芸大、女子美術大、名古屋芸大、名古屋造形芸術大、成安造形大、大阪電通大、東北芸工大、九州大学、京都造形芸術大、京都市立芸

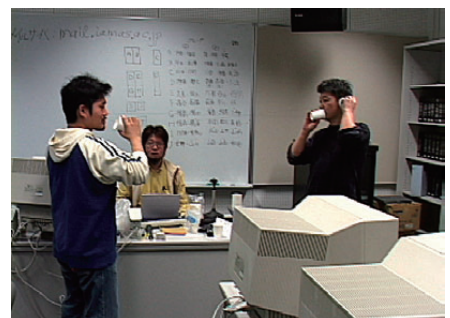
術大、東海大など、短期間のうちに多くの学校の助手や講師の職に就いている。I A M A Sの学生は技術的なスキルがあるばかりでなく、制作現場のスキルの中で情報技術を活用することができるため、重宝されたのである。

この点は、全国に先駆けて作られた学校であることの利点として考えられるだろう。新しい研究科の立ち上げ期には、このように特定の分野に特化した卒業生を採用することがよくあるが、これは一時的なものであると考えなければならぬ。I A M A Sは開学後5年程度で、他大学の新規研究科設置による採用に合致した学生たちを送り出した。しかしながら、このようなことは同じように他の大学においてもありえるわけである。現在、I A M A Sはさまざまな領域の学部を卒業した学生を有している分だけ、他大学との差別化を図れている。今後は、I A M A Sもまた、新しい研究領域を常に発展させる使命を担っていくべきであろう。

●大学院開学前のI A M A S

ーマルチメディア・スタジオ科とアートアンドメディア・ラボ科

高校卒業程度を対象としたマルチメディア・スタジオ科の学生には、特に生活環境としての個人用コンピュータは割り当てられていなかったが、しだいにコンピュータ室のマシンは必然的に使



『モチーフワーク』でのグループワークのようす

相性の良い人も良くない人もみな長時間モニタに向かい続けていた。

とはいえ、ここは、世間から隔離されたコンピュータ天国、コンピュータ好きの人にとっては楽しいことの上ない。コンピュータとらみ合いながら、ただひたすらメンテナンスする楽しさはそれが好きな人にしかわからないだろうが、その当時の、現在のものより遙かに遅いマシンと格闘すれば、あつという間に朝になってしまふのであった。こんな、コンピュータに占拠された自給自足的な陸の孤島―IAMAS―は、他の人が立ち入れないオーラを近隣の大垣の町内に放っていたのではないだろうか。その校舎は夜中も灯が消えることはなかったし、人々もまた校舎から出ることがなく、IAMAS文化圏はこの時点では未だ敷地内から出ることはなかった。

●IAMASの授業の特色／ワークショップ型授業「モチーフワーク」

IAMASではコンセプトから成果を出すまでのプロセスを学ぶ授業が多いが、中でも、『モチーフワーク』は入学後すぐにアカデミーと大学院合同で行う、通過儀礼のようなワークショップ型の授業で、非常にIAMASらしさを持った授業だといえるだろう。

こういう形になるまで、授業名や方法はさまざまだったが、2002

年あたりから現在の形に落ちている。入学した学生たちは、互いの異なる活動領域で成り立つ共通言語を形成するために、教育文化の違いを感じながら、0からアウトプットを出せるようにプロセスをこなしつつ課題を行わなければならない。この授業を受けた多くの学生は、辛い授業だという。何の基礎知識もない領域について考えさせられたりするのだが、このような体験をすでに実社会で経験してきた学生たちも少なからずいて、そういう彼らにとっては、ある意味では物足りない世界でもあるだろう。

実はこの授業は、開学直後のどたばたの授業計画から学生と教員を解放するために、「完全に自由な1週間」として企画された『イアマスウィーク』が始まりである。その後この企画は内容が変更されつつ、またワークショップ、リテラシーの授業と組み合わせられ、だんだんと『モチーフワーク』の名称に落ち着き、『イアマスウィーク』より授業色の濃い内容となっていく。

最初に『イアマスウィーク』が企画されたのは1997年秋で、『1週間、好きな授業を自分たちで行おう』と題され、学生も講師陣も勝手に講座やイベントを開いた。講師たちは自分の好きなコンテンツの上映会を開催したが、これは教育的学園祭という感じが

強かった。1998年には、春に『モチーフワーク』、秋に『イアマスウィーク』が行われた、現在の『モチーフワーク』の基礎となる合同のワークショップが行われるようになった。

1999年からは合同ワークショップ（現在につながる形式）として『情報リテラシー』が入学すぐの授業として行われるようになり、この形式の授業の名称が『モチーフワーク』として定着していく。

大学院が開学した2001年からは、大学院とアカデミー合同で1回、別々で1回と計2回開催するようになった。

基本的に、大学院とアカデミー各々1名ずつの教員が担当し、企画を制作し実施する。ここで、私が担当した、2002年に実施した例を紹介してみる。

『モチーフワーク1―情報リテラシー2002』は、『情報バリア』というテーマで、私とアカデミー古堅真彦助教授が担当した。授業の期間は5日間で、1年生を5人ずつ10組のグループに分け、以下のようなスケジュールで行した。

1日目は教員が企画テーマ『情報バリア』のプレゼンテーションを行なった。当然のように使用されるような情報コミュニケーション環境から隔

はなかったのだった。

●マルチメディア工房

マルチメディア工房は妹島和世と西沢立衛の設計によって建設された、3次曲面構造の屋根をもつ建物で、1997年10月に竣工した。3つのアーティストインレジデンスとサロン、ワークショップ用の多目的ギャラリーを持つ。屋根へは校庭から地続きに上ることができ、屋根にも入り口をもつ。日本建築学会賞も受けたこの建物は、開校前からプランニングが開始されたが、その後数回の変更を行っている。はじめは校庭から地続きのプランが重視され、校庭の芝がそのまま屋根へとつながって、ジオメトリーは現在の端型ではなく円形で円柱が地面から立ち上がる形態であった。次のプランで現在のものとはほぼ同形となり、トラックの進入が可能な南北を貫通する100メートル弱の光庭と、8つの小さな光庭が点在していた。建築家が目指していたのは外部と内部の無意識の浸透の構造的表現である。デザインとしてそれらは達成されている。建築は動かすことのできない不可侵の領域である一方で、使用者によって発展的に変化させることもできるものだ。大ホールでもある、多目的な利用が可能なギャラリーはサウンドパフォーマンスや身体を使うワークショップなどに利用している。ま

たレジデンシーアーティストのスタジオとして活用していたスペースは、制作作業のための取り回しの良さから、現在は木工室など作業用のスペースとして活用されている。

●大学院大学の設置へ

大学院設置の構想が出された2000年当時は、現在ほど、制度的に大学院の設置作業は楽ではなかった。当時の風潮として、大学院は研究者養成所としての機能を持つ場所と認知されていたし、当時の文部省も、大学院というものは博士課程へつながる場所であると考えており、制度的にも、数年後の専門大学院に見られる「専門職業人養成学校」と認知するような風潮はまだなかった。

大学院設置は瞬く間に計画が進んでいった。専門大学院の設置要請は、メディアコンテンツ系の教育機関の要望による部分も強かったが、実は、IAMSの教育機関としての成功がそれを後押ししていたのも事実であっただろう。それまでのIAMSは、現場に強いメディアコンテンツに特化した職業人を育てるという意識が強く、覚悟を決めて仕事を辞めて入学するような学生たちも多く見られたが、国内の大学がそれぞれメディア系学科設置を進めていく現状を見て、その役割をより発展させる必要にも迫られてい

た。より学術的な環境と接触できる環境を構築し、工学的な関わりも深めて行けるように、文部科学省管轄下に入ることが検討されたのである。

しかしながら、このことにより新たな問題も出てきた。研究者がメディアコンテンツの領域で、その制作に対して評価される活動をしていても、当時、文科省において学術的な評価をされるという保証はなかった。そして、設置許可の不受理をさけるため、大学院設置申請をする際に、講師陣の表現活動実績より学術的経歴を重視する結果となった。それは、これまでの講師陣を分断してしまうことになり、現在の2つのIAMSを特徴づけることとなった。

●メディアアート教育って…?

メディアアートが公式な教育現場に科目として出てきたのは2000年以降である。大学設置の領域としてはデザイン領域に属し、情報分野やその中に含まれる、CGやアニメーションの領域以前から教育分野としてその名称はあったが、情報技術による教育インフラの一環としての印象しか与えられていなかったことも事実である。テキストや映像、イメージを扱えるコンピュータ環境での制作やそのための教育を指して、マルチメディア教育と呼ばれる。コンピュータメディアを使って、インタラ

う個人が特定されていた。一方、アー
トアンドメディア・ラボ科の学生のため
の生活環境は、6つのゼミ室に分けら
れて管理されていた。

学生はそれぞれの希望と研究内容に
よって、各ゼミ室を居室として制作を
行った。開学当初はその名前の通り、
ラボ科は大学院クラスで研究色が強
く、常駐スペースがありそこで自由な
開発や制作が行えるようにゼミ室がセ
ッティングされていた。一方、スタジオ

科は高校を卒業して実践的なテクニッ
クを学ぶところとして、授業の時間に
重点的に同じ環境で学べるように、コ
ンピュータがたくさんある部屋で授業
を行うことにしていた。しかし現実に
は、スタジオ科の中で大学卒業者の占
める率が高くなり、必ずしもこのよう
な使用環境のヒエラルキーを与える必
要もなくなってしまった。数年後には、
個人の能力や特性に合わせて、学生た
ちは流動的にゼミ室を利用するようにな
っていった。

各ゼミ室の担当教員は、変更もあつ
たが代表的な構成として以下のような
講師陣の配置となっていた。

S 1

担当は三輪、小田、鈴木／ネットワークコン
テンツとミュージックコンポーザング。

S 2

担当は高桑・前田、布山／CGコンテンツおよ

びコンピュータグラフィックスプログラミングの
研究。

S 3

担当は永原、吉田、山元／メディアデザイン、
エディトリアルデザイン、ウェブデザイン、展
示計画など。

S 4

担当は関口、平林、小林（孝）／メディア
インスタレーション、VRコンテンツ分野の研
究。

S 5

担当は赤松、平野、神成／パフォーマンス、
イメージコンテンツ研究。

S 6

担当は五十嵐、エリック、クリスタ、ロー
ン、入江／コンセプチュアルなメディアアート
制作、コンテンツのためのプログラミング。

第1期生から4期生までは、このゼ
ミ室を中心とした体制が続いて、様々
な領域の学生たちが寄り合い所帯的に
居合わせながら、それぞれの活動をサ
ポートし合いながら、様々なアウトプ
ットを生み出して行くという、極めて
第1期I A M A Sらしい特徴が形成さ
れた。

これらのゼミ制の特徴は、特に分野
を特定することなく、担当教官の資
質に従って運用されていたことであろ
う。各ゼミには、かならず表現制作系
の教員と情報工学系の教員が配置され
ていたことがI A M A S的であったと

いうことができる。ゼミ内では、まず教
官の間で表現系のテーマが提案され、
工学系の教員と内容の吟味や駆け引き
が行われ、それらのやり取りから学生
が新しい領域の問題点を吸収するとい
う状況が生まれた。また、学生であり
ながら、教員以上の専門領域のスペシ
ヤリストも多くいたため、彼らが主導
することもたびたびあった。

ともかくにも、学生たちはたくさ
んの研究成果や作品群を作り出し、先
端的なものも数多く生まれた。2年と
いう期間は、何かを作り出す期間とし
ては十分ではあるが、作り出された何
かーその素敵なものは何ものなのか、
どこに属して、何が提供されて、どの
ような問題提起をするのか、など、学
術的継続性を生み出すまでには足りな
い期間でもあった。

私たちはたくさんさんの領域に橋を架け
てはみたが、またその橋を使おうとし
なかつたし、どんな風に橋を使つたかを
記録しなかつたし、どこに橋を作つたか
地図に記すこともなかつたのだ。橋を
渡る時にどんな経験をしたのかを覚え
ているが、橋はどんな色だったかも覚
えていない。私たちは、自分自身がや
つてきたことを評価する組織がなかつ
た。その環境こそが文化なはずだが、
それがないことを嘆きながらも、なか
なか、ここに文化を創ることは容易で



『モチーフワーク』でのグループワークのようす





クションや空間性を持つ作品を、メディアアートと呼ぶことが多いが、その語源には、コンピュータを活用したアートに対する願望も含まれている。「芸術」の領域にコンピュータメディアが導入されるという願望だ。一方、道具としてのコンピュータは、インターフェイスデザインやプロダクトデザインの領域でメディアアートよりも効果的に使われていて、その領域からアーティスティックに逸脱した作品もメディアアートとして扱われるようになってきた。この領域は境界線が曖昧で、インダストリアルアートとも呼ばれている。このようなプロダクトデザインから派生した領域の他に、社会とメディアとのつながりや社会モデルをメディアに置き換える作業もメディアアートの表現領域である。また、情報学的な見地からみれば、世界という強大なデータベースから何をどのようにピックアップするかという、セマンティックなアプローチや実世界に置ける対象をモチーフに人の行動や行為を浮き彫りにすることもメディアアートの領域である。

このようなことに関する知識の取得やその応用を学ぶためには、まず特定した専門分野からの対象物に対する深く掘り下げた見解が必要であろう。目的を達成するために様々な研究領域から新しい研究領域を構築するための基礎的な考える力を得ることが重要であ

る。例えば、先に紹介した『モチーフワーク』の課題では、社会モデルを探るために、大垣市内をテーマとした課題を出すことがよくある。大垣は、研究という視点から見ると、一地方都市として現在の日本の特徴をこの上なく表している。学生は淡々とスキルをこなしながら、美的に街の断片をコンピュータ上に構築する。美しいところを切り取っても汚らしいところだけを切り取っても、それらを整理し再構成していくと、やはり美しい。そろそろ、この美しさを仮想の世界や表現の世界だけにとどめることなく、実世界に還元してゆく手法を、メディアアート教育によって開拓しなくてはならないだろう。外国の都市計画研究者は「日本の建築はすばらしい」という。同時に「日本の街は汚くて醜い」とも言う。同じ価値観を共有した上で「美しさ」を追及しなければ、美しい町も美しい文化も生まれないだろう。

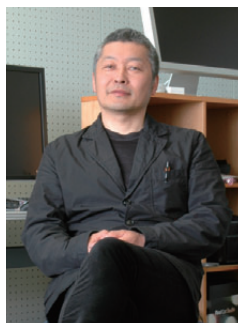
とはいえ、我々は、何か協調すべきものを決定してから文化を形成するわけではない。本来、生活の中から無意識の様式が作られ、文化は生み出されてきた。しかしこれからの時代に積極的に文化を生み出して行こうとするならば、個人がそれぞれ文化全体を意識して、活動を行なって行かねばならぬだろう。そのことが美しい文化圏を生み出して行くのだから。

IAMASの文化圏は世界に点在しているが岐阜ではまだ進行形だ。私たちはこのことを真摯に受け止めながら、自分たちの信念に従って研究や表現活動が続けて行かなくてはならない。それが誠意ある私たちの態度でもあるのだ。

関口敦仁 せきぐちあつひと

1958年東京生まれ。東京藝術大学美術学部卒業および大学院修了。80年より絵画をベースにしたインスタレーションを主に発表し、表象的表現を利用しながら独特の認識論を表現として展開する。近年は身体インタラクションと社会システムをテーマにした『インタラクティブカオス』、金華山島と生態系をテーマとした『景観』のシリーズなどを発表している。視覚造形認知の研究、メディアアーカイブ研究、身体におけるインタラクションを活用した表現研究などを行っている。

1996年よりIAMAS教授、2001年IAMASメディア表現研究科教授。



Tamiko Thiel タミコ・ティール

(アメリカ) 1999.11-2000.03

ヴァーチャル・リアリティ作品として、オンライン上の子供の遊び場『Starbright World』(スティーブン・スピルバーグと共作)、IAMAS で制作した、戦時中のメディアの犠牲者となったマイノリティをテーマとした『Beyond Manzanar』(ザラ・ウシマンドと共作)がある。近作『The Travels of Mariko Horo』はマルコ・ポーロの物語を反転させた作品で、日本財団、京都芸術センターと MIT の CAVS の助成で制作した。

<http://www.mission-base.com/tamiko/>



IAMAS について最も印象的だったのは何か?それは私に様々なものを与えてくれた人々だと思います。ここでそんな方々を少しだけご紹介したいと思います。

創立者の坂根巖夫さんには、十年に渡って相談ののってくれ、触発してくれたことに感謝しています。教授の吉岡洋さんと三輪眞弘さんは、芸術と文化についての興味深い話をしてくれました。特に吉岡さんは京都芸術センターでの『The Travels of Mariko Horo』の滞在制作を可能にしてくれました。山元史朗さんと布山毅さんは技術的なサポートだけでなく居酒屋の作法を教えてくださいました。学生たちは、私が滞在中に制作した作品『Beyond Manzanar』を手伝ってくれました。馬超さんは水のアニメーションを、吉田靖さんは音のデザインだけでなく、私にサウンド編集も教えてくださいました。棚橋信之さんは神道について教えてください、英語の祝詞を作ってくれました。ゲイル・パボラさんは私と IAMAS の人々をつないでくれ、高橋洋子さんと小林桂子さんは手助けを、橋本知子さんと田中信一郎さんは友情を教えてくださいました。

前林明次 まえばやしあきつぐ

(日本) 2002.10-2003.03

身体と環境の接点としての「聴覚」や「音」に焦点をあて、体験の「場」としての作品を発表している。主な作品に『Audible Distance』、『Sonic Interface』、『I/O distant place』など。近作には『ものと音、空間と身体のための4つの作品』(『Possible Futures』展、ICC)がある。現在、情報科学芸術大学院大学(IAMAS)、スタジオ1助教授。



2002年秋から2003年春までの6ヶ月間の滞在制作でした。スタッフの方々のご好意による、そば屋巡りと金華山登山、横蔵寺見物などの岐阜・大垣ガイドンスツアーの後、制作のメインテーマでもあった身体の動きを高精度にセンシングすることを目標に HALCON というコンピュータビジョンシステムを導入、視覚的なセンセーションが微細な身体の動きによって変化するというプロトタイプ作品、『velocity』を制作しました。その後1年間のオランダでの滞在制作を経て、2005年には『ものと音、空間と身体のための4つの作品』を NTT インターコミュニケーションセンターで発表することになりました。体験者が暗闇の中、いくつかの空間を移動することに連動して様々な音の素材がオーバーラップするインタラクションにおいてもこのシステムが使用されています。このようにひとつのシステムを制作すること、それによってインスパイアされる表現の可能性を調和させていくには、ある程度の時間が必要なのかも知れません。その技術的な基盤を得る機会として IAMAS での滞在制作を捉えると、とても有意義だったように感じます。

Marcia Vaitsman マルシア・ヴァイツマン

(ブラジル) 2004.04-2004.09

Tabuleiro da Baiana, Candyland Comics, Valie EXPORT 等のマルチメディア・アトリエと連携して、またゲルンメディア芸術大学のアーティスト・教員として活動してきた。エレクトロニック・マルチメディア・アワード(イギリス)、IAMAS、クラウス王子基金(オランダ)、UNESCO-Aschberg 基金及び HIAP/Cable Factory(ヘルシンキ)でのレジデンス経験がある。現在は Anti Arctic(ブラジル)という制作のためのスタジオを設立中。
<http://www.antiarctic.net>



大垣で過ごした最後の数週間、朝日が昇るところをよく撮影していました。夜通し作業したあと、アトリエを出て IAMAS の南側の廊下を通り、早朝に家に戻ろうと歩いている間の幸せな気持ちは、画像からはうまく伝わらないかもしれませんが。

母国で多くの夏を楽しく過ごしてきましたが、2004年に日本で過ごした夏ほど魅惑的なものはありません。夏と徹夜はマッチしないと思われるかもしれませんが、意外とよく合いました。

大垣、そして日本で体験してきたものはすべて、IAMAS のアーティストインレジデンスプログラムを通じたものでした。このプログラムは本当に理想的で、最新の設備、時間・空間、サポートと自由さに関する利点があり、そのおかげで新たな見方、聞き方、味わい方、そして感じ方ができました。ここは創造力や実験のための豊かな土壌です。芸術的なフィードバックがすぐになされるルールや保証はなく、幸運なことに、アーティストの成功度を評価する制度もありません。しかし、この素晴らしいプロセスを体験したら、人生ががらりと変わるに違いないでしょう。

Usman Haque ウスマン・ハック

(アメリカ/イギリス) 2000.04-2000.09

レスポンス・エンバイロメント、インタラクティブインスタレーション、デジタルインターフェイスのデバイスや、多人数向けの参加型パフォーマンスの制作を行ってきた。物理的な空間デザインだけでなく、ソフトウェアとシステムを活かしたデザインのスキルを持つ。文化庁メディア芸術祭優秀賞、アジアデジタルアート大賞などを受賞。

<http://www.haque.co.uk>



レジデンスアーティストとして過ごすことができたのはとても幸運でした。今でも、私の応募書類を、誰かが間違えて不合格ではなく、合格の東に入れてしまったんじゃないかと思っています。また、私に「世界」を体験する新しい方法を教えてくれたフランクリン・ジョイスと共にレジデンスできたのも嬉しかったです。

学生たちとの出会いも本当に楽しく、彼らは皆親切で、手厚くもてなしてくれました。それまで、そんなにしょっちゅう外に食事に行ったことはありませんでした!最初の頃は「田舎」にいるのが少々大変でしたが、すぐに今までのやり方に戻って、昼間に寝て、夜通し制作をしていました。

人生と作品に大きな影響を与えてくれた親友がたくさんできて、そのことが、この経験を通じて得たものの中で、とても重要なことだったと思います。

いちばん印象的だったのはうわさが素早く広まったこと、メーリングリストがすごくよく機能している!;))

RESIDENCY ARTISTS

客員芸術家からのメッセージ

IAMAS 開学当初から、年に数名のアーティストを招聘し、学生とともに滞在制作を行う客員芸術家制度を実施しています。

社会



学校

教育・研究活動の成果は、卒業生たちの活動とIAMASの活動が社会へ還元され、
はじめて形として見えてきます。社会と学校の間をつなぐ教員の寄稿、
IAMASを知る方々へのインタビュー、グラフから見えてくるIAMAS像から、
社会におけるIAMASの成果を探ってみました。

- 063 「外から見る IAMAS」 永原康史／教授
- 067 「十年を振り返って」 神成淳司／講師
- 071 OBSERVER'S VOICE (IAMAS につながりのある方へのインタビュー)
伊藤幸治／阿部一直／茂登山清文／今尾ひな子／原田康德
- 077 Where are you from? (入学者出身地マップ)
- 079 What did you do? (入学者出身分野表)
- 081 What did you create? (卒業制作分野表)



永原康史

NAGAHARA YASUHIITO 教授



らうことはなかなかむずかしい。

しかし、逆に IAMAS が専門とする分野への浸透度や評価は、ますます深まっていると感じる。それと共に、にじみ出すようにゆつくりとした広がりも見ることが出来る。特にデザイン分野においては、ここ数年で確実にあるポジションを得た。それは、卒業生の活躍と軌を一にしており、彼らの力によるところが大きい。

2、3年前だったろうか。あるデザイン雑誌の編集者から、IAMAS の特集を組みたいと連絡がきたことがあった。IAMAS 卒業生の活躍がウェブデザイン分野で著しいというのだ。通常、デザインは匿名で行なうので、誰がつくったものなのか表には出てこない。ましてや出身校など知るよしもないはずである。

ではなぜ編集者が IAMAS 卒業生であることを知り得たかという点、メールアドレスだという。IAMAS では、卒業後もメールアドレスをそのまま使えるようにしており、多くの卒業生が、IAMAS ドメイン (iamas.ac.jp) のメールアドレスを使い続けていた。

編集者はある日、彼が有望とみた新進ウェブデザイナーの多くが、iamas.ac.jp のアドレスを使っていることに気がついた。不思議に思い、尋ねてみると、卒業した学校のアカウントをそのまま使っているという。その返答ではじめて大垣の IAMAS と結びついて、とても驚いたそうだった (IAMAS については名前を知っている程度だったらしい)。

IAMAS ではメールだけではなく、サーバにディレクトリも残っており、卒業後もアクセス

1995年春、慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス、通称SFCにできる新しい棟「情報基盤センター」の開設計念展覧会のカタログ制作の仕事をしていた僕は、そのつながりだ。「世界メディア文化フォーラム」というイベントの仕事も引き受けることになった。岐阜県にメディアアートの学校ができるので、その開学イベントとして、シンポジウムと展覧会を催すという。新設校の学長は当時SFCに在籍していた坂根徹夫先生で、開学ブレーンのひとりに、僕を坂根さんに紹介した藤幡正樹氏がいた。

展覧会の名前が「インタラクティブ95」に決まり、坂根先生陣頭指揮の下、着々と準備されていった。出品作家は、ジェフリー・ショー、ジャン・ルイ・ボワシエ、マイケル・ネイマーク、エド・タネンバウムら12名。まさに、メディアアート黎明期を代表する作家たちである。僕は、ポスター、チラシ、カタログなど展覧会のグラフィック一式を制作した。

この仕事に合格点をいただけたのか、そのまま、その新設校のロゴとシンボルマークの制作を依頼され、学校広報全般の仕事を引き受けるようになった。このようにして、僕とIAMSのつきあいはじまった。

開校当時の熱っぽさは今でも忘れることができない。新しい、どこにもない学校をつくろうという気持ちで、スタッフ全員にみなぎつていた。その熱気に押されて、出不精の僕までが、頻繁に大垣に足を運んでいた。「のぞみ」の運行が少なかった当時は、片道3時間半の行程である。

その日も、ポスターの色校か何かで出校していたのだと思う。クリスタ・ソムラーが来ているから一緒に食事しましょうと坂根さんからお声がかかり、仕事を済ませて店に行くと、「今、クリスタに来年から教員で来てくれるようにお願いしていたんだけどね、あなたもどうですか？ デザインの授業をしなければならぬのだけど、教える人がなくて困っている」と、突然切り出された。その場で「いいですよ」と返事したのだが、本当に依頼されたのかどうか、半信半疑でその日は東京に戻った。

その後の細かいやりとりの記憶はおぼろげだが、結果として、非常勤教授という、まことにIAMSらしいポジションを与えてもらって、僕の大垣通いはじまった。教員としては開校2年目からの参加であった。

ふだんは東京で仕事をし、出校時は教員として学校運営にも参加する。そういう生活をするうちに、「中にいながら外から眺める」といった、位相をずらしたような視点を自然に持つようになった。

今も昔もIAMSは、ある人々からは興味を持って受け入れられ、さらにその一部の人にとっては羨望の的でもある。しかし、多くの人には名前はおろかその存在すら知られていない。継続してPRの努力はあるものの、その傾向に変化はなく、長い校名に象徴されるように、覚えても

は魅力的な仕事である。あこがれのアーティストやデザイナーとも仕事ができ、昼も夜もなく働くことになる。

しかし、その仕事はいつまでも続くものではない。新しい手法が出てきたら、皆それに乗り換える。次のプログラムにはちゃんと次の達人が控えていて、瞬く間に入れ替わってしまう。そうして絶頂から奈落に落とされた卒業生を、ひとりやふたりではなく見てきた。

時代の“点”で見れば、次々とIAMASから人材を送り出すことは可能である。それこそ「Power of IAMAS」を作り出すことはさほど難しいことではない。しかしそのために卒業生の“線”が犠牲になつてはならない。幸い、いわゆる職業訓練校のような教育体制にはなっていないが、新しい分野ゆえの落とし穴に注意してもしすぎることはない。

IAMASにはいつも、目先にとらわれることのない、“本当の新しい”にチャレンジしていて欲しい。そういった意味では、開校十年やそこらの学校が脚光を浴びる必要はない。卒業生には20年後の新しいジャンルの胸に座っていて欲しい。

IAMASと社会とのインターフェイスは、結局のところ卒業生につきる。知名度のない片田舎の学校が、小さなインタラクティブアートの世界とはいえ、その中心で生きてこられたのは彼らのおかげである。

デザインスタジオだけではなく、東京初台の「NTTインターコミュニケーションセンター」、仙台の「せんだいメディアアテクト」、山口県の「山口情報芸術センター」など、日本の主要なメディア文化の拠点には、必ず卒業生が働いている。東京藝大先端芸術学部や多摩大情報デザイン学科などメディアアートに力を入れている大学にもスタッフとして名を連ねている。

大垣にいるときのIAMASと東京から見るとIAMASはやはり違って見える。外から見るとIAMASは、卒業生を通して見るIAMASなのだと僕は思う。



永原康史 ながはらやすひと

グラフィックデザイナー。多摩美術大学教授。ブックデザインをバックグラウンドとして、電子メディアのプロデュースや制作、展覧会のアートディレクションなどを手掛け、メディア横断的なデザインを推進する。著書に『デザイン・ウィズ・コンピュータ』（MdN コーポレーション）『日本語のデザイン』（美術出版社）など。

できることを知った編集子は、卒業生の仕事ぶりだけではなく、I A M A S そのものにも興味を抱き、特集を組みたいと思うに至った。その企画は晴れて数ヶ月後に記事となり、翌年の受験生が急増した。

もうひとつエピソードを書こう。

2003年秋のことである。2005年に開催される愛知万博の政府館として、会場につくるふたつのパビリオンのほかに、ウェブ上の第三のパビリオンの企画が進んでおり、僕はその仮想パビリオンのアートディレクターとして、スタッフ編成の作業に奔走していた。

当時、ウェブデザインは「Web2.0」といわれる少し前で、ようやくW3C推奨のCSSによるレイアウトが話題になりはじめたころだった。そのW3C準拠はもちろん、政府館サイトということもあって、ユーザビリティやアクセシビリティのレベルをかなり高く設定した仕様を考えていたのだが、探せども探せども、それを実現できそうなスタッフは見つからなかった。コンペティションを開催して、実績のある制作スタジオにお願いしてもそれは同じだった。

困った僕は、I A M A S 卒業生で今は自分の事務所を構える元スタッフにお手伝いを頼み、ウェブデザイン会社から独立したばかりの卒業生にも声をかけた。大垣はソフトピアのインキュベーションルームで事務所を営むもの、フリーランスの映像作家、アーティスト、などなど。結局、ほぼ全員がI A M A S 出身者のデザインチームができあがった。

同期でなくとも、小さな学校で同じように濃密な時間を過ごした仲間たちである。チームワークはまったく問題なかった。在学中に鍛えられたものづくりの腕前。社会に出て身につけた機動力。設定したスペックも軽々とクリアし、取材に、制作に、予想以上の働きを見せてくれた。彼らのひたむきな仕事ぶりに、スタッフのだけれども好感を持っていたと思う。だれかがぼそっと「Power of I A M A S だ」とつぶやいたのを忘れることができない。

マルチメディアタイトルからウェブプロジェクトへという流れのなかで、インタラクティブデザインの世界に、I A M A S で育つような人材を欲する素地ができあがっていた。それは、(意図したものか否かは別にして)時代の要請を先取りするかたちでI A M A S の教育が行なわれたことの成果である。しかし、その弊害も忘れてはならない。

G U I 以降にコンピュータに親しんだものにとつて、アプリケーション操作の習得は、必須のことである。また、アプリケーション固有の言語に習熟することは、自分の価値を高める早道でもある。I A M A S にはそんなオーサリングツールの使い手が必ずいる。

彼らは、在学中からさまざまなプロジェクトで重宝され、社会に出ても引っぱ張りだことなる。特に作り手が少ない先駆的なジャンルの仕事ならギャランティもかなりいい。20代の若者にとつて

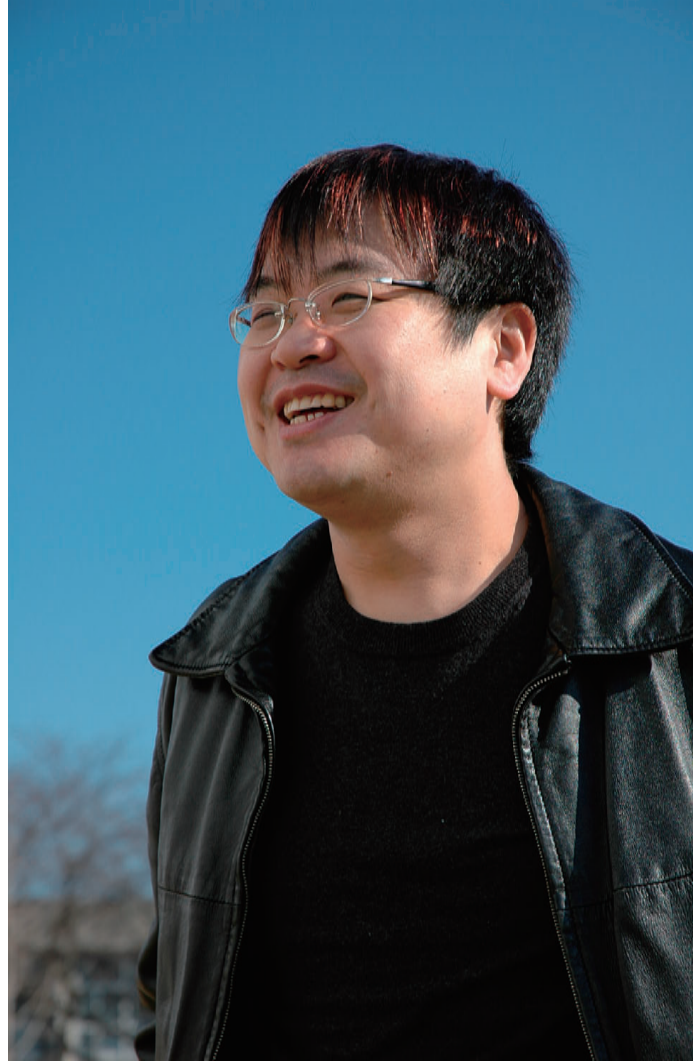
産業経済振興センターの砂田博部長（当時）を訪ね、ともに県内の中小製造業各社を訪問した。そして、そこで巡り合ったのは、自分自身のものづくりというものに対する認識を改めさせるほど精緻な技術と、その技術が全く活かされない情報技術の導入状況である。

当時、地元の中小製造業各社は、情報技術を理解した人材が存在しない場合が多かった。そのため、情報システム導入に際しては社内で発注仕様書の立案がしばしば困難となり、ITベンダー側の提案内容をそのまま受け入れる場合が生じていた。もちろん、ITベンダー側も様々な調査に基づきシステム提案を行ってはいたものの、その調査はあくまで製造業の状況を概観したものであることが多く、「金型と言えばこれ」、「板金加工と言えばそれ」といった違いはあるにしても、各社の具体的な特性を活かすものではなかった。製造業分野の経営者や技術者が繰り返し指摘する点は、「製造技術と情報技術との連携が、これからの製造業には不可欠」というものであったのにも関わらず、その具体的な連携がうまくいっていない状況が見受けられたのである。

実際、2000年前後は、日本のものづくりが大きく変化している時期であった。長年培われてきた大手企業を頂点にその下請けが多数存在する、いわゆるピラミッド構造が崩壊し、従来大手企業の下請けとして安定的に仕事が存在した多くの中小企業は、独自の技術力を活かして仕事を探さなければならない状況へと追い込まれていた。当社から今に至るまで、大手製造業を中心に製造業で利用されるシステムは、少品種大量生産型の生産工程におけるコスト低減が目的である。実際、ピラミッド構造が維持されていれば、生産管理や流通在庫管理といった従来通りのシステムが有効であろう。しかし、ピラミッド構造が崩壊した状況では、このシステムの有効性は活かされない。また、世界的にみても人件費が高い我が国での少品種大量生産はコスト高であり、人件費が安いアジア諸国へとこれら物品の生産拠点が移る事は明らかであった。

これらの事が示すのは、国内でものづくりを継続するためには、人件費が安いアジア諸国と競争力勝つだけの、商品やソリューションの高付加価値化が必要ということである。ここで、高付加価値化として想定されるのは、多品種少量生産や一品生産であり、これらを具現化するための情報技術の活用が、これからの製造業のために必要な情報システムなのである。

そのような状況を認識した我々がまず行ったのは、我々自身が製造技術や工程に関する造詣を深めるための取り組みである。前述の砂田部長と議論を重ね、製造業の情報化を目的とする研究会を繰り返し開催するとともに、研究会参加企業の製造現場訪問を頻繁に実施した。一口に製造業と言っても多様な分野が存在している。我々は、2年以上の歳月をかけ、主に機械金属加工、並びに金型分野の複数の企業を訪問した。この間、(財)ソフピアジャパンやその周辺企業との連携が、幾度となく県庁や周辺機関から提案された。実際のところ、我々は授業の合間だけし



1996年にIAMASが設立されて以来、芸術と情報分野の多数の教員が存在するこの学術機関が持つ力を、地元でさらに活かせないかと考え、吉田茂樹教授（以下、吉田さん）とともに、地元製造業との連携を図ってきた。この十年を改めて振り返りたい。

IAMASは、設立当初より、岐阜県という東京からも離れた立地にも関わらず、坂根名誉学長の指導のもと、優秀な教員、恵まれた設備環境、野心的な学生が多数集まり、世界的な地位を順調に築いてきた。一方、90年代後半は、情報技術が急速に進歩し、企業活動から生活まで様々な影響を与え始めた時期であった。今では当たり前のように皆が持つ携帯電話の普及もこの時期から始まったものであるし、インターネットやパーソナルコンピュータの普及も同時期である。この情報化社会の到来を前に、情報技術を専門とする者として、やはり岐阜にいるからこそできるような位置づけのもので、中長期的なIAMASの発展を支える取組みを実施したいと考えていた。

きっかけは、吉田さんからの「岐阜には製造業が多く、世界トップクラスの技術力を持つ企業も少なくない」というひとことである。同時期に、恩師である石井威望東京大学名誉教授（IAMAS客員教授）からも「岐阜で活動するのであれば、大学時代に学んでいない製造分野の技術に触れてみるのはいかがか」という助言もいただいた。岐阜県庁の方の紹介で、（財）岐阜県

神成淳司

講師 SHINJO ATSUSHI

十年を振り返って

IAMASでの製造業との連携にかける思い

ターニシップをきっかけとして地元製造業に就職した学生が着実に増加し、ITアーキテクト教育の成果は、製造業以外の情報関連産業への就職にも高評価をもたらす傾向が出てきた。製造業各社に就職した卒業生の中には、既に社内のIT部門の責任者を務める者、独自の社内向けソリューションを開発した者や首都圏の開発系企業に請われて就職した者も出てきた。

このような卒業生の活躍を踏まえ、2005年には、IAMASは岐阜県各務原市の岐阜県金属工業団地組合と包括的な提携を行った。この提携は、同組合に所属する多数の企業の情報化支援を目的としたもので、既に吉田さんを中心に多数の取り組みを推進している。特定の製造業組合が、学術機関と包括提携するという珍しい貴重な事例をつくり出すことができた。

そしてこの2007年2月、IAMASは、マイクロソフト社と、情報技術による岐阜県内産業の振興を目的とした包括提携を行った。この提携は、マイクロソフトの日本国内産業におけるIT化を推進しようという方向性と、上述した我々の取り組みの方向性が一致したからであり、マイクロソフト社としても新たな試みとなった。2007年4月以降、両者は、まず、上述した我々の既存取り組みの強化、具体的には、教育プログラムや教材の充実、マイクロソフト社へのインターンシップの実施、そしてオンライン教育システムの構築を予定している。また、並行して、我々の当初からの目的である、製造業の高付加価値化を具現化するための情報システムの共同研究開発を計画している。

この十年の活動には、いわゆる研究者としての活動とは言えないものも多かったため、「研究者としての活動を諦めたのか？」と聞かれた事も多かった。しかし、この十年は非常に重要な十年であったと思う。情報技術を使いこなすための人材が製造業各社に存在しなければ、いくら研究開発を推進したところで、各企業の競争力は向上しない。今までの日本のIT業界は、あまりに場当たり的に結果を出すことに急いできたのではないだろうか。十年をかけて培った我々の活動が、中長期的には地元企業の財産となり、IAMASにとっても新たな方向への第一歩となる事を願いたい。



神成淳司 しんじょうあつし

1996年慶應義塾大学政策・メディア研究科修士課程修了。2004年岐阜大学大学院工学研究科後期博士課程修了。博士(工学)。1996年IAMAS助手、2002年同校講師。現在に至る。その間、2000年から2005年まで岐阜県情報技術顧問、2006年より京都大学非常勤講師を務める。専門は情報科学(産業応用)。2007年3月にIAMASを退任し、4月より慶應義塾大学環境情報学部専任講師。

か企業訪問の時間が取れず、人数も2人だけのため、常に時間と人手が不足し、連携が実現されることは非常にありがたい状況ではあった。しかし、この時点では、我々自身が製造技術や工程に関する十分な知識を獲得できておらず、製造業と情報関連産業双方に有益な連携を作り上げることが困難であったため、2人だけで活動が続けることとなった。

そしてそのような活動を経て我々がたどり着いた結論は、製造業の高付加価値化を目的とする情報システムの研究開発の前段階として、人材育成が必要であるということであった。

そこで行ったのは次の2つの取り組みである。

まずひとつは、製造業社員を対象とした情報技術講座の新規開設である。この取り組みは、当初実験的に開始し、その後2004年度から「地域連携講座」という名称で独立したプロジェクトとして始め、現在に至っている。地域連携講座の目的は、製造業各社の社員が情報技術に関する一定水準の基礎知識を身につけることである。その一定水準のレベルとは、製造業各社が情報システムをITベンダーに発注する際に、ITベンダーが用いる用語を理解し、設計された情報システムの概要を理解できる程度を想定した。そのため、情報システムの開発能力に関する講義は割愛した。現在までに70名を超える人材がこの講座を受講している。

そしてもうひとつは、在学生を対象とした教育カリキュラムの見直しである。当初我々がIAMSで実施していたカリキュラムは、(財)ソフトピアジャパン周辺企業等の情報関連産業への就職を想定した、ソフトウェア開発能力の育成を中心としたものであった。しかし、今後我々が育成しなければいけない人材は、製造業各社で、社内の問題を発見し、それを解決するための情報処理システムの設計・構築、そして管理・運営を中心的に担わなければならない、いわばITアーキテクトとしての資質が必要になると想定された。そこで、旧来のカリキュラムとは別に、「インターンシップ制度」と「ITアーキテクト教育」の充実を図った。このうち、前者の「インターンシップ」に関しては、ANDコースに所属する学生に対して事実上の必修科目とし、受け入れ先企業に製造業各社を加え、製造現場における情報システムの活用を実際に経験できるようなカリキュラムとした。次に、「ITアーキテクト教育」として、システム科学分野を題材に、問題発見・整理・解決能力を養うための特別授業を開講した。この授業は、履修者全員に毎週課題が割り振られ、課題内容に関する議論を徹底的におこない、長い時には4時間を超える議論を繰り返す、というものである。この長時間の議論を週に1度、3カ月程度繰り返すことにより、履修者の論理的思考と議論能力は飛躍的に高まる結果となった。

これらの取り組みの成果は、2004年頃には就職率という目に見える結果となった。イン

伊藤幸治

IMG SRC,INC. 代表、プロデューサー、
ウェブデザイナー、音楽家

IAMASという学校は、日本で唯一インタラクティブデザインの教育をしっかりとされているところだと認識していました。そうですね？そうじゃないですか？

卒業生の印象としては、ぼそぼそと話すところかな(笑)。ぼそぼそって言うんだけど、意外とはっきりと言いたいことを言ってるんですね。あとは、テクノロジーオリエンテッドな人が多いですかね。

テクノロジーは大切です。IMG SRCは設立当初から、インフラの技術を非常に重視する戦略をとってきたのは強みであり、面白みだと思います。やっぱり、チャレンジングなことをやるには、技術的な裏付けがないと、途中でばらばらになってしまうことが多いです。

ウェブデザインというのはIMG SRCのコアビジネスなんですが、それを取り巻く状況はどんどん変わってきています。

例えば、企業の広告戦略を見ていると、これまではいちばん最初にテレビCMを考えて、そのあとウェブを考えるという流れだったのが、最近はいちばん最初にキャンペーン用のウェブサイトから発想して、そのプロモーションのためにテレビCMを使う、そんな形になってきています。

だから我々も、ウェブデザインはコアビジネスとしてキープしていくんですけど、それだけでは現場や私のモチベーションが上がらない(笑)。基本的に、作りたいものを作るという形で集まった会社ですので、そういった意味では、多方面での活動を視野に入れています。

いわゆるデザインプロダクションは、100パーセント請け負いのビジネスなんです。でも、そういうやり方だけでは私自身のモチベーションがキープできないところがあるので、tagle(★1)などの新しいビジネスモデルを発想してやって

いこうと思っているんです。その一方で今ちょっとこだわっているのはインスタレーション系ですね。日本ではまだ少ないのですが、世界を視野に入れて、積極的にやっていきたいです。

卒業生の印象でもうひとつあるのは、すぐに独立しちゃうこと(笑)。たぶん、自分1人でも食べていけるだけの実力と、社会人としての基本的なところをすぐマスターしてしまうのかなって思うんですよ。そういう意味で優秀なんですよ。ただ、1年で独立っていうのは短い、やっぱり3年くらいはやっていただきたいと(笑)。とはいえ、スタッフには、仕事の中でいろいろな体験してほしいと思っています。あまりにも仕事が分業化してしまって、ベルトコンベア化、流れ作業化したプロセスになってしまうと、仕事やプロジェクトそれ自体の面白味が少なくなって、モチベーションも下がるんじゃないかと思っています。だから、コーディング担当の人も、いちばん始めの企画のミーティングから出てもらうようにしています。

最終的には自分で責任を持ってやれるようになろう、っていう話は、いつもうちのスタッフの皆さんにしてるんですよ。なので、独立することは、実はそれほど気にはしてないというか、ある意味、インキュベーション機能といえますか、そんな感じでIMG SRCがこの業界や世の中に貢献するのでもいいかなと思ってみたりもしますね。

育って欲しい人材ですか？それは、志とか、哲学がある人じゃないでしょうか。どういう理想を自分で持てるか、というところがしっかりしていないと、ちゃんと勉強できないんじゃないですか。それはいちばん重要なところだと思います。技術とか知識は自分で勉強するしかなくて、そうとうマニアックに、オタクになってガーツと勉強して、それでようやく食うか食えないか、という世界ですからね。

伊藤幸治 いとうこうじ

1962年東京生まれ。日本大学理工学部中退。1994年インターネットに本格的に目覚め、以降数々のウェブサイトの開発・制作を手掛ける。1998年5月IMG SRC,INC.を設立。文化庁メディア芸術祭受賞をはじめ、アルス・エレクトロニカ98佳作、第13回マルチメディアグランプリアート賞など受賞歴多数。



★1 tagle: 興味や関心のあるイメージ画像を用いた、キーワードによらないイメージ検索システム。
<http://tagle.jp/>

この十年を振り返るとき、実際に社会で活躍する方からの視点や意見はとて重要です。
とくに、新しい分野とIAMASそのものが、社会においてどのような位置にあるかを知ることは、

次の十年のために大切なことです。

ここでは、IAMASとその学生・卒業生を知る方々にお話を伺いました。

OBSERVER'S VOICE

IAMAS につながりのある方へのインタビュー

- 072 伊藤幸治 (IMG SRC, INC.)
- 073 阿部一直 (山口情報芸術センター)
- 074 茂登山清文 (名古屋大学大学院情報科学研究科)
- 075 今尾ひな子 (有限会社ファイブ)
- 076 原田康徳 (NTTコミュニケーション科学基礎研究所)

茂登山清文

名古屋大学大学院情報科学研究科助教授

実は、生意気にもIAMASの設立準備委員会に入っていたんですよ。まあ、いるだけ、という感じでしたが(笑)。他の人たちの多くは、専任のスタッフになる予定でみんな気合いが入っていて、名古屋、中部圏から来た人はほとんどいなかったというのもあって、僕はいったいどこまで会議に踏み込んでいいのか、よくわかりませんでしたね。

開校してからは2年間、非常勤講師で「作品研究」を担当しました。学生の年齢層も幅広かったし、いろんなバックグラウンドの人がいたから、戸惑った部分と面白いと思う部分との両方がありましたね。むしろ僕の場合は、IAMASに行ってみて、自分の居場所ってのが改めて分かったということもあります。

本校舎4階の奥の、廃墟みたいになっていた部屋を使ってギャラリーを作ったんですよ。憶えてる？狭い意味のメディアアートに対する距離感のようなもの、そんなものを出そうとして、『Raw-high gallery』という名前になりました。

今考えると、一介の非常勤講師が学生と一緒に、よくあんな場所を作ったなあ、そういうのについてくれたよなあと思います。あの活動は本当に面白かった。外部から作家を呼んできて、作品展示だけじゃなくてトークなどもちゃんとやりました。僕はまだ、オープンの際のチラシも持っているんです。

茂登山清文 もとやまきよふみ

神奈川県生まれ。京都大学工学部建築学科卒業、名古屋芸術大学助教授を経て1998年より名古屋大学大学院人間情報学研究科、2002年より情報科学研究科助教授。電子社会における視覚文化を専門とし、情報デザイン、マルチメディア、メディアアート論などを担当。芸術団体「MEDIASELECT」代表、「名古屋大学現代芸術研究会」主宰。

IAMASと名古屋の芸大・美大は、ちょっと距離があったのは確かですね。物理的な距離はたいしたことないけど、そんなには交流がなかった。IAMASは、なんとなく引きこもり系なイメージはあるね(笑)。みんな忙しいから、なかなか出て来れないのかな？

名古屋でのメディアアートは、MEDIASELECT(★1)がかなり網羅していると思うんだけど、いわゆるメディアアートよりもいろんなものが入っていますよね。それは、ARTEC(★2)の影響もあるかもしれないね。ARTECは、そもそもこの地域でアートをやろうというところを考えて、アートとものづくり、テクノロジーを含めて企画された展示です。だから実際来たアーティストたちはメディア系だけでなく、ものづくり系、機械系みたいなものも含めて、もう少し広い範囲の人たちがいました。その感じが、ある意味名古屋的なものかもしれません。良くも悪くも、田舎で層が薄くて、一部分に特化しないでもやっていくことができる、そんな感じがあります。

東京では、新しいことを積極的にやっていると埋もれてしまうし、関西は、京都と大阪、また学校によっても違うけど、コンセプト的なのかな、という感じがします。名古屋はあまりそういうふうにならない。それがゆるいって見えるか、いろいろできていて面白いと見えるか、どちらかですね。

僕の研究室もIAMASのように、いろいろなバックグラウンドを持つ学生が入ってきます。学部は文理融合、大学院は情報系ですが、デザインをやりたい、芸術研究をしたいという学生がわりといるんです。授業は、講義とプロジェクト型を併用していて、コミュニケーションツールの提案ですとか、そういうものをグルー

★1 MEDIASELECT：展覧会や研究会を通じて、「メディアアート」と「メディアとアート」について考え、行動する非営利の芸術団体。1999年より毎年、展覧会や研究会を開催。2002年、11th ISEA名古屋開催の中心となった。
<http://www.mediaselect.gr.jp/>

★2 ARTEC：アーテック、名古屋国際ビエンナーレ。1989年から名古屋で開催されたテクノロジーアート展。1997年に終了した。



プワークでやります。調査したり、プレゼンテーションしたりするんですが、それまで話したことのない人と一緒にやるので、ケンカすることもあります。でも最終的には、仲良くなっていくので、そういうのを見ているのがすごく面白い。そのせいか、出会い系授業って呼ばれています(笑)。

ちょっとずつですが、大学の中で、作品を置けそうなスペースとか、ギャラリーのようなスペースも少しずつできつつあるので、IAMASにはぜひ展示にご協力お願いします。いつも言われるけど、お金はないんだけどね(笑)。



Raw-high Galleryで展示したアーティスト、野田利也さんのトーク

阿部一直

山口情報芸術センター（YCAM）学芸課長
チーフキュレーター
アーティストックディレクター

新しい情報技術を用いたプロダクトが、これほど日常生活の中に抵抗なく受け入れられている現在の日本の状況は、とても面白いと思います。しかし、そこに文化、アート、芸術といった言葉がついた途端に、なぜか急に堅苦しいものになってしまう。新しい物を作っていくと、文化は活性化していかない。すべてがネットワーク化の中で、情報技術とどう接点を持つかという問題は、それを拒否することも含めて今の人類の必須の課題です。それに取り組むことは、まさに「コンテンポラリー」なアート＝メディアアートをやっている意識ではないかと思っています。

YCAM はそのようなアートを扱う場所として作られています。これまでの美術館のように「展示」を中心に思考を還元する場所ではなく、未定形なプロジェクトを立ち上げて「作ること」自体を作りあげる場所であると考えています。新しいジャンルに取り組む際に、トップ



阿部一直 あべかずなお

東京藝術大学美術学部藝術学科美学専攻卒。1990年から2001年までキヤノン株式会社「アートラボ」専任コ・キュレーター。古橋徳二『LOVERS』をはじめ、数々のプロジェクトを手がける。2003年より現職。三上晴子＋市川創太『Gravicells-重力と抵抗』、Carsten Nicolai『syn chron』、坂本龍一＋高谷史郎『LIFE-fluid, invisible, inaudible...』などをプロデュース。2005年ベルリン「transmediale award 06」国際審査員。



ダウンでは新しいものはできないという思いがあって、最初に研究会を立ち上げて、アーティスト、アートマネージャー、キュレーター、この3者の立場からディスカッションして作っていきました。空間的にフレキシブルで、人と建築がどう関わるかという点で非常にオープンなかたちの施設ができたかと思っています。また、ステージアートのできる空間と設備があり、アート表現と連動できます。ステージアートや身体表現と造形表現が結びついているケースは非常に少ないので、そういう意味でも新しい施設と言えるでしょう。

教育普及に力を入れており、作品の見方や考え方について「ヒント」は与え、「回答」までは与えない、そのような理解のステップを提供しています。イベントを含めて5年間やってきて、YCAMに来る観客のリテラシーは非常に向上しましたね。特に子供たちは、幼少の頃から情報機器に親しむ環境にあるからか、作品に入り込むだけでなく、面白さを発見する能力もどんどん高まっています。批評眼も結構育ってきているようで、小学生に「今回の作品は工夫がないね」と言われてしまうこ

ともある(笑)。うかうかできない感じですね。

YCAMのスタッフには、ソフトや、ハード、空間デザインなどが、技術はなくても理解はできる、そういうフレキシブルさと、自らの専門性をさらに研究していく向上心が求められています。常に新しいことを考えて、提案しなくてはならない。招聘するアーティストからの要求も高いので、応えている間にどんどん成長していける。そういう点では、とても恵まれていると思います。

IAMASの卒業生を数名スタッフとして採っているわけですが、IAMASは、専門性を持つ人を輩出するというよりも、多様性がある、個人の能力が伸びて行く場所という印象があって、それはとてもいいと思います。アート寄り、技術寄りの学生がいて、いろんなジャンルの人間の中で採まれた経験は重要でしょう。自分の主張をはっきり出して人を説得する、コミュニケーションの基礎的なレベルはクリアしている気がしますね。ほめすぎ?(笑)

一方、社会で必要な常識にはやや欠けていますね。その辺りは、学生の頃から少しは慣れてほしい。せっかくの個性をオーソライズする能力がないと、ただの変人で終わってしまう。それなりの手順や方法を経て、自分の個性を表現にしていくことはとても重要だという意識を持ってもらいたいですね。

グループワーク、コラボレーションでモノを作ると、人が何に対して神経を使っているか探る能力が高まりますよね。それなしには絶対グループワークは成立しません。相手が何を期待し、何をしようとしているか常に探っていくのは重要な経験です。将来、インターン制を取り入れて、そういう経験ができるアートセンターや美術館などで学生が研修できる制度をやるのもいいんじゃないでしょうか。

原田康徳

NTTコミュニケーション科学基礎研究所
主任研究員

今、研究しているのは大きく2つありまして、ひとつは、未来の電話というコンセプトで開発している『t-Room』(★1)です。ここは、通信会社の基礎研究所なので、テーマとしては直球ですね。

もうひとつが『Viscuit』(★2)というプログラム言語です。研究者同士で飲んでたときに、「自分の子供に初めて触らせるプログラム言語は何かいいか？」という話になりまして、BASIC だとかいろいろ言語の名前が挙がったけど、やっぱり自分で作った言語がいいと。それで作ったのですが。

コンピュータは普及したけれども、メディアの装置として、メールやウェブとか、ビジネス用ソフトなどでしか普及しませんでした。大半の大人も、コンピュータはそういうものだと思っている、それはちょっと悲しいことだと思う。コンピュータは、自分の思い通りにプログラムをして動かすというのがいちばん面白いわけですから、プログラム言語の魅力を伝えることは大切です。

具体的な効用もあります。例えば、小学生にチェーンメールをやってはいけないと教える場合、大半の人たちはモラルとして教えるわけですよ。でも実は教える側も、やってはいけない



い根本的な理由はよく分かっていない。

ところが『Viscuit』を使って、1人の男の子をクリックすると5人に増えるというプログラムを作ってみると、クリックしたらたちまち画面中が男の子だらけになります(図1)。そういうプログラムを作ることで、チェーンメールがどうしていけないか、直感で理解することができる。実はコンピュータは、人間の直感に反する仕掛けをいっぱい持っていて、しかも高速で動作するからさらに直感に反する動きになってしまうけれど、ひとつのステップだけを取り出してみれば、すごく分かりやすい。理解することのほうが大切で、何をしてはいけないと教える必要はないんです。

IAMAS のことは全然知りませんでした。たぶん、未踏ソフトウェア(★3)の仕事をやってからですね。そのプロジェクトマネージャー(PM)を引き受けたとき、どのようにすべきか、かなり悩みましたね。他の研究助成はもしかしたらそういう感じで出ているのかもしれませんが、このプログラムは、いいアイデアを持っている人に対してのご褒美ではないんですよ。未踏の場合は、ソフトウェアの技術とレベルを高めるというのが目標だったから、この助成があって初めて実現できるという人の応募を採択したいと思いました。

また、リスクをどっちが負うかってことも重要でしたね。普通に採択すると、すべての責任がPM側にあります。応募者は、上手に書類を書いて、PMを出し抜けば、助成を得ることもできるかもしれません。そういう応募者を見抜かないといけない。そのために、もし開発に失敗したときに、応募者は何を損するのかと考えました。そこで、助成が切れてもやりつづけるような、応募者がどれだけ本気でやりたいと思っているかどうかをいちばん、重要視したんです。

そうしたら、たまたまIAMASの関係の人たちを4組採択しました。よくある申請は、プログラムが書ける人が特にやりたいわけじゃないけど、あったら便利そうなもの、役に立ちそうなもの提案なんですけど、IAMASの人た

ちはその対極にいますね。僕が採択した人たちの場合、実はプログラムはうまくない、だけど、石にかじりついてでも作りたいモノがある、しかもそれは、自分のために作りたい。そんな感じがしますね。

僕がよく言っている話なんですけど、これから世の中がどうなるかという、ロボットと人工知能に、人間の仕事を全部奪われます。そうすると、ロボットと人工知能にもできる仕事についた人は悲しい思いををすると思います。その時に、いい人生を送れる人っていうのは、創造性を持っている人ですよ。それはすごく広い意味で、何でもいから、他とは違うことを出せる人だと思います。それと、主な収入がなくなっている人はさらにいいですね(笑)。

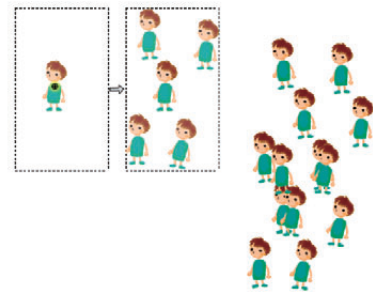


図1: 『Viscuit』で表示したチェーンメールの例

原田康徳 はらだやすのり

1963年7月生まれ。北海道大学大学院工学研究科情報工学専攻卒業。博士(工学)。NTTコミュニケーション科学基礎研究所主任研究員。ビジュアルプログラミング言語の研究を行っている。計算機科学者。

★1 t-Room: あたかも同じ部屋にいるかのような感覚をもたらすテレビ会議システム。
<http://www.mirainodenwa.com/>

★2 Viscuit (びすけつと): 絵で表現したプログラミングツール。
<http://www.viscuit.com/>

★3 未踏ソフトウェア創造事業: 独立行政法人情報処理推進機構による人材育成プログラム。
<http://www.ipa.go.jp/jinzai/esp/>

今尾ひな子

有限会社ファイブ代表取締役

IAMAS は、とても自由な雰囲気がありますが、それでもちゃんと特化した才能を伸ばしていく、素晴らしい学校だと思います。

実は、息子も1期生で入れて頂きました(笑)。彼は、『Wired』(当時は雑誌もあった)に掲載されたIAMASの情報を見て興味を持ったり、開学前に行われたシンポジウムを聞いて、受験を決意したらしいです。卒業直後に仕事で関東の人と面談をしている時に、結構IAMASのことを知っていらっしゃる方があったそうです。そのことに驚くのも変ですが、歴史が浅いのに有名なんだと実感しましたね。

ソフトビアの入居企業としては、IAMASとうまくマッチングしたいとずっと思っています。柔軟な若い感性がいつも欲しいですしね。産学共同研究という大きな関わりだけでなく、小さな関係からIAMASと企業がコラボレーションを図れたらいいと思います。せつかくのソフトビアプロジェクトですから。

うちの会社には特許を取得したシステムがあって、実用化する際に、名古屋の優秀な大学院生2人に協力していただきました。ひとりは開発力のあるかた、もうひとりはネットワークに強い、英語を母国語とする外国人のかた、そして、IAMAS出身の弊社デザイナーが加わりました。彼らは、すごく面白がって作ってくれました。そういうことをIAMASの学生さんともできるといいですね。

新規の技術や発明は、原石ですが、それを実用化していくためには、生活者の視点も必要です。私は、ITには全く素人で、本業はアナウンサーだったのですが、長年人々と触れ合ってきた感覚が、コンテンツのアイデアとして結構、生きています。学生さんたちも、時々街をのぞいたり、企業の人と触れ合ってみては

いかがですか?いろいろなジャンルの人と話してみるの面白いですよ。今の学長は、大垣の街にすごく出ていこうとされていますよね(笑)。お店の方と仲良くなって、とてもいいことだと思います。街の人がIAMASを身近に知るきっかけになって、そういうところからの広がりって面白いですよ。

IAMASには、純粋な感じの方が多いと思いますが、それは、夢を追いかけている目線を持っているからだと思います。そういうものを大事にして欲しいし、私たち市民も、IAMASの学生さんの若い情熱で触発していただけたらうれしいです。

私がインタビュアーのかたと、今、こうして話ができること自体も不思議ですよ、年齢差もあるし。でも、こういう環境にいるからお知り合いになれた。若やいだ気分をいただけてうれしいです。(笑)

これからの時代は、行政だけではなくNPOやボランティアの力が重要になってきます。団塊世代をはじめ、技術や経験を持つリタイア後の人達が、地域を支えていくようになるので、そういう中に溶け込んでいただくものいいのかな、と思います。琴線に触れるものがあれば、年代や立場を越えてお互いに成長ができますものね。



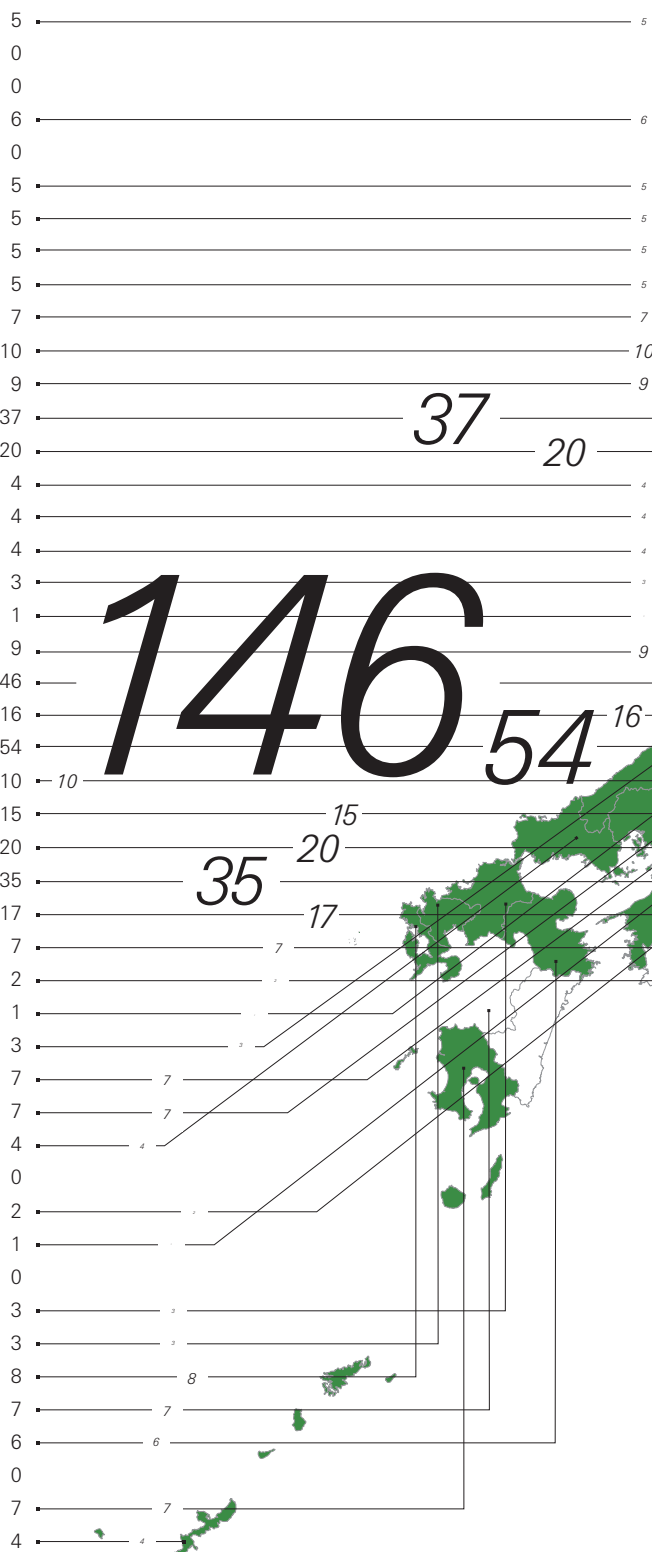
画像をメールで送るだけでウェブ上にアルバムを作ることができるシステム、SHISHIR(シシラ)
<http://www.shishir.jp/>

今尾ひな子 いまおひなこ

岐阜放送制作部を経て、フリーランスアナウンサーとして長く活動。外国人のための日本語ボランティアグループも主宰し地域活動にも励んでいる。2000年、特許をもとに過去の実績とは全く異なるITで起業。会社名「ファイブ」は五感、生きた感覚を大事にしたいと考えている。



北海道
青森県
岩手県
宮城県
秋田県
山形県
福島県
茨城県
栃木県
群馬県
埼玉県
千葉県
東京都
神奈川県
新潟県
富山県
石川県
福井県
山梨県
長野県
岐阜県
静岡県
愛知県
三重県
滋賀県
京都府
大阪府
兵庫県
奈良県
和歌山県
鳥取県
島根県
岡山県
広島県
山口県
徳島県
香川県
愛媛県
高知県
福岡県
佐賀県
長崎県
熊本県
大分県
宮崎県
鹿児島県
沖縄県



146

37

20

54

16

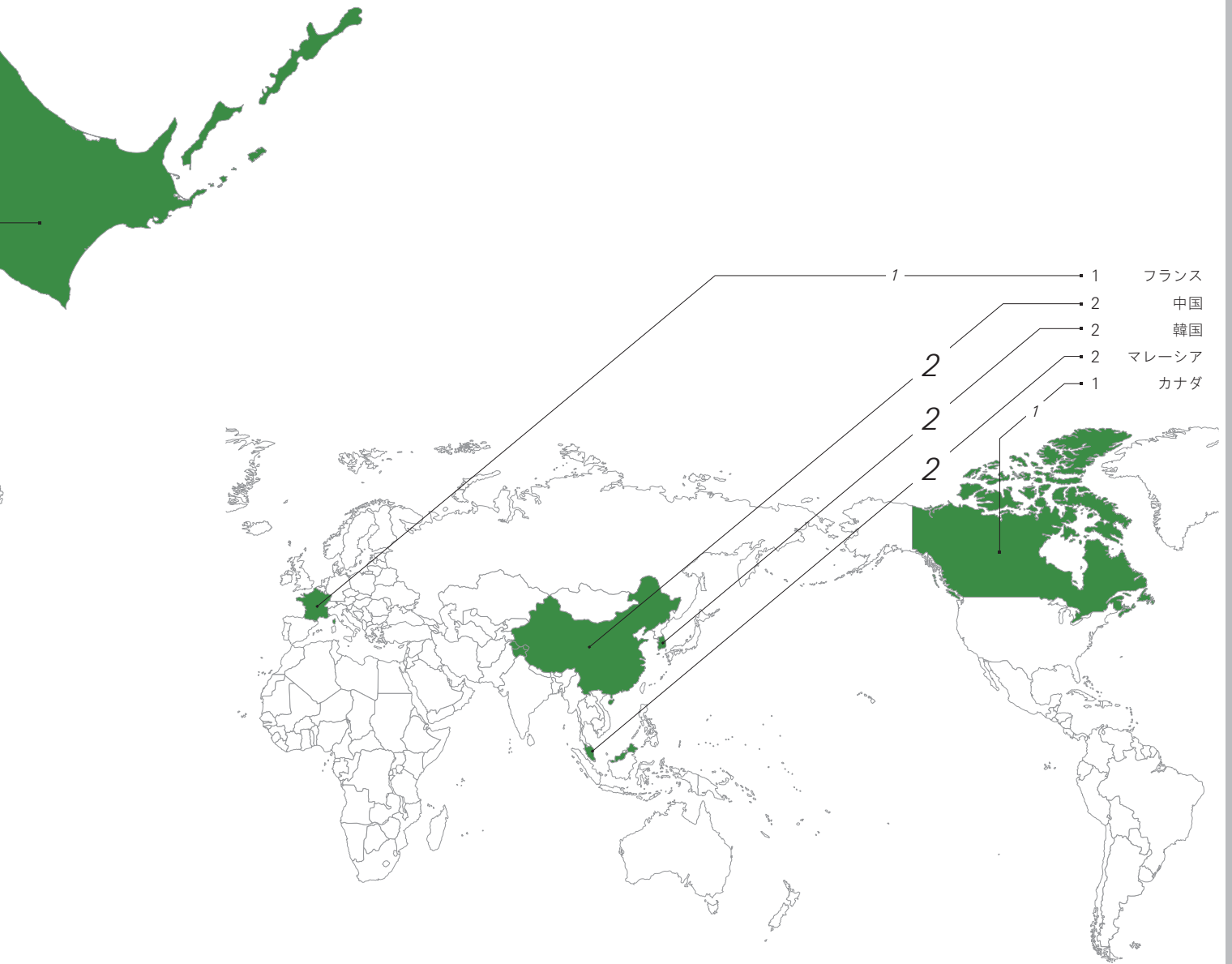
35

20

17



*出身高校の所在地を出身地としました。



Where are you from?

入学者出身地マップ (1996 年度から 2006 年度入学者まで)

1996

1997

1998

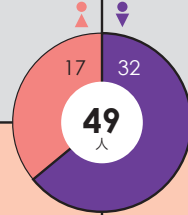
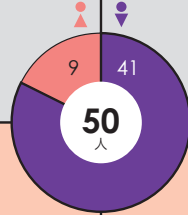
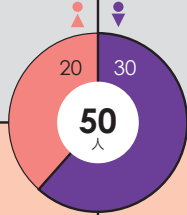
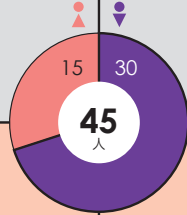
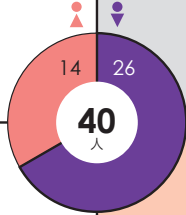
1999

2000

工学
 情報
 デザイン
 映像
 美術
 サウンド
 メディア
 建築
 その他

サウンド

建築



大学
 大学院
 短大・専門・高専
 高校
 その他

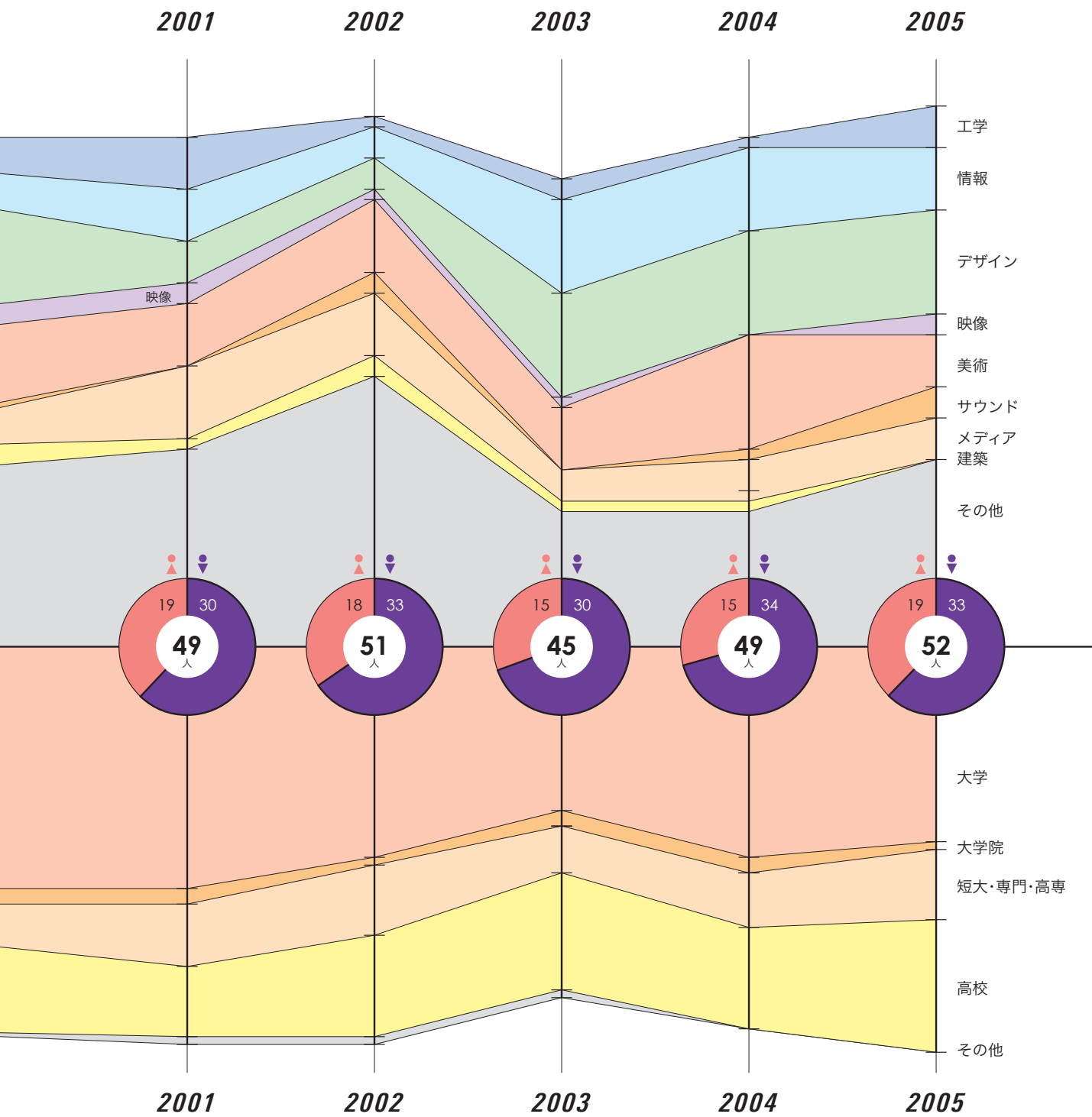
1996

1997

1998

1999

2000



What did you do?

入学者出身分野表

1998	1999	2000	2001	2002
walking mutant	milkの妖精 ミルシェちゃん	馬の遺徳	窓の向こうに。	Un jour dans sa vie.
dangerous mashroom	"Gamo"	シロクロ	Machines	Monologues
Speace Toilet	回文動字	SLIM DOWN	An example 01	Refraction
未完成	白昼	an example	故郷	ライフライン
The Story of Floating Dots	walk	circle	Snarl-Up!	ねつ
逃走	SPNV on film	Air	reson	Dear Cheese
No communication But con...	「福田さん」ビデオ映像(実写)	おかしな箱	カラエナ	The ATMAN
BOND 絆	イアマスティーヴィー	Days	わたし、午前9時30分	椅子
Kids Talk	オニクス・ドリームス	Here	予感	12/
GM	『choose』	BOX	GAMA	in-
インターネット用 Remote Con...	天(あま)駆ける黄金の鹿 岐阜県 ...	rhythmless rhythm	mama	スミス
arrow	IAMAS-ML ctl	古	鎮守の社プロジェクト 神楽祭	mama
Plant Network	Joueur de Marionnettes	Tender is the night	Rhythm on the Clip	DO-MO/DO-MO
球体生命論	Dule	Relation	vibgyor	漢(感環缶観管)字
かくそふと	図書館データベースシステムの構築	朝顔	Mike	アイマップ-CMC 空間ビジュアルライザ
三次元モデルによる仮想ネット ...	錯視を応用したモーショングラフ ...	ノートチャット	音感養成プログラム ひどりで...	EX.2D
ダンジョンマスター	"The presents."Director movie	満足の行く最高のレベルまで達する。	インタラクティブ サブティビショ ...	Cube
Battle Materia	顔	The World is Mine	Inspire	人工無脳
ウェブにおけるアーティストプロモ ...	四季	reisiu.voice	大江戸よるず帳	頭の体操
Self-not-Self	タイプデザイン	プラチナ・コネクション	リレイションズ	IAMAS Database System
運動の記譜	和文書体の設計	極小農園	Dynamic Map	IAMAS Information Map
BookmarkKparK	エンブリヲ	Web Cap Museum from my ...	まんじょのなつやすみ	Time, Space
Star on Web	マガジン・デザイン	IF/THEN	INBETWEEN	公分母
Assong	ガルダ ヴィシュヌの乗り物と ...	IAMAS サイン計画	鹿の遠音	五折問題作成ツール
無題	Grid	Colours	Beige	ヤヌス・プール
Revolving Black Hole	お天気音楽	私ちゃん~ inflate+deflate~	独演音採集及再生機械	ビーも
境界	画像認識による音楽制御	アイデンティティ・ゼロ	DETECTION	シュタインハント
連続体	進化する音楽	つつまれて	デザインマップ	しろいほん
Orbit	permeation for Ryutei and Co...	ささくれの火屋	CONNECTIONS	Warabimochi Sound Compilation
SET YOUR RADIO	蓮華	回転する脳味噌	幸福な人々、小さい星	僕が本当にサティストだったらよかったのに
GHOST	『コレ、ソノボールペン、ワシ、コノ ...	Chaotic Cosmos	かたち→おとのそうち	武トーン
グレゴリアンチャントの自動生成 ...	メディア・キャスト インター ...	Untitled	MRI	「琵琶伝抄」地唄舞を伴った音響作品
001 fig (入力装置に体する試み)	Multimedia archive - Media ...	INSTALLATION M	KR-2000	iamasOS
Step by Step	メタモルフォーゼ アコーダンス	箱	9Cells	書物メディアプロジェクト
複合パッチによる高品位な顔モデ ...	VR空間におけるサウンド・ビジュ ...	metroscope	鏡桜	形態と運動
パーティクルマッピング	Love&Hot	cent foliar #3	Remain In Light	テキストロン
電波	「Yu-zi」/「Yu-zi」	Tele Tangible Dots	埋め込まれた記憶	彼女は分身をつくる
	root	Circuit	浮遊する情報	カラリク
	色彩セラピー理論に基づいた色彩 ...	Spannung	Addictive Chill-out In the Dark	Tasting Muzak
	クロックワーク PC	SIGHT OF SOLUTION	Streetscape	インタビュー
	たいこロジ 雨を降らせよう	Cube	生きション	Glass Making Mimic System
	循環	iモードゲーム紹介チャンネル G@...	Info.Table	トーキングツリー
	Make an experiment with an ...	メディア文化の射程	モデリング イデア	Drawing Light
	もしもしもし	コンピュータを使った「創造」のた ...	家族的なもの	いろいろないる
	何?!	アナログ魂	wakaruta	視線
	KAERUN		屋台	UMU-CUBE
			ほうこく	Chakram
			成果発表	Streetscape
			ビットで遊ぼう!~コンピュータの ...	SCマニアの生活 a SC mania's life
			Diary of the Deceased	彼女の1日
			図.1	
			オメガ 2660	

What did you create?

卒業制作分野表

2003	2004	2005	2006	2007	分類
シラ	可畏キノ	その先	ヒトガタ	海岸通り	3DCG
age	課長と田中君	阿咩二字(アウンニジ)	光の在り処	にゃっプリンのテーマ	アニメーション
接触	天恵	種	以史為鑒	HDR 太極拳	映像
ロボ	メヒメヒ	ドロップ	synchrostatino	HERO online プロモーションム...	ソフトウェア
今、同世代が考える生き方	frame	軌跡映画 1: サイクロブス	つまらない奴	つながり	ウェブ
know into world	大人の秘密基地	60H	この道の光	みえたのかもしれない	デザイン
感光	golden time	AND コーススケジューラ	Out of Home	優雅で感傷的な動物園の動物たち	サウンド
聴覚ディスプレイを用いた音...	7 x 7	コンテンツ・マネジメント・システム	Okinawa	Sonima-01、Sonima-02	パフォーマンス
携帯端末における学習環境モデル...	ストリートライフ	ネットワーク技術者養成のための...	Real Time Rendering	温かい前菜	インストール
My small world. Mgoo and ...	1979221	net-mon@iamas	HDR 動画でライティング	プロジェクト arno: アルノ「DNA ...	メディアアート
Diary	Luster	reminiscing	AND コースの物品管理システム	字面くん	研究
Telepath	aggregation	wwwtalk	The game of live	make	その他(平面、ワークショップなど)
マスメディア・ゲーム	Handy Score Book	インターネット道しるべ	Shared Space System	「3X3EYES」による映像作品とソ...	
Freefall Browser	連鎖式画像探索システム「Pict ...	ままごと四畳半	N	カスタマイズスクリーンキーボード	
ブラインド	memopad	becoming	Loci: モバイルビデオアーカイブ...	高齢者向けランチャー	
百人一首	WaBlog	レシビスクャンディスプレイ	Cotton e-learning system	スコアリング サポート サイト ...	
ハナユウー綴れー	わたしのことば あなたのことば	Rear Window	高齢者向けウェブデザイン	サイトグラフィック	
悲嘆するラプラスの悪魔	Diary	patchwork movie	wwwtalk	range.js	
180180	町内情報化	IAMAS 2005 PR	memorandum	Beeeee	
dig 掘る	IAMAS 2004 PR	いつみ本	DIT GUEST LECTURE DOC ...	FUDA	
murmur	アイコンノート	人の部屋の物で本をつくる。	たびにっき	クロッカスな 2 年間	
目線	宝箱	おひさこもりさま	IAMAS 2006 Exhibition Design	m-colle	
ゆオプロジェクト: Affective Com...	祝典行進曲	自説四谷階段「拝啓、イエモン様」	FLIP BOOK	テキストからグラフィックをつくる	
時線	アンタッチド・コントロール/パー...	クラリネットとコンピュータの為の...	二人の音楽家のための音楽作品...	Note ³	
COMS	《アナグラオン変奏曲》(2004)	AD	待つ	ひらかな標本	
インタラクティブ・モーション・リ...	鍵盤打楽器と一対の打楽器の為...	もののおはれ	花荒れ	Bookbinding	
歎呼	low	体から塊へ	moids	クロッカス	
RotoFace 回面	cooing	めまい	ほしにねがいを	きのう絵の出す白い息でできた街...	
松本祐一作品鑑賞ブース	A.T.U.S. 不可地域へのアクセス	in-form	No Name No Print My ...	-3	
福音(ブクオン) シリーズ Vol.4	moment-monument	Sequence	space 04	MHz	
宵路格子(よいのむじなごうし)	煙舞	三角演算子によるポリゴンコンピュータ	signscape	Actinia	
浮遊	hands-on movie 「ベーグル」	AGENT DOCUMENT	意識の中へ	breath strati	
地点一事点	みちかけ	drop	Peeping Box 2.0	イザールさんの独り言	
chain(A piece of SUNSESSIO ...	"KOTODAMA"	Heaven's Eye -you are no ex...	A chronicle of the garden	quma 企画	
Caspase	Elephant Machine	LoveLetter	おすすめ定食	Potentia	
異文化間の変容を目指すコミュニ...	チェア ザ ティファレンス	Cyclo	Life();	えくとな浸透	
ポストモダンにおける芸術の可能...	からくり BLOCK	箱	Planet of performing arts pla ...	sight seeing spot	
私がアートを買うリスク、あなたと...	君の声は決して忘れないよ。	"KODAMA"	faceroid	Digital Tableau 一えん一	
漫画	音点字: 点字を楽しく学ぶための...	家庭用民族楽器	灯籠	SCRIBES IN THE VIRTUAL	
「卒展」空間構成	Sync Think Tags	『接触感』の記録の映像	『接触感』の記録の映像2	fickle echoes	
	ie	element hg - the memory pro ...	drop	日常としての表象	
	光は前方から、影は後ろへ	コスモグラフィア・シオドラマティカ	めまい	Listening Post	
	I Agree	sound fragments		灯火の彼方と月影の果て	
	ジオラマ	長崎小 6 女児殺害事件を踏まえ、...		邂逅 わくらば	
	複眼狂想レッスン	ワークショップ		landscape	
	録舞	DIGITAL LIBRARY		うたかた	
	ワークショップ	悪いと離れない女		ピアニストに逃げられた	
				node--04 : autopoiesis of sou ...	
				イメージリベット	
				眼差しの成立-劇場と表現の考察	
				JOLT	
				ライブ・ワイヤリング!	

学生 + 社会

IAMASの卒業生たちは、さまざまな場所で活躍しています。

企業や教育機関、研究所などに勤める人、起業する人、フリーで活動する人、

卒業生同士でコラボレーションするなど、その活動と活動形態は多彩です。

しかし、多彩がゆえに実像が見えてこないのもまた事実です。

そんな彼ら・彼女らにインタビューを行ない、社会におけるIAMASの姿を探ってみました。

- 085 橋本英之
- 086 廣島麻紗子
- 087 山辺真幸 + 小川裕子
- 089 棚瀬知佳
- 090 鈴木貴久
- 091 小野田裕士 + 宇田敦子 + 福田史
- 093 岡野良久
- 094 栃木博子
- 095 田中信雄 + 中原淳
- 097 古館健
- 098 山田由希美
- 099 榊尾あき
- 100 高嶺格
- 101 野間穰 + 明貫紘子
- 103 さかいれいしう
- 104 山野友義



「それまで建築を専攻していて、私に足りないのはデザインの要素だと感じていたから、建築学科に進むよりは、幅広くデザインについて学んでおいたほうが良いと思ったんです。

同級生はとても仲が良く、強烈なキャラクター揃いだったのと、面白いものが大好きな人が多くて、イベントにたくさん行きました。友達が主催することもあったので、サポート役として参加したりして、すごく楽しかった！自分が主体でやるというよりも、みんなの企画を見て、面白いから何とか実行しようと思って手伝いました」

学校の授業そのものはあまり印象がないと言うが、学内外にかかわらず、積極的にさまざまなイベントに参加して、仕切り役をこなしていた。

「最初の就職は、愛知万博のウェブサイトを『サイバー日本館』の仕事でした。卒業制作展の会期中に『大きいプロジェクトがあるんだけど、アシスタ

ントで参加してみない？』って先生が声をかけてくれて。

どこで働くかも、給料も誰の下につきかもよくわからないまま上京したら、通されたのはまったくさなマンションの1室(笑)。そこから、事務所として機能させるために、どんな家具や設備が必要かを考えて、調達するところから始まりました」。

万博のウェブサイトを制作のアシスタントとして、会議の準備からメッセージャーまで、さまざまな仕事をしていくうちに、自分も役に立ちたい気持ちが強くなったという。

「仕事に参加してみたいけどできないという抑圧された感じが強くて、『いつか自分も参加して、もっと役に立とう！』という気持ちがあったから、人がやっている仕事を盗もうと思って、観察していました。すべてを見逃さないようにしていたので、はじめてレポートの仕事を担当できたときは嬉

しかった。ただ、レポート自体はスジュールも更新もばらばらになっちゃって。やっと力を発揮できると思っ張り切りすぎたかもしれない、でも、思い切りよく挑戦できたので、今思うとそれでよかったと思います」。

万博のウェブサイトを制作という大きな仕事に携わり、プロフェッショナルたちのハイレベルな仕事があるので、進んでいくかを間近で見る事ができた。そこから、コラボレーションで行うものづくりの魅力と、「編集」という仕事の面白さを感じ、編集者を目指すようになっていく。

「今は、雑誌『Web Designing』で編集の仕事をしています。例えば、グラフィックや建築は歴史の長いものなんですけど、ウェブは歴史も浅くて、まだこれからという部分があったり、業界も手探りで動いている感じがします。この雑誌の編集者になれば、ウェブについて知りたいことを知ることが

できるし、行きたいところに取材に行けるし、情報も多く入ってくるので、そういうものを自分の中で整理して雑誌に吐き出せたらな、と思っています。

IAMASにいた頃、映像、グラフィックデザイン、プログラミングと、学生たちはそれぞれ違う活動をしていたので、自分の知らない知識や違う視点の発想があるし。それをみんなでもた考える作業がとても刺激になりました。今の仕事で、いきなり作品見てコメントを書いたり、自分の視点で掲載する情報を選ぶわけですが、そういう時にこの経験が生きているように思いますね」。

とりまとめ役の経験は、

ずっと今までつながってきていると思う。

アカデミー 7期生 DITコース

廣島麻紗子

卒業生インタビュー②



廣島麻紗子 ひろしまさこ

1981年岐阜県生まれ。岐阜工業高等専門学校で建築を学んだ後、IAMAS DITコースへ。卒業後は、愛知万博日本館公式ウェブサイト『サイバー日本館』制作プロジェクトに編集アシスタントとして参加。この経験をきっかけに編集に興味を持つ。現在は月刊『Web Designing』にて編集者見習い中。



Web Designing

橋本英之

アカデミー 1期生 スタジオオ科/3期生 ラボ科

進路を決めたのは、なんとなく面白そうだから。
そんな人生でいいのかも思いますが。

「I AMASは、なんとなく面白そうだったから受験しました(笑)。当時は仕事やめてふらふらして、特に何をしようかと考えてなかったですね。I AMASの印象は『楽園』でしょう、やっぱり。いろいろな機材があったり、インターネットが常時接続だったり。居心地が良くて、もう少しここにいってもいいかな、と思ってラボ科に進学しました。研究だったら、世の中の役に立つとか、何らかの目的が必要ということが多いと思うんですが、アートと銘打つと何をしていいじゃないですか。特に現代美術では。そのぶん素性の悪いものを作ってしまうリスクもありますけど」。

在学中に制作したメディアインスタレーション作品『Revolving Blackhole』は、アルス・エレクトロニカをはじめ、国内外で展示された。

「数式を絵と動きで表現したら分かりやすくなるかなと思っただけど、あんまりそんなことはなかったです。大体どんなことが起きるかはわかるんですが、インタラクティブなモノにした時点で、厳密性が犠牲になってしまいました。人間の目ってアナログで同じ物と似た物との区別がつかなくなると言ったらいいですかね。元になっている理論は体験しても全く伝わらない。いまもまだどうしたら良いか考えています」。

ラボ科を卒業した後は、大手ゲーム会社に入社する。

「インスタレーションを制作しても体験できる人は本当に少ないですよ。ゲームだと多い時には何百万人にも遊んでもらえる。それに1人では制作できるものの量に限界があると言うことが身に染みて解りました。それでゲーム会社に入ってみようかなと思っ

たのです。最近の仕事では『DSプラウザー』のディレクションをやりました。携帯ゲーム機でウェブサイトを見るソフトウェアで、無線LANでインターネットに接続して使えます。制作中に偶然みたニュースでインドの子どもが街角においてあるパソコンでウェブ閲覧しているのをやっていたのですが、こんな子供達が使ってくれると嬉しいなとか、いわゆるデジタルデバイスが解消されるかなとか夢をみながら制作しました(笑)」。

在学中によくゲームで遊んでいた彼から見ると、仕事になった「ゲーム」はどのように見えるのだろうか。

「ゲームで遊べる時間は少なくなりましたが、ゲームそのものを楽しむのはまた別に、ゲームの仕組みやシナリオがどんな意図で作られているかを想像するおもしろさ加わりました。

色々調べていると戦略シミュレーションゲームとか人と対戦するゲームでも6年も遊ばれ続けているのが結構あるんですね。囲碁とか将棋のような定番的なゲームが、コンピュータにも出始めているのかなって。友達や知らない人と何度も対戦するようになって、長く遊ばれているようになって感じがします。これからどんなモノを作るかはまだ解りませんが、終わった後、空しさを感じさせないようなものが制作したいと思っています」。



橋本英之 はしもとひでゆき

I AMASスタジオオ科・ラボ科を経て、現在、任天堂 ネットワーク開発部 ネットワーク企画グループ所属。『Revolving Blackhole』はアルス・エレクトロニカ98ほか、各地で展示される。他に、企画展『デジタル・バウハウス』(NTTインターコミュニケーションセンター、東京)にて『ピリオド・オブ・タイム』を展示。



山辺真幸 やまべまさき

1977年生まれ、東京都出身。法政大学工学部電子情報学科を卒業後、IAMASに入学。アートディレクター永原康史に師事、メディアデザイン、グラフィックデザインを学ぶ。卒業後永原康史事務所にて勤務。在職中は、主にウェブディレクターとして、『愛・地球博サイバー日本館』など、プロジェクトの統括、デザインを担当。2006年に退職し、大和比呂志とともにアライアンスポートを設立。2007年より東京藝術大学非常勤講師。



小川裕子 おがわひろこ

1978年生まれ、岐阜県出身。九州芸術工科大学芸術工学部画像設計学科（現九州大学）に入学。視覚学、視覚心理学、色彩学、グラフィックデザインを学ぶ。卒業後、IAMASに入学。情報設計、インターフェースデザインを学ぶ。卒業後、株式会社GKグラフィックスで、デザイナーとして勤務。主に、サインデザイン、地域や企業のヴィジュアルデザインの仕事に携わる。2007年よりアライアンスポートに参加。

合同会社アライアンスポート：http://www.allianceport.jp

究を行っていた。

「デザインというのは見かけの問題じゃなくて、もっと内容に本質があるということを教わりましたね。入学しただけで、募集要項を作ることになったんですが、色を使うにも配置するにあたって、デザインというのはいくらも、かならず情報デザイン上の理由があるものだったんだ、と学びました」。卒業後は、大手のデザイン会社に就職する。

「私、進路がほぼ偶然なんです。IAMASのメーリングリストに流れた求人案内を見て、受けてみたら通ってしまった(笑)。この会社は大きな仕事が多くて、やりがいがありましたね。私は主にサイン制作の仕事をしていて、公共施設や自治体の仕事に関わりました。例えば、市町村合併で新しく誕生した市のデザインに関わっていた時期があって、そのときは、市章などのヴィジュアル・アイデンティティの設計から市の観光サイン、市役所のサイン、広報物などをトータルに担当しました。それはすごく楽しかったです。市の人も交流がありました。ホテルがないので民家に泊めてもらって、そうすると周りの人も遊びに来てくれて仲良くなったり、意見を聞けたり」。在職中には、社会人としてのスキルに加え、デザインについても多くを学んだという。「私の上司は、タイポグラフィが専門で、精緻な仕事をする人なんです。目を鍛えるために毎朝スペーシングの練習しなさいと言われまして。新人はもともと早く出社しますが、もう少し早く来て、スペーシングの練習をして。それは自信にもなったし、実際ものがよく見えるようになったので良かったです。辛いときもあったけど、スポーツ選手も毎朝筋トレしてるんだからって言い聞かせて(笑)」。

そんな小川さんが、仕事をきつかけに山辺さんらが設立した会社に出会う。「山形の温泉旅館のデザインの仕事をしていたんですが、IAMAS出身ということで、ウェブの部分を任せられてしまった(笑)。サイトがある程度完成した後に、旅館のご主人からブログのコンテンツを加えたいというご要望ができて、いわゆるブログのデザインを、どう温泉旅館のサイトに組込んでいこうかと悩んでいたときに、山辺くんから、縦書きができるよ、という話を聞いて、縦書きのブログなら、温泉旅館にも似合うだろうと考え、お願いしました。打ち合わせで何度も事務所に行くうちに、面白そうな会社だなと思って。数ヶ月後には、参加することになっていました」。人と人、人と仕事の出会いがタイピングよく続いていく。彼らのパートナーである大和さんはいう。「縦書きの件は、案件が欲しいと思っていた時期とちょうどリンクしていました。また、こういう人が欲しいと思っていたら、小川さんはそれにぴったりあっていて、すごいタイピングがよかったですよね。IAMASの卒業生の方にもちよこちゃん仕事を頼んでいます。協力できる人を外側につないで、それ全体で面白いことができたらと思っていますが、だんだんとそうやってきたように思います」

山辺真幸

アカデミー 6期生 D-I-Tコース

デザインは好きだったけど、
コンピュータがなかったら
たぶんやってない。

小川裕子

大学院 1期生 スタジオ3

私はこんなに
偶然人生でいいのか、
みたいな(笑)

山辺さんがI AMASを知ったのは大学2年生の時で、大学をやめてすぐに進学するか悩んだ時期があった。

「すぐく行きたくなくて、I AMASを知っている人に話を聞こうと思って、あるシンポジウムに出席していた岩井俊雄さんにいきなり相談してしまいました(笑)。岩井さんは話を聞いて、『何かを教えてもらえるわけじゃないから、周辺を見渡せるように、今登っている山は最後まで登ったほうがいい、その方がもっと楽しめると思うよ』って言ってってくれて。それで、大学を卒業してから進学したんです」。

大学では電子情報学科に所属して、半導体の研究に携わっていた。

「もともと、コンピュータサイエンスの学科に行きたかったんです。電子回路のような泥臭いことはあんまりやりたくなかった(笑)。ただ、今後コンピュータを使いながら何か考えていくのに決して無駄じゃないだろうと考えを切り替えて、半導体の研究室に入りました」。

I AMASに入學してからは、課題だけでなく、イベントのポスターやDM、ウェブなどのデザインワークに精力的に取り組んだ。

「インタラクティブなものや、描画するアルゴリズムの面白さを考えるときに、大学でやったプログラミングの知識が役に立ちました。授業でいちばん

面白かったのは坂根先生の『メディア文化特論』。さまざまな分野の第一線のスペシャリストが毎回来て、50人くらいのところで講義するなんて。あれはもの凄く刺激的でしたね」。

卒業後はデザイン事務所に就職し、愛知万博のウェブサイトの制作などで活躍する。

「最初の仕事は、確か、木本圭子さんの作品集の解説部分。数式がいっぱい出てくるから適任だった(笑)。いちばん長く携わっていたのは万博ですね。あれくらい大きな仕事を経験できたのは大きな財産です。システムの中で、お互い言葉が違う人たちの中でコミュニケーションしながら同じものを作っていく仕事なので、本当に代え難い経験ができたと思います」。

その後、会社設立のパートナーである大和比呂志さんに出会う。I AMASの友人を介して知り合い、お互いのことを知るうちに、一緒にやることになった。

「彼が、僕のこれまでの仕事や習作のようなプログラムを見て、これができるなら縦書きのサイトなんかもできるんじゃないかと言いました。日本語を縦で組んだウェブはなかなかないのでやってみよう。そこから、新しい技術を培う会社作るなら一緒にやってみないか?、になって(笑)。

元来理系ということもあってか、紙



Design : GK Graphics
天童荘 <http://www.tendoso.jp/>

メディアもデジタルメディアも同じように楽しい。考え方、デザインはどちらにもあるわけだから。事務所を辞めるのは、そんなに簡単に決断できたことではないし、今でもたまに本当に良かったのか考えます(笑)。でも、自分が持っている経験を活かして刺激を受け合える仲間と新しいことを考える、リスクはあれど、そのためには必要なことをしたと思っています」。

小川さんは岐阜出身で、I AMASのすぐ隣にある高校に通っていた。

「向かいに怪しい建物があるなど思っていて(笑)。学校だと知って、内容を見てみたら面白そうだと思って。九州の大学に進学しましたが、卒業するときにI AMASの大学院ができたので、新しい環境で過ごす方がいいかなって思って受験しました。実家も近いし(笑)」。

I AMASではスタジオ3に所属し、デザインとインターフェイスの研

鈴木貴久

アカデミー 4期生 ラボ科

アーティストやデザイナーと協力すると、うまくいけば、得難い経験ができると思います。



「大学生の時にインターネットと出会って完全にハマり、軽くひきこもりになって、大学院の推薦に落ちて進路を悩んでました。その頃はクリエイターブームで、デジタルハリウッドを最初考えてました。偶然『クリエイターになりたい!』という本を買ったから、何だかよくわからない学校が出ている。それで受験しました」。

IAMASでの学校生活はとにかく自由で、夜来ては朝帰るような生活だったという。

「ちょうどITバブルの時代で、僕自身も本当にバブルでした。副業で広告サイトを運営していて、羽振りがよかったので『社長』と呼ばれてました(笑)。

最初の頃は自分が作りたい物に専念したかったですけど、それで満足するよりも、アーティストの人が持っている面白いコンセプトに対して、技術的にどんなソリューションを提示できるか考えるほうが、面白くなってきます。

西島治樹さんとコラボレートした作品『Remain in Light』は、たくさん話をして、妥協点を見つけたが、やりました。自己

満足にならず、みんなが楽しめる参加型の要素も入れたいと思って。自分はエンターテイメント指向な人間だと思うんです。それが、西島さんのアーティストとしての考えとうまく調和して、技術的にもコンセプトも面白い作品ができました。あの作品は、アートとしても評価されているし、実際に体験して面白い。いまだに毎年海外に誘われています。去年も上海ビエンナーレに出品しました」。

アーティストとのコラボレーションを成功させ、坂根学長(当時)から「どうやって君のような学生が入ってくるんだね?」と聞かれたこともある。

「理系の人って、ものを作るときに型にハマった技術を極めたがるんですよ。でも、それではなかなか花は咲かない。アーティストやデザイナーと協力して行くと、お互いに利用しあえる形になるので、うまくいけば、得難い経験ができると思います。製作過程で主観的に物事を捉えると良くない方向にハマっていくけど、客観的に見れば、こんないいチャンスはないって思える。IAMASではそれを実践でき、社員となった今でも、その柔軟な発想や対処法はとても役立っています」。

卒業後は、大企業のエンジニアを経てコンサルタントとして活躍している。「自分で言うのも恥ずかしいですが、95年にインターネットと出会い、世の

中の文化が変わると確信していたんです。国境や壁が無くなって、コミュニティの集合体が物理的な位置と関係なく形成されて世の中に取り込まれていく。その時にビジネスが加速することを考えていけば、儲けてたかもしれませんね(笑)。最近では、ソーシャルネットワークサービスが現れ、コミュニティやブログなんかが自分の考えていた世界に近づいて面白いなと思っています。IT技術はいずれサービスとなる、サービス指向アーキテクチャー(SOA)という考えで、今はその仕事をしていきます」。

鈴木貴久 すずきたかひさ

1976年静岡県浜松市生まれ。1999年に長岡技術科学大学電子機器工学課程、2001年にIAMASアート&メディア・ラボ科を卒業し、同年マイクロソフト株式会社に入社(テベロップサポート統括本部所属)。2007年にSAPジャパン株式会社に入社(NetWeaver コンサルタント)。

代表作(コラボ制作)として、『Remain in Light』(アルス・エレクトロニカ01入選、他)、『Info.Table』(フランスLaval Virtual、Interact2001国際学会出展、他)など。最近では政府やマスメディア、さまざまな人々とITを活かした地域再生活動の企画や立上げなどに参加中。

棚瀬知佳

アカデミー 8期生 ANDコース

気がついたら、
興味を持ったことと
進路がつながっていました。

「ゼミでは、サーバ構築やメールソフト制作などの課題にいつも悪戦苦闘していましたが、最終的にできなくても課題を終えることに力がついています。本当に面白くなってきたのはアクションスク립トやPHPを覚えて自分で作りたいものが作れるようになってからで、ゼミのみんなに成果を発表するのが楽しかったです。

授業で記憶に残っているのは、『言語表現特論』です。大学院の授業に興味があつて受けてみたら、遺書を書けといわれて。書いたんですが、こっそりひとりで号泣しました。たしか、自分の棺桶には何を入れてくださいとか、そんなことを書いたと思います。次の授業でその遺書を読む事になっていたんですが、もう無理だと思って、その1回しか出ていません(笑)。

もともと、教育テレビのような子供向けコンテンツの制作に興味があつた。年次制作では、掲示板・チャットを子供が使用するということに特化させて制作した。そのうちに画面上のコンテンツだけではなく、玩具の企画がしたいという気持ちも明確になっていく。しかし、就職してから携わったのは大人を対象とした玩具だった。

「今の会社は先生に紹介してもらいました。デザイン会社ですが、うちの会社はタカラトミーさんの癒し玩具の企画・開発の仕事をしていました。入



棚瀬知佳 たなせちか

1984年岐阜県生まれ。地元の商業高校を卒業後、イアマスのANDコースへ。在学中は、ちびっこを対象としたウェブコンテンツの制作・運営を行ったり、サボテンを挿木で増やして里子に出したりしていました。写真は、2月1日に発売されたばかりの『ダッキー』ココアとミルクの2種類がいる。

社して三ヶ月くらいおのときに、上司が

急に退職されて、ひとつのおもちゃの企画が白紙に戻るようになりました。

その後、たまたま打ち合わせに同行した時に、私が社内向けに作った資料を先方にお見せする機会があつて。そうしたら、それを気に入ってくださって、新人の私が任されることになりました。とても幸運だったと思います。

担当者として企画を詰めていき、ぬいぐるみ犬『ダッキー』が誕生する。ふかふかの手触りで抱きこちがよく、抱きしめて可愛がることで成長するという。

「最初は『わんわん』と鳴くだけですが、だんだん人間の言葉で話し始めます。『ダッキー』は、自分を必要としている人を探して旅してきたという設定なので、首に巻いている布は風呂敷なんです(笑)。方言もしゃべります、旅をして来たので、各地で覚えてきて

いるんです。

いちばん大きい特徴は、抱っこで成長していくことですね。たくさん抱っこすると早く成長します。頭を何度も触ると気持ち良さそうにしたり、背中をさすると昼寝をしたり、寝言を言うようになったり。寝る前に今までの旅のお話もしてくれるようになります。」

開発にはさまざまな作業があつた。『ダッキー』の声を選ぶ声優のオーディションもそのひとつだった。

「声優さんは私と同年代の女性でした。決まっていた台詞をいくつかしゃべってもらったんですが、ピンときたのはおひとりでした。あ、これだつて。『ダッキー』は、650語しゃべりするので、収録も大変でした。

手応えとしては、ユーザの方からの生活が明るくなった、楽しくなったというアンケートを読むと嬉しいです。」

福田史 ふくだあや

1972年愛知県名古屋市生まれ。お茶の水女子大学家政学部被服学科卒業後、IAMASでデジタルアートを学ぶ。その後、IAMAS学長秘書の仕事を経て、現在は「動画まわり」の"動画"担当としてウェブコンテンツの制作と業務補助等をしている。

動画まわり <http://www.mawari.jp>

宇田敦子 うだあつこ

1973年神奈川県生まれ。多摩美術大学インテリアデザイン専修卒業、IAMASで映像を学ぶ。現在は動画編集家としての自主制作とコンテンツ制作事業所「動画まわり」代表をつとめる。デジタルツールを使って、アナログメディアの持つ感触と風合いを生かした制作をしている。

小野田裕士 おのだゆうじ

1976年尾道市生まれ。神戸芸術工科大学環境デザイン学科卒業後、IAMASで情報デザインを学ぶ。現在は「動画まわり」で"まわり"を担当している傍ら、フリーランスとして展示構成の空間デザイン、フォトグラファターの仕事を行っている。

小野田さんは、コンピュータの使い方を勉強しようとして、IAMASを受験したという。

「メディアアートとかインターネットとかじゃなくて、道具としてのコンピュータを勉強したかった。僕、入学試験が補欠だったんですよ。ある会社の就職試験を受け終わって、それが好感触でぜひ来てくれて言われてたんですよ。でも3月の終わりに補欠合格の通知が来て、急遽引越しての他をして入学しました。

授業でいちばん面白かったのは、ゼミで展示会をして校外で開催したこと。夕方くらいから話し合いが始まって、夜まで打ち合わせは続き、さらに酒場で飲みつつ喋る、それを毎週のように繰り返した(笑)。自分にはないスキルを持っている人とうまく共同制作していく、そんなことができたと思います。2年間を通すと、リテラシー、展示会、卒展カタログの制作、そして卒展があつて…。IAMASは実践が多くて面白かったですね」。

宇田さん、福田さん、小野田さんが活動する『動画まわり』は、宇田さんが大学院を卒業した2003年に、インキュベートルーム「ドリームコア」に入居することからスタートした。

「ドリームコアに入るにあたって、全部決めないといけないかったですよ。

屋号も、3年間の事業計画も、株式上場の予定まで(笑)。

IAMASは、自分がこの先長くやれることを見つけて、その環境をつくるための足がかりでした。福田さんは、以前から仕事を手伝ってくれていたし、小野田さんは、動画まわりを立ち上げる前の年から、個展などで、展示のための台や小道具の設計と制作をお願いして、お世話になり始めてました。彼はフリーランスでやるかどうかは考えてなかったんですけど、まずはアトリエを作ろうかって話になり、それをきっかけにメンバーになりました。

かねてから、私は映像の見せ方の提案を含んだ映像制作をやりたいと思っていました。だからユニット名の由来は、『動画』とその『まわり』で、『動画まわり』。映像作品を展示して、その会場に足を運んでくれた人に何ができるかを、一緒に考えてくれる人を探していたので、IAMAS時代から展示デザインをしていた小野田さんは適任だったわけですね。今のところは、私と福田さんが動画担当で、小野田さんがまわり担当(笑)でやっています」

『動画まわり』を立ち上げて3年になる頃、北鎌倉に事務所を移した。いろいろな仕事をひととおり経験し、改めて自分のやりたいことを考えるようになったと宇田さんは言う。

「ドリームコアの3年間は、ある事業を自分なりの形にするっていう意味で、とてもいい期間だったと思います。ただ、『動画まわり』の次の展望が、会社にして従業員を増やすことの前に、個々の仕事のスキルをもう一段上げることが先だと感じ始めたんですよ。小野田さんは、展示の仕事がゆっくりだけと進みつつあって、作家さんがリピートしてくれたりするようになって。福田さんは、細かいアニメーションやウェブを興味を持ってやってくれる。そして私は、作家としてコンテンツ制作をしたくなつたんです。だから、社会の一要員として存在できるクリエイターになれるようにと思って、関東入りしました!(笑)

今後はコンテンツ制作に特化したので、収入的には冬の時期が来るけど、そこはがんばらないといけないことだと思えますね。

2度目のIAMAS入学の頃から、私はコラボレーションをしていこうと思っていました。自分ひとりではやることの限界が見えだしていたので、誰かの力を借りたかったんです。なかなかそれも難しかったけど、こうしてふたりと一緒に仕事ができるようになって、自分が欲しかった物がこういうかたちで今あるのを、嬉しく思っています」

小野田裕士

アカデミー 6期生 D-I-Tコース

自分にはないスキルを持っている人と
上手に共同制作していくことができた。

宇田敦子

アカデミー 2期生 スタジオオ科/大学院 2期生

自分ひとりでやれることの
限界が見えだしていたので、
誰かの力を借りたかったです。

福田史

アカデミー 2期生 ラボ科

私が興味のあるところを
させてくれるのがありがたいです。



小学校低学年向けの月刊誌「おおきなポケット」
(福音館書店、2006年8月発行) 巻頭27p掲載

作:宇田敦子(動画まわり) 撮影:小野田裕士(動画まわり)



宇田さんは、大学の
後の進路を考えてい
た時に、友人経由で
I A M A S のことを知
る。

「大学の時、就職氷河
期になって、仕事に就
けなかったんですよ。
それで、何をすればい
いかって考えたとき、

常々映像の勉強をしたかったのと、コ
ンピュータを使えるようになりたい
と思っていたので、I A M A S

に見学に行きました。その時、
案内してくれた事務の人が、24
時間使えるとか、すごい機材が
あるとか、いろいろ親切に教え
てくれたんです。だから、学校
に入ることにしている心配は特に
なかった。マルチメディア工房が
真っ白できれいで、未来の学校、っ
て感じたことがいちばんの印象でし
たね。

大学院ができたので、2度目の受
験をしました。先を考えると、会社
員には多分ならないから、せめて高学
歴に(笑)というのもあって。きっかけ
はそのくらいです。

大学院はね、もう年長的に脳が退化
し始めていたので、新しいことが頭に
入らなくて、全然授業のことを覚えて
ないですねえ。技術を学ぶよりも、こ

の先、自分はどうやって社会で生きて
いくかを、探っていたのかなあと思い
ます。スタジオ科の頃の方が、課題だ
けを一生懸命こなしていたので、結
構勉強しましたね。記憶力もまだマシ
だったし。

その代わり大学院では友達ができ
たのがよかったかな。スタジオ科の時
は個人制作ばかりで、友達はそんなに
きなかったから、今度は友達100人
作ろう! と思って入学したんですよ」

福田さんは、大学を卒業後、就職し
たが、仕事に行き詰まっていた時期に
I A M A S を知った。

「当時、岐阜に住んでいた親が新聞
でI A M A S ができたことを知って、
すすめてくれたんです。何か面白い
事をやりたいとずっと思っていたのも
あって、決めました。

でも在学中はほんとに何もできな
かったんです。プログラムの授業で
は、とにかく書いていわれたのが斬
新(笑)でした。理解しなくても感覚的
にやっという感じがちょっと面白
かったです。

あとは、アニメーション作品を主に
作っていました。マイブリッジの連続
写真の拳闘シーンをトレースしたり、
そういうのばっかり、意味わかんない
ようなもの(笑)」

「株式会社国際電気通信基礎技術研究所（ATR）の知能ロボティクス研究所、ネットワークロボット研究室に所属しています。最初配属されたのは、紹介してくれたクリスタさんとロランさんが所属していたメディア情報科学研究所でしたが、ここでは研究成果を紹介する仕事を主にやっていました。今の所属になってからは、もっと研究に近いアプローチになってきています。まさに境界領域って感じでしょうか（笑）」。

ロボット研究室では、触れるタイプの「ヴィジブル型ロボット」、映像の中に登場するエージェントのような「ヴァーチャル型ロボット」、センシングするタイプの「アンコンシャスロ

ボット」の3種類のロボットを定義して、それが連携する新しいサービスについて研究を行っている。

「私は今、ぬいぐるみ型ロボットを制作して、それがエージェントにもなるような、実物と映像とを組み合わせるコンテンツを提示し、それに対するユーザの印象や、どうインタラクティブにしたらよりキャラクターが近い存在に感じるかを研究しているところですよ」。

大学の先輩がIAMASに行っていて、興味を持ってはいたが、仕事をしてきた時の体験がきっかけになり進学を考えたという。

「映像プロダクションで働いている頃、小学校の取材をしました。小学校にネットワークを導入して、新しい技術に親しもうという企画のビデオを撮影しに行ったら、子供たちが無表情で黙々とチャットをしてたんですよ。な

んか怖くなって、すごく考えさせられたんですよ。みんながニコニコできる新しい技術の使い方はないのかなと思っ

て。どんどん技術が入ってきたときに、誰でも楽しく笑顔で使えるようなものをつくりたいなと思って、受験しました」。

入学してみると、あまりにさまざまなバックグラウンドの学生たちに、最初は戸惑ったという。

「だんだん慣れて来たら、自分のなかの妖怪が目覚めたみたいな感じで、自然体で自由にバカなことができるようになって。そうしたらもう卒業でした。印象に残っている授業は『インタラクティブメディア分析』です。インパ

クトありましたね。全体の先生が来て、私もツボ押しされました（笑）。先生としては、人の身体のセンサーはつながっていて、どこかが切れるとどこかが動かなくなるという話をしたかつ

たんだと思うんですよね」

インタラクティブなアニメーションなどを手がけたあと、卒業制作の『宵格格子（よいのむじなごうし）』は2年生の夏から制作をはじめた。

「この作品は、就職したあとアルスのキャンパス展（★2）で展示したのがきっかけになって、まわりまわって今の研究サブジェクトをやることになったので、つながったのは面白いですね。研究の世界に来て、ものごとの考え方だけでなく、言葉ひとつにしても意味が違っていったのに戸惑いました。研究とアート、両方の世界からものを見られたらいいと思って、なんとか今も続けているんですけど（笑）」。

★2 アルス・エレクトロニカ・キャンパス展…2004年、アルス・エレクトロニカフェスティバルの一部として教育機関を取り上げる「キャンパス展」にIAMASが参加した。



気づいたら、いつのまにか
研究の世界にきていました。

大学院 1期生 スタジオ1

栃木博子

卒業生インタビュー⑧

栃木博子 とちぎひろこ

1999年東京工芸大学芸術学部映像学科卒。1999年～01年、東京の映像制作会社にて記録映像制作やデジタルコンテンツ事業の仕事を経て、2001年にIAMASメディア表現研究科に入学。アニメーション、キャラクタ設計、ロボット、妖怪に興味を持つ。卒業後、ATRメディア情報科学研究所の研究技術員となり、現在はATR知能ロボティクス研究所の研究技術員、神戸大学大学院自然科学研究科博士課程在学。



作品『宵格格子』、貉（むじな）の形のデバイス进行操作し、インタラクティブな映像コンテンツを楽しむ。

岡野良久

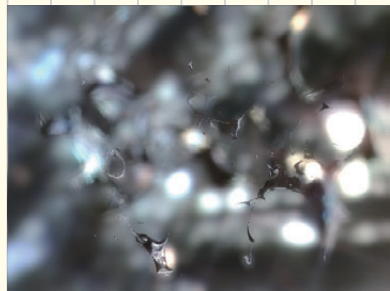
アカデミー 9期生 CGコース

今だったらこうするだろうなあ、
 っていうのがかなりあるから、
 チャレンジは続けていきたい。



岡野良久 おかのよしひさ

絵と数学が好きで、数学で絵を描く方法はないかと思っていたら、CGに出会い、IAMASに辿り着く。IAMASでは主にMaya、DirectX、GPUについて勉強。現在は東京で某3Dソフトの開発をしながら、IAMAS時代にバローで買った食用どじょうと一緒に悠々自適生活中。将来的には田舎で農業しながらCGするのが夢。



作品『Real Time Rendering』

「工学部の情報科に行きましたが、本当にやりたかったのはCGだったんです。大学だと基礎は教えてくれるけど、映像を作るまではしなくて。その頃たまたま大学生協で雑誌を立ち読みしていたら、そこにIAMASが載ってたんですよ。それで初めて知って、ウェブサイトをみたら面白そう

で、しかも県立で授業料もなんとかなりそうだと思うって」。

実際に作品を作る技術を身につけたらいいと思い、大学卒業後にCGコースを受験して入学する。

「自分にはアカデミーが合っている気がしたんです、実際に映像作品を作りたかったので。」

IAMASに入って最初の授業の『モチーフワーク』、あれはびっくりしました。卒論を書いているときぐらいのハードさがいきなり来て、これからどうなるんだろうかと思いました。課

題も全然理解不能で、「面白いといえば面白いんですが、何をしたらいいのかわかんなかったですね(笑)」

CGコースでは、課題を中心に、ソフトウェアの使い方や映像の作り方を学んでいったという。

「機材や設備は充実していて、2年間という期間では使い切れなかったと思います。Maya(★)を使って映像を作る課題もありました。CGに興味なくても使わないといけない(笑)。それから、30分の映像を見ながらコンテを描く『逆絵コンテ』という課題があった。映画『グラディエーター』を起こしたんですけど、カット数が多すぎて、これはもう描けないと思いつつも頑張って、コンテ用紙100枚分描きました。でもダメだしが(笑)。その課題では他人が見てわかるように絵コンテを描く、そういう描き方の基本を身に付けて欲しかったみたいで、量が

あってもダメでした(笑)。

高桑昌男教授のゼミに参加してから、だんだんとプログラミングによるCG制作にシフトしていくようになる。

「高桑さんには論文読めと言われて(笑)。映像作るためには、部材となる技術も勉強しないとイケないと思っ

て、映画で使われている技術などを知

るうちに、普通にモデリングしてレン

ダリングして作るのと別次元のものが

あることを知って、だんだんとそちら

に向かって行きました。最近ではコン

ピュータもどんどん早くなってきて、

リアルタイムで綺麗な映像を作れると

いうことを知って、リアルタイム系で

ちよつとインタラクティブなものやっ

てみようかなと思ったんです」。

卒業制作の『Real Time Rendering』は、PC上でインタラクティブにオブジェクトをレンダリングして表示する作品だ。

「それを作ったから今の会社に就職できたので、よかったのかと思います。卒業の会場に社長が来ていて、うちにこないかと言われました」。

就職はしたが、今後も作品制作は続けて行きたいという。

「最終的な目標が個人的にはあって、やはり映像を作りたいんです。僕はたぶん、自分でアーティストリックにものを作るタイプではないと思ったので、誰かと組んでいい感じの映像を作ってあげたいな。その人を支えるというか、そのコードは僕が書くわ!という感じでやりたいなと思っ

ているんです」。

★1 Maya・モデリング、アニメーション、レンダリングを統合的に扱える、ハイエンドな3DCG用ソフトウェア。

「それを

IAMASに入學した。

「学生の頃から雑誌『インターコミュニケーション』を読んでいて、そこからNTTインタコミュニケーションセンター（ICC）に興味を持って。そんな縁で、株式会社国際電気通信基礎技術研究所（ATR）に就職しました。そこに客員研究員で来ていたクリスタ&ロランが同じ研究所だったんですよ。IAMASを知って、興味をもって受験しましたが、諸般の事情で（笑）いきなり2年間休学してから学生生活を始めました。

最初はメディアアート作品を作ろうと思ってたんですけど、入って3ヶ月くらいで僕はアーティストじゃないと思いました。自分なりのアート作品というものの理解として、ある問題を発見しているかのように見えるんですよ。言い方を変えると、科学的じゃない科学的な方法で問題を発見する、それはもう、言葉じゃない方法でものをかたちにして、その問題がみんなに共有されるプロセスだと思っんです。そういうものはむりやり作り出せないんですよ。自分が作品作ろうと思ったときに、問題を自分でねつ造しないといけないことに気付いて、やめたんですよ。それだったらもう、直接問題を解決する方が楽だから、デザインをやり始めた。それで、スタジオ1からスタジオ3に移りました。

IAMASのいい点は、先生が怖かったというところですかね。理系だと先生がある程度客観的な理論に乗って何か言ってくるから、それが間違ってるって言えることもある。でも、IAMASの場合だと通用しないじゃないですか（笑）、だから、怖いんですよ。なんでダメなのか議論しても無駄というか。僕も、客観的に言葉で説明できる事実だけが正しいと思ってるわけではないんですよ、でも、客観的な理由、実験的な事実がなくても、先生の体験的な説得力はある、熱意だけは信用できる。それが統計データよりも信用できたりするのが面白いところでした」。

卒業制作は、回転するプロジェクタと1Dタグを用いた情報表示システムを制作した。

「あれは僕のモチベーションで制作したものでなくて、他の人たちに必要とされているものを、デザインとして作って見たかったんです。自分が何をしたいかよりも、何ができるかという観点に立って情報システムを作るっていうのは、実は研究者にはなかなかできないんですよ。もちろんあそこまでハイテックなものが本当に必要とされていたかはわからない、ただ、分析したニーズはリサーチから得た事実なので、その間をどうやって埋めていくかを研究したかった」。

IAMASでやってきたことを本当に仕事にすることはできないだろうか。上京する予定の学生同士が集まり、卒業後の活動を話し合いながら、一緒に仕事をやっていくプランを在学中から固めていった。その経緯を中原さんはこう説明する。

「最初はアーティスト集団的なノリだったんですが、だんだんIAMASで勉強したことで本当にお金を稼ぐ方法を考えていうことが中心になってきたんですね。それで、そこまでやれるっていうメンバーが残って行きました。ウェブデザイナーやCGクリエイターになる人が多いけど、それだったらIAMASで勉強しなくてもいい。学校の教員や展示施設の仕事は、上の人たちがもういるのでこの先はなさそうだし、自分たちで食って行く方法を探そうと思って。今はメディアインスタレーションを展開する仕事をやっていて、営業すると結構手応えはあります。だから、できつつある市場をちゃんと構築したいと思って、シンポジウム（★1）を開いたりもしました。

人手はいつも欲しいんですが、メンバーに望むことは、企業の人ともコミュニケーションできる能力ですね、スキルよりも。学生のみなさん、会社は立ち上げがいちばんめんどくさいんですから。それをするくらいならうち

に来た方がいいんじゃないでしょうか（笑）」

★1：第1回アイティアオープンラボシンポジウム「フューチャーストア・フューチャーメディア」超感覚の商業メディア空間へ向かう、メディア芸術・デザインの展望」をBankArtStudio N.Y.K.（横浜）にて開催。

中原淳 なかはらあつし

2001年京都大学農学部卒業、2002年～04年ATRメディア情報科学研究所研究員を経て、2006年IAMASメディア表現研究科を卒業。情報デザインやHI研究を中心に制作活動をしている。知識や思考をモデル化し空間的に表現する手法や、実空間を智能化する方法、ネットワークや都市などのコミュニティに興味を持つ。現在、アイティア株式会社取締役デザインエンジニア、NTTインターコミュニケーションセンター R&D担当研究員。

田中信雄 たなかのぶお

1999年愛知大学経営学部卒。1999～2004年まで名古屋の映像制作会社で企業PRビデオ、イベント・展示映像などを制作。体験をともなう映像表現、映像制作に興味を持ち、ウェブやデータベースを連携させたモバイルビデオアーカイブシステム『Locj』を開発。また、ビデオインスタレーション、ドキュメンタリービデオの制作なども行う。現在、アイティア株式会社取締役、ディレクター。

アイティア株式会社：http://www.aitia.co.jp/

メンバーには他にむぎばやしひろこ、國原秀洋（ともにIAMAS卒業生）がいる。

名古屋の映像制作会社で働いていた田中さんは、たまたま読んだ雑誌でIAMSという学校を知った。

「映像のもっと先、さらに追求した所ってなんだろうと思っていて、映像だけじゃないものをやりたい、ただ映像からはぶれたくなくて、スタジオ2を希望しました。入学してみたら、『えー』の連続でしたね。学校は、環境は与えてくれますけど、何ができるかっていうのは自分で作らないといけなくて、その戸惑いはありました。

映像制作については、パンフレットにつねに最新の設備があるって書いてあったので、かなり期待してましたが、パソコンとDVレベルの編集だし、スタジオも結構荒れていて、最新の映像をやる環境ではなかった。でも勉強する環境はばっちりでしたね。24時間使えるし、機材も結構自由に借りられました。授業は課題攻略形で、ベースを教えた後にその二段上くらいの課題を出して、それを自分で超えていけと(笑)。やった内容と課題の間はかなり飛躍があるんです。ただ、友達に教わったりして、なんとか埋めていく環境はあって、一応フォローはできているのかなって気はしますね」。

在学中にレジデンシーアーティストだったマルシア・ヴァイツマンに出会い、作品制作に協力する。

「アーティストは、どういうプロセス

を踏んで、どういうものを作っていくのかっていう流れが知りたかったのと、自分がプロでやってきたノウハウが役に立ってるんじゃないかと思って。彼女は、喜怒哀楽が結構激しくて、人間として面白いですよ。いろんな学生に議論をふっかけて、問題提起をどんどんして、軋轢を気にしないみたいなのタイプでした」。

マルシアのレジデンシー期間が終わった後は、彼自身の卒業制作につながるプロジェクトに取り組む。携帯電話を使って位置情報と映像を結びつけて表示するシステムを制作した。

「プロジェクトの中で、携帯使った開発はどうか、という話が出ました。最初はその枠内でやる予定だったんですが、他に一緒にやるメンバーがいなくて。プログラムは経験がなかったので、結構勉強しましたね。サーバ立てるのに2ヶ月くらいかかってました。

自分が表現して伝えることって、どんなメディアを使っても結構弱いなっ感じがしていて、体験にかなうことはないって思ってるんですよ。メディアの上で表現しきれると思う人もいるでしょうけど、僕はむしろ体験そのものをいかに作り出すかを、メディアを使って進めたいと考えました」。

中原さんは、企業のシステムエンジニア、研究所の研究者を経て

卒業生インタビュー⑨

田中 信雄

大学院 4期生 スタジオ2

表現して伝えることは、どんなメディアを使っても、体験にかなうことはないと思う

中原 淳

大学院 1期生 スタジオ3

自分が作りたいものよりも、他の人たちに必要とされるものを作ってみたかった



山田由希美

アカデミー 7期生 ANDコース

3度のメシより
プログラムが好きです。

プログラミングをやりたいと思い、高校を卒業してすぐに入学する。紹介してくれた担任の先生も、IAMASに研修に来ていたことがあった。

「入ったときには、何を専門にするかは全然決めていなかったんです。卒業生の方の会社のアルバイトをしていたのと、プレゼンの練習をするゼミでウェブの歴史などをいろいろ調べて、面白いなあって思ったのがきっかけで、どんどんウェブのほうに入って行きました」。

課題やアルバイトでプログラミング三昧、夜型生活の日々を送りながら、卒業制作ではブログのツールを作る。卒業後は、開発会社を経て、現在急成長しているソーシャルネットワークサービス(SNS)の会社に就職することになる。

「コンシューマー向けサービスをやっている人たちを見ているのが楽しくて、いろんな会社の情報を追っている時期がありました。その中にグリー(Gree)があったんです。ある時グリーが人員募集をし始めたというニュースを聞いて、それを聞いた瞬間「あ、行かなきゃ」と思って(笑)。社長副社長込みで5人目の社員になりました。最初はアパートの一室みたいなところでしたが、そこから引越しを繰り返してきたので、今は別の会社みたいですよ。

私が入ったときにはまだフォト(画像共有サービス)がなくて、それを作ってずっとメンテしていたので、何となくフォトは自分のもののような感覚があります。国内の画像共有サービスの中では割と流行っている方らしいです。写真を通してコミュニケーションをとれるので、ぜひ使っていただけならなあ、と。閲覧される写真や動画は、友達の新作フォトというのがほとんどです。どっかの誰かにとっては面白くない情報でも、友達の情報って結構重要だったりもするので、みんな見てくれるし、アップするモチベーションにもなるかなと思います。最近こんなことしてるんだ、とか」。

毎日のようにリリースされる新機能によって、サービスそのものが生き物のように変化して行くことが面白いという。

「仕事のやってる内容そのものはあまり変わらないんですけど、ユーザさんも増えてきたし、昔のコードを知っている人が少なくなってきたものもあるし、責任感みたいなものがだいぶ変わりました。私、学生のころは、結構バグだらけのものを作っていたんですけど、最近はもうバグを出さないことが誇り(笑)。グリーで働いてよかったのは、ユーザさんから、これが使いやすいとか、これちょっとよくなるとか、メールで直接言われるのがと

ても新鮮でした。私の場合、自分からはサービスのアイデアが出てこないで、誰かにこういうのがやりたいんだよって言われて、それを作って感謝されたいんです(笑)」。

これから、IAMASを志望する人に伝えたいことがある。

「受身でいると何をやっていいかわからなくて辛いかもしれないけど、やりたいことを見つけてそれに突き進んで行けば、それに対してバックアップはすごくしてくれる場所だから、早いうちにやりたいことをがんばってほしいと思います」。

山田由希美 やまだゆきみ

1983年岐阜市生まれ。IAMAS在学中にウェブに興味を覚え、主にフロントエンド寄りの開発に従事。ウェブ好きとの評に対し本人はウェブ好き好きを自称。ウェブで面白いことをする人や、それに群がり脊髄反射レベルで次々と新しい小物を作る人を観察することを好む。2007年現在、グリー株式会社に勤務。SNSはウェブじゃないと言い続けながらもコンシューマサービスの楽しさや難しさに惹かれて長居している。

『グリー』 <http://gree.jp/>

古館健

アカデミー 5期生 スタジオ科

卒業した直後は、作家になるのはやめようと思ってたんです。



IAMASを知ったきっかけは、NTTインターコミュニケーションセンター(ICC)での展覧会を見たことだった。

「兄からダムタイプのことを聞いて、ビデオで見てかつこいいなあと。ちょうど、ダムタイプの池田亮司さんのライブがICCであって、見に行ってもやられました。確か高校2年生の頃です。そのすぐ後にMERBOWのライブなんかもあってそれで降ICCに通うようになりました。で、『デジタル・パウハウス』展で、IAMASがあることを知りました。

入学してからは大変でした、血気盛んな若者が入るところじゃないです(笑)。雰囲気はかなり殺伐としていて、みんな他人がやっつてることに興味がない。こもるといいうか、沈むといいうか、淀む(笑)。でも夏を過ぎて、ARCh(★1)に参加するようになって、ふっきましたね」。

卒業後はしばらくプログラマの仕事をするが、ARChの欧州ツアーがきっかけでイベントや作品制作活動に入り、ザ・サイン・ウェーブ・オーケストラ(SWO)(★2)の活動もスタートする。

「SWOは、以前から、ひとり1本サイン波持ち込んでみたらどうなるか、というアイデアがあって、2002年に吉祥寺のライブハウスでやったのが最初です。その後は国内外、横浜トリエンナーレとかいろんなところでやりました。2006年夏にはヨーロッパツアーもしましたし。今はそれぞれ自分たち個人のことやらなければいけないという風になって、活動休止してます」。

2005年には、バスで国内のメディアセンターなどをまわってイベントを行う『MobLab』(★3)プロジェクトに参加した。

「まっとうできたかって言うと、でき

てねえんじやないかっていう気はする(笑)。こういう企画はすごく可能性があると思うんです。アーティストックキュレーションっていうか。キュレーション自体、オーガナイズ自体が非常にアーティストック。参加する機会をオープンにしたときに、はたしてやりたがる人というのはどのくらいいるのかっていうのは興味がありますね」。

卒業した直後は、作家になるのはやめようと思ったんです。ノイズミュージックが基盤にあって、それは作家という立場でなくてもやり続けるだろうと思ってましたけど。でもSWOではずみがついちゃった(笑)。今はやることはすべてやってしまおうと思いつつ、自分のこともやらなきゃっていうそういう状況。なんていうか、端から見た時にほんとになんかやっつてんのか分からない曖昧な人間になりたいですね」。

「こちらではsoftpad(★4)の人たちとつながりができて、展示などを手伝うようになりました。ダムタイプの方ともつながってきました。山口情報芸術センター(YCAM)での高谷さんと坂本さんの展示『TTP』のプログラムもサポートしています。京都に来て、どうしたもんかという気持ちもあったけど、あぶれずにすんでますね。運がいいんですよ(笑)。

古館健 ふるだてけん

1981年、神奈川県生まれ。2002年IAMAS卒業。THE SINE WAVE ORCHESTRAのほか、ARCh、710.beppoなどさまざまな名義でサウンドアート、映像、VJ、DJ、デザイン、イベントオーガナイズ、プログラミングなど横断的に活動。国際的なヘッドフォン・フェスティバル「Le Placard」(<http://leplacard.jp/>)の国内での主催にも携わる。ソロでは主にノイズミュージックとして活動。

<http://arch-project.com/anagma/>

★1 ARCh : 2000年にVokoi Kaznovskiを中心としてIAMAS内の有志により結成。名古屋をベースにエレクトロニックミュージックのイベントや展覧会のオーガナイズを行う。2002年、名古屋で行われたISEAや2003年のTokyo Designers Block、2005年の愛知万博などでイベントを開催。

<http://arch-project.com/>

★2 THE SINE WAVE ORCHESTRA :

4人のメンバー(古館 健、城 一裕、石田大祐、野口瑞希)が中心となり、サイン波(SINE WAVE)を用いて、ひとりがひとつのサイン波を持つことを基本的な条件とし不特定多数の人々が参加するプロジェクト。

<http://swo.jp/>

★3 MobLab : 「MobLab」

(Mobile+Laboratory、Mob=群集)は、日独の異なるジャンルのアーティスト=MobNaut(モブノート)がモバイル機器を装備したインフォスペースとしてのバスに乗り込み、国内の4カ所のホストセンターへ移動しながら展開したプロジェクト。

<http://www.moblab.org/>

★4 Softpad : ライブイベント、美術館やギャラリーでのインスタレーションやグラフィックデザインといった表現のジャンルを横断しながら、サウンド、映像、マルチメディアに関わるプロジェクトを行うグループ。

<http://www.softpad.org/>

京都を拠点に活動していた頃、教授の小田英之さんを通じてIAMASを知る。

「そろそろどこか違う所に行こうかと思っていた頃に、京都のギャラリィで偶然会ったの。IAMASって学校があんねん、いいからお前受けるって言われて。」

その時はまだ、コンピュータを触ったことがなかった。でも僕は、ダムタイプのテクノロジーを横で見ただから、こんな使い方をしたらこうなる、っていう感覚だけは持ってたと思う。だからコンピュータに対しては、感覚だけ持って、遅れて入った分、目標が持ちやすかったとは思う。」

IAMASを卒業後も5年間大垣に住み、制作活動が続けていた。「ウェイン(★1)が週に2回くらい家に遊びに来てた。おかげで英語が上手になりました。彼は、僕の作品のい

ちばんいい批評家。好き嫌いもはっきりして、オレだったらこうする、みたいなことをズバズバ言う。知識が幅広いので、アドバイスも多々。『オニキス・ドリームス』(★2)の中のシモーヌ・ヴェイユ(★3)を教えてくださいました。『コモン・センス』(★4)のトマス・ペイン(★5)を教えてくださいました。彼

撮影が終わったばかりの『God Bless America』(★6)を見せたとき、(僕は彼に会うたびにアメリカの悪口を言っていたから、お前の怒りはどこへ行ったら、これじゃわからん!)と言うので、ジョージ・ブッシュの台詞を入れることにした、これも彼の意見なんです。あと、英訳ね。ウェインは日本語を話さないから、英訳をお願いするとき、めちゃくちゃ説明しなくちゃいけない。ただ、そうやって上がってきた英訳は、毎回ほんとに素晴らしくて、海外でも、これは誰が訳したんですか?と聞かれることがある。」

京都造形芸術大学では客員教授として、映像・舞台芸術学科で学生とともに舞台制作を行ってきた。

「舞台は楽しいです。すごい大変だから、いや、僕にはメソッドがないから、授業もいつもぶっつけで、本番では毎回違う事をやってしまう。面白いけどね、正直しんどい。でも、人間相手だから、こっちは変わるし、向こうも変わる。どう追い込んで、どこに降りたら自分の表現として成立するか、それが方法にできたら、これはもう立派な宗教家です(笑)。」

今年の春から担当が変わって、今度はファッション。『服は着るものか、脱ぐものか』、ってあたりからはじめます(笑)。みんなそれを期待してきてるらしいし。」

IAMASにいたのはもう十年近く前になるが、まだ強烈に覚えていることがあるという。

「プログラミングの授業は、6回目くらいで脱落しました。あのときの気分、なんともいえない焦燥感。先生がなにを話してるのか、まったく理解できなくなってる、自分より十歳も若い子にどんどん取り残されていくっていう…。高校のときの数学の授業以来、久々に経験した。あれは辛い。文系には免疫がないの、あの種の焦りは。」

ああ勉強したいなあ、WordとExcel! だれか教えて! 今、仕事で要

るようになって困ってんねん」。

- ★1 ウェイン・マセド：IAMASの元英語講師
- ★2 オニキス・ドリームス：1998年に制作された、偽のライブカメラを使い、舞台のリアルを問うパフォーマンス作品。
- ★3 シモーヌ・ヴェイユ：Simone Weil、フランスの哲学者。著書に『重力と恩寵』など。
- ★4 コモン・センス：2004年に制作された、アメリカ・サンティエゴで発表した、廃材を使った映像インスタレーション。
- ★5 トマス・ペイン：イギリス出身イギリス出身の社会思想家。1776年アメリカ独立の必要性を説いた冊子『コモン・センス』を発行。
- ★6 God bless America：2002年に制作された、2トンの粘土を使ったクレイアニメーション。

置いてけぼりを食らうっていうのは

ほんと久しぶりだった。

アカデミー 2期生 ラボ科

高嶺格

卒業生インタビュー⑬



高嶺格 たかみねただす

1968年鹿児島生まれ。滋賀在住。1991年京都市立芸術大学工芸科漆工専攻卒業。1993～97年ダムタイプにパフォーマーとして参加。1999年IAMAS卒業。ヴェネツィア・ビエンナーレ2003他に出品。現在、京都造形芸術大学映像・舞台芸術学科客員教授。

梶尾あき

大学院大学 3期生 スタジオ2

修士論文を通して、

自分が作る物ときちんと

対峙できたなって思う。



「京都造形芸術大の芸術文化情報センターでデザインの仕事をしています。図書館の資料を使って上映会を企画したり、ポスターや告知のチラシを作ったり。そして、家でもフリーでデザインの仕事をやっています」。

仕事だけでなく、制作活動も続けている。最近制作した「本」の作品がコンペで受賞した。

「図書館にある大量の本を見ていたら、本を作りたくなって。もともと平面を使った立体視が好きで、本の構造を使って立体に見せるものを考えました」。

大学生の頃から、映像をモチーフにした立体作品を制作していた。大学卒業後は映像制作会社に勤務し、費用を貯めた後I AM ASを受験する。

「見学に行ったら、めっちゃいいなあ！って。大学を出てもう一度学校へ行くので、修士が欲しいと思って大学院を選びました。スタジオ2のサブタイトル『タイムベースメディア』を見て、私の今までの作品を考えると、もうここしかないんじゃないかなと思って。

入ってすぐにギャラリーで『マスオ展』をやったんですが、作品をちゃんと見せられてないと、先生にこっぴどく叱られました(笑)。勢いだけで、展

示が分かってなかった。卒業制作展カタログは、表面を佐藤ちひろさんが、裏面を私がデザインを担当しました。アーカイ美味んぐ(★)が撮影したすごい量の画像を生かしたくて、全部実寸にプリントアウトして、机の上に散らして選びました。だから選んだ形でそのまま掲載されています。ピエンナレのパオロ・ローザのワークシヨップのことは、寒い季節になると思い出しますね(笑)。

そんな中、席が近かった学生たちが使っているのを見て、F&Sでの作品制作を始めた。

「宇田敦子さんが向かいに、隣に山田拓生くん(同級生)が座っていて。作ったら見てもらえて、分からなかったら聞ける。いい環境でした。宇田さんに言われたことは、今でもふと思いで、ものを作ることにおけるお手本のような方なので。いろんな方と接して、とても貴重な時間を過ごせたと思います。卒業制作展ではウェブ作品を展示しました。ウェブだけで公開していると、作品に触れる人の反応を直接見ることができないので、会場で観客の反応を観察できたのはよかったです。あ、笑ったとか、ここを何回もクリックするんだな、とか」。

今後、積極的に制作活動に取り組んでいきたいという。今は本にいちば

ん惹かれている。

「本は、いろんな人に見てもらいたいから、せっせと作ろうと思ってます。はさみとかカッターを持って図画工作するのは一生やりたいなって思うんです。今度、友人が結婚するんで、おめでとうバージョンでハートの形のものを作っているんです。別に頼まれたわけじゃないんですけど(笑)」。

★1 アーカイ美味んぐ…I AM AS学生有志によるクラブ活動から始まったユニット。毎日の生活を映像や写真に記録し続けている。



『Nodogram:ノドグラム』

梶尾あき ますおあき

1978年生まれ、兵庫県出身。神戸芸術工科大学視覚情報デザイン科卒、情報科学芸術大学院大学卒。現在、大学非常勤職員として勤務するかわら、個人制作を続けている。京都市在住。主な受賞歴に、2006年EPSON Color Imaging Contest 佐藤卓賞、2004年BACA-JA優秀賞、K-Opticom賞、岐阜ブロードバンドコンテスト佳作など。



明貫 綾子 みょうかんひろこ

筑波大学芸術専門学群総合造形を卒業後、IAMASへ。2003年にNPO法人コミュニティデザインカウンシル (CDC) を立ち上げ、現在も理事を勤める。2004年からSKIPシティ彩の国ビジュアルプラザ映像ミュージアムにてキュレーター。2007年から NTTインターコミュニケーションセンター (ICC) にてキュレーター。SKIPシティ
<http://www.skipcity.jp/>
NTTインターコミュニケーションセンター (ICC)
<http://www.ntticc.or.jp/>



野間 穰 のまみのる

東京造形大学デザイン科造形計画専攻、千葉大学工学部工業意匠科を経てIAMASへ。卒業後広告代理店に勤務したのち有限会社フルティガを立ち上げ独立、同時にNPO法人コミュニティデザインカウンシル (CDC) 理事長に就任。展示、イベント、デジタルコンテンツの企画、制作から公共施設の計画、運営などを行っている。FRUTIGER
<http://www.frutiger.jp/>
コミュニティデザインカウンシル
<http://www.cdc.jp/>
メディアセブン
<http://www.mediaseven.jp/>

「SKIPシティは、映像に関する事もスタートする。」
CDCの運営に関わりながら、SKIPシティ彩の国ビジュアルプラザ映像ミュージアムの企画展示の仕事もスタートする。それ、NPOをつくるための本を読むところから(笑)準備を始めました。CDCの運営に関わりながら、SKIPシティ彩の国ビジュアルプラザ映像ミュージアムの企画展示の仕事もスタートする。それ、NPOをつくるための本を読むところから(笑)準備を始めました。CDCの運営に関わりながら、SKIPシティ彩の国ビジュアルプラザ映像ミュージアムの企画展示の仕事もスタートする。それ、NPOをつくるための本を読むところから(笑)準備を始めました。

テクノロジーをテーマにした企画展を中心に行っています。テクノロジーをテーマにしながらも広い層に受け入れてもらえるよう、メディア系のエンターテイメントの側面を活かしておもしろおかしく展示ができると思います。企画展ではエンジニア、研究者に会うことが多くて、話を伺うのがすごく楽しい。テクノロジーにも美しさというか、エレガントさがあるとおっしゃった研究者の方がいました。目に見える美しさではなくて新しい考え方の追求とか、化学変化のスマートさとか、いろいろあるみたいで(笑)ロマンチックですね。でも、優れた技術だからといって残るわけでもなく、トレンドや運みたいのものもあるというのも面白いところで、個人的にはアートにつながる部分も感じて興味深いです。」
一方、野間さんは会社から独立することになり、偶然CDCの活動にも関わることになった。

「会社では仕事にしがりが出てきた事もあって、自由に仕事を受けたいと思って独立しようと思ったんです。その時たまたま恩師の桂さんに久しぶりに会ったので、近況と独立の話をしたら、CDCってというのがあって、これから大きな仕事をするから代表をやらないかと。その時はどんな仕事なのかあんまり分かってなかったんだけど、新しいことやりたいなと思ってたので受けました。」

その大きな仕事は川口市にできた新しい公共施設『メディアセブン』の運営だったんです。CDCの組織を整えつつ、どんな施設にするか考えてプロポーザルを作って予算を組んでコンペに出て、選ばれて、なんとか受注するところまで行きました。それで15人くらいのスタッフを集めたんですが、美術館で働いていた人、メディア系の学校を卒業した人、日本画で大学院に行ってた人など色々な専門分野を持った人が集まって、CDCの目標の第一歩が動き出したかなってところで。CDCでの仕事に向けたスキルがある人はもちろんですが、自分にはこんなスキルがあるから何かしたい、こんな仕事したい、そういう人達にどんどんCDCに参加してもらって、新しい仕事を創って、いろんな可能性を広げて行きたいです。」

- ★1 『MPI X IPM』(Music Plays Images X Images Play Music) : 東京・恵比寿で行われた坂本龍一さんと岩井俊雄さんによるメディアパフォーマンス。
- ★2 マルチメディア工房... IAMASにある施設。妹島和世設計。
- ★3 『The Visitor: Living by Numbers』 : 全方位カメラを使用して撮影した映像を用いたメディアアート作品。

野間穰

アカデミー 2期生 ラボ科

社会的に求められているものを、
自分の能力を生かして作る
という仕事も結構いい。

明貫絃子

アカデミー 4期生 ラボ科

人生の大きな分かれ目というか、
分岐点になったんじゃないかな。

野間さんは、美術系と工業系がコラボレーションできるような環境を探していた時に、I A M A Sに出会ったという。

「美大を卒業して千葉大の工業意匠科に行ったんですけど、やりたいと思っていた事と違って、どうしようかなと思った時に、I A M A Sの噂を聞きました。で、深くは考えずに勢いで千葉大をやめてI A M A Sに行くことにしたんです。

でも結局I A M A Sでは、違うやりたいことを発見することになりました。N T Tの研究会に参加させてもらったり、岩井俊雄さんと坂本龍一さんの作品(★1)も手伝わしてもらって、入る前は作品作りたい気持ちもあつたけど、自分の表現をするためというより、むしろ社会的に求められているものを自分の能力を生かして作るという仕事も結構いいかなと。I A M A Sで参加したプロジェクトは、手伝うというよりは、自分が積極的に発言したり提案したり、責任を持って参加できる余地がありました」

その後の進路は、その時の流れで決まっていたことが多いと思う。しかし、社会のなかでものづくりに参加したいという考えは常に持っていた。

「声をかけてくれた会社が、N T Tインターコミュニケーションセンター(ICC)の展示設営をやっていたのと、

広告代理店みたいな業務もちょっと立ち上げたばかりで、面白そうだと思って就職しました。たまたま会社が発展途上だったので、小間使い、下っ端から会社の経営に関わるところまで、6年という短い間に一気に経験できたのはよかったです」。

明貫さんは、I A M A Sで働いていた大学の先輩を通じてI A M A Sを知るようになった。大学は現代美術が専攻だったので、コンピュータもまったく初心者だったという。

「私はすごい不純な動機です。大学の先輩に聞いたのがきっかけで、I A M A Sに行ってみたら、マルチメディア工房(★2)ができたばかりで、それがすごい綺麗だったんです。ブルーベルベットの部屋に感動して、こういうところで勉強できたらいいな、という感じだったんです。

私はいろんな授業や活動に顔を出していました。MaxMSD講座とか、リーダー同好会とか(笑)。そういう意味では、幅広くメディアのことを知ることができたかもしれません。

いちばん大きな転機は、アーティストインレジデンスで来ていたリュック・クールシェヌさんの作品(★3)を手伝った時に、彼が『マネージメントに向いてるんじゃないの?』って言うてくれたこと。そう思い始めた

時に、新校舎のギャラリーができて、ゼミで企画を考えることになって、『JanosOS』というギャラリーの名前をつけるところからやりました。展示会をたくさんやりましたね、I A M A Sの先生とOBも含めた学生を毎回フィーターして。先生や学生、授業や作品がアプリケーションで、それをJanosOSが牛耳るってイメージだったんですけど(笑)。

短い2年間だったけど、いろんな人とも出会えたし、今の自分につながることも見つけられたし、人生の大きな分かれ目というか、分岐点になったんじゃないかなと思います。そういう意味ではI A M A Sにすごく感謝していますね」。

卒業後は、紆余曲折をたどりながらも、N P O法人の立ち上げに関わっていく。

「就職はいろいろ受けたけど全部ダメで。そうしたら東京東京藝大の桂英史さんが取手に遊びに来ればと言ってくれて。その頃、コミュニケーションデザインカウンシル(CDC)の構想を桂さんに聞きました。地方で公共文化施設ができる一方、企画・運営できるスタッフが少ない。自治体に属さないで公共文化施設の仕事をできるような柔軟な活動ができる受け皿の団体が必要だと。

その案はすごく面白いと思ったん

大学を卒業後、広告代理店の営業職に就くが、そこで見たクリエイティブの仕事に興味を持った。

「営業よりも、ものづくりの方をやりたいなと思って。1年半くらい勤めて退職して、勉強しようとして学校を探していた折に、父親がI AM ASを教えしてくれたんですよ。彼は学長の坂根徹夫さんの本の愛読者で、I AM ASについての新聞記事を送ってくれたんです。デザインとか映像が学べるんじゃないかと、よくわからないまま軽い気持ちで受けたら受かってしまっ

て。メディアアートなど、聞き慣れない言葉が飛び交う環境に最初は戸惑ったという。

「基礎から技術を身につけたいと思って入ったんですけど、カルチャーシヨックでしたね。みなさん何か作品を作りたいとか、そういう意識で来て

いて、自分との意識の差を感じたり。

1年目は、何をしたらいいのかを結構悩んでたんですけど、二年目からは、イアマスTVや映像作品をどんどん作って行く作業が多くなったんで、そっちのほうに没頭できましたね。授業では、音を拾い集めて録音して、つないで物語を作るといのがあって、それは面白かったです。学外では、友達と琵琶湖にバス釣りに行ったり、廃墟に探検にいったりと、そんなことが楽しかったですね。友達みんな僕より若かったんですけど、色々な面で刺激を受けました」。

卒業後は、地元の山口に戻り、ケーブルテレビの会社で働く。

「入社してからの仕事は、主にニュースの取材です。撮影と記者と編集をすべてひとりで行います。

I AM ASの友達の映像作品を

ケーブルテレビで放送したことがあるんですよ。5分の枠で、『アートの小部屋』っていうタイトルで(笑)。映

像が好きな人には、なんか変なのやりの、みたいな感じで結構好評でしたね。

最近、ローカルヒーローが登場する新番組を立ち上げたばかりだという。

『CP戦士ぶちエージャー』を2月から始めました。『ぶち』は方言で、すごくいいっていう意味です。僕は中に入っていません(笑)、演出に徹しています。

舞台は、地元の商店街。毎回、悪役がいろんな店で悪さをし、店のピンチを救おうと店の店主が『愛と平和の鐘』を使ってヒーローに変身します。出演者は、ほとんどが商店街の人で、演技も素人です。セリフも棒読みだったりしますが、そこが逆に面白くなって

います。番組の狙いは、商店街の活性化。各地で商店街がさびれてきているなか、山口の商店街はまだ元気というところを伝えたいです。

放送開始から、徐々に反響もあり、ロケにもたくさんの子供たちが見学に来てくれます。うちの3歳の子供も、『武器を持って、ぶちエージャーを助けにいかんやーいけん』というぐらいい番組に熱中していて、父親としては嬉しいです」。



山口ケーブルビジョンで放映されている『CP戦士ぶちエージャー』

山野友義

卒業生インタビュー ⑬

一生懸命バカなことをやってみたいな
というのがあって。

アカデミー 4期生 スタジオ科



山野友義 やまのともよし

1974年生まれ、山口県防府市出身。駒澤大学文学部を卒業後、しばらく東京の広告会社に勤務。そして、IAMASへ。IAMAS卒業後、故郷の山口県に戻り山口ケーブルビジョン株式会社に入社。仕事は、ケーブルテレビの番組制作。家庭では、2人の子供の父親。余裕ができれば、個人的な映像作品をつくりたいという思いがあります。会社がYCAMの隣にあるので、気軽に遊びに来てください。

山口ケーブルビジョン12チャンネルで放送開始!
2月3日スタート 放送日: 毎週土・日曜日 夕方 5:30~6:45
制作: 山口ケーブルビジョン株式会社
協力: 山口商店街CP研究会 山口県日商連合会 山口県工務局

さかいらいしう

アカデミー 3期生 スタジオ科

人との出会いや関係性で

「歌いたい」気持ちで

出てくるようになりました。

音楽大学を卒業した後、大学院を
目指すがうまく行かず、落ち込みな
がらも、参加していたパソコン通信
を通じてメディアアートに出会い、
IAMASへとつながっていく。

「メディアアートとの出会いは八谷和
彦さんの『幽体離脱マシーン』。パソ
コン通信のオフ会で知って行ってみたら、そこには寝てる人がいて、銀色のボールが浮いてて、まるで天国みたいな世界が広がってて…(笑)。そこからアート系の人と付き合いが多くなりIAMASの事も知ったんです。それで歌は置いといて、サーバ立てたり、イラストレータとかPhotoshopとかやりたい!と思って受験しました。

最初に興味をもった授業はデザインでした。できは悪くて、ドットで自分の顔を描く単純な課題がいちばんほめられました(笑)授業はすごく面白く

て。フォントやプリンタの仕組みの
ことなど教えてもらって、ものの見方が
すごく変わりました。

音楽の授業で、スピーカーと音響機
器だけ用意して、各自が毎週好きな音
楽を持ってきてどこがいいのか説明す
るのも面白かったです。ある週に、微
妙にピッチの外れた歌をずっと歌い続
ける曲を持って来た人がいて、それ聞
きながら先生が『こ、これがいいのか
〜!』と苦しんでて…(笑)。

授業だけでなく、映像作品の制作
や、マルチメディア工房のための照明
システムの構築など、さまざまな活動
を積極的に行っていく中で、それまで
離れていた歌の活動にだんだんとシフ
トしていく。

「もう歌をやめよう、と私がなん
となく思っていた頃、教授の三輪眞弘

さんがちょうど歌曲を作っていた時期
で『なにか1曲歌ってみて』と。それ
をきっかけに三輪さんの作品で歌うよ
うになりました。変な言い方なんです
が、死んだ作曲家しか知らなかったの
で、生きている作曲家の曲を歌うこと
がとても新鮮に感じました。それまで
自分が『歌いたい』っていうモチベー
ションをあまり引き出せなかったん
ですけど、曲ができる過程を知りなが
ら歌うことにリアリティを感じ、人
との出会いや関係性で『歌いたい』が
出てくるようになりました。自分が一
緒に音楽をやりたいと思う人を探して
行けばいいんだと気づき、今に至って
ます。いろいろなもの聞きに行っ
て、興味があったら直接会って、一緒
に曲を作るってことをやっています」

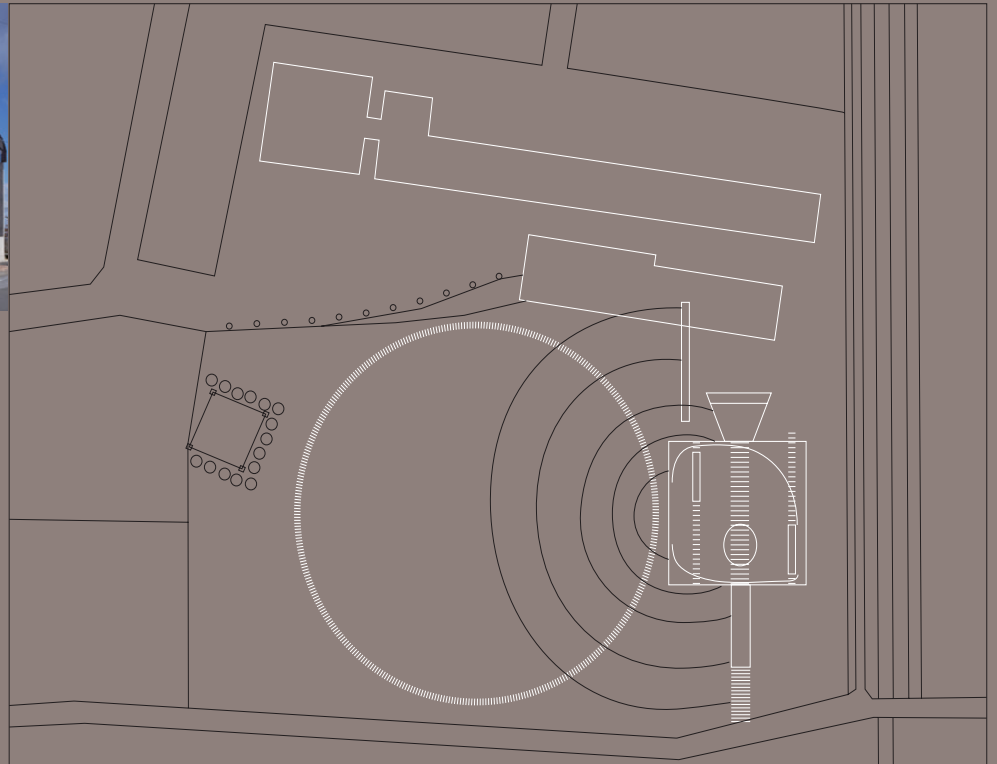
IAMASを卒業して、歌う活動
をメインに据えるようになったころ、



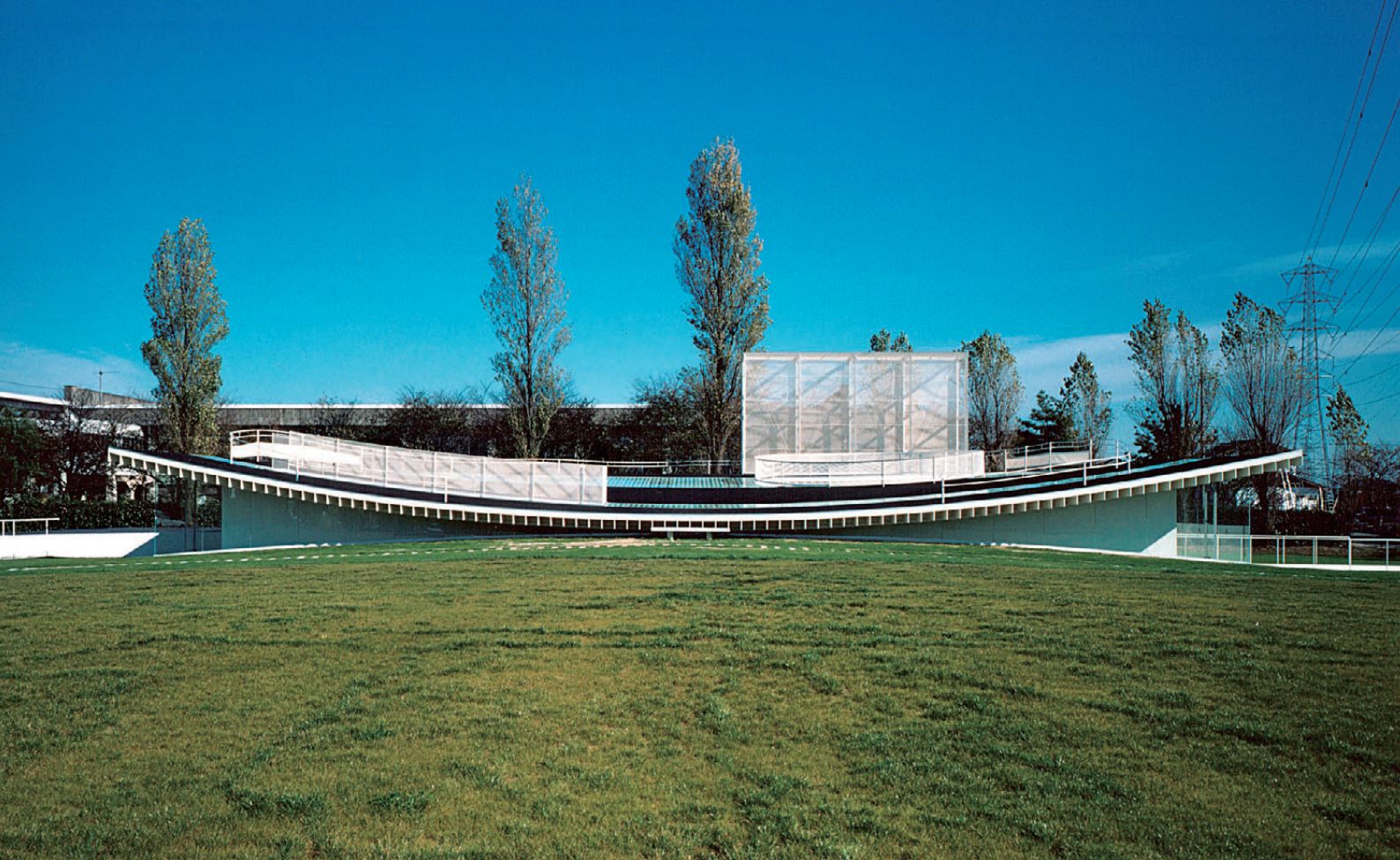
さかいらいしう

石川県生まれ。武蔵野音楽大学声楽学科卒業後、IAMASに入学。入学当時は「坂井もな」と名乗り1年後に「坂井れいしう」に改名、現在は主に「さかいらいしう」と名乗り、声する事を中心に活動中。東京各所のライブハウスやイベントスペースでの活動、詩と声のユニット「PreAva」ほか、さまざまなアーティストと共同作業を行っている。東京大学情報学環特任研究員。

歌に対して新しい発見をしたという。
「とある宴会で、恋愛でがーんと来て、シヨックでほんやりしつつカラオケに行っただけです。それまでは歌の意味がまったくわからなくて単調なテクスチャにしか聞こえなかったのに、歌詞にあるアップダウンの心が、『あつ、これのことか!』と初めて分かった瞬間があった。って遅いですね? いい(表現者に恋愛は大事!かも(笑))」。



- 右上 マルチメディア工房
- 右下 マルチメディア工房階段
- 左上 マルチメディア工房屋上から見る本校舎と新校舎
- 左下 学生寮RIST



1964年に建てられた4階建ての旧女子高の校舎を改装した本校舎と、大学院開設に伴い2000年に建てた、ガラス張りの階段が目立つ5階建ての新校舎、2つを活動の場として使用しています。本校舎4階の一部は、女子高時代そのまま改築せずに使用し、当時の面影を残しています。

また、マルチメディア工房には、当初、アーティストインレジデンスの制作アトリエと、撮影や展示などを行うためのスタジオがあり、建築家妹島和世により設計され、1997年の日本建築学会賞を受賞しました。現在は、レジデンス機能を本校舎へ移し、あとを木工室として使用しています。

なお、大垣駅の約500m東に学生寮RISTがあり、充実した生活環境を提供しています。



熊坂賢次

財団法人ソフトラビージャパン 理事長

I A M A S が開校して十年、実際に活きた時間を共にしたかぎりでは十分に長いこの歴史に対して、今思うと、このアカデミーが果たした社会文化的な使命の大きさを感じます。情報科学と芸術をストリートにつなげるという新鮮な発想、そして岐阜県というローカルから一気にグローバルなアカデミズムにつなげるという大胆な挑戦のもとで、I A M A S は十分なまでの知的成果をあげてきました。今ならば、その発想も挑戦も予期されることでしょうが、それを十年前から実践していた先見性ある事実、今更ながら驚愕し、同時にそのような予期を自明とさせた成果と貢献に賞賛を贈りたいと思います。

しかし十年もたてば、さらに次の十年を構想しなければなりません。I A M A S に大学院大学がすでに開学して加わっているのは、頼もしいことです。つねに時代の最先端を走り、世界に向けて発信する岐阜県のアカデミーとして、I A M A S が存在感ある知性であることを、強く希望します。



赤松武子

I A M A S 同窓会 会長

I A M A S 十周年おめでとうございます。心からお祝い申し上げます。この十周年を記念して同窓会が組織されましたが、具体的な活動はこれからです。卒業してからも学校を訪れる人が多く、卒業年にかかわりなく互いに深い交流を持つことができているのが I A M A S です。改めて同窓会を通して何かするといってもピンとこなかったわけですが、これからは同窓会の活動を通して、今まで以上に互いの親睦を深め、母校の発展に力をつくしていけるように、ご意見などいただけたらと思います。

I A M A S ファミリーと称される私たちですが、一般の同窓会のように改まったものではなく、家庭的なつながりを大切に行きたいと思っています。

今後とも I A M A S にかかわるすべての人が、世界中のあらゆる場所でますます活躍することを期待したいと思います。

古田肇

岐阜県知事

I A M A S が創立十周年を迎えられたことをお祝い申し上げます。
I A M A S は岐阜県の高度情報化政策の一環をなす人材養成機関として構想されたのですが、開学してわずか十年という歳月のあいだに、先端メディアの研究教育機関として確固たる存在にまで成長し、国内外に広く知られる存在となったのは、教員の皆さんと学生諸君のたゆまぬ努力のゆえであり、心から敬意を表したいと思います。

I A M A S は近年、地元の産業界とのさまざまな連携を模索し、それがすでにいくつかの具体的な形をとってきています。教育の目的は遠大なものであり、その成果を長いスパンをもって測られるべきものと思いますが、いっぽうI A M A S の設置者である県としては、この県立のすぐれた学校が、とりあえず地元の産業の振興に対しても大きく貢献されることを望まずにはいられません。ぜひ今後ともその面でも努力も重ねられるようお願いいたします。

この学校に学んだ諸君がその才能を十分に発揮できる場をどんどん地元で創出し、岐阜県がその活躍の主たる舞台となることを願っています。次の十年に向けてのI A M A S のますますの発展を祈ります。

MESSAGES

十周年に寄せて

小川敏

大垣市長

I A M A S が十周年を迎えられましたことを心からお祝い申し上げます。

I A M A S は平成8年に全国でも類を見ない独自のメディア系教育機関として開校以来、「メディアアートの聖地」として国内外において高く評価されております。

また、平成7年から開催されました「世界メディア文化フォーラム」は、平成16年からはさらに発展した「岐阜おおがきビエンナーレ」となり、国際的なメディアアートの祭典として定着しており、大変喜ばしく存じます。

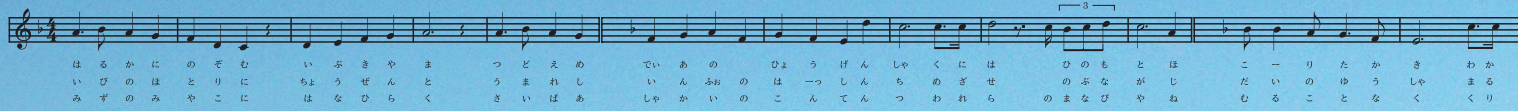
これまでの歩みを振り返りますとき、横山学長をはじめ諸先生方のご尽力の賜物と心から敬意と謝意を表する次第でございます。

今後とも、ソフトラピージャパン等と連携され、本市の情報関連産業の振興、将来を担う人材の育成にご支援を賜りますようお願い申し上げます。

終わりに、十周年を契機として、I A M A S が、ますます発展されますことをお祈り申し上げます、お祝いの言葉といたします。

IAMAS 非公認校歌

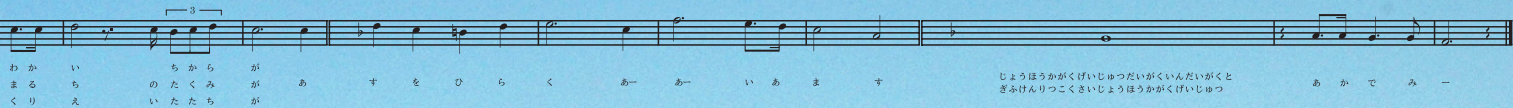
作詞・作曲 箕輪こあら
編曲 ペがさす義朗



という姿勢の先生方が集まっていること
でした。それにここに集まった教職員
卒業生の結束の固さというか、互いの親
密感の強さです。のちに私はスタジオ・
アツブローのパオロ・ローザが自らのゲ
ループについて言った言葉を借りて、こ
れをIAMASのファミリーと呼びまし
たが、これも非常に良い形で機能してい
るように思います。この冊子でご覧のよ
うに、IAMASはこの十年に誇ってよ
い成果をあげてきましたが、それには本
拠をこの大垣という地方都市においたこ
と、また学生の数を絞ったことが大きく
作用していると言えます。たえず新しい
ものを追い求める大都市にあつては生ま
れ得ない教育の実践が、所を得て花開い
たという思いがあります。十周年を迎え
たIAMASは、いま次の十年に向けて
の計画を策定し、その実現に向かって動
いているところです。ぜひこれまでも
まして皆様のご支援をお願いいたしたく
存じます。

情報科学芸術大学院大学
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー

学長 横山正



I A M A S が開学十周年の記念すべき時を迎えました。ただ私はその途中からの参加者であり、大学院大学発足のお手伝いはしましたが、I A M A S 創立時の坂根先生を中心とする先生方の熱気ある議論に加わっていないのを残念に思います。今回、十周年記念誌を編集するにあたり、とくにそうした創立時の雰囲気がいかに伝わって来るような内容にしたいと思い、坂根先生をはじめ当初からのスタッフの皆さん、早い時期の卒業生の諸君にとりわけご尽力いただきました。また一般の記念誌のたぐいに見るいかにもそれらしい体裁のものでなく、思わず引き込まれるような読みやすい雑誌スタイルのものにしてデータを別冊にという考えを、鈴木さんはじめ制作にあたった皆さんが実にうまく実現してくれました。いかにもI A M A Sらしい記念誌になったといささか自負しています。

I A M A S のスタッフに加わってまず感激したのは、教育への情熱はもちろんのこと、たんなる知識や技術の伝達に終わらない、真に創造的な人間を養成しよう

IAMAS 十周年誌 I

編集：鈴木宣也、小林桂子

撮影：鈴木宣也

デザイン：瀬川晃

翻訳：ジェームス・ラゾ（国際交流員）、エリン・プラント（国際交流員）

協力：井口仁長、伊藤晶子、野路千晶、IAMAS メディア文化センター

発行日 2007年3月30日

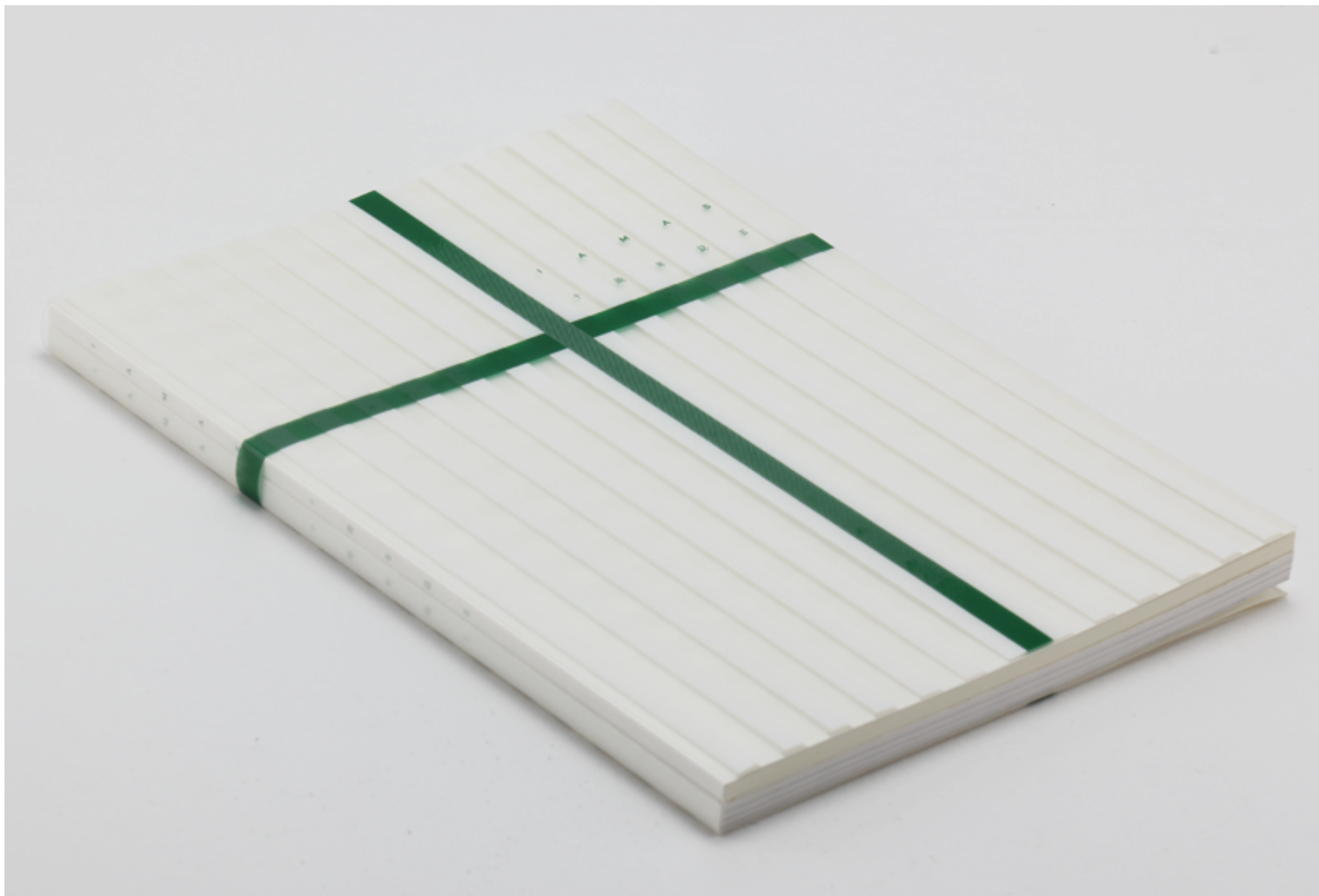
発行 IAMAS（情報科学芸術大学院大学＋国際情報科学芸術アカデミー）

〒503-0014 岐阜県大垣市領家町 3-95

電話：0584-75-6600 E-mail：info@iamas.ac.jp

URL：http://www.iamas.ac.jp/

© IAMAS, 2007



IAMASの十周年を記念して作られた記念誌です。クリアカバーには大きな「十」のラインがパッケージを包むリボンのようにあしらわれています。2冊の冊子で構成されており、表紙のエンボス加工はカバーの縞模様と併せることで格子模様になります。十周年誌Ⅰではビジュアルをメインにこれまでの活動や人物の紹介、十周年誌Ⅱはテキストベースのデータブックとなっています。

This is a commemorative publication made to celebrate the 10th anniversary of IAMAS. On the clear cover is a large + (kanji for 10) is shown, like a ribbon binding a package. The publication is comprised of 2 books, and by overlapping the embossing of the binding with the striped cover it creates a lattice pattern. The 10th Anniversary Book I, introduces the activities and people of IAMAS up to that point in time. Book II is a text-based data book.

形態 無線綴じ製本
 サイズ 210mm×280mm
 コンテンツ 十周年誌Ⅰ：学校＋活動、科学＋芸術、教育＋方法、社会＋学校、学生＋社会
 十周年誌Ⅱ：データブック

Form Perfect Binding
 Size 210mm×280mm
 Contents 10th Anniversary Magazine I : School + Activity, Science + Art, Education + Method, Society + School, Student + School
 10th Anniversary Magazine II : Databook

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMAS BOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMAS BOOKS and turned into digital books.

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
- ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

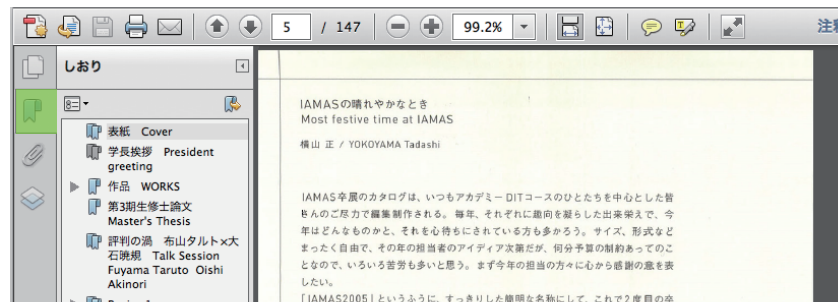
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ Adobe Readerの場合
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
- ・ Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。

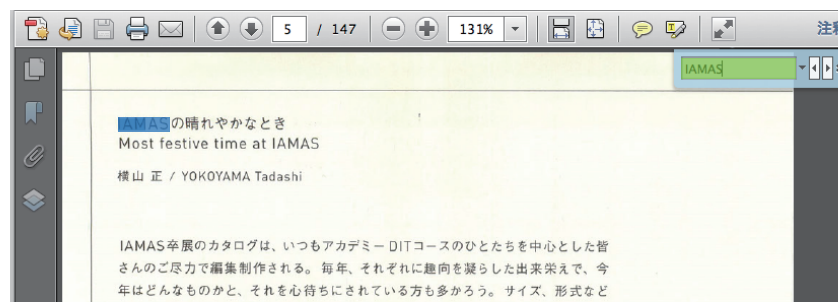
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

IAMAS 十周年誌

IAMAS 10th Anniversary Magazine

発行日
Issue 2012年1月再編
January, 2012

編集
Editor 鈴木光
SUZUKI Hikaru

撮影
Photography 萩原健一
HAGIHARA Kenichi

制作協力
Special Thanks 河村陽介
KAWAMURA Yosuke

監修
Supervisor 前田真二郎 瀬川晃
MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira

発行
Publisher IAMAS 情報科学芸術大学院大学
IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS
503-0014
岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ryoke-cho, Ogaki
Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp

Copyright IAMAS 2012