

情報科学芸術大学院大学紀要  
Journal of Institute of Advanced Media Arts and Sciences

第 7 卷・2015 年  
Vol.7, 2015

情報科学芸術大学院大学紀要

Journal of Institute of Advanced Media Arts and Sciences

第7巻・2015年

Vol.7, 2015

# 目次

## 特集 これまでの20年、これからの20年

### 研究ノート

環境と対話、そして IAMAS Environment, communication and IAMAS 鈴木宣也 SUZUKI Nobuya	7
New Challenges in Media Art Education Christa Sommerer & Laurent Mignonneau	13
作りながら学ぶ Learning through doing 山元史郎 YAMAMOTO Shiro	15
メディア・アートと ICC の20年（とその変化） (tentative) 島中実（NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] 主任学芸員） HATANAKA Minoru (Senior curator, NTT InterCommunication Center)	19
アートとテクノロジー 1980-2015: アルスエレクトロニカ予稿集のテキストデータの可視化 Art and Technology in 1980-2015: Text mining and visualization of proceedings of Ars Electronica Festival 徳井直生（株式会社 Qosmo） TOKUI Nao (Qosmo, Inc.)	25
インターネットの時代の始まり Beginning of the “Real” Internet era 千房けん輔（エキソニモ） SEMBO Kensuke (exonemo)	31
移動する研究室 Mobile Laboratory 河村陽介（MOBIUM / NODE） KAWAMURA Yosuke (MOBIUM /NODE)	35
「メディアアート」と文化政策、この20年 The influence of cultural policy on the new media art in Japan 廣田ふみ（国際交流基金アジアセンター） HIROTA Fumi (Asia Center, Japan Foundation)	41

ここが IAMAS であつたら信じられるのに \_\_\_\_\_ 47  
I could believe if I'm in IAMAS (tentative)  
三原聡一郎  
MIHARA Soichiro

## その他

ヒアマス第一回：この引き裂かれた時代に、アートを再定義する学校であり続けること \_\_\_\_\_ 49  
heamas no.1: In this torn apart age, remaining a school that redefines art is essential  
三輪眞弘 松井茂 城一裕 高尾俊介  
MIWA Masahiro, MATSUI Shigeru, JO Kazuhiro, TAKAWO Shunsuke

ヒアマス第二回：鳴り響く電気信号の轍の延長線上で \_\_\_\_\_ 63  
heamas no.2: On the extensions of the grooves of reverberating electrical signals  
小林茂 松井茂 城一裕 高尾俊介  
KOBAYASHI Shigeru, MATSUI Shigeru, JO Kazuhiro, TAKAWO Shunsuke

## 一般

### 研究ノート

アートとアクティビティの境界がない新しい表現活動 \_\_\_\_\_ 79  
Expressions across the Boundary between Artist and Activist  
西尾美也  
NISHIO Yoshinari

西尾美也さんのレクチャーから考えたこと \_\_\_\_\_ 99  
Thoughts led by Nishio's Lecture  
金山智子  
KANAYAMA Tomoko

西尾美也の場合——再読「<sup>エスノグラファー</sup>民族誌家としてのアーティスト」 \_\_\_\_\_ 105  
In case of NISHIO Yoshinari -- Rereading : The Artist as Ethnographer  
松井茂  
MATSUI Shigeru

3D スキャニング技術を用いたインタラクティブアートの時空間アーカイブ \_\_\_\_\_ 113  
Interactive art spatio-temporal archive that utilizes 3D scanning technology  
小川圭祐（東京工芸大学 助教） 田中省吾 赤羽亨  
OGAWA Keisuke, TANAKA Shougo, AKABANE Kyo

美濃のいえプロジェクト — 3年間の記録、そしてこれから \_\_\_\_\_ 119  
Mino House Project-Activities for three years, and then  
金山智子  
KANAYAMA Tomoko

## 評論

落語の身体論（5）『鯉沢』、あるいは笑いを持たない落語の可能性について ————— 125

Somatics of Rakugo(5) “Kajikazawa” or Possibility of Rakugo without laugh

小林昌廣

KOBAYASHI masahiro

## 特集：「これまでの20年、これからの20年」

今回の紀要では、IAMASの開学20周年を記念した特集「これまでの20年、これからの20年」を組み、10篇の研究ノートと、2篇の鼎談の文字起こしを採録した他、一般論文として5篇の研究ノートと1篇の評論を掲載しています。

IAMASに縁の深い方々からの寄稿を中心に構成された特集では、過去を単に懐かしむのではなく、未来を夢想するだけでもない、現在の状況を踏まえた各々のこれまでとこれからの対する記述を通じて、IAMASの果たしてきた役割、そして、今後果たしうる可能性を探ります。

特集内の研究ノートの内、「環境と対話、そしてIAMAS」では、開学当時から教員として本学の教務に携わった立場から、環境としての校舎、機材、対話としてのチームティーチングとプロジェクト、モチーフワーク、というIAMASを特徴づける主要な要素について、その変遷が記されているとともに今後に向けての存在意義が考察されています。続く「New Challenges in Media Art Education」では、本学の教員を経てリンツ美術工芸大学でInterface Cultureを立ち上げた二人により、これまでの歴史を踏まえた上でのメディア・アート教育におけるこれからの挑戦が記されています。また「作りながら学ぶ」では、開学当時の立役者の一人から当時の試行錯誤の実際と、その状況だからこそ得られた数々の知見が述べられており、「メディア・アートとICCの20年（とその変化）」では、IAMASと同時期に開館し、歩みを共にしてきたとも言えるNTTインターコミュニケーション・センターの学芸員という視点から、両者が大きく関わってきたメディア・アート、その捉えられ方の変遷が論じられています。さらに「アートとテクノロジー 1980-2015: アルスエレクトロニカ予稿集のテキストデータの可視化」では、1980年台から現在に至るまでのアートとテクノロジーの関係をその結節点の一つであるアルスエレクトロニカの膨大なテキストデータを元に視覚的に表現しています。「インターネットの時代の始まり」では、20年前からnet.artの第一線で活動をし続けている作家によって、同じくその誕生から20数年余になるインターネット、その歴史が現在を起点に述べられており、IAMAS卒業生の手による「移動する研究室」では、2016年3月（まさに今この瞬間）にファイナルツアーを行なう移動型ミュージアム/ラボMOBIUMの10年に渡る活動の履歴が記されています。同じく卒業生による「「メディアアート」と文化政策、この20年」では、IAMASを始めとした数々の関連する専門機関での経験を踏まえたメディア・アートのこれまでそしてこれからへの提言が示されており、作家・卒業生としての立場からの「ここがIAMASであったら信じられるのに」では、わかりあえないこと、言葉にすること、この2つのIAMASらしさ・方法が、芸術の実践という視点から論じられています。

IAMAS非公式のポッドキャストの文字起こしでは、「ヒアマス第一回:この引き裂かれた時代に、アートを再定義する学校であり続けること」として、安全保障関連法の強行採決の翌日に収録された「これまでの20年、これからの20年」に関わる議論が収録されており、続く「ヒアマス第二回:鳴り響く電気信号の轍の延長線上で」では、IAMAS発のハードウェアツールキットGainerの経緯を皮切りに、最初から最後までを扱えるプラットフォームを目指す現在、そしてこれからの活動がIAMASを取り巻く環境の変化とともに話されています。

その他、一般論文としての研究ノート「アートとアクティビティの境界がない新しい表現活動」およびそれに続く二篇の「西尾美也さんのレクチャーから考えたこと」「西尾美也の場合——再読「民族誌家としてのアーティスト」」では、ファッションとコミュニケーションを主題とした制作を行なう作家の多岐にわたる活動の一端が紹介されるとともに、それを受けてのIAMASの活動との関わり、さらには免疫としてのアーティストの可能性が記されています。また「3D スキャニン

グ技術を用いたインタラクティブアートの「時空間アーカイブ」では、単なる記録にとどまらない能動的なアーカイブ手法の開発を目指すプロジェクトの現段階での実践が細かく記されている他、「美濃のいえプロジェクト — 3年間の記録、そしてこれから」ではIAMASのプロジェクトの一つである美濃のいえ、その意義と今後への展望が述べられています。最後の論考は、本学紀要の発刊当初から連続で執筆されている落語論であり、今年度は「落語の身体論(5)『鰻沢』、あるいは笑いを持たない落語の可能性について」として、ある種異質な古典落語とも言える『鰻沢』を取り上げています。

これまで、2012年の着任の翌年から「<これからもイアマス>領家町からソフトピア地区へ」「いま、大学でまなぶこと」そして今回と3回にわたって本紀要の編集を担当し、大学院への一本化、キャンパスの移転、そして20周年までを共に過ごしてきました。この度、本号の発刊を最後の仕事としてIAMASから母校（九州大学芸術工学研究院、元九州芸術工科大学）に異動することになりましたが、本年度よりIAMAS初代学長の坂根巖夫先生による記録映像に基づく研究を、卒業生を中心とした作家・研究者と始めましたし、今後も様々な形でIAMASと関わっていくことになるかと思えます。これまでの紀要での多岐にわたる論考の中で繰り返し記されてきた様に、世界から見ても特異なこのIAMASという環境が、これからどのように変わっていくのか（変わらないのか）、MSP/DSPサマースクールのOB、そして一人のIAMASファンとして、これからの20年を楽しみにしています。

情報科学芸術大学院大学 講師 城一裕（編集担当）

## 環境と対話、そして IAMAS

### Environment, communication and IAMAS

鈴木宣也

SUZUKI Nobuya

#### はじめに

20年と言えば伊勢神宮の式年遷宮を思い浮かべる。式年とは20年を意味し、式年遷宮は20年をひとつの区切りとして新しい転換期が訪れるとする歴史観により実施されるという説がある。そう考えると本学も開学以来ひとつの区切りを迎えたこと、ひとつの転換期に到達したことを喜ばしく思う。筆者はここまで長居するとは思っていなかったが、開学以来、教員として20年間本学に携わることとなり、教務に関して担当することが多かった。多くのことを述べたいところではあるが、ここでは教務の視点から、環境と対話という観点でこれまでを振り返ってみたい。

#### 環境としての校舎移転

本学が関係するこの20数年間の社会背景を無視することはできないと思う。本学設立以前のバブル期に岐阜県は、繊維産業衰退による産業空洞化に対応するため情報産業に注力する方針を示した。ソフトピアジャパンセンターとVRテクノセンターを設立し、情報産業への人材供給を目的として本学が設立されたことは言うまでもない。県は産業育成とバブルからの脱却に向けこれらの事業を手掛け、本学は「芸術と技術の融合」という理念を掲げ岐阜県の文化発展を目指し、芸術分野でのプレゼンスを高めることとなった。人材育成という点で、グローバルに活躍する人材輩出を実現し、メディアアート分野における世界的な教育機関として評価されたことは、2004年にアルスエレクトロニカキャンパス展に招聘されたことから意味のあることだと思う。また県立の大学であることも要因のひとつとしてあり、私立であれば研究や広報の成果が問われ、時間をかけて考えていくことはおそらく難しかったであろうが、長期的にできたことは貴重な時間であったと考える。最初の10年で取り組んだ理念に向けての活動は、ある一定の成果をあげたのではないだろうか。

しかしながらこの20年間、バブル崩壊後の社会状況は横這い、もしくは下降が続き、開学当初の予算は年々縮小した。もちろん本学だけ特別縮小したわけではなく、県立である本学は県の税収に影響し、県の各事業が縮小される中、同様に縮小していった。県は財政的に厳しい状態が続き、2009年度にはソフトピアも含め本学へ見直しが求められた。大学院と専修学校の組み合わせがバランスよく機能してしたが、アカデミーを閉校し大学院大学へ一本化せざるを得なかった。この過程は次の10年へ向け、今から考えればタイミングの良い時期であったのかもしれない。大学院大学へ一本化する中で教員は、今後、本学は何をしていくか議論していくことになった。そのような中、理念の探求を続けながら地域貢献をおこない、



県内の文化や産業へ寄与し、影響力を持つことを目指すこととなった。

本学旧校舎は昭和 40 年代に建てられ耐震強度が低く、東海地震を想定し建て替えを必要としていた。東日本大震災をきっかけに、建て替えないし移転を検討することになった。同じ敷地内での建て替え案や大垣駅前ビル活用案など多数検討されたが、最終的には県の財政状況を鑑み、低予算での移転という観点からソフトピアへの移転が決まった。予算だけではなく、情報産業の集積地へ本学が移ることによる、ソフトピア地区の企業と互いの活性化あるいは県内への働きかけを強めるためにも有効な案となった。グローバルな展開だけではなく、地域に目を向けることはその後の本学の研究活動の質を高めることとなり、メディアアートの学校であるとの立場から一皮剥け、メディアアートを通して、アートの本質を探求する、あるいは、社会の本質を探求するという視点が顕著になっていったように思う。十周年誌の座談会において三輪[1]は「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 IAMAS 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。」と述べ、その意味で地域との関わりを強め、社会全体を考える姿勢は、新たな生き方や世界観へ繋がる何かをこの 10 年で考えることができ、その状況は移転により強調されることになったのではないかと思う。

## 環境としての機材

本学の特徴として開学当初、最先端の機材環境をあげ、設備に重点を置いていたことは有用であったと思う。慶應大学 SFC が実践したコンピュータとインターネット環境を含め授業を進める姿勢は、環境やインフラが研究活動に対して計り知れない影響を持つということを示した。研究活動の円滑化だけではなく、学生の意識や考え方を大きく変え、固定化された社会に一石を投じ、これまでにないアドバンテージとなり得る可能性があるからだ。大学教育の本分のひとつとして、研究活動に用いる環境を整備することは、卒業後の考え方を変える重要な要素となり得ると同時に社会へも影響することとなる。特に創造性を必要とする場面では、既存の価値観だけでなく新たな価値観を持つ必要があり、大学教育において環境はひとつの価値となる。社会状況に合わせたわけではないが、これまで高価であった機材も低価格になり、本学は予算の縮小により環境が悪くなることはないように対応し、現在でも他大学が羨む環境を維持していることは本学にとり意味のあることだと思われる。

ネット環境はもちろんのこと、PC 貸し出し、サウンド、デザイン、ビジュアルの 3 スタジオ、木工、金工だけでなく、デジタルファブリケーション機器まで自由に使える環境は、研究・制作を支えるだけでなく、意識をも変革することとなる。こうした環境を維持する方法も本学ならではの特徵である。機器を扱う工学系あるいは芸術系の大学では、機器に応じ技官が管理する体制を持つ。安全性や精度の面から考えれば、技官を配置することが望ましいと思う。しかし本学では県立であることから教職員に限らず事務職員まで定数が決められており変更は難しい。また本学は機材の幅が大きく、機材ごとに技官をつけることは到底できない。そこで教員が管理の主体となり、学生に師事することで、誰でも自由に使用できるようにしている。唯一例外としてデジタルファブリケーション機器には職員を配置している。

なぜこうした体制が重要かと言えば、自由に使えることも利点だが、それよりも機器を使うことの必要性や意味、機器の仕組みの理解、機器があることの有り難みを知ることにある

と考える。自由に使えるということは機器を壊すというリスクが付随する。つまり自分たちでメンテナンスをしなければならず、壊れれば直るまで使えないこととなる。誰かがしてくれるだろうではなく、自分がしなければならず、それは単に使用するだけではなく、機器の仕組みや特性を理解することへ繋がることを期待している。更に、その機器が何を社会にもたらすのかという技術としての意義を考え、研究テーマのひとつとなる場合も少なくない。特にデジタルファブリケーション機器をいち早く導入し社会への影響など考えたことは、「Ogaki Mini Maker Faire」などのイベントに表れ、メディアアートだけではない新たな切り口を本学が示すきっかけとなった。

## 対話としてのチームティーチングとプロジェクト

少数精鋭という聞こえは良いが、実際に研究教育の質を上げるには、数の問題で解決できるような簡単なことではない。確かに現状で1学年20数名の学生に対し19名の教員が指導し、時間という観点で考えれば、一人の学生にかかる時間はたいへん贅沢である。しかしながら、ただ時間をかければ研究教育の質が上がるかと言えばそうではない。アカデミー開学当初、ほとんど教育経験のない教員が最先端の技術を学生へ教授することを考えなければならなかった。最先端の機材はある、最先端で活躍した教員がいる、この状態なら最先端の研究ができると期待された。その頃「コラボレーション」などの言葉が流行っており、「コラボレーション」しなければならぬとして教育過程を構成し、初年度は大混乱に陥った。

徒弟制度のような研究室制度は、教員の研究テーマについて深く掘り下げるには有効な手段である。教員を軸として学生が集い研究を進めることで成果を出すことができるからだ。ところが本学の直面した問題はまず研究テーマからであった。もちろん各教員に専門があり、それを進めることでなんらかの成果を出すことは可能だ。しかし本学はそうはしなかった。こうした既存のやり方の限界を感じていたからかもしれない。新しい学校を作るのであれば、学校そのものの在り方を問い、学校のデザインを試みることを選択したのだ。

そこで問題となるのは、研究テーマの新規性や有用性であり、またそれを言語化する必要性、そして誰がどのように評価するのか、という研究の基本的な部分から考えねばならなかったことだ。大概の場合、各専門に対して学会や研究会などあり、そこに論文を出し新規性を問われ内容が評価されるわけだが、本学は属するような専門の学会などないところから始まったからだ。芸術だから展示すればよいという考え方もあるが、本学ではそれは採用しなかった。その背景に、芸術や工学など多様な専門の教員が集まったことにより、自分たちの新たなやり方を考えねばならず、その為にまず自分たちの間のコミュニケーションが重要であると気付いたからではないかと思う。

なぜコミュニケーションを重要視することになったかと言えば、初年度の混乱により、教員会議において深く議論したこともひとつの要因であろう。多様な専門の教員がじっくりと議論を重ねることで教育過程は重厚なものへと変化していった。毎回教員会議が遅くまでおこなわれ、0時を越えることさえあることが大学院化まで5年程度続いたことも影響したのかもしれない。それだけ教員は真剣に議論し、本学の在り方を考えていた。教授らが意見するだけではなく、開学当初助手であった筆者を含め役職にかかわらず臆することなく意見を

述べる雰囲気があった。異なる専門故に考え方や方法などひとつにすることは不可能であり、議論がぶつかり交わることができないこともあった。それでも議論することに意味があり、考え方の相違を知ることは自分の立ち位置の確認ができ、また時には同僚から新しい視点を獲得することもあった。大学評価委員で他大学教員の言った感想に、このように議論できる場があることが羨ましい、と言われたことがあった。教員自体柔軟性を身につける良き場として機能し、それは現在も続いていると考えている。

教育過程は当然ながら学生に向けたものだが、教員が挑戦しないと超えられないことも含まれていた。つまり教員自身が自ら課題を解決することで達成できる内容を授業に入れていたことになる。授業は学生のためだけにあるのではなく、教員自身にとってもチャレンジングなことを試行していたのだ。初年度のコラボレーションは余りに抽象的過ぎてその当時簡単ではなかった。そこで研究室制度ではなく、チームティーチングによる多教員、多学生の集いによるゼミ制度を実施することにした。そこで、そもそも学生にコラボレーションしなさいというのであれば、まず専門性の異なる教員で試そうということだった。異なる専門の教員を組み合わせ、教員同士が対話する状況を作ることからはじめたのだ。異なる専門を組み合わせる時に注意したことは、近からず遠からず、これまで交わったことのない教員を、2名ではなく3名組み合わせることだ。これが意外にうまく機能し、ラボ科時はゼミと称し、大学院時はスタジオと称し実施されることとなった。

ここで大学院時に問題が生じることとなる。ラボ科時は異なる専門を組み合わせていたが、2001年の大学院化に向けて専門に統一する必要が生じスタジオ制度をとらざるおえなくなったからだ。スタジオ制度は専門に応じた4つのスタジオに分け、教員も4名から5名所属する形式となった。ゼミから比べると人数も多く規模の大きな制度へ変更することとなり、その結果、スタジオ制度はゼミに比べるとそれほど良く機能していなかったように思う。そこで2007年度頃から次なる方策が考え出されることになった。スタジオ制度を残したまま、プロジェクトを中心とした、テーマに即した異なる専門で構成する方法である。元々プロジェクトは授業のひとつであり、実践的なテーマに取り組むために2名以上の教員で構成される。スタジオ制度の活動が縮小する一方で、プロジェクトの活動が支流となり、徐々に活動の場が移行していくこととなった。その結果、ゼミ制度に近い、異なる専門の教員が集い活動する形式が自然と形成されることになり、以前のゼミ制度に近い形に戻るようなこととなったのは興味深いことだ。

プロジェクトはさらなる効果をもたらすことになる。ゼミ制度時は数が決まっていたが、プロジェクトは教員の掛け持ちを可能として、スタジオの数の2倍以上の数のプロジェクトが稼働することになった。多様なテーマに向かうことで獲得する経験は倍増すると同時に、当然、費やす時間も倍増することになった。こうしたプロジェクト制度による対話の増大は、学生の研究にも伝播することとなる。プロジェクトのテーマに社会性を意識した内容が多く、これまでの伝わりにくい表現から、具体的に社会と通じる研究がなされることはプロジェクト制度以後の変化ではないかと思う。もちろん東日本大震災などの影響は無視できないものの、ソフトピア地区移転もあり、地域や個人に向けた研究テーマが増えた。社会の変化に即座に対応する様は、プロジェクト制度が変化をもたらしたのではないかと考える。

## 対話としてのモチーフワーク

入学してくる学生の多様な専門も本学の特徴である。美大出身者だけではなく、情報や工学出身者、あるいは人文系出身者が入学する。またその中でも社会人経験者が半分程度入学し、入学前の専門知識や経験を教員学生が互いに共有し、多様な考え方や視点を獲得することにつながる。こうした学生同士が同じ空間で研究に取り組むこと自体に意味あることと考える。まず入学後最初の授業で実施する「モチーフワーク」ではグループワークで対話することから始め、対話が成立しないことを試すこととなる。そうした対話の中から、これまで無自覚であった自分自信の位置付けが露わになり始め、時には戸惑いながら徐々に多様性を獲得し、共通言語を互いに紡ぎだすことから授業が始まっていく。またロフトやプロジェクト室という空間自体が、時には喧嘩をしたりしながら対話時間を増やし、夜な夜な語り合うことで集うからこそ共通認識が生まれ、本学独自のチームが形成されていくのではないかと考えている。

それでは本学のチームとは何なのだろうか。金山[2]は「モチーフワーク」が IAMAS で研究する上での通過儀礼であると同時に、本学における研究の本質を知る場であると言う。また卒業生らは印象に残った授業として「モチーフワーク」を取り上げ、授業で学んだことが今の社会で生きるための糧になっていると言う。もちろんこの授業だけが有益であるというわけではなく、象徴として思い出に残っているのだろう。本学の授業は個々の授業の単位を取得すれば良いというわけではなく（もちろん取得すれば卒業できるのですが）、多様な既存の専門を知り、そこに新たな専門を切り開くことを要求している。つまり、道が用意され、その上を進むことで専門を獲得する方法とは異なり、道のないところを進み、専門を切り開くことを要求しているのである。そこでは社会との対話は不可欠であり、今を知り、新たな観点で捉え深化させることが試される。そうしたことを凝縮した授業が「モチーフワーク」であり、また学生同士、あるいは教員との対話から生まれ、それが卒業生にとってひとつの共通項として浮かび上がっているのではないだろうか。卒業年度も異なる卒業生同士が抵抗なしに協働することが少なくなく、そうした関係性が学外にできていることに驚いた。卒業生に共通の基盤があり、極自然に協働できるのかもしれない。

## 今後に向けて

本学において開学から最初の10年はメディアアートに力を注ぎ、その後、テクノロジーと社会の関係性について考える出発点としてメディアアートが機能していたと考える。メディアアート自体がある領域に特化しているわけではなく、テクノロジーをきっかけとして、社会すべての中からテーマが抽出されていることもあり、当たり前であることを疑う批判的な眼差しが今の時代において必要とされる点において、研究のスタートポイントとしてうまく機能していると思う。芸術であるから芸術表現に留まるわけではなく、芸術と社会との接点を探る試みは、現社会において重要な役割があり、それが直接社会と結びつかなくとも、意識することが重要であると思う。また一方でテクノロジーは実社会に非常に近く、即座に還元することのできるものであり、それと同時に、テクノロジーが開くこれから先の未来を考える必要があると思う。そうした両面から研究・制作を進めていくことができる環境と多様な専門の教員や学生と対話できる機会を提供することに意味があると思う。

MIT やスタンフォード大などが大規模公開オンライン講座（MOOC）を開講し、インターネットを利用して誰でも質の高い教育が受けられるようになりはじめた。その結果、大学に行かなくても学位が取れるということになる。MOOC の始まりは、技術的な問題はもはや少なくなり、人に価値を求め、創造的な活動のできる人を求めるところから来ている。つまり技術は MOOC で学習し、その先を目指す人が大学で学ぶという姿勢である。そうなれば数年後、既存の方法による学びの場は意味を失い、大学の存在意義を問われることになるだろう。その時、大学が社会で果たすべき役割とは何か。社会を冷静に見つめ、多様な価値観を共有し、そこで議論する中から新たな創造を組み立てていく、こうしたことを経験する場ではないだろうか。大垣という場所で機材に囲まれ、多分野の教員学生が集い議論し、地域や卒業生らと連携していく場として機能すること。そしてそこで新しい価値が生まれ、今後、社会を変える力を持つことができれば嬉しいことだ。

1. IAMAS 十周年誌 I , pp. 44, 2007
2. 金山智子: 小さな森の入口ー導入科目「モチーフワーク」の意味, 情報科学芸術大学院大学紀要, 第 6 巻・2014, pp. 13-19, 2015

## New Challenges in Media Art Education

Christa Sommerer & Laurent Mignonneau

IAMAS is a pioneering educational center that educates scholars in media art and media technology since 1997. In the early 1990ies only very few people believed in digital art, but now 20 years later media art is everywhere and media technology has become ubiquitous.

These days it has become the norm to have almost all facets of our lives augmented by digital technologies. From smart phones, smart cloths, smart cities, ubiquitous computing devices, VR and AR technologies, media devices and services are part of many aspects of our lives. Being constantly connected is the norm and the amount of data we all generate is growing exponentially. Peter Weibel says that we as humans are in fact becoming data bodies<sup>1</sup>. Our daily life activities become more and more quantified, measured and commercially exploited. The Quantified Self Movement, data driven economies and Industries 2.0 are just a few keywords of what will come in the future. There will be significant societal changes when we all need to adapt to these new services and devices. Information overload and constant availability already now lead to a post-media world where nothing is ever finished and “update is the default setting”<sup>2</sup>. According to Herlander Elias we live in a screen civilization that is now so accustomed to interaction and connectivity that interfaces have become invisible and we do not even notice them.

But what do all these changes mean for artistic creativity and how does this impact media art education ? From our point of view the times of big technological breakthroughs seem to be over and a certain media saturation has becomes noticeable. While pioneers of media art, such as Paul DeMarinis, Peter Weibel or Lynn Hershman, and others have always critically reflected on the effects of digital technologies onto our society, young media artists now feel the need to reflect more about the effects of digital technologies onto their lives.

In media art education it has therefore become increasingly important to provide young media artists and technologists with know-how about the past techno-art movements such as Futurism, E.A.T, Gutai, Kinetic Art, Cybernetic Art and others. It is important for them to see the current technological developments on a larger time scale. It will help them to restate current artistic-scientific questions with a profound knowledge about the past. Now that the analog and the digital worlds increasingly merge and media art and contemporary art steadily approach each other, a profound education about the history of media art and its impact on today’s media society will be necessary. It will also be important to build bridges to contemporary art, which has remained somewhat disconnected from digital art until now. There is a great opportunity arising right now, as many creative disciplines (such as ceramics, fashion, industrial design, architecture and others) start

to use computers and discover the long tradition of digital art. This is also facilitated by the fact that digital technologies, programming and interface design are now becoming more accessible through increased courses and programs at universities, academies, online classes, workshops and the maker communities.

Since 10 years we are heading the Interface Cultures department at the University of Art and Design in Linz Austria now, our program was in fact very inspired by the IAMAS Institute of Media Art and Sciences in Gifu Japan. Since 8 years we have a very active student exchange program with IAMAS. So far around 20 students on both sides have used this excellent opportunity to engage with media art education in the other respective country, learn new methods and create networks in Japan and Austria. Many of our Interface Cultures students return from IAMAS with big enthusiasm and inspiration. We would like to thank all the professors and staff at IAMAS for the unique opportunity they provide to our students though personal advice, support and friendship. We look forward to keep reflecting and shaping media art education together with IAMAS and intensify the Japan-Austria exchange even further.

<sup>1</sup> Weibel, Peter (2015). Die Transzendierung des Menschen durch die Menschen- Globale Gespräch, *Kunstforum International*, Vol, 237

<sup>2</sup> Elias, Herlander (2012). *Post Web-The Continuous Geography of Digital Media*, Lisbon: Formalpress, p. 20.

## 作りながら学ぶ

### Learning through doing

山元史朗

YAMAMOTO Shiro

僕はこの20年間で3箇所の公共施設の職員として働いてきました。はじめはIAMAS、次は山口情報芸術センターYCAM、日本科学未来館です。そして今はフリーランスのテクニカル・ディレクターとして、アーティストの作品の制作や展覧会、イベントの制作と運営などをやっています。ここではIAMAS設立時にどんなことを考えて、メディアアートの現場に関わってきたかを書いてみたいと思います。

僕が最初に大垣を訪れたのは1995年の7月のinteraction'95の設営をお手伝いするためでした。その時の最初の仕事は形のいいサボテンを探しに大垣中の花屋さんを回って買ってくることでした。みつけたサボテンはクリスタ・ソムラーとロラン・ミニョノーの「Interactive Plant Glowing」の画面リセットのためのサボテンとして使われました。こうやって始まったIAMASとの関わりはここから6年間の2002年まで続きます。

1996年の開校前の準備委員会から参加させていただき3月に大垣に引っ越してきました。学生のまだいない校舎で音響スタジオの機材をヤマハのエンジニアと一緒に設置するところから新しい学校の助手としての仕事が始まりました。

開学当時のIAMASには様々な専門知識をもったアーティストやエンジニアがスタッフとして集められましたが、一人も学校を運営していく専門の知識を持った人はいませんでした。もちろん先生の経験のあるスタッフはいましたが、新しい学校を作るという意味ではみんなが素人だったと思います。なので1期生2期生くらいまでは授業をやること自体が全て実験のようでした。IAMAS weekができたのもモチーフワークという授業ができたもの、学生からの要望やもともと組んでいたカリキュラムがうまく回らなかつたりしたからです。専門学校という形態だったからこそ文科省の縛りもさほど厳しくなく成り立っていたシステムだったと思います。

その中での僕の役目としてはレジデンスアーティストの日常のお手伝いと学内外で行われる展示などの制作をすることに自然となっていきました。一般的な大学の助手は研究室に配属されて明確な指示のもとに研究を助けるのが仕事ですが、その当時、あなたはこういう仕事をしてくださいという指示を受けたことはなかったので、よく考えると変な環境でした。逆に言えば助手が教授会で意見したり授業のカリキュラム自体を助手同士で話し合っただけで、本当に自由にさせてもらっていたと思います。

この時期、僕はなるべく学生を学外に連れ出して実際の制作の現場にかかわらせることに力を注いでいました。初めての現場は1996年12月の水戸芸術館での「坂本龍一×岩井俊雄 MUSIC PLAYS IMAGES × IMAGES PLAY MUSIC」です。学外で大きなイベントに学生を参



加させるのはこの時がはじめてでしたが、宿泊の手配、スタッフの移動など学生が主体となってプロジェクトが進行しました。

このパフォーマンスが好評を得たことで 1997 年にはアルスエレクトロニカでゴールデンニカを獲得し、さらには 1997 年の恵比寿ガーデンプレイスの 1 週間公演の機会をいただきました。ここでは有志で集まった在校生がプロジェクトチームを組みグラフィックの物理シミュレーションプログラムを作成したりピアノとの連携プログラムを作成したりとプロのスタッフとしてコンテンツの制作に携わりました。岩井さん自身も制作のノウハウを惜しみなく学生と共有していました。今考えても贅沢な環境だったと思いますし、そのような場を与えてくれた IAMAS に感謝しています。

その後はビエンナーレ形式で開催された 3 回の「Interaction」、大垣市情報工房の開館記念イベント、岐阜駅再開発事業で IAMAS のサテライトブースの運営。2000 年には東京初台の ICC で MIT メディアラボの展示設営と運営、東京都写真美術館の「IAMAS とアーティスト・イン・レジデンス」の展示設営と運営と大きな 2 つの展示と毎年どこかのタイミングで学生を現場に連れていくことを続けました。

これと同時に今でも続いている卒業制作展の展示監修も行っていました。初回の開催場所は今のようにソピアホールを使えたわけではなく大垣市情報工房の会議室での開催でした。この時は学生一人一人がどんな展示にしたいのか全員にヒヤリングして展示全体の構成を決めようと思いました。そして実際に全員と面談して何をどう展示するかを一緒に考えました。約 50 人の学生との面談は 3 日間にわたり僕はほとんど寝ないで対応するという無茶なことをしていました。この時期の僕は 2 年間という大切な時間を IAMAS で過ごしていく学生にスタッフとして、その対価をしっかりと返さなければと強く思っていたので、学生の制作に対して適当な対応をするような教員と喧嘩したりもしていました。教育は「サービス業」なのかなどと教授あいてに生意気に議論することもありました。

そうして開学 5 年が経った頃、当時の学長である坂根徹夫先生が設立評議員で参加されていた山口情報芸術センター「YCAM」のスタッフとして来てくれないかというお話が来ました。日本の学校という組織はあまりスタッフの入れ替わりがない職場で、僕が辞めることを決める前は 1 人の教員の方が転職されたただけでした。大学院も開校し、どちらかといえば学校自体の目標が作品の制作よりも研究に重きを置くような雰囲気にもなってきたこともあり、この機会に転職することを決めました。IAMAS を退職する時には他のスタッフから展示の監修をする人がいなくなるのは困るといった意見もありましたが、僕がやめた後も卒業制作展は規模を大きくしながら続いていますし、Interaction は大垣ビエンナーレという形に変わりましたが、今でも開催されていることをみると嬉しい気持ちになります。

IAMAS での 6 年間を振り返ってみると、そこでは常に何かを作っていました。レジデンスアーティストの作品制作、学内外での展覧会も授業にしてみても全て作りながら考え、新しいスキルを学び、発表して多くの人に見てもらおう。この繰り返しの経験をたくさん積み重ねてもらったことは今でも僕の大切な資産です。学校という「考え方」「作り方」というどちらかという「方法」を教える場で、その方法はさておきとにかく「作りながらまなべる」

環境は本当に貴重だったと思います。

そしてこの時できた学生やスタッフ、アーティストとの関係は未だに続いています。このことも僕の本当に大切な資産です。

作りながら学ぶ

## メディア・アートと ICC の 20 年（とその変化）

### 20 years of Media Art and the ICC (and its change)

畠中実（NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] 主任学芸員）

HATANAKA Minoru (Chief Curator NTT InterCommunication Center [ICC])

#### 1.

2016 年が IAMAS 設立 20 周年とすると、IAMAS 設立の翌年、1997 年に開館した NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]（以下 ICC）も、2017 年には開館 20 周年を迎えるということになる。「これまでの 20 年」とは、その意味で、IAMAS の設立および ICC の開館以来、両者がさまざまな交流関係を結びながら、ともに歩んできた年月ということができる。メディア・アートにおけるこの 20 年とは、そうした動向に特化した、専門の教育機関およびアートセンターが設立され、さまざまな変遷を経つつ活動を続けてきた期間であり、そして、私にとっても 96 年の夏に、開館準備スタッフとして ICC に勤務するようになった年から現在までの時間の経過と重なるものである。その間、両者が取り組んできた、メディア・アートや、同時代のメディア・テクノロジーに関わる表現は、どのように変化してきただろうか。IAMAS、ICC と同時期の 97 年より実施されている「文化庁メディア芸術祭」においても、そのアート部門の優秀作品選定審査では「メディア・アートとは何か」という、まずその定義がいまだ問題にされ続けているように、20 年間という、決して短くない時間の中で、メディア・アートと呼ばれる芸術表現も、それを取り巻く状況ともなって変化し続け、そのたびにいろいろな議論が行なわれてもきた。そうした時代とともに変化し続ける、ゆえにその度ごとにその定義も更新され続けることこそが、メディア・アートという芸術形式のとらえがたさを表している。2009 年に、私はメディア・アート研究者の馬定延から、のちに彼女によって上梓された『日本メディアアート史』（アルテスパブリッシング 2014 年）に採録されたインタビューを受けた際、メディア・アートの定義を問われ、私は「変わっていく技術に対して敏感に働きかける感性」と答えているが、その問いには現在でもおなじょうに答えることができる（さらにもういくつか定義を加えるかもしれないが）。メディア・アートの様相は変化し続けていくだろうが、テクノロジーやメディアに反応していく感性は変わらない、そうした意識の持ちようがメディア・アートというものを作り、継続させている。

#### 2.

今でこそ魔法とも形容されるような、新しい芸術形式としての、コンピュータを使用したインタラクティブな仕組みを持った作品は、90 年代前半くらいから登場し始め、ICC の前身である ICC ギャラリーでも紹介されていた。近年では、メディア芸術という呼称とともに、メディア・アートという言葉も、それに類する作品を目にする機会も、先にあげた「文化庁メディア芸術祭」をはじめ、20 年前にくらべれば増加している。しかし、97 年当時には、メディア・アートは、目新しさこそあれ、まだ一般的には認知度は低く、またそれが一体何であるのかはまだよく理解されていなかった。少なくとも、美術の中でも、どこかやはり「キ

ワモノ」視されていたことは否めない。そこには、70 年代の「手仕事」対「機械」のような対立を思い出させるようなところがまだ存在していた。当時は、相互反応、観客参加、といった要素が、従来の美術鑑賞の枠を超えて、作品により能動的に働きかけることができ、それによって作品も変化するといったことが、メディア・アートの特徴であり、他の美術作品との差異として強調されていた。それは、ヴァーチャル・リアリティなどの当時最先端の技術による没入型メディアの研究とも連動し、新たな芸術形式の登場を予感させるものとして喧伝された。それゆえ、一般的な認識として、「メディア・アート＝インタラクティブ・アート」といった定式ができてしまったとも言える。それは、メディア・アートへの解釈を固定化させてしまった、ひとつの弊害とも言えるが、一方、もうひとつの可能性として、現在のようなメディア・アートの認知度の向上へと繋がったのだと思う。メディア・アートが理解されていなかった、ということの真意には、まずインタラクティブであるということが、私たちをどのように変えるのか、それにはどういう意味があるのかということを考えさせるまでにはいたらず、それが一過性の、より娯楽に近いものとしてとらえられてしまったということでもあるだろう。

メディア・アートにおけるインタラクティブ性が強調されてしまった一方で、作品が完成されたものとして提示されるものではなく、観客の関与によってつねに変化していく、というメディア・アートの特徴のひとつとしての性質を展覧会制作に導入し、それによって都市計画の実験を行なったのが建築家磯崎新だった。ICC の開館展として開催された、磯崎の企画による「『海市』——もうひとつのユートピア」展にも、当時のメディア・アートの思考として顕著に表れており、「制作されていくプロセスをそのまま公開し、かつ、多様なネットワークを介して、相互に他者でしかない、不特定の人々が自発的に参加するワークショップ」<sup>1</sup>として構想された。すでに完成された作品が展示される従来のような展覧会とは異なる、結果があらかじめ決められていない、制作のプロセスそのものを展覧会として提示する、完成のない展覧会だった。

また、同年「海市」に続く、「センシティブ・カオス—流れゆくものとの対話」展は、「ポール・デマリーニス展—メディアの考古学」と同時開催された、ともに当時 IAMAS 学長であった坂根徹夫によって企画監修されたものである。デジタルな、最新の動向としてのメディア・アートとはある意味で対極とも言える、自然現象を用いたフェノメナル・アートなどのサイエンス・アートがとりあげられ、「自然との対話」がめざされている。それは、「アトムからビットへ」とも言われたデジタル化、情報化の趨勢の中で、メディア・アートの原点を確認する作業でもあった。またそれは、ICC の理念とも謳われている「科学技術と芸術文化の対話」のための原点としての意味も大きいものだったと言えよう。ICC が、開館初年度からこうした振幅を持ったパースペクティブを提示していたことは、現在までもその活動に影響を与えており、あらためてメディア・アートにそうした視点を与えた坂根の見識は特筆すべきである。

### 3.

2004 年には、「ネクスト：メディア・アートの新世代」という展覧会を開催した。私を含

<sup>1</sup> 磯崎新「『海市計画』展の試み」『「海市」——もうひとつのユートピア』展カタログ NTT 出版 p.22 1997 年

む5人のメディア・センター、およびメディア・アートを専門とするキュレーター（阿部一直、四方幸子、清水建人、森山朋絵、畠中）をセレクトターとして、12人（組）の新進作家を選出して構成した展覧会だった<sup>2</sup>。97年の開館から7年をへて、タイトルのおおりに、90年代からのメディア・アート観が、新しい世代の作り手の台頭とともに更新されているのではないかと、という意識から企画されたものである。それは、インターネットの隆盛をはじめ、コンピュータなどのテクノロジーがより日常に浸透し、それが作り手を触発し、普通に作り手の制作の手段として用いられるようになってきており、現代美術の作品の中にもメディア・アートの表現があらわれ始めている、という状況認識を背景にしたものでもある。展覧会カタログも品切れして久しいが、そこに執筆した拙稿にこのように書いている。

近年では、日本各地の現代美術館などにおいてもメディア・アート作家の個展および企画展、あるいは現代美術のショウケースやテーマ展といったなかにメディア・アート作家が参加するケースが多くなってきている。このことは、これまで現代美術の流れのなかでは、大きな流れに伴走するさまざまな潮流のなかのひとつの傍流として位置づけられていた感のあるメディア・アートが、大きな流れのなかのひとつとして認知されるようになったことを意味するのだろう。（中略）そうした表現の混在のなかで、もはやメディア・アートと、そうでないものとの境界はだんだん見えにくくなっていることもたしかである。さらには、先に述べた美術展の状況のみならず、メディア・アートの発想は、たとえばプロダクト・デザインや、あるいはゲームやアニメなどのサブカルチャーの分野へとも相互浸透をはじめており、その境界画定を行なうこと自体、困難になりつつあるといえるだろう。<sup>3</sup>

12年前に書かれたものであるが、現在ではあたりまえのように感じられることだろう。それゆえ、「メディア芸術」として規定された、エンターテインメント、アニメーション、マンガ、といった他ジャンルの中で、それらではないメディア・アート自身の定義をめぐる軋轢が、より顕在化することになったとも言える。現在では、「メディア・アートとは何か」という問いが、メディア芸術におけるジャンルどうしの浸透というよりは、メディア・アートでしかないものの定義へと向かっているように感じられることも、こうした状況の反映なのかもしれない。さらに拙稿を引けば。

たとえば、ビデオ・アートが、電子的映像の表現語法を確立するための実験、試行錯誤をへて成立したように、メディア・アートも同様に、そうした試行期をへて、実際の制作ツールの簡便化に伴い、あくまでもより一般的な表現手段のひとつとして数えられるようになったといえるだろう。現在の映像作品の隆盛は、かつてのビデオ・アートの文脈とは異なるものとして捉えられるべきであるし、現在の映像作品はもはやビデオ・アートと呼ばれることはないのではなかろうか。同様に、メディア・アートと呼ばれるジャンルも、現在さまざまな相互侵食によって新たな表現形態へと突破する契機を孕んだものとしてあるはずである。<sup>4</sup>

たとえば、60年代後半からの「テクノロジー・アート」、70年代後半からの「ビデオ・

<sup>2</sup> [http://www.ntticc.or.jp/Archive/2004/n\\_ext/index\\_j.html](http://www.ntticc.or.jp/Archive/2004/n_ext/index_j.html)

<sup>3</sup> 畠中実「n\_ext へ向けて」『ネクスト：メディア・アートの新世代』展カタログ NTT 出版 p.12-13 2004年

<sup>4</sup> 同前

アート」、そして 90 年代以降の「メディア・アート」と大雑把に分類してみると、日本の戦後美術において、テクノロジーによる芸術表現は、新しい技術の登場に伴走するようにして、断続的に現れているように見える。そして、新しい技術の名を冠したジャンル名が登場し、やがてその技術が一般化すれば名称としては消滅する。そのひとつとしてビデオ・アートを挙げている。それは、現在におけるジャンル名としてのメディア・アートばなれとも無関係ではないように思えるし、また当然の帰結でもあるのだと思う。しかし、2004 年当時には、あまり受け入れられなかったという印象はあった。

#### 4.

2000 年代の中頃以降、2010 年代に入るくらいまで、メディア・アートに限らず、ウェブ・サービスや広告などを含む、現在のメディア・アートの表現は、インターネットの普及やメディア技術の浸透を背景にして、より一般に認知されるものとなっていった感がある。そうした流れの中で、技術の本質をとらえていく視点や、新しいテクノロジーをより根源的なところで考えるきっかけを与える作品が意味を持つようになり、ハッキングやペンディングといった手法などが、制作において目立った傾向となっている。また、2009 年に「国立メディア芸術総合センター」設立の計画が頓挫すると、「メディア芸術」という言葉が以前にもまして衆目を集めるようになった。それはまた、メディア・アート周辺の関係者に、メディア芸術の中のメディア・アートという、日本におけるメディア・アートの置かれた状況を認識させるきっかけとなり、それは、メディア芸術とは、メディア・アートとは、といったメディア・アート再考の契機ともなった。2010 年以降には SNS の隆盛やスマートフォンなどの携帯情報端末の普及などとともに、「メディア芸術」における、ゲームなどのエンターテインメントといった領域との類似性や融和、といったことが起こっている。

近年では、デジタル・ファブリケーションやスペキュラティブ・デザイン、デジタルとフィジカルをつなぐインタラクティブ・デザインなどの近年の特徴的な動向をはじめ、人工衛星を芸術制作のためのメディアとして活用する宇宙芸術や、生命科学と芸術表現の関係を探るバイオ・アート、など新たな領域がメディア・アートに隣接する領域で展開されている。また、ICC でも、歴史的にメディア・アートをとらえる展示を行なっている。90 年代やそれ以前のテクノロジー・アート、メディア・アートの再展示をはじめ、2014 年には、ZKM を主幹にした「デジタル・アートの保存プロジェクト」(digital art conservation project) を紹介し、ジェフリー・ショーによるメディア・アート黎明期の代表的作品《レジブル・シティ》(1988-91) の再制作を展示している。いよいよ、メディア・アートも保存のための修復や再制作などの方法論を模索する時期になっている。

#### 5.

ここで、私が 2009 年に、「メディア・アートとは何か」について書いた文章を引用する。

「メディア・アート」とは、一般的にはコンピュータをはじめとするさまざまな先端メディア・テクノロジーを使用したアート作品を総称する言葉として用いられている。しかし、このような定義はあくまでも便宜的なものであり、表現手法としてなんらかのテクノロジーを使用したものをそう呼んでいるというのが実情ともいえる。

その起源は 60 年代後半のテクノロジー・アートにまで遡ることができるが、「メディア・アート」という言葉と、その語によって指示されるような作品が登場するようになったのは

80年代後半以降のことである。90年代に入って、テクノロジーを介した芸術と科学技術との領域横断的な表現によってメディアの可能性や人間の知覚の拡大などが模索されるようになるが、それはハイ・スペックかつ高額な機材を使用して実現されるものであった。しかし、現在ではパーソナル・コンピュータの性能の向上と普及、専門の教育機関の増加によって、より広範な表現を生み出している。

「メディア・アート」には、政治的、文化的、社会的、経済的な諸活動を基盤として、そうした現代的な問題に対して批評的に成立するものという側面があり、それは本質的にある定型に拘束されない流動的な性質を持つことになる。それが「メディア・アート」が「不安定なメディア (Unstable Media)」による芸術とも呼ばれる所以であり、社会に対するオルタナティブな創造的文化を模索する可能態としての表現と見なすことができる。<sup>5</sup>

この解説文では、メディア・アートを、「どのような作品がその範疇としてとらえられているのか」、「どのような文脈を持っているのか」、また、「それは定義というものを更新し続けるものである」、という三点において説明している。そして、メディア・アートというものが名称として一人歩きしはじめ、さまざまな解釈の上に成立しつつある状況も意識されている。

メディア・アートが「ハイ・スペックかつ高額な機材」でしか実現できなかった時代から、ハイ・スペックな機材が安価で身近なものに変化していく時代が、この20年間に含まれる。そうした状況変化によってもまたメディア・アートのあり方が変わっていったし、IAMASなどの教育機関においても、変化があっただろう。たとえば、メディア・アートおよびその表現手法が、それと意識されなくらいに他の芸術形式やデザインなどに浸透していく、とも言われる。インターネットが日常的になり、大多数の人がスマートフォンを持ち歩くような状況では、みなそれを特別なものとは意識していない。そこでは、技術はきわめて日常的な風景の中にとけ込んでしまっているように見える。その上で、それでも私たちがセンス・オブ・ワンダーを感じさせられるもの、与えられた技術に対するオルタナティブな認識をうながされるもの。それこそがメディア・アートの謂いなのであり、20年変わらずにあり続ける同じものなのだと思う。

---

5 畠中実「メディア・アート」『現代アート事典 モダンからコンテンポラリーまで 世界と日本の現代美術用語集』美術出版社 2009年





## アートとテクノロジーの1980-2015: アルスエレクトロニカ予稿集のテキストデータの可視化

### Art and Technology in 1980-2015: Text mining and visualization of proceedings of Ars Electronica Festival

徳井 直生 (株式会社 Qosmo)

TOKUI Nao (Qosmo, Inc.)

**Keyword** Data Visualization, Text Mining, Ars Electronica

#### 概要

アートとテクノロジーの関係性がこの数十年、どのように変わってきたのか。世界最大のメディアアートの祭典、Ars Electronica (アルスエレクトロニカ)の予稿集を題材に、テキストに頻出する単語やそれら単語間の関係を可視化することによって、その変遷を明らかにすることを試みた。

データとしては、Ars Electronica の web サイトで公開されている PDF ファイルをテキスト化した上で、1980 年代、1990 年代、2000 年代そして 2010 年代 (2010-2015)、それぞれの年代ごとに集計したテキストデータを使用した[1]。

”art”、”technology”のいずれかの単語が含まれる文章のみを対象とし、文章内で共起する名詞をつないでいくことで共起語のネットワークグラフを作成した。次ページ以降、各年代ごとに可視化したネットワークを示す。

1980 年代はビデオ(video)アートの隆盛し、1990 年代はインターネット(internet, network)が広まったことによって情報(information)とコミュニケーション(communication)への興味が高まると同時に、VR(virtual reality)にも注目が集まった。2000 年代以降はデザイン(design)の比重が高まっている。そうした流れが可視化されたネットワークから透けて見える。

#### 謝辞

本ビジュアライゼーションのタイポグラフィデザインとレイアウトを三ツ間 菖子さん、データ収集を細井美裕さん(Qosmo)にお願いしました。ここに謝意を表します。

#### 参考文献

1. Ars Electronica Archive. 2016 年 1 月 25 日, <http://archive.aec.at/print/>











# インターネットの時代の始まり

## Beginning of the “Real” Internet era

千房けん輔 (エキソニモ)  
SEMBO Kensuke (exonemo)

20年前の1996年という、自身の所属するアートグループであるエキソニモ（の原型とでも言うもの）が始まった年である（つまりIAMASとエキソニモは同じ年なのである！）。最初の10年は、あえてテーマを設定せず、過去を振り返らず、その瞬間瞬間に一番自分たちのアンテナが反応する方向に突き進んできた。そして10年経った2006年頃、自分たちの来た道を振り返ってみると、行き当たりばったりだと思っていたその軌跡に、一筋の流れの様なものがあることに気が付いた。奇しくも2006年はアルス・エレクトロニカでゴールデンを獲得するという客観的な評価が与えられた年でもあった。その後の10年は、まだ統括できていないが、ある種立ち位置やスタイルが確立してきた時期だったように思う。そして去年よりNYへの滞在という“場所”の変化があり、20年目になる今年、2012年から始めたIDPWというグループの主催する「インターネットヤミ市」が世界中の都市で開催され始めるなど、活動の内容も変化してきている。2016年現在のこのポイントは、振り返った時に大きな節目になる予感がしている。

インターネットの歴史で見れば、1996年はインターネットが一般に普及し始めた時期であり、限られた人間だけがインタラクティブ性の低い「ホームページ」を巡回しているという状況だった。2000年以降、次第にネットはプラットフォーム化し、blogやソーシャル・ネットワークを中心とした双方向性の高いコミュニケーションが中心になってきた。2009年前後のiPhoneやTwitterの普及から常時モバイル接続が当たり前になり生活の中に浸透したことで、一気にインターネットの風景は様変わりした。もはや同じ「インターネット」が、20年前と今とは同じものを意味しないような状況だと言える。

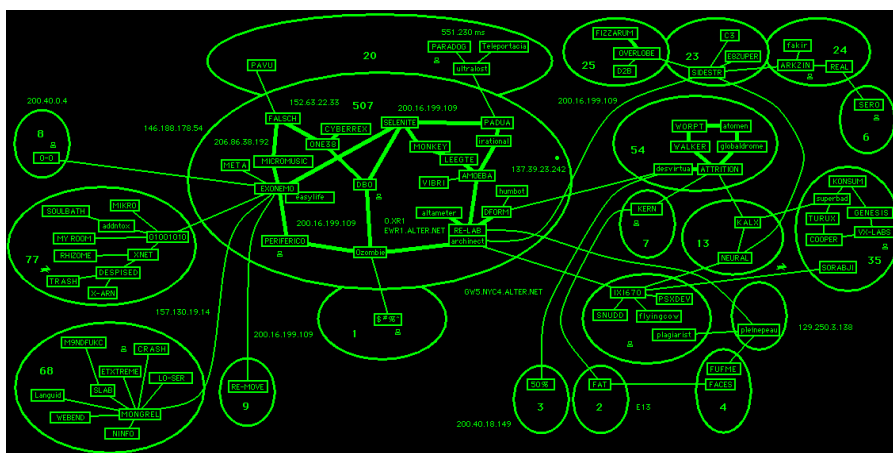


図 1 <http://map.jodi.org/> net.art の先駆者 JODI の作った当時のネットアートの接続図



ネットアートの歴史では、20年前はインターネットという未開拓の地（アンダーグラウンド）を発見したアーティストたちによる「net.art」と言われるムーブメントがあった。それは、インターネットと言う新しい力学を持つ空間の、可能性や限界を確認するような作業であった。2000年以降のコミュニケーション中心のインターネットの世界では、その役割を終え、ムーブメントは一度途絶えた。その後 Flash などのインタラクティブ性が高いツールが普及すると、あらゆる娯楽がインターネット上に再現され始めた。インターネットは新しいフロンティアではなく、開拓が終わり分譲地化していく。ソーシャルメディアの時代になると「ポスト・インターネット」と呼ばれる、インターネットの中で育った感覚をアートとして表現するような状況が現れ始め、「仮想空間」と呼ばれ現実と分けて捉えられていたインターネットは、現実空間と融合し始める。そんな中、その融合の齟齬を楽しむ感覚から生まれたのが「インターネットヤミ市」であり、その価値観は一般化したと言える。



図2 インターネット ヤミ市 インターネットに関するものをリアルに売り買いするフリーマーケット。2016年始の時点で世界11の都市に拡大している

このように、自分、インターネット、そしてネットアートの歴史を振り返ってみただけでも、その状況が常に不安定に変化し続けていることが分かる。そして新しいフロンティアの発見から始まり、常に進化し続ける環境が、ある種の熱量を生み出していた時代だったとも言える。そして原稿執筆現在、個人的にも、世界的にも一つの節目を迎えつつあるのではないかと感じている。

自分の中では最近ひとつ、エポックな体験があった。2014年にエキソニモで制作した「Body Paint」というシリーズ作がある。これは、身体に単色のペイントを施し撮影さ

れた人物の映像をモニターに映し、その人物以外のスクリーン部分も同色でペイントしたという作品だ。コンセプトとしては情報機器が身体の一部になってきた現代の人間にとっての“ボディ・ペイント”の定義を示し、身体の境界線を探るということなのだが、この作品をNYのbitformsギャラリーで展示した時に、ギャラリーのオーナーからこんな質問をされた「ディスプレイが壊れた時にどうすればいい？」それに対して「別のモニターに塗り直す」と回答したのだが、とっさに「そうじゃなくて、君たちが死んだ後の話だよ」と切り返された。同じ時期に、別の場所では出会ったアーティストからも全く同じ質問を受けた。



図3 “Body Paint - 40 inch/Male/White” by exonemo 2014-

その時、自分の中で大きく価値観が変わる感覚があった。つまり、アートというものを、当たり前のように人生のタイムスケールよりも大きなタイムスケールで捉えているカルチャーがあり、そこにいま自分がいるという事。目の前のことだがむしろになっていた自分には思いつきもしなかった時間に対する視点だった。

そして空間に関しても変化を感じた。今まではインターネットさえあれば場所は関係ないと思っていた自分だが、おそらくそれはインターネットに肩入れするあまり、自身を洗脳するスローガンだったのではないかと思いはじめている。場所を移動する、つまり身体の在処を変えること、そして異なる文化に中に入り込むことが、ものの見方に大きな変化をもたらし、インターネットの風景も変えてしまうと感じている。よく考えれば当たり前のことだが、実際にはなかなか気づけなかった、いや認めたくなかった事でもある。

20年前にインターネットと出会ったことで、時間と空間の感覚が変わった。そして今、また時間と空間の概念が更新されようとしている。あくまで個人的な体験からの気づきだけれども、このことは今の時代にも必要なことなのではないかと考えている。

これからの20年は、今までとは違う意味の時代になってくるだろう。今まではある種「祭り」の状態、インターネットがもたらす新しい価値観、テクノロジー、デバイスに狂喜乱舞し、そしてすぐに忘れ去り、新しい次のモノが来るのを待っているだけで良かった。今後、テクノロジーが背景化していく中で、テクノロジーそのものは今よりもっと見えにくくなっていくだろう。いつの間にか“サイバースペース”は実空間と溶けあい姿を消し、視界を覆うような巨大なコンピュータは、手のひらサイズになり、ポケットの中に隠れた。そして、目の前に広がる現実空間に体一つで放り出された時、既にインターネットを経由した僕らの身体で、どこへ向かっていくのか。

祭りの喧騒を終えて、ふと立ち止まり考える。方向性を見定めて、歩き始める。進むべき方向を自分で考え、選んでいかななくてはならない時代が始まる。そんなこれからの20年を100年のスケールで見た時、今こそがインターネットの時代の真の始まりだと言えるのかもしれない。

## 移動する研究室

### Mobile Laboratory

河村陽介 (MOBIUM / NODE)

KAWAMURA Yosuke (MOBIUM / NODE)

**Abstract** IAMAS consists of two schools: the Institute of Advanced Media Arts and Sciences and the International Academy of Media Arts and Sciences. The Institute is solely a graduate school (for obtaining a Masters Degree) and has one faculty and one course, namely Media Creations. There are 20 students in each year of the course. The Academy is a vocational college accepting 30 students each year who must have at least graduated from high school. The Academy was founded in 1996 and the Institute was opened in 2001. Both schools were established by Gifu Prefecture as part of a strategy to promote advanced information technology and the culture that develops from this. The schools' activities are closely linked with Softopia Japan, the hub of the Prefecture's information industry.

**Keyword** Mobility, Location Media, Geo Media

#### 1. はじめに

本稿では、自身の運営する移動型ミュージアム／ラボであるMOBIUMの活動を振り返りながら、移動体と場所性に関するメディアテクノロジーを用いた実験やワークショップ、体験型のイベント、また各地でのIAMASの関係者をはじめとしたコラボレーターとの関わりについて書いていく。

#### 2. MOBIUM について

##### 2.1 成り立ちについて

IAMASでは在籍時に主にサウンドとビジュアルに関するインタラクティブ作品の制作を行っており、その傍ら、サウンドイベントなどの開催も行っていった。そういった活動のなかで、たまたまIAMASを訪問していたフランスのアーティスト、Mehdi Herberg氏に出会い、彼の主催するイベントshoboshoboに何度か参加することとなった。その折、彼から日本をバスでツアーするイベントを行いたいという話があり、ちょうど同じ頃、四方幸子氏の企画する日本ドイツ年のバスツアーが予定されているという話も出てきた。

以前よりフィールドワークやイベント等に使えるような移動型の空間が欲しかったということもあり、それらのタイミングが重なって、大型免許の取得と中古の大型バスが安価で手に入ったことから2005年よりMOBIUMをスタートするに至った。

## 2.2 MOBIUM の機能

MOBIUMはmobile（移動・車）museum（美術館）から成る造語で、車両本体、またプロジェクト全体の名称を指す。その名の通り、移動型の表現を行う場、ラボとして実験的なイベントや展示を行う用途として運用している。

機能としては、位置情報や環境情報を扱った、場によって変化する乗車体験型作品の実験やイベントの実施、近年は移動型ラボとして、3Dプリンタやレーザーカッターなどデジタル工作機器を積んで移動ワークショップを行なうなど、全国で多数のプロジェクトを実施している。アウトプットとして展示、ワークショップ、リサーチ、ライブ、ツアー形式など多様な形態を取っており、いずれも場の特性や移動性を特徴とした内容となっている。

なお、コンテナ車のようなトラックでも同じことはできるが、参加者が乗車し、移動時に場を共有し体験を得るということを重要視しているため、バスを車両として選択している。



図1 MOBIUMの活用例

## 2.3 プロジェクトについて

2005年の開始以来、30以上のプロジェクトを行っているが、その中でも印象的な最初の2つの企画「shoboshobo bus tour」「MobLab」についてフォーカスを当ててみる。

### 2.3.1 プロジェクト1 shoboshobo bus tour について

「shoboshobo bus tour」は前述の通り、フランスのアーティスト・Medhiが主催するパリと日本とのコラボレートイベントの総称であるが、このツアーではフランスのメンバー数名とともに日本を横断した。

本プロジェクトのコンセプトは「日本の音環境の考察」として様々な地に赴き、環境音のサンプリングとリアルタイム処理を施した環境音楽のリミックスによる巡業を行うという

ものである。およそ15箇所にのぼる各ホスト地では事前に手配した場所、もしくは現地にてリサーチを行い、即興的に巡業を始めるというもので、神社や海岸、鍾乳洞、ショッピングモール、新宿の繁華街などさまざまな場所を巡り、フィールドワークと環境音をリアルタイム処理したパフォーマンスを行った。それ以外にもバス内ではメディア・インスタレーションの展示や、現地アーティストとのライブパフォーマンスを行ったりしていた。

ちなみにこのツアーの初日にアクシデントがあり、大垣から山口へと向かう道中、高速道路でタイヤがバーストするという出来事が起き、初日にしてリタイヤかと思われたがロードサービスの数時間におよぶ対応によりひとまず復旧し、遅れは出たものの無事に山口のYCAMにてイベントを実施することができた。余談ではあるが、再生タイヤという表面だけをカット&ペーストしたもので、世の中には安価な再生品として普通に回っているが、耐久性が低いものかと思われる。これ以降は高速道路を使用することを控えた。

トラブルなどもあったが、特に大きな事故もなく1ヶ月間に及ぶ日本ツアーは幕を閉じた。



図2 shoboshobo bus tour(2005)淡路島にて

### 2.3.2 プロジェクト2 MobLab 日独メディアキャンプ2005

間髪入れず、次のプロジェクトとなる「MobLab 日独メディアキャンプ2005」が始まった。

この企画はIAMASの「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プロジェクト」との共同となるもので、バスを移動型の研究室として日独のメディアアーティストとともに国内のメディアセンターを巡り制作を行なっていくという

内容のものである。このプロジェクトではIAMASのチームによる位置情報システム／ネットワークサーバーの実装が行われ、ツアー中のバスの位置情報がリアルタイムに確認できるようになっている。いまでこそ当たり前前の機能だが、当時はスマートフォンなどもなく、パケット通信も制限が大きかったため、移動体でのインターネットの常時接続は特殊な環境であった。そういった設備を装備したバスは日独のメディアアーティストを乗せ、およそ3週間にわたるツアーを行いその中でリサーチが行われ、作品が生まれていった。作品のひとつとして、exonemoのThe Road Movieは、バスの前後左右に取り付けられたネットワークカメラで風景を撮影し、サーバー上でバスのいた場所の風景をラッピングした折り紙を生成し、WEB上からダウンロードできるようになっており、遠方からでもバスのいた風景を感じることができるというネットアート作品がある。この作品は特に位置情報、場所の風景などの情報を活かし、ツアーの軌跡を記すというかたちでもMobLabのプロジェクトの象徴となるような内容となっていた。

またバス自体も各ホスト地で現地市民やアーティストにペイントなどしてもらい、外装が刻々と変化していくなど、さまざまな進行形のプロジェクトが行われていった。

これらの2つのプロジェクトはともに大掛かりな日本横断のツアーとなったが、MOBIUMにとって今後の方向付けとなる企画だったと思われる。



図3 MobLab(2005) せんだいメディアテークにて

### 2.3.3 その他のプロジェクト

以降もさまざまなプロジェクトを行っている。

バスの旅とプレゼンテーションイベント「assemble cruise」シリーズでは旅そのものの時間の過ごし方を再定義し、工業地帯をノイズミュージックを演奏しながら走る工場見学ツアーなどを実験的に実施している。コラボレーションとしては、写真家・美術作家である佐藤時啓氏によるバスの内部をカメラオブスキュラにするアートワーク「サイトシーイングバスカメラ」を埼玉や京都、大垣などで数回実施していたり、YCAM主催の「地域にもぐるアジア 参加するオープン・ラボラトリー」ではFabLab北加賀屋と共同でレーザー加工機や3DプリンタなどのFAB機器を搭載し、山口県阿東町にて移動FABワークショップスペースとして運用するなど、アーティストや美術館、自治体などとの共同企画なども行っている。またセンサー系の実験として、Bluetooth Low Energyを使ったワークショップで実際にバスや停留所に設置されたビーコンの距離などに応じて情報を取得する企画や、街の人の思い出話の音声データを位置情報と紐付けし、街を巡回する自動音声ガイドシステム、カメラで風景を取り込み、その場所の色深度によって、可変するモーター制御のディスプレイシステムなど、場所や位置情報、環境情報などに関連したさまざまな実験や制作を行うなど、移動型ラボとしての側面も持っている。

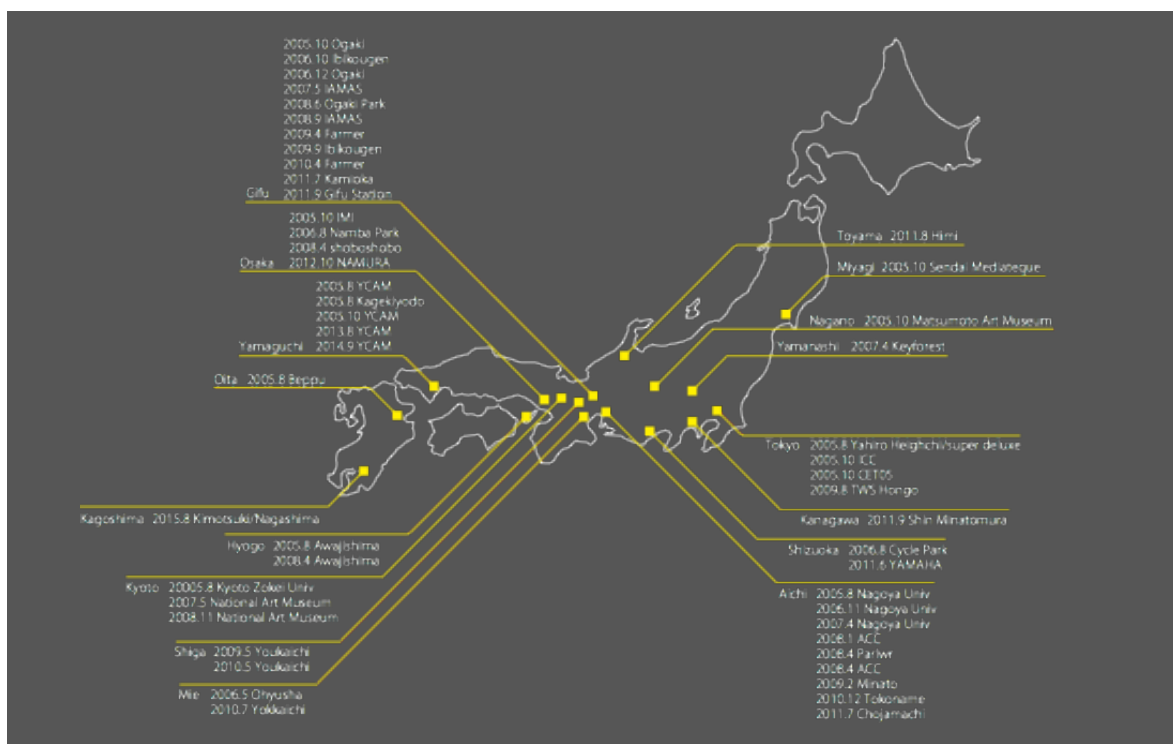


図4 これまでに訪れた箇所のマップ



### 3. 今後の展開について

#### 3.1 総括としてのツアー

寄稿時の2015年度時点においてMOBIUMは2005年の開始より10周年を迎えている。当初は3年間ぐらいのプロジェクトで終えようと考えていたが、結果的に長く続き、さまざまな地域の方々や、自治体、アーティストや、各地に広がるIAMAS関係者にご支援いただいたおかげかと思う。しかしながら、時間は積み重ねと同時に物理的な消耗を及ぼすこともあり、これまでもエンジントラブルなどに見舞われるなど車両の不調が起きており、修理なども幾度か行い維持してきたが、それとは別の問題で、ディーゼル排ガス規制による進入不可地域（関東、大阪等）の拡大なども懸念し、10周年を迎えると同時に車両の継続維持が難しいという判断から2016年3月にファイナルツアーとしてこれまでに訪れたことのある場所を中心に全国ツアーを実施する。このツアーでは環境情報系のセンサーを複数設置し各地で乗車体験型の作品を参加者に鑑賞してもらうことと、これまでの活動報告を交えて各地を巡回を行うものである。

#### 3.2 アップデートに向けて

このファイナルツアー以降は現在はまだ未定であるが、車両の刷新を予定している。運営開始当初から10年経つが、当初に比べ現在はネットワークインフラや、オープンソースのソフトウェア、ハードウェアの普及によりモビリティと情報システム、またそこから生み出される表現形態の多様化が期待される。節目となるこのタイミングでこれまでの活動で培ったイベントや実験、地域とのネットワークなどを活かして次の世代のMOBIUMをアップデート、構築できればと考えている。

## 「メディアアート」と文化政策、この20年

### The influence of cultural policy on the new media art in Japan

廣田ふみ（国際交流基金アジアセンター）

HIROTA Fumi (Asia Center, Japan Foundation)

**Keyword** メディアアート、文化政策、メディア芸術、アートマネジメント

#### 1. はじめに

IAMAS が創立 20 周年となる今年、国内の「メディアアート」の領域は、同様に 20 年目といういくつかの節目を迎える。NTT インターコミュニケーションセンター[ICC]のオープンは 1997 年 4 月で、今年で開館 20 年目を迎える。また、1997 年度にスタートし、翌 1998 年 2 月に第 1 回目の受賞作品展を開催した文化庁メディア芸術祭もまた、今年で 20 回目の開催となる。

IAMAS 10 期生にあたる私は、こうしたアートセンターやフェスティバル、さらにその後 2003 年に開館する山口情報芸術センター [YCAM] 等が、新たな試みを開始し、ようやく社会に定着するのと同時期に専門的な教育を享受した世代と言える。おかげで、国内外の多様な表現を見聞きすることに十分な時間を費やし、アーティストや研究者の方々と実際に出会う機会にも恵まれた。一方で、各施設や組織が一定の成果をもって変化する、ある種の過渡期と呼ばれる時期を並走してきたようにも感じている。だからこそ、私は「メディアアート」という芸術分野の政策的な基盤と組織的な運用のあり方に課題意識をもち、卒業後約 10 年間にわたり継続して政策や振興事業に従事し続けている。ただし、そこにあるモチベーションは、もはや「メディアアート」に限ったものではない。大きく言えば、人間社会に生じた新たな芸術的な営みが、いかにして文化の継承サイクルに組み込まれていくのか、という好奇心とでも言えるだろうか。

ここでは、20 年目を様々に迎える「メディアアート」について、文化政策やアートマネジメントの観点から、その政策的な状況を端的に示してみたい。本論が、紀要の特集である「これまでの 20 年、これからの 20 年」を考える一助になれば幸いである。

#### 2. 文化政策における「メディアアート」の位置づけ

##### 2.1 「メディア芸術」という定義

まず、「メディアアート」が現在の文化政策の中でどのようなポジションにあるのかを端的に示すために、「メディア芸術」という振興施策の一分野について触れておきたい。

第九条「国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術

の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。」<sup>1</sup>

これは、2001年（平成13年）に成立した芸術文化振興基本法第三章「文化芸術の振興に関する基本的施策」における第九条「メディア芸術の振興」の条文である。現在において、文化庁の「メディアアート」の振興施策が、この法律に基づいて実施されていることは、専門の施設や関係者にはよく知られていることである。しかしながら、「メディア芸術」という用語について、この法律自体を拠り所とするのは不十分だと考えられる。というのも、この法律以前の1997年（平成9年）度にはすでに文化庁メディア芸術祭がスタートしているのである。つまり、法律が先んじているわけではなく、文化庁メディア芸術祭の開催と実績を踏まえ、芸術文化振興基本法に「メディア芸術」が盛り込まれたというのが正確な理解であろう。そのため、もう少し遡って、芸術祭がスタートに至る経緯も見てみたいと思う。

## 2.2 振興施策としての「文化庁メディア芸術祭」

文化庁メディア芸術祭の開催が提言されたのは、1996年（平成8年）度実施された文化振興のための統合的施策を検討する会議「文化政策推進会議」の「マルチメディア映像・音響芸術懇談会」の報告「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について」である。このことは例年発行される芸術祭の受賞作品集にも記載されている。ここではもう少し詳しく、その報告内容を追って見ることにする。まず、冒頭には次のような記述がある。

「デジタル技術等の新しい技術の発達により、コンピュータ・グラフィックス、バーチャル・リアリティ（仮想現実）等、新たな芸術表現の形式が生まれてきた（以下、「デジタル芸術」という。）。」<sup>2</sup>

そして、次に続く。

「インターネット、DVD等の新しいメディアの登場、デジタル通信衛星、ケーブルテレビ等によるデジタル多チャンネル放送の展開など、多メディア・多チャンネル化が急速に進んでいる。このように、メディアやチャンネルが急激に増加する中で、その上を流れる優れたコンテンツの不足が指摘されており、とりわけコンテンツとしてのニーズが大きい映画、アニメーション、コンピュータ・グラフィックス、ゲームソフト等のメディア芸術を充実させていくことが急務となっている。」<sup>2</sup>

ここではじめて「メディア芸術」という言葉が登場するが、具体的に示されているのは「コンピュータ・グラフィックス」「ゲームソフト」等である。また、「通信衛星」「ケーブルテレビ」「多チャンネル放送」等の言葉が多用されていることから、ここでは美術作品ではなく、デジタル化に伴う放送事業を見据えて提言がなされていることがわかるだろう。つまるところ、現在において私たちが用いる作品としての「メディアアート」や国際的に通用する美術用語としての「New Media Art」は、そもそもこの「メディア芸術」として大きく主題には謳われていないのである。この懇談会の構成員は、文化庁メディア芸術祭を現在受託しているCGARTS協会を長とし、漫画家やアニメーター等の名だたるアーティスト、そして放送業界の専門家が中心となっているのだから、それは当然のことだとも考えられる。時代に対

1 芸術文化振興基本法第三章「文化芸術の振興に関する基本的施策」第九条「メディア芸術の振興」

2 文化政策推進会議／マルチメディア映像・音響芸術懇談会「21世紀に向けて新しいメディア芸術の振興について（報告）」

応したこうした動向を、私は決して非難したいわけではなく、現在の文化政策における「メディア芸術」というフレームは、一表現形態である「メディアアート」を根拠づけたり、定義づけたりするものではないことを、この経緯を辿ることで明示しておきたいのである。むしろ、この20年間に起こった専門機関の台頭や、教育基盤の整備、アーティストや専門家の方の重要な指摘があったからこそ、「メディアアート」は現在の「メディア芸術」という振興施策、ひいては日本の文化政策においてようやく小さなポジションに位置づけられたと考えるのが適切だろう。さらに、こうした経緯を踏まえれば、IAMASやYCAMが自治体の政策としていかに先見性をもつものであったかも改めて確認することができるはずである。

文化庁メディア芸術祭をきっかけに、ようやく国の文化政策の場でも語られるようになった「メディアアート」は、さらに大きなターニングポイントを迎える。国立メディア芸術総合センター構想と、その設立中止の代案となった新たな振興施策に、「メディア芸術」の一分野として関与することになったのである。

### 2.3 課題解決に向けた新たな振興施策

幻となった第6の国立美術館、国立メディア芸術総合センターは、文化庁内に設立準備室が設置され、具体的な構想と設立に向けた準備が進んでいたが、2009年に停止されることとなった。衆院選にて政権与党となった民主党のマニフェストに、いわゆる税金のムダ遣いとして「メディア芸術総合センター建設(国営マンガ喫茶、117億円)」が例示されたのである。ただし、すべてが白紙になったわけではない。政権交代に伴う「コンクリートからヒトへ」という方針に沿い、2010年(平成22年)度にメディア芸術の振興施策は「ソフト支援」と「ヒューマン支援」として、前年度の2倍以上もの予算で拡充されることになった。前述した文化政策における「メディアアート」の小さなポジションも、ここで飛躍的に拡大する契機を迎えたのである。

メディア芸術の振興施策の拡充では、文化庁メディア芸術祭を中心とした既存の事業を再整理することにくわえ、「メディア芸術」が孕む課題の解決に向けた新規事業を開始した。体系的な作品の収集・保存を行うことを目的に所在情報のデータベース整備等を行う「メディア芸術デジタルアーカイブ事業」や、情報収集・発信を行うための拠点機能を果たす「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」がその代表的なものである。新たに立ち上げられたこれらの事業は、その後5年間にわたり継続して実施された。

現在、「メディアアート」に関する多くの専門機関が活用する補助金や、アーティストの海外研修、作品制作に対する支援事業は、こうしたことが起点となっている。しかしながら、作品の収集・保存、拠点機能といった5年間で約20億円を投じられた事業の成果は、「メディアアート」に限ってみれば実感として得ることは難しいのではないだろうか。そこには様々な要因がある。ここで詳しく書くことは控えるが、私が反省も含めて感じていることは、「メディアアート」を文化として考え抜くための言葉が絶対的に欠如していた、ということである。補助金の募集に申請はしても、「メディアアート」というシーンは、少なくとも政策に関わる場で、自らを定義することも、文化を主張することもできなかったのである。

## 3. 「メディア芸術」の功罪

### 3.1 「メディアアート」の孤立

ここまで、「メディア芸術」という振興施策において、「メディアアート」が対象となって

きた変遷を端的に記してきたが、多くの人が感じているように、現在ではその弊害も浮き彫りになりつつある。前述にメディア芸術振興施策の根拠となる芸術文化振興基本法の条文を抜粋したが、ここではその前条にも触れておきたい。

第八条「国は、文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術（次条に規定するメディア芸術を除く。）の振興を図るため、これらの芸術の公演、展示等への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。」<sup>3</sup>

この「メディア芸術を除く」という一文に着目することで、メディア芸術振興施策を機に「メディアアート」が直面した2つの相反する方向性が見えてくる。まずは、先ほど抜粋した次条（第九条）にあるとおり、「メディア芸術」という振興分野は、他の分野と同等に列挙されるものでなく、条文として設けられるほど、強調されたものだということ。つまり、「メディア芸術」を拠り所とすることで、「メディアアート」は—少なくとも現在においては—その振興施策の点で優遇されたポジションを確保していると言える。もっと体系的に捉えれば、「メディア芸術」という定義に寄り添うことで、明治時代に基礎を築いた日本の文化政策に、同時代の表現を継承する方法と前例をつくることも可能かもしれない。こうした楽観的な期待を抱く一方、「メディアアート」は「メディア芸術」の一翼となることで、美術や写真、演劇といった表現分野から政策的に引き離され、その弊害に直面しているのも事実である。というのも、「メディアアート」は、漫画やアニメーションがもつ出版や配給等の流通とは異なり、美術作品として、またはパフォーマンスアートとして作品が成立・発表されるケースがほとんどである。そのため、既存の表現分野から孤立することで、美術博物館や劇場といった展示・保存環境や、学芸員、アートマネジメント、批評といった専門的知見の欠如にさらされてしまう。例えば、美術館の企画展ではなく、フェスティバルにおけるエンターテインメント性を期待された作品展示の増加や、デジタル技術を用いた作品の修復・保存といった蔓延する課題は、「メディアアート」が持つ表現の特性だけでなく、振興分野間の弊害が間接的に影響していると考えられるのである。では今後、どのような政策的な土壌が必要だろうか—。少なくとも国内の専門機関が作品の収蔵機能を有していないことを考えれば、次世代に続く長期的な環境として、作品資料の収集、保管、調査研究、展示・教育といった美術館の基本的機能が必要になることは明白だと考えられる。

### 3.2 「日本製メディアアート」という誤認

「メディア芸術」という用語が使用される経緯において、そもそも美術作品の一表現形態である「メディアアート」「New Media Art」は十分に考慮されていなかった、というのは先に述べたとおりである。しかしながら、文化庁メディア芸術祭が英語名称を「Japan Media Arts Festival」とし、20年間も継続されてきたことは、「メディアアート」に対して実に多くの混乱をもたらしている。もちろん、日本の専門教育の場では、「メディア芸術」と「メディアアート」が異なる解釈をもつことは十分に知られている。では、海外、つまりは英語で情報を享受する人々にとってはどうだろうか。「メディアアート」を取り扱う海外のフェスティバル関係者は「日本では、メディアアートのなかに、ビデオゲーム、マンガ、アニメが含まれている。その一例がデバイス・アートで、アーティスト達はアート作品でありつつ、商業

3 芸術文化振興基本法第三章「文化芸術の振興に関する基本的施策」第八条「芸術の振興」

的で大量生産されるプロダクトでもあるデバイスを制作している。」<sup>4</sup>と語っている。自らの実体験を通して考えても、こうした理解は決して珍しいものでなく、皮肉にも文化庁メディア芸術祭が国際的な成長を果たすほどに漫画やゲーム、アニメーションまでを内包する「日本独自のメディアアート」という解釈が波及しているように感じる。さらに、こうした誤認は海外に限ったことでもないらしい。2015年には国立新美術館と兵庫県立美術館で「ニッポンのマンガ\*アニメ\*ゲーム」展が開催されている。企画者の名は「メディア・アート国際化推進委員会（国立新美術館、兵庫県立美術館、CG-ARTS協会）」である。この場合は、本来の「メディアアート」が抜け落ちて、漫画、アニメ、ゲームを包括する形で銘打たれ、それらの国際化推進までが掲げられている。

こうした動向を前に、「メディアアート」という言葉の使用を控える傾向も見受けられるが、私が敢えてここに記すのは、文化庁や国立の美術館等の動向は、少なくとも自治体における文化振興に驚くほどの影響をもつからである。実際に私自身の仕事の中でも、「メディアアート」という専門性やその用語は、共通した理解を得難い状況になってきている。また、公立美術館の一部では、「メディアアート」を専門とした学芸員が、漫画やアニメまでを包括して担当するケースも見受けられる。極端な例かもしれないが私自身の専門性が誤解される状況ということは、「IAMASで漫画、ゲーム、アニメを学んでいた」と思われていてもおかしくはない。そういう状況がすぐそこにあると感じられるのである。

#### 4. 「メディアアート」を未来へ正しく伝えるためには

##### 4.1 施設同士の連携 —— 作品のプロダクションと展示、保存の環境整備

これまで、「メディアアート」が文化政策においてどのように位置づけられてきたか、その経緯と課題を端的に示してきたが、ここでは、これからの20年に向けて、私の実務的な経験を踏まえながら、「メディアアート」という新たな芸術表現をいかにして文化の継承サイクルに載せるか、について考えてみたい。

まず、私が検討している最近のテーマに、一般的なスタイルの美術博物館や劇場と、メディアアートの専門組織との連携が挙げられる。これは先に示した「メディアアートの孤立」への対抗策でもあるが、これまで一部の専門機関に限定されていた「メディアアート」を既存の美術博物館や海外の機関へと拓くことで、専門知識の共有と専門家の雇用、展示・鑑賞機会の拡大と作品保存に向けた環境整備等に繋がるのではないかと考えているからである。

「メディアアート」を専門とする施設は、あらかじめ、ある程度の設備や資材を保有しており、それらをベースに展示環境を整えるが、美術博物館で「メディアアート」を取り扱うためには新規設備の導入や機材レンタルといった展示環境への予算負担がつかまとう。こうした状況下で目立つのが、あらゆる機材や設備、展示業務までをパッケージ化した展覧会の流通である。全国各地で開催される「魔法の美術館」や、駅やショッピングモールに至る様々な環境下で展示されているチームラボ「お絵かき水族館」「未来の遊園地」、さらに企業を主体とした展示等は、公立施設が孕む課題をもろともせず、その主体的なマネジメント力で「メディアアート」を大衆化するコンテンツとなっている。その内容に賛否はあるものの、これらの目を見張る経営力には、学ぶべき点も多くある。一方で、同様の試みは公立施設で

4 2011年「デジタル・クリエイティブ・カンファレンス」（主催：ブリティッシュ・カウンシル）  
 スピーカー：ドリュー・ヘメント（フューチャーエプリシング ファウンダー/イマジネーションランカスター アソシエイト・ディレクター） <https://www.britishcouncil.jp/programmes/arts/topics/art-is-expanding>

も行われている。例えば、各施設の学芸員が協働で企画し、地方美術館を含めて展覧会を巡回するケースや、複数の劇場で海外のカンパニーを招聘し、巡回公演を行うケースである。

「メディアアート」に関しては、協働企画とまではいかないが、YCAM で発表された作品——大友良英氏の『quartets』（2008年、YCAM 委嘱作品）や三上晴子氏『欲望のコード』（2010年、YCAM 委嘱作品）——が、バージョンアップの後に ICC に展示されたことは多くの人が知るところである。YCAM の委嘱作品が海外に巡回しているように、日本の「メディアアート」は、海外からの展示や展覧会招致のオファーも少なからずあるため、連携基盤をあらかじめ計画することで、機材や予算の確保と新作のプロダクション環境と展示までを含有する新たなプラットフォームを形成することも可能だと考えられるのである。

また、2015年（平成27年）度文化庁メディア芸術連携促進事業として実施されている京都市立芸術大学芸術資源研究センターを主体とした「タイムベースト・メディアを用いた美術作品の修復／保存に関するモデル事業」では、ダムタイプオフィスやせんだいメディアテーク、国立国際美術館等との連携により、古橋悌二氏の『LOVERS』（1994年）の修復と保存が実現した。多様な機関が連携して「メディアアート」に関する環境整備を行うことは、次代に続く作品の創作・展示・保存というサイクルを探る大きな可能性だと言えるだろう。

#### 4.2 教育に望むこと — プロデューサー、マネージメントの視点

このように施設同士の連携について考えてみても、「メディアアート」にはアートマネージメントやプロダクションを統括するプロデューサー的役割が必要になってきていると感じている。私が、教育機関に強く望むことは、「メディアアート」が新たな表現領域だからこそ、その芸術運営を考えるための視点を大切にしてほしいということである。私自身、「メディアアート」に関する政策や事業に従事しつつも、IAMAS メディア文化センター（CMC）、YCAM、文化庁、国際交流基金と職場を点々と変えている。政策の状況に対応しつつ雇用のニーズを自ら切り開かないといけない現在の状況からは、教育機関での専門領域の設置までは望めないかもしれない。しかしながら、現行の政策的な状況を理解し、表現と社会との関係性を考えることは、決して創作者にとっても無駄ではない。システムを理解することで、対抗するための方法を見つけることができるからである。

#### 4.3 自らを定義する言葉をつくること

本論では「メディアアート」と文化政策のこれまでの20年の系譜を辿ってきたが、実際のところ日本の文化政策はいくつかの法律に基づいており、これらの説明で十分だとは言えない。しかしながら、重要なのは「メディア芸術」という法律の定義は、「メディアアート」の表現性やあるべき方向性を定めるものではなく、それは自らで考え、定義するほかないということである。文化庁メディア芸術祭が重要な役割を担っていると考えられるのは、「メディア芸術」という明らかに矛盾を抱える定義に直面するからこそ、審査会において「メディアアートとは何か」という問いに対し、真摯な議論がなされている点であろう。一方で、「メディア芸術」を主軸とした議論のあり方は、国内外の「メディアアート」への誤認の状況等を踏まえると、そろそろ臨界点に達しているようにも感じる。「メディアアート」という新たな芸術表現をいかにして文化の継承サイクルに載せるかを考えるとき、もっとふさわしい政策的な俎上をつくり出すことが必要ではないだろうか。そのために、シーンを牽引してきた専門機関の果たすべき役割はあまりにも大きいと考えられるのである。

## ここがIAMASであったら信じられるのに I could believe if I'm in IAMAS (tentative)

三原聡一郎  
MIHARA Soichiro

IAMAS 在学中に実感して、今現在も度々覚える2つのことを書き記そうと思う。同期や先輩後輩達が同じ感覚を得たかはわからない。ただ卒業後も、この2つだけ、ふとした瞬間に世界のどこに居ても、IAMASらしいと倒錯した感覚を覚えてしまうのだ。まるで未来を予測した世界の縮図であったかのように。2つは時間を越えているし、学ぶ場を越えて生きる環境としての普遍性を感じている。なお僕は卒業後も一個人として芸術を実践している立場だが、芸術を越えて自分に染みついているこの感覚の共有を試みることは僕がIAMASを語るきっかけとして、この上ないことだと思っている。

1つ目は、入学最初の1週間目で突然、強烈に訪れる。現在も同じかたちで存在するかわからないが、「モチーフワーク」という名称でのグループワークのプロセスで実感する。5, 6名のグループを初見の全入学生達でつくり共同作業から発表までを行う授業だった。僕の年度のテーマは確か「大垣のマップ」をつくることで、詳細なテーマもアウトプットの方法も全てチームに委ねられていた(と記憶している)。

制作の前に、まずお互いを知ることから始まる。初対面だし、歳も分野も違うし、新しい環境に皆、緊張している。偶然、共通の知り合いが居たり、過去に同じイベントに参加していたり、興味を持つきっかけがみつきながら、グループワークは進む。あるプロセスまでは互いに気を使っていたり、我慢して流すことで共同作業は成立するが、いざ何かチャレンジを試みたり、全体を修正する必要に迫られると、それが表出してくる。僕のチームは全員ネイティブの日本人なのに各メンバーも日本語のニュアンスのズレの大きさを実感し始める。先生のアドバイスを理解するのに?過ぎてメ切りへの時間的リミットにより理解を諦める。などなど、小さなズレの蓄積が発露し、その後は熾烈を極める。最終的に完全に崩壊するグループもあったけれど、最後までどんなかたちであってもまとめるという意志は貫ぬかれていたと思う。いつかわかってくれるという前提ではなく、わかりあえない者同士として対話し、ギリギリまで探る。有限なこの世界で人間は真にわかりあうことはない。このことをひしひしと感じた。

モチーフワークはアプローチが自由なだけに、中間発表などで、他のグループの状況を知ることが、とても新鮮であった。内容については、究極は法に触れること、もしくは身体的な危険の伴うこと以外は全て可能であると思えてくる。また発表自体を俯瞰して、個々のメンバーの役割がみえるグループと、そうでないグループはよくわかった。IAMASには、何かの分野で熟練した人や、教職についていた様な人も学生として集まるのだが、ただプロセスを遂行するうまさや発表物のテーマ選定やクオリティは一致していないように思えた。全



員についてゼロリセットされた環境においての純粋な力量が表されていたと思う。

2つ目は IAMAS 全体に流れる時間で形成されていることのように思えるが、それに気づかせてくれるきっかけもモチーフワークであったと思う。他者とのコミュニケーション方法として、言葉、体験、物質などの要素が使われるが、フィールドを超えた人達が持つ各人の多様なバランスのグラデーションを知れることである。自分の弱い部分を知れたり、自分では十分と思っていたものが他の分野では最低限のクオリティであったりする。隣の芝は青く感じるが、これら要素について黄金比も個別に完結するテクニックも無いだろう。レトリックで終らず、手工芸の病を脱し、表面的な笑顔でことを終えることでもなく、ただその時に向き合って、必要な要素で試行錯誤する以外に方法はないのだと感じた。当時も今も僕は自分のことであっても言葉として理解出来るタイミングは常に時後で、そもそも言語化することに時間がかかる。僕は同期や先輩後輩、そして先生達の言葉の使い方を色んな状況で新鮮に聞いていたし。逆に言葉を主として扱う人達には、僕が作品の前で言葉に詰まっていたり、逆に少ない言葉を補う何かを体験やモノ自体から感じ取ってくれたかも知れない。常にバランスを取り続けることで自分でも全体を改めて理解していけると思っている。言葉使いがうまい人に今でも憧れるけれど、有能な人が世界を記述してくれればよいと思っている。僕は自分が芸術を实践する立場として言葉になる前の現象や感覚、体験をつくろうとより意識し、体験者が自分自身の言葉で語り始める未だ名前のないものをつくれればなどと思っている。

上記二つは、常に新しい状況にさらされる現実から目をそらさず、一個人の足下から考え実践する為の方法だと思っている。

僕は芸術の实践として、いまここでしか起きることのない感覚を探している。また同時に僕は数十年という単位よりも長い長いスパンで未来の芸術を夢想しているのだが、世界認識の前提として悲観的ではなく、人間はこれから更に反映するのではなく、滅び始めていると考えるほうが自然だと感じている。テクノロジーの進歩は、これまでの問題を解決する目的で進みつつ、更に複雑な問題を複合的に発生させている様に思える。反対に細胞のリプログラミングなど、かつての価値観を覆すことが可能になってきている。その速度に法律はもちろん倫理観や目の前の一瞬の感覚自体追いついてないのかも知れない。このような時に一体どのような芸術が可能なのだろうか？既に人間が人間に向けた芸術の意義は消費財を生産する職能を越える価値は無くなってきていると感じる。僕は近い未来に人間自体をも相対化する必要に迫られる時が来るような気がする。人間中心の価値観から生まれたものをデコードし、世界を全体で捉える視点が必要になってくると思っている。更に科学技術の進展は、他の生命体への理解を深め、地球外生命体との遭遇可能性であっても微々たるものだろうが上がっていると感じている。種としての新しいコンタクトの可能性も確実に増えている。好奇心の強い人間はその時に挑戦していくだろう。どのレベルを原点としてゼロリセットし、新たな対話が構築ができるのだろうか？原点は可能性の始まりであるし、アプローチ自体がメッセージになるだろう。人間であってもそうでなくても究極の他者である何者かと共有可能な方法を考えることは芸術として当然であるように気がする。芸術が他の何よりも自由であると信じるならば、そんなことを少し真面目に考えてみても良いのではないかと思う。そして、いざその時が来たら、「いまここが IAMAS であったら信じられるのに」という軽口をとばそうと思っている。

## ヒアマス第一回：この引き裂かれた時代に、アートを再定義する学校であり続けること

heamas no.1: In this torn apart age, remaining a school that redefines art is essential

三輪眞弘 松井茂 城一裕 高尾俊介

MIWA Masahiro, MATSUI Shigeru, JO Kazuhiro, TAKAWO Shunsuke

ヒアマスは「耳で聴く、今の IAMAS」として、教員を対話形式で紹介する非公式のポッドキャスト番組である。城一裕講師と松井茂准教授が聞き手となり、回替わりで迎えるゲストとともに「これまでの20年、これからの20年」をテーマに話し合った。

Web 2.0 時代に登場したポッドキャストは、その登場から10年が経ち、YouTube やニコニコ動画に代表されるビデオ配信が映像メディアの中心的なものになりつつある現在において、フレッシュなメディアでは全くない。しかし人類が誕生して以来、もっとも原初的なコミュニケーション手段として発話があり、ヒアマスは開学から20年が経とうとする現在のIAMASに関わる人々の交感を、できる限り「生」なものとして発信するメディアを目指し活動を行っている。

初回となる収録は、2015年7月16日(木)、ゲストを三輪眞弘教授をお招きした。三輪教授はIAMAS開学当初から教鞭を執り、現在メディア表現領域の第一線で活躍するアーティスト/デザイナーが集った伝説的なワークショップイベント「DSP サマースクール」を主催したメンバーである。収録では時代の変化に伴う学生と教員間の関係性の変化や、現在の社会情勢の中で大学が果たす意義について、現在をまたぐ40年の歴史的射程の中で議論を行った。



図1 第一回收録の様子

高尾：こんにちは。私は産業文化研究センター（RCIC）の高尾です。本日はストリーミングラジオ「ヒアマス」の第一回の配信を開始します。初回の聞き手は城一裕講師と松井茂准教授、ゲストは三輪眞弘教授です。ヒアマスは「耳で聴く IAMAS」として、教員・在校生・卒業生の活動を紹介する非公式のポッドキャスト番組です。A サイドは学内外の展示やイベント情報を紹介します。IAMAS の Web サイトでは、様々なイベントの告知情報等が公開されていますが、IAMAS の教員同士が語り合っ、それぞれが考えていることを議論しあうような場というものを、もう少し外部へ向けて発信するのはどうか」ということを RCIC 内で議論し、今回このような取り組みを行うことになりました。では出演される方々、お願いします。

城：では僕から。IAMAS の講師の城です。今回のこの話は、高尾さんが企画されていますが、実は彼とは前の職場である東京芸術大学の芸術情報センター（通称 AMC）でも同僚でした。そこではこのヒアマスのように 2010 年～2012 年にかけて芸術情報特論<sup>1</sup>という授業で、毎回ゲストをお呼びして Ustream で配信するというをやっていました。

三輪：みんな IAMAS に来ちゃった。

城：そう。言われちゃいましたが（笑）、僕は 2012 年から IAMAS に来ていますが、その後、同じポジションに就かれたのが松井さん。

松井：ふられたんですね（笑）。今年から僕は IAMAS に来たんですけども、城さんが IAMAS に移られたタイミングで AMC に入って、その次の年に城さんが IAMAS に呼んでくれて、三輪さんと三人で（鼎談しました<sup>2</sup>）。紀要にも掲載していました。それが今回の第一回の、ヒアマス<sup>3</sup>？

三輪：ヒアマス<sup>3</sup>

松井：ヒアマス<sup>3</sup>につながっている（笑）というのが、ホスト側の状態でしょうか。で、ゲストは三輪眞弘さん。

三輪：ゲストとしてお呼びいただき、大変光栄です。多分、なぜ最初のゲストとして僕が選ばれたかというのは、おそらく想像なんですけれども、IAMAS の設立の時からいるメンバーの一人ということもあると思います。それこそ、来年が 20 年。IAMAS の成人式典というのをやりたいと、勝手に妄想を膨らませているんですけど。もう 20 年ここにいます。三輪です。

城：今回ヒアマスをやるに当たり高尾さんと相談して、我々ホストの方で何かしら一貫性を

---

1 2010-11 年度 芸術情報特論+ <https://vimeo.com/album/1805799>

2 情報科学芸術大学院大学紀要 第 5 巻「音楽と録楽の未来」収録

[http://www.iamas.ac.jp/iamasbooks/presentations/journal\\_of\\_iamas\\_vol-5/](http://www.iamas.ac.jp/iamasbooks/presentations/journal_of_iamas_vol-5/)

持たせられるといいな、という話をしています。その中で、今お話があった20周年、を一つの鍵として考えていきたいと思っています。これまでの20年がどういうものであったのか。それだけだと「おじさんたちの懐かしい話」で終わってしまうので、それは避けつつ、ともに日々研究を行っている若い学生、彼らが焦るくらいのこれからの20年の話、その両方の視点からを毎回話をしていけると、僕らにとっても刺激があるであろうし、これを聴いている皆さんにとってもより刺激的なことになるんじゃないのかなと思っています。

三輪：いや、そういうけどねえ。昨日だよ。法治国家がひっくり返るような方向に国がいつてねえ。これってどうよっていう。

松井：これからの20年っていつでもねえ。

城：それこそまさに、これからの20年に関わるようなことですよね。僕の子どもが5才と0才なんですけど、彼らの人生を考えると、まったく人ごとではない状況ではあって。一方で面白いというのが適切かどうかわからないですけど良いなと思ったのが、20前後の若者が中心となっているSEALDs<sup>3</sup>。彼らがすごくアクティブだということです。ちょっと考えてみると、4年前の福島の時に彼らは中学生とか高校生で、自分が中学生とか高校生の頃を、まさに僕は20年前に高校生だったんですけど、思い起こすと色んな不満っていうのを上の世代に持っていた時期だった。直近の上の世代っていうのに対して、一番不満を持つような年齢でもあって、そういった影響も実はあるのかな、と思ったりしています。

三輪：やっぱり明らかに変わったよね。311であれだけひどい目にあっても、今回みたいなデモとかっていうのはあんまりなかったから、いよいよ少し何かが変わってきたんだろうとは思うけどね。でも、IAMASの話で言えば、いよいよIAMASを出て社会へ出て行くというときに、基本的には「いかに生き延びるか」ということ、それしか教えることないような気がするんだよね。

松井：一応20年前ということがあるので少し触れると、三輪さんがドイツに18年居て、(IAMASが設立される時期に)戻ってくるようになったんですよね。そのタイミングっていうのは、逆に言うと、時代状況というのも含めてどんな感じで始まったか?ということと、日本がどうだったか?ということですね。

三輪：松井さんに話すまでもないと思うんだけど、ずっとずっと明るかったですよ。それこそメディアアートっていうものが次の未来の可能性であり、明るい希望のように見えていた時代だし、IAMASとほとんど同じ時にできたNTT ICC<sup>4</sup>なんかも何年も前からそういう活動をして、Ars Electronica<sup>5</sup>でこういうものを作りますよ、と派手にやっていた時代だっ

---

3 シールズ : Students Emergency Action for Liberal Democracy - s <http://www.sealds.com/>

4 NTT インターコミュニケーション・センター <http://www.ntticc.or.jp/>

5 オーストリアのリンツで開催される芸術・先端技術・文化の祭典であり、メディアアートに関する世界的なイベント。 <http://www.aec.at/>

た。僕はそこまで明るい気持ちではなかったけれども、日本でやっぱりそういうところができるっていうのは、すごく意味があるし、素晴らしいと思っていたというのがあるのと。昔話あんまり話したくはないけれども、もう一つはお金だよ。僕は専門が音楽で作曲だから、自分の曲を演奏家にやってもらうのに、「5万円を3万円にして。友情で。」みたいな(笑)。そんな世界でいたら、IAMAS がやった Interaction<sup>6</sup>の予算規模は2000万円、桁が違うお金が動いていて。そこでメディアアートってシーンがそういうお金の中で動いていたり。それから、IAMAS ができた時はコンピュータグラフィックスをやろうと思ったら、シリコングラフィックスとかいうやつで、200万や400万円のマシンがないと出来なかった。それは個人や学生が持てるものではなかったから、IAMAS が在ることはそういう意味で価値があったんだけど。そういうようなことは、今は学生がもっているラップトップでできるような時代だから、時代は変わったけれども。でも、今から振り返っての20年というのは、今から見れば理由もなくだけど、未来に対して夢が描けた、ある意味では最後の時だったのかもしれないね。96年がスタートだから。

松井：「戦後」みたいな話もあるんだと思うんですけど。戦後50年、半世紀だったわけですよ。ちょうど戦後復興、高度経済成長みたいなことがずっときて、いわゆるバブル経済があって。当時バブル経済は言ってみれば崩壊しているんだけど、崩壊するギリギリのところまで準備されたメディアセンターとかこういう学科の学校が出来上がったところで。既にそこが頂点というか。最初が最高、最長不倒、というところから始まっているんですよ。

三輪：確かに、僕がドイツにいた頃がバブルだったので日本のバブルは全然知らない。

松井：そういう流れの中で、もちろん震災や自然災害は経済とは違う状況なんだけれども、ある種モダニズム的な工学の技術のように、ひたすらどんどん上がって行けば良いという状況がご破算になる20年だった気がするんですよ。その中で、この学校は今にきているというところで、三輪さんが先ほど「成人式」と言いましたが、その時産まれた子だと、ある意味で良い時を知らない成人式を来年迎える、ということですよ。日本って、こういう国なんだっていうことも含めてだけれども。そういう子たちが、SEALDsみたいな動きになっているんだと思うんです。で、あまりさっきから昔話って確かにアレですけど、三輪さんにとって、かいつまんで言うところの20年はどんな感じでした？

三輪：IAMAS にからめて言うと、正気に戻りつつある方向に進んできたと思う。というのは、今のお金の話じゃないけれど、それでもIAMAS がスタートした時というのは訳もなくおめでたい雰囲気があったんだけど、さっき言ったように僕はもともとメディアアートの人間ではないから、現代音楽シーンなんかとのギャップに結構驚いていたわけよね。そこから、内省的とは言わないけれども、少なくとも頭を冷やしてきつつあって、「メディアアートって本当のところ、何なんだろう」ってことを、僕自身はずっとそうだったつもりなん

---

6 1995年から隔年で4回、岐阜県大垣市のソフトピアジャパンを会場に開催されたメディアアートの展覧会。

だけれど、全体もそう考えるような雰囲気になってきていることは、僕にとっては、ある意味で良い兆しだと見える。

松井：逆に、城さんは当時高校生で、IAMAS ができることは知っていた？

城：そうですね。高3の時に IAMAS ができます、というアナウンスが、InterCommunication<sup>7</sup> か WIRED に乗っていたことを覚えています。僕にとっては当時インターネットっていうのが本当にすごいものに思っていて、例えばインターネットは 1993 年くらいに一般利用が始まっていますが、地元の茨城にある水戸芸術館で体験イベントがあって、そこに行くとブラウザってものが触れる。ローリング・ストーンズのサイトとかちょっとみるだけ。Netscape 1.0 とかで（笑）。そんな時代に IAMAS ができるということですからすごく魅力的だったのですが、開校当時は専門学校だったということもあって、当時進学校に行っていた僕は「面白そうだけれどなー、でもなー」と日和って（笑）、大学進学を選びました。

三輪：4年制の大学じゃないからね。

城：はい。大学は九州芸術工科大学というところに行って、2000年に卒業してそのまま修士へ行ったら、2001年 IAMAS に修士課程ができる、と。なんで1年早くないんだと、その時はムツとしたのを覚えてますね（笑）。で、後輩に受けなよと勧めたりしました。ただ、その間に三輪さんと赤松さんが99年からやられていた Max のサマースクール<sup>8</sup>に行って、それが人生の一つの転機になって、その後一緒に活動するようになった友達たちとも出会えました。

三輪：僕らもそのサマースクールで知り合ったし。流石にそんなのにわざわざ来る受講生って、やっぱり志が高いのかね。みんな色んなところで活躍しているし、連絡もあるよね。

松井：それは普通に学外というか、外部の人達を集めるような趣旨だった？

三輪：そう。集中講義っていうか。

城：朝から晩まで、Max やって。

松井：城さんは、それで IAMAS とはちょっと接点を持ちながら、つかず離れずというかんじでした？

城：そんな感じですね。で、たまたま縁があって 2012 年からお世話になっています。

---

7 1992年から2008年までNTTインターコミュニケーション・センターが発行した季刊『InterCommunication』。

8 1999年から2003年まで5回にわたって開催されたMSP/DSPサマースクール。

ヒアマス第一回：この引き裂かれた時代に、アートを再定義する学校であり続けること

松井：三輪さんと、僕たちでは世代がちょっと違うというところがありますけど（笑）。

三輪：シュン（笑）。

松井：効果音入れてください（笑）。城さんは、自分の世代の感覚でいうとこの20年というのはどういう20年？

城：僕の感覚は先ほどの三輪さんとちょっと違うところもあります。インターネットの登場で、「自分たちの手でやったことが、世に届く」みたいな方向に世の中が変わるだろうと思い込んでいて、そう思ったからこそサマースクールにも行ったりしていたんですが、それまでは大きな会社であるとか、すごいアーティストじゃないとなかなかできないようなことが、自分たちでもできるようになりつつあるような感じがしていました。実際、この20年を見ていると部分的だとは思いますが、少なくともすごく近い身の回りではやったことが世に届いている。当時大きかった会社は今はそんなに目立たなくなっていて、それよりもサマースクールで出会った友達たちのほうがよっぽど良い仕事をしている、という状況になっているところを見ると、当時の思い込みは間違っていたなという印象があります。日本ではなくて世界全体を觀てもやっぱり、同世代の似たようにインターネットに煽られた人たちが、それよりも前からやっているビジネスの人たちよりも先を行っているというのは否定出来ない事実で、彼らによって世界がどんどん変わっている。それは良いところだけではないと思いますけど、その変化をこれからの20年につなげていくと、そんなにお先真っ暗ってわけでもないだろうとも思っています。これから変えられる部分というのはあると思う。でも一方で、旧来のものの「強さ」というのもヒシヒシと感じていて、それに真向から向き合わず上手く「ジャンプする」みたいなことを、学生とやっていけると良いなと思っています。

三輪：でもそういうブレイクが起きそうな期待はあるよね。みんなに言っているんだけど、普通に、素朴に、国会で何が決められてナントカって情報がテレビしかない時代って、もはや想像できないじゃない？

松井：昨日はテレビもやらなかった。

三輪：NHKやらなかったね。けどニコニコ生放送でストリーミングは流れていた。昔は「テレビでやらなかった」だけの世界なんて今は考えられないじゃない？それはポジティブに感じられるし。寧ろ、そういうものを大切にする必要があるんだろうなという気がする。

松井：三輪さんは何が原因で、この国でこういう状況を生んでしまっていると思います？

三輪：世界全体の話から言うと、資本主義自体がどうなのよってということもあると思う。でも日本の場合、一番大きい原因は、同調圧力。何も言わないことにする、っていう。だから（先日）若者が集まったことは、日本社会にとっては画期的な出来事だって言えるんだろうけど。それこそ年代から言ったら、そんな感覚を持っているはずもないような若い世代が、

政府や統治機関ていうのをお上だと思って、「お上には原則たてつかない方がいいよね」っていう雰囲気世代で受け継がれていくっていう。ちょっと信じられないような状況。

僕は、特に反対の極端であるドイツにいたから。(ドイツは)言いたい放題言まくった中で、折り合いをつける。やっぱりそれは民主主義やっぺいこうっていう以上は、日本人も社会も、もう少しそういう形にならないと機能しないからね。

城：でも、例えば IAMAS の中に限っては、同調圧力みたいなものっていうのはあまり無いですよ。

三輪：IAMAS は見事に同調圧力はないし、そうあって欲しいと思ってやっているけれども。大学院が出来た時に、ある大学を退官された先生が IAMAS に来てくれた。当時は学校がスタジオ 1、2、3、4 とジャンル別にグルーピングされていたんだけど、教授会をやるとその先生が僕と同じ分野だったので、すごく僕を守ろうとしてくれるわけ(笑)。何故そんなに力が入ってるんだろうと不思議に思っていたんだけど、要するに、その先生がいた大学では教授会には派閥があるに決まっていて、小さなグループでお互い権利を主張しあってやっていくのが当たり前だったよう。見事に IAMAS っていうのは派閥がないというか、教員全員バラバラだから。そういう意味で良いバランスを持っているんじゃないの？僕は徒党を組むっていうのが嫌い。現に僕らの同僚は誰も徒党を組んだりしない。分野が違うからっていう理由もある。違う分野だから一人でやるしかなくて、一人一人がフルパワーでやっているというのが IAMAS の良いところだと思う。

松井：確かに徒党は組んでないですね。教員というか組織の側で言うと、そうなのかもしれない。この 20 年間の学生っていうのは、どういうふうに見えていますか？今まで卒業した人たちを周りで見かけることが多くて、ある種フリーな社会の中のシーンを作る側に回ってくれていると思うんですけど。三輪さんから見て、学生というのは変化してきているんですかね？

三輪：変化してきているかな？それこそ 20 年前は、「大学で美術を勉強してきました、油絵を描いてきました。だけどコンピュータは使ったことがありません。」っていう学生をどうすりゃいいんだよ、みたいなことが真面目に話し合われたりしていた時代。今はもはやそういうことはなくて。僕の勝手な解釈だと、わざわざ IAMAS を志望してくれるような学生っていうのは、そもそも何か志をもっているんだろうと思う。今いる学生だって普通に就職を望めば申し分なく就職できるような人たちが、わざわざ来るっていう。その一点で、昔からそうだったし、毎年色の違いはあるけど全体で学生の質が変化したというのは感じないな。

松井：逆に、社会は変わっているのに来る人は変わっていないということは、どうなんだ？(笑) まあ、変わった人が来ているということかな。高尾さんに訊いたほうがいいのかもかもしれないけど。一方で「IAMAS はどういうことをしようとしてきたのか、そしてこれからどういうことをしていくのか？」「学生たちは何を望んできていて、それに我々はどう応えて



いるのか？」ということについては、僕は来たばかりなので、学生と話していても自分なりの色々な考えはありますけど、そういう質問をされたりってことがあるんですが、三輪さん的にはどうですか？

三輪：もう一度質問を繰り返して？

松井：「今どういう人たちが来ているか？」「変わっていない」ということだったんですが、IAMAS 側が「どういう人たちを受け入れたい」という、何らかのメッセージを出しているんだと思うんですね。だとすると、それはどういうメッセージで、「IAMAS は何をする学校」というメッセージを出している、三輪さんは思われますか？

三輪：僕個人は、一番変わらない根本のところは「自分の頭で考える」ってことを身につけてるってことだと思うんだよね。すごく抽象的だけど。つまり、逆を言えば日本の特徴だと思うけど「自分の頭で考える」ってことを一度もしたことがない、要請されたこともない、っていう人が多すぎると思う。僕にはそう見える。博士課程に進む学生もいるけども、社会に出るって時に一度だけ自分の頭で考えてやってみて、失敗しても全然 OK なんだけど、そういうエクササイズを IAMAS でやるっていうことが、IAMAS の意味のように思うし、それをやるには理系の研究室とかではなくて、こんな風に多様な価値観が集まっているところでやることによって、活動を相対化して見ることができる環境だっていうのが IAMAS の価値だと思うけどね。

城：学生は変わってないとしても、この 20 年で教員の側は変化してますよね。より具体的に言うと、年齢層がだいぶ上がってきている。20 年前の当時は、三輪さんが僕くらいの年で。学生との年齢差はせいぜい一回りくらいの違いだと思うんですけど、今は三回りくらい離れて、教員がお父さんと一緒くらいの年齢になってきている。学生と話していて時々思うのは、向こうが勝手に同調圧力を感じてしまうというか、教員の側を権威とみてしまうことがあるなど。失敗していいよ、って言われても、やっぱり学生からみた時にお父さん、お母さんなんですよ（笑）。「って言ってもそうじゃないだろう」って。そんな感じがあるようにもみえて。

三輪：僕も城さんと同じくらいの時に IAMAS に来て。2 年目に、当時ドイツにいたときの友達に連絡をとった時があって。その人に「お前はとにかく、人生でめったにありえないくらい最高の時間を過ごしているはずだから、大事にしろ」って言われたことがあるんだよね。確かに、当時は学校の中で何をしようが全員が友達みたいにやっけて、県立の学校としてはお咎めがあるようなことをやっけてたわけ。当時は決まりがなかったから、無法状態のところから始まって。それは貴重な時間だった。そういう意味での素晴らしさもあったし、それが年齢も年代を重ねるごとにそうではなくなっていった、老朽化するって意味もあるだろうし、逆に言うと「オトナになった」。良く言えばね。

学生に接する方も、経験値が毎年上がっていくわけだよね。去年学生がこういうふうにした

ら、結局良くなかったんだ、みたいなことは、教員だったら誰だって体験したことがあると思うんだけど、その逆に1年生のこのタイミングでコレをやっておかないと絶対に卒業できない、みたいな経験値は蓄積されていくんだよね。それはいいことだし。

あとは、僕も当時若かったから「先生」って呼ばれるのが気持ちよくなかったもんなんだよ。だけど年をとってきて、ある日「俺、先生って呼ばれるの、OKにしよう」って思ったんだよ。前は「呼ばないで」みたいなことだと言ってやったことがあったんだけど。やっぱりそれは僕がおとなになったからだと思うんだけど、僕らは少なくとも権力を持っているんだよ。日本の巨大な権力構造の一番下っ端にいて、他の人に対しては持っていないんだけど、学生に対してだけは点数をつけたりする権力を持っている。それをあたかももののように、友達のようにするほうが欺瞞だなんて思うようになった。だから先生って呼ばれてOKだし、そのかわりこっちも一生懸命やりますよっていう。一種のロールプレイングゲームみたいになっちゃうんだけど。事実は事実だからね。それでいいんだろと思うようになった。

城:「あるとき」ってどういうときだったんですか?

三輪:権力構造ってものについて考えた時かな。

城:僕はまだ「あるとき」の手前で、先生って呼ばれるのがやだなんて思ってしまうんですよ。

三輪:年齢もあると思う、友達のように学生の言っていることを聞けるし、年があんまり離れるとそうじゃなくなってくるっていう話かもしれない。

松井:先生とか教員ってこととつながるかわからないんですけど、311以後って言って良いのかわからないけれど、それくらいの時期から、自分が言っていることが相手に通じないんだってことがすごく増え始めたような気がしているんですよ。それは、キャッチコピーみたいなわかりやすいことをやっているわけじゃないんですけど、僕が考えてきたことのほうが少数派になったんだっていうことを思うようになったのは、この5年くらいなんですよ。それまでは、「自分のやっていることをわかんないやつは馬鹿だ」とかね(笑)、それくらいで切って済んでいたんですけど。「わからない」ということの関係性が、同じ土台の上において違うっていうことではなくて文化体系が違うような状況に、自分が勝手に切り離されているような気がするんだけど、逆転した感じがしたんだよね。そのタイミングに自分がマイノリティの側において文化状況の中で「これはマズいな」っていうふうに思うようになったっていうのが、その頃で。自分が作品発表するっていうのとは違う意味で社会に関わらなきゃいけないような気がし始めたのが、僕にとっては教育っていうようなことを考えなきゃいけないようになったのはその辺りの時期かな。

あとは、ある種の自己規制みたいなものが社会の側で強くなりすぎているような気がして。学生にも教員の僕ら自身も、もちろん権力っていうある一方的な関係性っていうのもあ

と思うんだけど、僕の研究の中での持論かもしれないけれど、戦後みたいな問題が作り上げてきたことっていうのが、日本人がもともと持っていたこと以上の過剰な自己規制だと思う。「この学校は何する学校ですか？」って質問も、本来ならそんなもの自分で考えろよってことだし。「何がしたいか？」ってのも、その学科にいるから何をするではなくて、自分でやりたいことを目的も含めて設計しなくてはいけないことなんですよ。それはIAMASで、三輪さんの場合、現代音楽のシーンで表現をしているわけだけど、IAMASで音楽を研究しようと思った場合は、音大にいるわけではないから、IAMASで音楽をやるということを「定義」しなくてはいけない。僕はまだこの数ヶ月しかいないけど、来てみて面白いのは、それぞれの主査の先生について何かをする時に、先生は全員メディア表現っていう専攻の中にいるわけだから横並びなんだけど、学生はやることを定義していかないとできないわけですよ。それを「めんどくさい」と思う学生もいるかもしれないけど、IAMASは自分でその活動を定義できる場所。たとえば芸大に進学する場合音楽学部なのか美術学部なのかによって、その瞬間にやるかが決まってしまう。でも「そこかよ」というのがヤバいなって思っている。

三輪：それが楽なんだよ。課題が与えられて、課題を上手くこなすっていうのだけ考えていれば良いなんて、そんな楽なことはないけど。そんなのどかな世界ではないんだよ、昔から。そのことに気がつかないっていうのは、生存力を本当に落とすよね。

松井：電力を使うっていうことに対しても、自己規制的に考えて生活を決めてる。決められてるとも言えるけど、自分で決めている自己規制みたいなことから逃れられないから、原子力の問題も思考停止になってしまう。でも変えられるわけだから。昨日のNHKの話にしても、NHKが権力的な構造にあるっていうことも思う一方で、NHKが国会中継しないってこともTwitterで出た。TwitterのNHK広報アカウントで「この皆さんから頂いているご意見を責任者にお伝えします」という投稿があった。その後に、放送のされ方には問題があったとしても「放送することになりました」として放送がなされた。権力的な構造がある一方で、それと同時に外からの意見に考えて初めて気づくくらいの自己規制に固まった人たちがいるっていうのが怖い。崩せる部分っていうのはいっぱい合って。権力として決められていることもあるんだけど、そうではない自己規制みたいなものを崩すメディアとして、インターネットやSNSっていうのは中東のジャスミン革命みたいな、オフィシャルなTwitterアカウントができた瞬間に、それはオフィシャルなものではなくなっていくところに、SNSっていうメディアが持っている浸透力とか、日本で言うと戦後という言葉で構成されてきた自己規制を破れる可能性を考えたい、考える学校であってほしいなと思いますね。

三輪：うん。それを言うと僕もインターネットの良いところはテレビじゃないところだと思うけど、中東の春に関して言う場合、もう一つスケールが変わって。そういうもの（SNSやインターネット）を浸透させることが民主主義やアメリカみたいなところがのどかに暮らしている人たちのところへ襲いかかっていくときの武器になっているとも考えられるじゃない？そう言うところまで考えなくてはいけないと思う。

松井：それはまさに両方で。アラブの春とグローバル・ジハードっていう形でISが使っているSNSの使い方っていうのは全く一緒なんですよね。組織の構成のさせ方が。同じメディア技術がどっちにもなるっていうことを、どう考えられるかってことを身につけてもらわないと困る。歴史的に言えば大阪万博前後、1970年代くらいにクロードサーキットのフィードバックのテレビっていうのが登場して一方で警備会社が使うわけですよ。もう一方では前衛芸術とされていたビデオアーティストの作家たちが使う。同じ技術を使って、究極的に前衛的な芸術と究極的にパノプティコン的なものへと向かっていく。この構図っていうのは、技術とアートっていううちの学校が扱っている部分ですよ。



図2 三輪真弘教授

三輪：ありがとうございます(笑)。IAMASの永遠の、最も根本的なテーマです。割合、前半のIAMASは「メディアアート」の学校だっていうふうイメージしてる人が多いと思う。決して今も変わっているわけではないけど、「メディアアート」っていうジャンルの学校ではなくて、社会学とか含めて分野を広げつつ「アートを再定義する」ところを一生懸命やっている。そういう意味でアートじゃない領域の活動も紹介されている。それはいいことだと思う。僕らはそういう風に(社会や時代を)観ているんだ。

城：今の話を受けると、IAMASはジャスミン革命を生み出すこともあるけど、ISを生み出す可能性を増やす場にもなり得ると聴こえます。その場合に何か別の軸も必要になると思うんですけど。それは何になるんでしょうね？

三輪：そんな難しいことを。でも答えは、自覚的に考えるってことしか、言いようがないんじゃないか。例えばNHKがこれだけ関心が高い局面を放送しないっていうことが、何を意味しているか。一番大事なことが報道されない。「何が報道されたか」について驚くよりも「何が報道されなかったか」を調べるほうが、世の中を正しく理解できるかもしれない、って思っちゃうくらいだよ。そういう自覚だとか、植民地化とキリスト教の布教がリンクしてるようなもんで。それと民主主義も同じような形をしてるんじゃないかって考えてみることだとかね。そういう思考を自覚的にもっているかどうかってことが、会社に勤めていてはできない、IAMASだけではなく大学で学ぶことの価値なのではないか、それを大事にしたいよねって思う。

城：多分「自覚的であること」はIAMASの中で実践できると思うんですけど、その時にどちらにいくか。ISも非常に自覚的な人たちがコントロールしている。他の例で言えば、最近イタリアのハッキングチーム社がハックされて、WikiLeaksで流出するという事件があった。両方共に非常に自覚的な人たちのあつまりで、どちらにも行きうる。その時にどういう判断をするのか？委ねるのか、そうではないのか、倫理って言葉で言えるのかもしれないのです

が。

三輪：そこから先が「芸術」の話になってくるんだと思う。今の話はどこも間違っても論理的にも破綻してない。そして、日本が武装しなければ攻撃される、奪われるっていうのは歴史を振り返ればそう結論付けるのは決して間違っただけで居ないわけなんだけど、その上で僕らがどうやって生きていくのかっていうのは、もう少し違うレベルにある。もちろん、僕らが生きてるってことは電気によって成り立ち、中東の石油によって成り立っているんだけど。それを自覚した上で、宇宙の星屑の中からどうしてここに生まれてきたんだろうっていうスパンでものを考えることが、一番必要なことで、世界的に、とりわけ今の日本でもっと失われ、影を潜めている部分だよ。なくなるはずはないのに、影を潜めてしまっている。これはおかしいことだから、それこそが俗にいうアーティストの役割。情勢を相対的に観ること、どんなに弱っちくたって。それしか希望がない。

城：その能力って、言って教えられるものなのですかね？

三輪：技能じゃないからなかなか教えるのは難しいよね。でも、最初に言ったように「自分の頭で考える」という技法くらいは訓練できるような気はする。生き残るためには今どういう可能性が見えていて、自分がどの道に進めばいいのか、トータルで判断する能力っていうのは基本中の基本だと思う。国家だって一緒だと思う。割合ははっきりとした知識と能力さえあればいい。最後に行く判断っていうのは、跳躍するわけだよ。自分の人生だったら判断によってきまった運命は引受けなければいけない。その引き受ける覚悟みたいなものは、別の次元のものじゃない？そういうものを考えられたらいいよね。

城：それは（教員も）、覚悟してるっていうのを隠さず見せていくべきってことですかね？今の話を伺っているところで言うと、失敗してる場所とか。確かに年上が失敗している様を見ることから、感じ得るものはあるのかなと。

松井：ISの話、ちょっとだけいいですか？ISの問題とかに関しては、最終的に寄って立っている文化っていうのが、最終的な判断をどうしてもしてしまうと思うんですよ。それはキリスト教圏とイスラム教圏の戦いっていうことを抜きにしては語れないわけだし、ただ、それを相対化した考え方ができている人が両者の側にいろいろな形で居るっていうことが大事なんだと思う。ある種の差異、差を見つけられる力っていうのが芸術の力で、その差に対して判断していくことは教えられないと思う。ただ、差がある、っていうことを認めることは教えられると思う。そこまで出来た上で、判断はその人間に任せることしか出来ないと思う。土台としての「差異を明らかにすること」は出来るはずだろう。それ以上の「こっちのほうが良いんです」という判断は、三輪さんの言う意味での教育や権力とも重なっていく部分だと思う。

イギリス人なのに IS に行く人もいる、寧ろアメリカ人は相対化できないのに、イギリス人は相対化できて、実はそっちへ行く人もいたりする。これは一つの判断としては、芸術や作

品制作に関わる判断と結構似た判断な気がするんですよ。良いか悪いかの倫理的な話すら越えた問題をどう考えるのか。それは解決は絶対はないけれど、議論をひたすら続けていくことってというのが多分今一番重要なんじゃないかと思うんだけど。

城：であるとする、様々なところで議論する様は、やはりみせていったほうがいい、と。

三輪：見せていったほうが良いし、特に日本の場合国会がいい例だけど、日本でまともな議論っていうのはほんとに珍しいよね。二者の議論よりも深め合うような議論は、ものすごく難しいけど、そういう場を作りたいよね。

松井：大学っていうのは、日本国内でギリギリそういうことが許されている場所。合意できないことでも議論できる、決めなくていい場所っていうのは重要なんですよ。国会はどちらかに決めなくてはいけない、運営できないから。でもそれではヘゲモニー争いにしかならない。議論をするっていう習慣を持っていない人たちが議論しているから恐ろしいんであって。IAMASの中で議論をするっていう習慣も、どちらかに引き込むんじゃなくて、全然違うタイプの人たちが集まっているわけだから、良いんじゃないのかなと。

城：このポッドキャストも極力議論した方が良いと（笑）

松井：僕らが三輪さんに同意する必要もなかったり（笑）

松井：（卒展での）発表の際の印象では、よくもここまでと思うほどバラバラなものが並んでいた。学生が社会に出た時に振り返ったら、「あんなことは他ではなかったな」と気づけると思うけど。IAMASが、そういう状態を続けていけるかというのが、今後に関わるのではないですかね。

三輪：うん、明るく生きよう（笑）

ヒアマス第一回：この引き裂かれた時代に、アートを再定義する学校であり続けること

## ヒアマス第二回：鳴り響く電気信号の轍の延長線上で

### heamas no.2: On the extensions of the grooves of reverberating electrical signals

小林茂 松井茂 城一裕 高尾俊介

KOBAYASHI Shigeru, MATSUI Shigeru, JO Kazuhiro, TAKAWO Shunsuke

2015年9月15日(火)、小林茂教授を招いて、松井茂准教授、城一裕講師との鼎談形式でヒアマス第二回の公開収録を行なった。収録では、小林教授がIAMASに着任するにあたってのきっかけや、ハードウェアツールキットとして開発されたGainer誕生の経緯について伺った。また、ハードウェア開発から産業へと向かった研究活動の広がりや、20年のIAMASの歴史を踏まえた岐阜県内での産業文化活動の取り組みやIAMASのあり得る将来像についても議論が交わされた。



図1 第二回收録の様子

高尾:産業文化研究センターの高尾です。ヒアマス第2回の公開収録を始めようと思います。今回のゲストは小林茂教授、聞き手は松井茂准教授、城一裕講師でお送りします。それではお願いします。

一同:よろしくおねがいします。

城:今回、前回に引き続いて2回目の収録となりますが、大きくはIAMASが来年20周年



を迎えるにあたって、これまでの 20 年とこれからの 20 年というのを、都度変わるゲストの先生と IAMAS との関わりについてお聞きします。その中で幾つか具体的なトピックについて、議論ができれば良いなと思っています。小林先生は IAMAS に来られたのは 2005 年ですか？

小林：2004 年ですね。

城：それまでは企業で働かれていたんですね。

小林：そうですね。電子楽器メーカーでエンジニアとかサウンドデザイナーの仕事をしていて、浜松に住んでました。

城：何が IAMAS と関わりを持ったきっかけだったんですか？

小林：赤松先生の DSP サマースクール<sup>1</sup>というのが浜松で開催された時があって、Jitter<sup>2</sup>発売直後のタイミングで開発者でアーティストの Joshua Kit Clayton<sup>3</sup>が来日してやるということになってたんですよ。で、通訳が必要だって話になったんですが、内容があまりにもテクニカルなので、なかなか普通の通訳では難しいのではとなって。楽器メーカーだったら誰か出来る人いるだろうということになったらしく、それが色んなところを巡り巡って僕のところに来て、というのでお会いしたのがきっかけですね。

城：小林先生も Max/MSP/Jitter が縁だったとは（笑）、それは NIME<sup>4</sup>の時でしたっけ？

小林：その前だから 2002 年ですね。NIME は 2004 年ですね。NIME はギリギリ企業にいたときで、あのとき Robert Moog<sup>5</sup>さんが基調講演だったんですけど、その時も通訳を担当しました。それがちょうど IAMAS に来る直前でしたね。

城：浜松にいらっしゃったときに、IAMAS のことはご存知でしたか？

小林：知ってました。僕は 93 年に大学を卒業して企業に入社したんですけど、その当時は未だ一般にはインターネットが普及してなくて、パソコン通信って言われていた時代でした。

---

1 Max/MSP, Jitter を用いた DSP (デジタル信号処理) による、音楽や音響に焦点を当てて開催されたワークショップ。

2 Max/MSP の追加ライブラリとして映像の生成、操作を可能にするオブジェクト群。

3 Max/MSP の開発を行う Cycling '74 のプログラマーであり、サウンドアーティストとしても知られる。後述の Jitter の主要な開発メンバーでもある。2002 年、浜松で「DSP サマースクール 2002」と併催された「メディアアートフェスティバル 2002」で公開レクチャーを行なった。

4 NIME (New Interfaces for Musical Expression) 2004 年は静岡文化芸術大学を会場に開催された。

5 アメリカの電子工学者。モーグ・シンセサイザーの開発者として知られる。2005 年没。

そこで「IAMAS って言う新しい学校が出来たらしくて学生を募集しているらしい」っていうのは何処かから流れてたんです。興味深いなと思ったんですけど、勤め始めたばかりだったし、「今学校行くって感じでもないよな」って思ってて（笑）。その後、それこそ赤松さんのことは Max の本とかで知ってはいて、そのイベントで初めてお会いした、という感じです。

松井：Max のイベントがきっかけ、という話だと、城さんと似てますね。

城：関わり方は多少違うけど、やっぱりサマースクールが鍵になっている（笑）。

小林：そうですね、4日間くらい一緒に過ごすみたいな感じのイベントで。参加費も（こうしたワークショップとしては）別に高くはなかったですよ。4万円くらいでしたっけ。

松井：DSP サマースクールは IAMAS の主催でやっていた会なんですか？

小林：運営側にはいなかったのですが、正確にはわかりませんが、IAMAS のプロジェクトの発表活動として位置づけて運営されていたんじゃないかと思います。かなり濃い人達が集まっていて、それこそ、その時初めて、浜松のうなぎ屋で真鍋大度<sup>6</sup>さんと会って。「へー、DJ やってるんだ」って話をしたのを覚えていますね。それが 2002 年ですね。

松井：茂さんは IAMAS に来ることになって、当初から研究的なことを指向してたんですか？

小林：前の会社に 11 年くらいいたんですけど、最初の頃は開発をやっていて、だんだんルーティンワーク的な仕事じゃなくて新しいことをしたいなと思って R&D に移って、最後の方は初めて手掛けるタイプの機器の開発をやってました。誰かが既に確立したことでなくて、新しいことをやりたいなと思ってました。ただ、僕自身はアカデミアにいた人ではなくて、大学院も行かずにそのまま企業に入ってしまったので、アカデミアっていう世界がこんなに良く分からない世界だっていうのは後で知ったんです（笑）。知ってたらどうだったかなっていうのはちょっとありますけどね。

城：その中でも、IAMAS は特殊な環境ですからね（笑）。

松井：最初に来られた時は、どういったところから始めていたんですか？

小林：IAMAS での活動ってことですか？僕は今は亡きアカデミーの DSP コースってところに在籍してました。当時の教員は赤松さんと平林さんに加えて（卒業生で新任の教員として赴任した）ジャン＝マルク・ペルティエさんもいて、という状況でした。

---

6 メディアアーティスト、プログラマー。株式会社 Rhizomatiks 取締役、IAMAS 卒業生でもある。

最初は来た時には、それこそ Max/MSP みたいなところを含めて、インタラクティブなものを作りたいみたいなひとが多かったので、その辺をやっていったんです。その時に、コンピュータにセンサをつなげて使うのが難しく、そこで躓いちやう人多かったので、何かいいものがあるかなーって探したら、Max で使えるものが見つかって1年生向けにワークショップやったりしてたんです。けど、結構使いづらい部分があるなっていうところが出てきたんです。それじゃ自分たちで作ることを考えよう、ということで2005年の夏くらいに、ああだこうだ言って Gainer<sup>7</sup>っていうツールキットを作りました。その後は、行き当たりばったりっていうか臨機応変というか、色々なんですけど現在に至るって感じですかね。

松井：僕は今年から着任して茂さんの活動を見ていて、ハードウェアの技術をいじるだけではなくて、地域との関係というか、今ちょうど出ている「光柁<sup>8</sup>」のクラウドファンディングの形のような、もう少しコミュニティ的な広さをもった活動に変わってきたように感じています。それは色々な理由があると思うんですけど、ハードウェア開発からどんなふうに展開してきたんですか？

小林：そうですね。それは、だんだんやっていくなかで変わってきたんです。例えばコンピュータとセンサ、アクチュエータをつなぐツールキットとして Gainer を作った時、一番最初は「メディアアーティストのための」みたいな枕詞がついてたんです。割とすぐの段階で、そういうふうに限定する必要はないよねっていうことで、取っちゃったんですけど、最初ワークショップをやっていた頃は、そういうインタラクティブなものを作りたいっていうアーティストやデザイナー、学生が対象だったんです。ところが、ある時ある企業のデザインセクションの人たちが「こういうものを取り入れてやりたいんです」っていう話ができて、そこへ向けてワークショップをやる、という活動が始まったんです。内容としては、コンセプトの一部分だけでも実際に動くようにしたものを作らしましょう、っていうことをヘルプしてやってたんです。当初は、電子回路を扱えなかったデザイナーのような人たちが扱えるようなツールを作ることで、やるのが広がってハッピーになるんだ、みたいなユートピア的な考えをしてたんです。そうした活動を繰り返す中で、現実にはそんなわけにはいかないっていうことの、やっぱり見えてきたりとか（笑）。

もう一つ、僕らにとって意外な発見だったのが、そういう問い合わせがくる中で、情報系の研究者や学生が使いたいって話とかが結構出てきたんです。ある有名大学の研究室の人たちが使っているですよ、って話を耳にする度に、不思議に思ってたんです。だって、その人達が隣の建物にある研究室に行ったら、もっと高度なことをやってる人たちがたくさん居るはずなんです。でも、なんでそんな環境にいるはずの人達が、こんな簡単なツールを必

---

7 ハードウェアプロトタイピングのためのツールキット。センサーやアクチュエータを接続することで、Flash、Max/MSP、Processing といった幅広いプログラミング環境から利用できる。

8 コアプースタープロジェクトで集まった岐阜の異業種4社が地場産業×テクノロジーをテーマに開発を行なったプロダクト。傾きに応じて柁をほのかに光らせることでお酒のシーンに彩りを添える他、スマートフォンと無線通信で光を自由に制御できる。

要とするんだろう？っていうところから調べていくと、今までハードウェアを扱っていなかった人達が画面の中から外に出るためにハードウェアを扱いたがっている、というニーズが見えてきたんです。多様なスキルを持った人達が参加して **Gainer** を「共通言語」として使うワークショップを運営する中で、どうもこうしたツールには色んな領域をミックスするような役割があるんじゃないかっていうのが見えてきたりとか。

あとは、デザインチームの人たちががんばってプロトタイプを作って「これいいでしょ？」って開発に持って行ってみせても「コストどうなるの？製造の可能性が云々」みたいなところでポキッと折れちゃうみたいなこともあって。やっぱり一気通貫で、生まれるところから送り出すところまでやらないと通らないなって言うことが分かってきて。

さっきおっしゃっていただいた地域との話に戻ると、「光柵」やそれを生み出すことになったコア・ブースター・プロジェクト<sup>9</sup>については、様々な企業とワークショップをやっていくうちに、最初から最後までを扱えるようにデザインしないと結果には結びつかないなっていうのが分かってきたんです。そんな感じで、やるのが単にツールを作るというテクノロジーのところから、どんどん上の方に上がってきちゃった感じです。

城：最初は「メディアアーティストのための」という枕詞を付けて、**IAMAS** がもともと得意だった、美術館やメディアセンターのようなところで展示されるような作品を作られていた。実際 **Gainer** や **Arduino**<sup>10</sup>とかはそのような作品を作るためのツールとしてもすごく貢献しているし、先ほどのコストや製造の可能性などが問題にならないようなある種ユートピア的な世界であったし今もあると思うんです。そうではない、ユートピアじゃないほうの世界が面白いと思ったのは、前の企業での経験があったからなんですか？

小林：いわゆるメディアアートが良いとか悪いとかって話では全くなくて。そういうニーズはずっとあり続けるでしょうし、**Kinect**<sup>11</sup>が流行った時期があったり、**LeapMotion**<sup>12</sup>や **Oculus Rift**<sup>13</sup>が出てきたり、と新しいツールが出てくることで新しい表現が生まれる、ということは今後もあると思うんですよ。でも、どちらかという、すごく先端的なことがやり

---

9 IT とものづくりに関わる岐阜県下の製造業、エンジニア、デザイナー、個人開発者などの様々な技術を持つ参加者が、アイデアを共有し、チームで製品開発に取り組むプロジェクト。**IAMAS** が有限会社トリガーデバイス、株式会社 **GOCCO** とともに主催。

10 **Gainer** とほぼ同時期に開発されたツールキット。ハードウェアでのプロトタイピングのための IDE (統合開発環境) などが用意されており、現在ハードウェアプロトタイピングのツールとして世界的に普及している。

11 マイクロソフトからゲーミングデバイスとして発売された、ジェスチャーによる操作ができるデバイス。2010年の発売当初、数日で世界中のハッカー達が集中的に解析して、**Kinect** センサーと **XBox** 本体との通信の仕組みを、**PC** や **Mac** で使用できるように移植したオープンソースのドライバを開発する「**Kinect Hack**」というムーブメントが起こった。

12 2012年に **LeapMotion** 社から発売された、手のジェスチャーによってコンピュータを操作できるデバイス。

13 2016年に **Oculus** 社から発売された、バーチャルリアリティ向けヘッドマウントディスプレイ。

たいわけじゃなくて、もっと日常に近いところで解決できてない問題に取り組みたいって思うようになってきたんです。例えば、農業だってテクノロジーがあったらもっと面白くなるはずで。そんな感じで、最初はユートピア的な世界が面白いなと思ってそこに居たのに、もっと広い分野があるんだなってというのが途中から見えてきた、という感じですね。

松井：僕は今まで 40 年間ずっと東京で暮らしていて、大垣に初めて来てみて、単に文化差がありすぎるよね、とかって嫌悪することは割と簡単ですけど、日本中実際にはそんなもんだったりすると思うんですね。ネットワークが確立されているとはいえ、ある意味で地域とテクノロジーが上手く繋がっていないという感じを改めて思って、驚いたんですね。そういう意味では、茂さんが今取り組んでる光柙のクラウドファンディングが大学と地域で動いてく、というのはかなり新鮮に見えました。

そういった取り組みが、IAMAS が 20 年間培ってきた結果、やっとなんかできていると言うべきなのか、それとも今までやってきていなかったことがやっとなんか始まったということなのか？そのあたりはどうご覧になっていますか？

小林：今まで何もやってきていなかったっていうわけではなくて、例えば僕がやっているような今の活動というのは、今までの IAMAS の取り組みに乗っかって来ているというのは確実にあると思いますね。大きいのは、その間にでてきた卒業生の人たちっていうのが沢山いることです。当初は卒業したら世界を目指せばいい、東京で活躍できればいいじゃんって、卒業したら大垣からいなくなるみたいなことを誰もが「それでいい」と思っていた。途中の世代から「そうは言うけど、せっかくそういう学校もあるんだし、近くに残って起業して、ビジネスユニットを作ってやろう」と考える人達が出てきて。そういう人たちが例えば、光柙が生まれることになったコア・ブースター・プロジェクトと一緒にやってくれていたりするんですね。20 年間で 1000 名弱くらいの卒業生がいるなかで、ネットワークができたり、地元で根付く人たちができたりというなかで、できることが広がったりしていますね。例えば GOCCO って企業がありますけど、創業者の 2 人も含めて大垣に何も縁がない人たちばかりなので、その土地の出身だから残ろうとかいうことではなくて、IAMAS という学校や大垣にいる人達が面白いよね、じゃあ残ろうか、という感じなので。そういうサイクルが起こるまでに 20 年弱かかっているんじゃないかな、と。

松井：地域と直接一緒にやり始めようとするにあたって、茂さんの中でもこの 10 年で変化があったんですか？

小林：当初いろんな相談があったのは、ほぼ全部東京の大企業だったんですよ。それはある意味で僕にとってもやりやすかったんですよ。割とドライに契約で関わり方が決まるから。同時に、地域の中でも貢献して欲しいという話はあったんだけど、公立の学校だということで「デザインやサポートも無償でやってくれるんでしょ？」みたいな感じでコンタクトしてくる人達との不幸な出会いも実際にはあったんです。ただ、そうこうやっていくうちに、良い感じにコラボレーション出来る人たちが見つかってきて、「こういう関わりをすればいい

けるんだな」という事例が出てきて、ようやく自然に（うまく）行くようになったんです。

一つのきっかけになったのが、2012年に「IT とものづくりの交流拠点」っていうキャッチフレーズの拠点「f.Labo」を立ち上げたことです。この時に岐阜県と一緒に考えたものを実際に運営するというのをやったんです。いろいろと大変な面もありましたけど、現在のような活動ができてるのは、f.Laboの活動を通じてこの地域に色んな面白い人がいることが分かって、関り合いを持てるひとが出てきて、という経験があったからからですかね。

城：そういった活動を始めて3年間くらいだと思うんですけど、地元の企業と東京の企業で比較して、違いはありますか？

小林：東京と地方の違いというよりは、人（の違い）かなみたいなところはあって。今いい感じでコラボレーションできている方って大概、最終的には家業を継いでいるんですけど、外に出ている人が多いんですよね。例えば名古屋だったり東京だったり、外資系の企業でしばらくやっていて、実家でお父さんが具合悪くなったとか、そろそろ年だからって理由で引き戻されて、みたいな。そういう人って、外の世界の面白さも知っているし、自分たちの生まれ育った場所にも当然思いがないわけではないし、という感じで。こういう2つの視点を持っている人たちとは、結構話がしやすいところがありますかね。そういうのがなく、ずっと地元だけにいる方とコラボレーションするっていうのはなかなか難しいと部分がありますね。どこでもそうだと思いますけど、地元ならではの企業の序列というか、「何か新しいことをするなら、ここが上だからまずここに話を通してからしなさい」みたいなものがありますよね（笑）。そういう部分を比べると、ビジネスライクに話が出来た東京のほうがやりやすいっていうのはないことはないです（笑）。どちらが良い悪いっていう話ではなくて、違いがあるということで、その2つの視点を持っている人たちとは話もスムーズに行くんですよ。

最近の例でも三星毛糸と、TAB っていう卒業生が3人くらいいる設計事務所と一緒にやった mikketa<sup>14</sup> っていうブランドがあります。きっかけは、ある地方銀行の方から「デザイナーを探している方がいるんです」みたいな話があったんです。「うわー、またなんか変な話になったらいやだなーって」ちょっと警戒していた部分もあったんですけど、お会いしてみたらすごく話のわかる面白い社長さんで、話をきいていくと、もともと外資系コンサルにいて家業の製造業を継がなきゃいけないということで戻ってきた方だったんです。なので、クリエイティブに対してお金がかかるよねっていうのも理解しているし、新しい取り組みを認めてもらうためにはどういう戦略で打って出るべきか、ということも知っている方だったんです。そういう、良い感じで話ができコラボレーションできる人を見つけるにはどうすればいいか、についてのパターンがわかるのに時間がかかった感じがしますね。

松井：そういうことは、現実の実業というか社会と完全に一緒にやるということだと思うん

14 三星毛糸（株）と（株）TABによるアップサイクルブランド。生地の生産工程で生まれる余り糸などを活かしたプロダクトを開発している。

ですけど、大学院の側からしたときに、茂さんの関心として実業的な部分とコミュニティが動いていく、動かしていくこと自体を一つの研究にするみたいな目論見も、一方ではあったりするんですか？

小林：そうですね、こうした活動は僕自身の今の研究ともかなり密接に結びついてます。ついこの間、ようやく博士論文を書き終わったんですけど、そこでも「イノベーションを創出していくにはどうすればいいか」ということを実例を持って論じたわけです。こういうのって、成功パターンの共通項だけ引き出して、後出しで勝手に理論をつくって述べてもしょうがないんですよ。多分こうやったらイノベーション生まれてくるはずだよ、という仕組みをデザインして、実際にそれを社会の中で実装してみて、ほら出てくるよね、っていうところまで持っていけて初めて証明できるんです。そういう意味では、学校の中で閉じているやり方ではなくて、実際の社会の中でやっていくっていうのが今後必要になると思っていますね。その分、リアルな世界の話になるんで、そこで失敗すると失敗したダメージが出てくるし「研究したいからやらせてください」みたいな簡単な関係ではないので、かなり注意してやっているつもりではあります。

松井：IAMAS だと大学院修士の 2 年間のスパンでは、研究の成果や意義をちょっと測りにくいよなっていう気はするんですよ。大学の外と内とでどう接点を作っているかという課題は、IAMAS だけではなくて、こういったジャンルのことが学術領域と産学官連携とも違うフェーズになってきていると思うんですよ。そういう繋がりをどうモデル化できるかっていうのは、学校側の一つの課題でもあるかもしれないですね。

小林：確かに、期間が限られていますし、外の世界で実際に動いている話なので、どこから関わるかによっては（話が変わってくる）。ゼロから立ち上げるところは経験できたけど、そこから先の、本当の成果が出てきたところには関われないみたいなパターンもあるでしょう。逆に、（話が）来た時には既に出来上がってて、研究の題材にならなかつたり、っていうこともあるでしょう。なので、今やっている活動も、外部の本当にリアルな部分と関わるのは学生の修士研究の題材とは切り離して考えています。というのは、うまくタイミングが合わない場合は結構ありますし、学生も卒業しなきゃいけないから無理やりに成果を出さなきゃいけないとか、そういうのとは繋がられないなということもあるので。関わっている人たちとか知見は共通しているんですけど、今は分けています。いずれはもっとそういう活動がガッツリできるようになると良いなとは思ってはいるんですけど。

IAMAS の場合、1 学年 20 人くらいで少ないので、なんでもかんでもできないなっていうのはある（笑）。逆に、地元に残った卒業生たちと割とスパンの長い活動は一緒にやりつつ、いいタイミングで入れる現役の学生がいれば関わってもらいたい形ですね。

松井：今学位の話もありましたけど、そういう研究を出していく領域っていうのは、今どういう場所になるんですか？



図2 小林茂教授

小林：既存の学問領域の中でも調べてみたりしていたんですが、例えばイノベーションマネジメントみたいな領域だと、色んなタイプの研究者がいて、アンケートを使って数で集めてやる人もいれば、インタビューを使って質的調査をやる人もいます。さらに、自分自身で国の予算を使って実践型でやるようなタイプもいる。なので、IAMASのように、実際そういうものを立ち上げて実践した上で結果を明らかにするというのも一つのやり方としてあるんです。ただ、本当にあるモデルが良いかどうかというのは、ある程度数をみないとわからないので、別の研究者が引き継いで継続的に追跡して数でみていく、ということになると思います。そういう研究領域を探したら実際にあったんですが、基本的には経営学の研究者が多いので、同じようなやり方をしている研究者はかなり少なかったですね。

城：モデルの話が出ましたけど、最初の頃にやられていた **Gainer**、あれはハードウェアとソフトウェアのツールキットでしたよね。いわゆるビジネス書とは違う、モデルっていうものを現実のものとして実装するみたいなことは、1人の小林茂ファンとしては（笑）、今 **Gainer** を作るんだったらこういうものだ、みたいな形をみてみたいと思うんですが、そのあたりはどうなんでしょう？

小林：それは色んな人からよく聞かれるんですけど、もうツール自体は十分あるよねっ、という感覚があって。 **Gainer** とほぼ同時期に **Arduino** が出てきて世界的に広がったり、その後 **Raspberry Pi**<sup>15</sup>が出てきてこれもまた世界的に広がったり、というのがあって今はもう十分あるかな、と。 **Konashi**<sup>16</sup>も同じように多くの人々が使うようになったツールですよ。 **Konashi** の開発者達は **Gainer** のこともよく知ってて、スピリッツを継いだ上で、スマートフォンやタブレットが普及した今の時代だったらこうだよっていうふうに作られたものなので、役割は終えたかなって感じはしてたんですよ。ただ、最近出てきているものを色々みていく中で、「あ、よく分かっているなー」っていう感じのツールと、「全然分かってないなー」っていうツールと、色々あるなっていうのがやっぱりあるんですね。なので、最近リハビリと称して、またハードウェアも作り始めているんですけど、やっていくなかで「やっぱりこういうものが必要だよ」みたいなものをみんなが気軽に作っていてもいいな、ってことはあらためて感じてます。そういうことがやりやすいようなものを、プラットフォームとしては作りたいな、と思いますね。

例えば、 **Gainer** を作った時は、ああいうものを誰でも買えるような形にして販売するっていうことだけで当時は結構大変でしたけど、今だったら例えばポチってボタンを押したら海

15 イギリスのラズベリーパイ財団によって開発されているシングルボードコンピュータ。

16 iPhone/iPad と通信可能なフィジカル・コンピューティングツールキット



の向こうでハードウェアが製造されてそれが送られてくるみたいなことが現実に行えるようになってきてます。ですので、そういうプラットフォームを最大限に活用できるような設計だったり、ちょっと大きさや色を変えたいとか、機能を追加したりみたいなことを、クラウドでコンパイルしているような感じで（製品が）手に入るみたいなモデルが出来そうだな、と思うんですよね。（今新しいハードウェアを）もし作るとしたら、そういう形にするかもしれないですね。

城：まさにコア・ブースター・プロジェクトを踏まえて、コア・ブースターとかでやられているような一気通貫のサイクルを含んで、クラウドのやりとりも含めてのツールキットというか。今でも知ってる人は、深センに発注しているし、例えば中国に発注して製造する知見として「飲み会がすごく大事だ」というようなことが論文<sup>17</sup>に書いてあったりもするっていう（笑）。でもそうではなくてハードウェアをデザインすることを、もう少しわかりやすく使いやすい形に出来そうな気もしていて、それが見てみたいという期待があったりします。

小林：そうですね（笑）。そのあたり、博士論文の公聴会のときに一つ議論になったんですけど、「コア・ブースター・プロジェクトみたいなパイプラインを作ってやればこういう結果ができるんだ」という主張を僕はしたんです。「でも、それは君じゃなくても再現できるのか？」という話がでたんです。再現性があったほうがいいのか、なくてもいいのかというのは難しい問題です。山崎亮さんみたいな方は、彼がやらなきゃダメなんだ、っていうスタンスなので、彼の順番待ちみたいなことが起きてます。それはそれで一つのやり方だと思うんですけど、他の人がやってもある程度似たような結果が出るようにできればしたいな、というのはあるんです。なので、1回フレームができれば、別の人にファシリテーターをやってもらっても、ほぼ同じか、むしろいい結果が出る、みたいなことは意図的に実験していたりしますね。ちょうど今、北九州でもコア・ブースターみたいな取り組みを始めています<sup>18</sup>。ちょっとやり方は変えてはいるんですけど、そこでは企画する段階から時間をとって関わって、「どういう考えでこういう取り組みをしているのか」というのを理解してもらった上で、1回目は僕が関わっていますが、2回目以降は現地のメンバーでまわるような形にできたらいいなと思ってやっています。いろいろと課題はありますけどね。そのために何かツールが必要なら作ればいいでしょうし。必要なのが教育プログラムのものなのか、あるいはまた別の何かなのかは現時点ではわかりませんが。

松井：関わる人のタイプというか、ファシリテーターになれるようなタイプの人もいれば、そうじゃないタイプの人もあるし、色々な関わりの中で、どう自分がポジショニングできるかっていうのも結構大きいのかなという気もしますよね。誰でもっていうわけにはいかないですもんね。

---

17 Amanda Williams and Bruno Nadeau. 2014. Manufacturing for makers: from prototype to product. *Interactions* 21, 6 (October 2014), 64-67. DOI=<http://dx.doi.org/10.1145/2674964>

18 クリエイティブ・ファブ・プロジェクト (Creative Fab Project)。地場企業の製品に関連したテーマによるハッカソンを行い、地域の人材や機材を活用した製品開発を目指すモノづくりの取り組み。

小林: でも、最近ちょうど「Maker Faire Tokyo<sup>19</sup>」というイベントがあったときにディスカッションをしたんですけど、それこそハードウェアっていっても、スマートフォンなら莫大な開発費がかかるし巨大なプロジェクトになってしまうんですけど、かつて Gainer を作った時みたいな、ああいうものを作って出すっていうだけであれば、少ない投資でそれができるんですよね。そういう経験を1回持つておくと、たかだか基板一個だったとしても、一通りのプロセスを理解できたり、それが世の中にでたときに、どんな問題が起きるのか、ということが理解できると思うので、そういう経験を積んだ上で、次にトライするみたいなことは必要なかもしれないですね。だから、今思っても貴重な経験をさせてもらったと思うことは、前の企業にいた時の新入社員研修です。その時の研修は結構長くて、半年くらい製造現場で仕事をしていました。そうすると、設計がよく出来ているものは製造しやすいし、そうでないものは途中作りにくい部分があって不良の原因になったりする。市場で問題が起これると、何百台の製品が送り返されてきて、それを開けて、部品を交換してみたいなことをやらなくてはいけなくて。「そうか、こういうことになっちゃうんだ」ということを、まさに体で理解できたんです。

今みたいに、製造は違う国でやってたりすると、その現場にいる人にしかそうした問題は見えないんですけど、当時まだ会社がそこまで大きくなかったので、製造しているフロアの上で開発をしているみたいな感じだったんです。何か製造現場で問題があると開発へ担当者呼びに行き、「これさー、どうしたらいいと思う？」みたいな話をしている時代だったので。そういう経験ができたのはラッキーだったなと思いますけどね。

城: 話を少し戻す形になりますが、例えばいま教育プログラムという話がありました。今後そうなるという話ではないということは予めお断りした上で、IAMAS での教育プログラムとして、何かこういう可能性がありえるのでは、というようなアイデアはありますか？折角の機会なので、そういうお話をお聞かせいただければと思うんですが。

小林: そうですね。最近、色々な外部の方と話す中で、「IAMAS へ入学する」という形で来たいという人たちも勿論居ます。今年の例だと、社会人からの受験者も4割くらいで結構多いと思うんですけど、一方でインターンのような形の、もっと短期で関わりたいという話も、実は結構出てくるんですよ。そんなニーズがあったんだ、というのは僕も気づいていなかったんですけど、そういうのは増やしたほうがいいかなーというのは思っています。

例えばスキルを身につけるところだけを切り出して、1年間でできるみたいなことは、やってもいいんじゃないかなと思うんですよね。さっき松井さんがおっしゃったみたいに、(修士課程は)2年間しかないんですけど、大抵の学生は(入学してから)新しいスキルを身につけようとしてますよね。ただやっぱり、そんな簡単には新しいスキルってものにはならないので、ものになるかどうかという段階で研究テーマを決めて無理矢理先に進めて、みたいなのをやると、あまり(研究自体を)深められないまま無理やりアウトプットするみたいな感じになっちゃう気がしてるんです。そうではなくて、1年間でも半年間でもいいと思う

---

19 ユニークなものを作り出す個人の作り手「Maker」が集い、展示とデモンストレーションを行う Maker ムーブメントの祭典。

んですけど、そういうスキルは事前に身につけておいた上で、いざ本番のようなかたちで研究がやれると良いかなと。そんなこともあって、2週間とか1週間だけ参加できるようなプログラムがあれば、やりたいという人は結構多そうな気がしていますね。

松井：城さんこそ、そのあたりどうですか？

城：IAMAS のできること、やったらいいであろうことはいくらでも挙げられますが、でも実際にドライブするとなったら、茂さんが担当することになりすごく大変なんだろうなというのが頭をよぎりますね（笑）。

小林：そうですね、いきなり1年間のプログラムっていうのは大変ですけど、最初1日や2日のイベントで始めるというのはありだと思いますし、今月末にも非公開のイベントなんですけど、1泊2日で限界集落とIoTをテーマにしたキャンプをやるんです。もしうまくいくのであれば、そういうものを今後レギュラーなプログラムとして動かしてもいいのかもしれないかと思ってます。でも、1回やってみないとわからないので、いきなり1ヶ月のプログラムを組んでやってみて、というのではなくて、短いものをやるというところでスタートする方がいいのではないかと思います。そういうものをオムニバス形式で、例えば2週間が一つの区切りで半年間で一通り体験できるよ、みたいな。

城：例えば、ビジネススクールだと企業向けの2週間の集中プログラムみたいなものがありますよね。

小林：それはそれで、研修を受ける人にとっては新しい分野を知ることができるし、こちらにとってもネットワークを広げられて、双方にとってもメリットがあるかなと思いますし。過去、何度も話に出てきているDSPサマースクールとかも、そこで出会った人たちとのネットワークって重要だったんだなと。

城：僕らの世代の、特に音とテクノロジーに関わることをしている人の何割かは、サマースクールなくして今こういう活動をしていないというのは事実としてあると思います。サマースクールにかつて参加した身としては、今度は自分が主催側となって参加してもらう何かができたら良いなというようなことを、考えていたりします。ただ、自分のリソースとのせめぎ合いでなかなか難しくもあります（苦笑）。

小林：サマースクールみたいな、4日間連続のような形ではないんですけど、最近例えばEngadget日本版と一緒にやらせてもらっている、電子工作部やハッカソン、メイカソンと呼ばれていたりするようなイベントがあります。あれなんかは、Day1とDay2で2日間参加すれば良いのかと思いきや、その間の2週間もガッツリやらなきゃいけないっていうおそろしいプログラムで（笑）。それくらい一緒にチームとしてやると、すごく人が見えてくると思うんです。「あ、この人最初は何言ってるかわからなかったけど、実はすごいんだな」とか「この人、すごい良さそうにみえたけど、いざとなったら逃げるな」とか（笑）。これ

はあくまでたとえ話ですけど(笑)。それだけでなく、お互いに自分と合うとか合わないとかも見えてくる。ある意味出会い系というか、ネットワーキングの意味も確実にあるだろうし。そこで会った人たちが、そこで出てきたアイデアは製品化しなかったんだけど、「実は次はこういうことやりたいんだけど、一緒にやらない？」っていうので、一緒にやったりする例も増えてきたりしているんです。

大垣でも何度か開催してるんです。2013年の後半から、iBeacon ハッカソン<sup>20</sup>というのを4回くらいやったんですよ。AppleがiOS 7を出すときにiBeaconという新しい機能が入るという話があって、僕たちは先走りすぎていたので、「これがこの後かなり来るに違いない、東京よりも先にやろう！」と、世界初かどうかはわからないけど、日本初は間違いないiBeaconを題材にしたハッカソンをその年の冬にやったんですよ。こういうイベントを最初にやるとすごく面白い人達が集まるんですよ。勿論、参加者の中には周辺の人達もいましたけど、大阪や、シリコンバレーで仕事しててたまたま帰国してるタイミングで東京をスルーして来ました、みたいな人たちがいたんです。あのシリーズは、東京ではできないことを先にやろうと常に考えていて、バスをハックしてビーコンをバス停に置く、みたいな東京でやると交渉だけでもかなりの時間がかかりそうなことをローカルなネットワークを使ってやったりとか。

そういうことをやると、面白い人がどんどん来るんですよ。逆に、東京でやっているようなことの劣化コピー版をやっても、東京からは人が来ないし、やってる側も面白くないんです。それまでの活動を通じて、ポテンシャルがある人々はこの地域にも沢山いるというのは分かってましたし、地方だからレベル落とさなきゃとか、東京の後にやらなきゃみたいなことは絶対はないんですよ。

城：地方だから逆にレベル上げていかないとダメになっちゃうところのほうが大きい気がしますね。

松井：それぞれの個人を覚醒させるっていうか。産業としてのFab、芸術としてのFabっていうテーマが書かれていましたけど。僕は美術・芸術系の方に興味がありますけど、地域みみたいなことを考えるようになったことと、Fabを通じて考えることは、芸術が流通するようになるためには、産業的なこととも関わっている。日常の中で何か自分で作るとか、昔なら民芸運動だったりしたのかもしれないけど、今はこういうFabみみたいな活動に気がついた人たちがやり始めて、芸術の下支えというか裾野になっていく人なのかなという気がしています。ある種の自己意識をもった裾野ができていかないと、最初から「ありがたい芸術です」とか言って持ってきても無理だよなって最近思っ、改めてFabのことを見直すとか見えていかないとまずいよなと思っているんです。

地方で芸術祭とか流行っていますけど観光的なものにしかならなくて、それが悪いとは言わないけど、そういう意味で、「The 芸術」ではなくて産業とつながっていてもいいから個人が何かに気づいていくようなものとして、Fabや起業することの意味だったりがあると思

---

20 iOS 7の機能の一つとしてリリースした新しい位置情報サービス「iBeacon」の可能性を探るハッカソン。2013年12月～2014年4月の間に4回開催された。

うんです。そういったことを、一度経験してみると社会も分かるし。そうすると、地方だとか東京だとかこだわらないで動けるようになっていくんじゃないの、と理想的には思うんですが。

小林：産業は芸術とは遠いとか、敵対するものみたいに言われちゃう場合もあったりするんですけど、そうでもないと思うんです。僕は生まれ育ちが名古屋だったんですけど、当時は小学校高学年の社会科見学でトヨタの工場とかに行っていたんですよ。そうした機会に自動車産業の現場ってこんななんだって目の当たりを見ると、強烈な印象として残っていて。そういうのを知らない人たちは「日本で一番売れてるかもしれないけど、なんかね（苦笑）」って、現場を知らないでしたり顔で批評するわけです。やたら海外のメーカーと比較されたり、ちょっとした問題があるとなんだかんだ言われたりするメーカーですけど、あれだけの人が働いて、これだけのものを生み出しているんだっていうことを、短時間でしかけど感じただけで、その後の人生に大きな影響を及ぼしているような気はしてるんです。そう思うと、**Fab** っていうデジタルを使いながら自分の手でモノをつくっていくっていうところで、失敗したり成功したりそれが広がったり、もしかして世界とつながってしまったっていうものを、経験した人が持って増えてくるほうが、このあとの文化の醸成には繋がると思いますね。

松井：それで儲かったとかではなくて、何か自分のエグザンプルになるような経験が持てるかどうかっていうのが一番教育かも知れないですね。最近どうもそんな気がしていて、妙に「光柘」に注目していたという感じです。

小林：ちょうど2年前くらいかな、(2年前の) 今日が初日くらいのところだと思います。本当は1年くらいで出来ると思ったんですけどね。

松井：もともと(柘を)光らせるというアイデアはあるところから始まったんですか？

小林：全くないところからですね。あのチームの参加者だった印刷会社のカメラマンの方がワークショップの宿題を考える中でアイデアを出してミーティングに持ってきたんですが、当初はチームのメンバーは誰も興味を持たなくて、捨てられる直前だったんです。でも、彼はそこであきらめずに「いやいや、面白いに違いないんだよ」って柘に穴を開けて電球を埋め込んで持ってきたら、みんな「うおー」ってなって(笑)。それまで盛り上がった案ではなくてそっち(柘のアイデア)にシフトしちゃった。紙に描いたものでは伝わらない魅力が、現物になって初めて伝わったということなんだと思います。光柘は、実際に彼が手を動かしてプロトタイピングしなかったら生まれなかったプロダクトだと思うんですよ。

松井：やってる側としては、どう盛り上がってきてるんですか？

小林：あれは本当に「柘が光った、キレイ！」っていう純粋な驚きというか感動のまま、ずっときているという感じですね。もう一つ、研究として求めるためもあり、光柘の関係者に当時を振り返ってのインタビューすることが最近多かったんです。チームメンバーに対する

個別のインタビューでも、それぞれのメンバーが「何かものができて盛り上がってオシマイみたいなところではなくて、世の中まで送り出すところまでやるために僕達集まったよね」って話していたんです。もともとリアルな製品を出すことを目的とした人達が集まったことに加えて、途中でプロトタイプが様々なメディアや展示会で話題になったりして、ここまできたら後に引けない、みたいな色んなこともあったと思います。

それに加えて、クラウドファンディングがここ1~2年ですごく伸びたことも重なりました。それまでは数十万円から百万円くらいで、何かと初期投資が必要なものづくりのためには「それだけでどうするのよ？」って金額しか集まらなかったものが、1000万から3000万くらい集まるようになってきたんです。このように、色んなタイミングが重なってできてる感じがしますね。

松井：クラウドファンディングが急に伸びてきているのは、この1-2年なんですか、

小林：日本国内ではそうですね。それこそ日本国内ですごく伸びた **READYFOR** が出てきたのが2011年ですけど、最初は集まるのも少額で、だから難しいみたいなことが言われてましたが、今だと数千万円集まるようになってきてます。

松井：それは日本人の感覚が変わってきたってということなんでしょうか。

小林：そこまで大げさな状態かどうかはわかりません。むしろ、まだクラウドファンディングがリーチできている人はすごく少ないと思いますね。また、みんながそれぞれ支援したいと思ってやっているかという、予約販売に近い感覚で思っている場合もあると思います。そんなこともあって、全体の意識が変わったというところまでは、まだいっていないと思うんですよね。でもそういうやり方があるんだなというのは、認知されてきた印象があって、そこは大きな変化だと思いますけどね。

松井：良いものだったら人が集まるとか、そういう状況があれば、作る側も「これいけるんじゃない？」ってものを出して、そこで測って集まらなかったら「イマイチなんだな」っていうような、あるジャッジにもなるわけですよね。そのあたりが、資金集めのための広告的なことになってしまうとつまらないんですけど、モノをみるとかモノを評価するってことが変わってくるだけでも意味はあると思うんですよね。

小林：期待しているのは、クラウドファンディングはあくまでネット上での話なのですが、それと地方銀行が結びつくような取り組みが始まっているところです。例えば、クラウドファンディングが成立したら、それが売れるだろうから融資する、というような。全く新しいものはリスクも大きいので融資したがるのが普通なんですけど、クラウドファンディングで成立したことを証拠として、じゃあさらに大きくやりましょうよ、みたいなことは少しずつはじまってきているんですよね。そうなるとお金を貸すほうもリスクが少ない状態で貸せるので、双方にとってメリットがありますよね。クラウドファンディングも、そういう第2世代というか、新しいフェーズに入ってきたなという感じがしますね。

県立の教育機関である IAMAS が、産業にどこまでどういうふうに関わるのかというのは、色んな人が色んな意見をお持ちだと思うんですけど、先端の部分に常に触れていないとその先を考える研究はできない、と僕は強く思っています。いままでもそう思ってきましたけど、今回光柁の事例を間近でみていてあらためて思いましたね。

城：そろそろ、良い時間になってきたので、いくつか IAMAS 関連の告知をやりましょうか。

(以下告知)

## アートとアクティビティの境界がない新しい表現活動

### Expressions across the Boundary between Artist and Activist

西尾美也

NISHIO Yoshinari

#### 1. はじめに

領域横断的な話になるので、はじめに今日のキーワードをお伝えしておきます。僕が関心を持ってきたのは、そもそも「ファッション」と「コミュニケーション」です。その他に「ワークショップ」や「アートプロジェクト」「社会デザイン」があり、今は奈良県立大学で教えていることもあり、「教育」にもつながっています。それぞれのキーワードは、分断されているというわけではなくて、僕の中では全部つながっているという意識で活動しています。

#### 2. 近況報告

##### 2-1. ナイロビコレクション

はじめに、ふたつ近況報告ということで、最近の活動を紹介してから本題に入りたいと思います。まず、ひとつめですが、東京の表参道のスパイラルというところのエントランスで展開したプロジェクトについてです。会場はエレベーター前のエントランスで、人がよく行き来する場所です。プロジェクトの全体のテーマとしては、ケニアのナイロビのファッション事情を紹介する内容になっています。ケニアというのは、文化庁の海外研修制度で僕が2年間滞在していた場所です。

ケニアでは古着が日常着で、多くの人が世界から巡ってきた古着を普段着として着ています。たとえば、ある時間、あるスラム街から、大勢の人がいっせいに歩いてくる姿が見られます。交通手段としては歩くのが一番安いので、みんな歩いているのですが、それはスラムに暮らす人たちが通勤している光景、つまり、通勤ラッシュだったのです。反対側の道からその光景を見ると、人々が颯爽と歩いてくる姿があたかもファッションショーのように見えてすごくカッコいい。しかもその服装を見ると、通勤風景なのに、コーディネートに固定概念がないので古着を自由に着こなしたスタイルになっている。《ナイロビコレクション：通勤ラッシュ》の作品では、そうした人々の姿を写真におさめてポスターにしています (fig. 1)。そういうかたちでナイロビのファッションというものを、いわゆる日本のファッションの中心地だとも言える表参道に持ってくる。

別の作品では、靴磨き屋さんをモチーフにしています。ナイロビには路上の靴磨き屋さんがあるところがあります。道路が舗装されていないということも理由のひとつだと思いますが、靴を磨くことが習慣になっている。僕も磨いてもらったのですが、少し椅子が高くなっているので気分もいい。ナイロビは危険なため観光客は歩くなとさえ言われているような街ですが、椅子に座ると客観的に落ち着いて街を見ることができる。そういう体験をスパイラルのエントランスという、ファッションに関心の高い人が多く行き来する場所に提案するこ



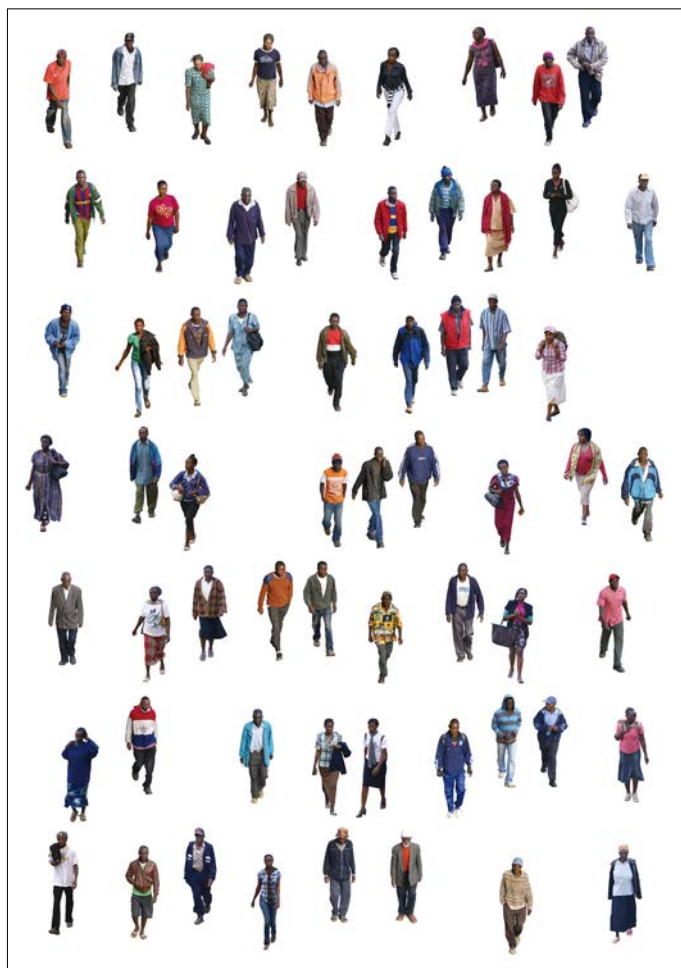


fig. 1 西尾美也《ナイロビコレクション:通勤ラッシュ》2015年

とを考えました。会期中には靴磨きワークショップを開催し、実際に靴を磨かれる体験と磨く体験ができるようにしました。椅子に座ると、周りを見わたす人もいれば、恥ずかしがる人もいて反応はそれぞれです。もちろん、座っている、磨かれている状況を作ること、行き交う人々に見られるという環境をインストールすることが狙いでした。

もうひとつは、同じくナイロビの路上で普通に見られる体重量り屋さん。中古の体重計の前で待機している人がいて、5円ぐらいの料金で体重を量ることができる。一家に一台の体重計を買うのではなく、定期的に外で体重を量ることがビジネスになって成立している。途上国なので、ダイエットの意識ではなく体重が減りすぎているかをチェックする健康管理として利用されています。日本人の、特に女性であれば体重を隠すというのが普通だと思いますが、スパイラルのエントランスに体重計を置くことで、自分の体重をパブリックなものに変換するような展示をしました。

先ほど紹介した靴磨き台は、実は僕の父親に制作をお願いしました。父親はYouTubeにたくさん映像をアップしていたりと多趣味な人です。F1のコレクションが発展して、発泡スチロールでF1のレーシングマシンを作ったり、ゲーム機のコントローラーを改造して独自の体験マシンを作ったりして日々楽しんでいるような父親です。昔から自営業のため家にいて、遊び道具やおもちゃは何でも作ってくれる父親でした。僕がケニアに暮らすようになっ

てから、好奇心が強くて、わからないことでも自分で解釈して参加するというケニア人の気質が、父親に似ているなどずっと思っていました。父親にこの椅子を作ってもらうことで、ナイロビらしい造形ができるのではないかとということと、父親という異質な存在をスパイラルに持ち込むことで、何かインパクトを持った表現になるのではないかと考えてトークイベントに参加してもらったりもしました。そこまでのことを含めて、このスパイラルのプロジェクトは作品だというふうに僕は捉えています。

## 2-2. 頭の上の展覧会

次にふたつめの近況報告です。教育活動に関わってきますが、4月から勤めている奈良県立大学は、芸大美大でも美術学部でもなく、芸術とはあまり接点のない学生たちに囲まれた環境です。学部は観光を学ぶ学生や公務員志望の学生が多い地域創造学部です。アートが地域に入っていき最近の動きを受けて、新しく芸術系の教員の枠が設けられたところで採用していただきました。美術に関係のない学生たちをどのように巻き込んでいくかということはある意味実験しています。

そのひとつの成果が、「頭の上の展覧会」というもので、これもやはり着想はケニアのナイロビで見てきた習慣で、頭上運搬をテーマにしたものです。途上国に共通して見られる特徴ですが、物の運び方が特徴的で、自分で運ぶのが一番経済的、かつ、頭の上に載せて運ぶのが能率的。20リットルぐらいの水を頭上で運んでいるアフリカ人女性の姿が思い浮かぶかと思いますが、そうしたことが都市部でも普通に行われています。現地では普通の習慣ですが、やはり僕からすればそれ自体が面白い見た目であり、スタイルであり、パフォーマンスとして見えてくる。そういった頭上運搬の姿を写真におさめていたりしたのですが、何を載せているのか注目してしまうことを考えれば、この頭の上という場所が、物を見せる空間として機能するのではないかと考えました。そこで、学生たちに対して、頭の上という場所を舞台にアート作品やワークショップを制作してみよう、というお題を出しました。

実際にそうした視点で先行事例を探してみると、いろいろなものがあります。たとえば西野達さんの《Life Little Worries》という写真作品ですが、合成ではなくて実際にやっています。全部のものをつなげてクレーンで吊り下げ、その下に人が立つというような作品。また、まったく異なる視点では、奈良のダイソーに鹿の角のカチューシャが売っています。ディズニーランドだったらミッキーの耳のカチューシャがありますが、ある種それを身につけることで、その空間に参加できるという参加型デザインになっている。寿町で有名な宮間英次郎さんという通称帽子オジサンさんという人もいます。そんなふうに頭の上ということいろいろ見てみます。今は「目」という作家名で活動している人たちですが、もともと wah document という活動をしていました。その時の作品で、《天井を支える》というもの。ガラス張りのギャラリー内部で新たに天井を作って、それをみんなで支え続ける姿自体を見せるという作品です。他にとても有名なものとしては、金沢 21 世紀美術館にあるレアンドロ・エルリッヒの《スイミング・プール》や、ジェームス・タレルの《ブルー・プラネット・スカイ》などもそうです。モンリー・ベイデンの彫刻作品《インストールメント》も頭の上の作品と見ることができます。僕と同世代の竹内公太くんをみなさんは知っているでしょうか。この人の《エゴ・サーチ》という作品では、福島県いわき市で、コーラのペットボトルを頭に載せて歩くという少し変わった行為をするのですが、その姿を誰かに写真で撮られてツイッター

などつぶやかれるだろうということをあらかじめ想定して実践しています。実際のところ自分でエゴ・サーチすると、本当に「これが福島クオリティ！」などと言ってつぶやかれているのを発見し、つぶやかれたスマホの画面そのものを油絵で再現しています。また、それをいわき市民美術展に応募して、賞まで獲っていたりします。この人はそこまで含めた社会介入自体を作品としてやっている人です。



fig. 2 「頭の上の展覧会」をテーマにした学生作品 Photo by Soichi Hayashi

こうした先行事例を学生たちに見せ、頭の上というテーマだけでもいろいろある、ということ共有します。そして、実際に美術作品を作ったことのない学生にいろいろ考えてもらって形にしてもらいました。これはある学生のグループが作ったものですが、友人の頭頂部の写真をたくさん集めてモザイクアートを作っています (fig. 2)。他には、開くと祝われる傘というものを考えて作ってみたり、ケニアということでマサイ族のジャンプ力から着想を得て、ジャンプしないと演奏できない演奏会を考案し、楽器を上から吊るすことで、みんなでジャンプして演奏する映像を作ってみたり、LINE などの即興的なメディアを筆談というスローなメディアにして、リアル LINE というカチューシャに筆談した文字を貼り付けていくことでコミュニケーションをとるといようなことを考えたり。そのようにして、一般の学生が発想をふくらませて、アイデアを形にして展示するところまでをやりました。

小学生を対象に、同じ頭の上をテーマにしたワークショップも実施しました。頭の上の影を作るというもので、影にフォーカスすることで、子供たちの造形としての作品性ではなく、いかに面白い影を作ることができるか、ということを重視しています。そうすることで、いわゆる美術的な善し悪しという判断、評価を越えていくといようなことも意識して設計し

ています。

以上のような頭の上をテーマにしたワークショップを、次は神戸芸術工科大学で実施する予定です。芸大系の学生が考えるとどのようになるか、というのをすごく楽しみにしているところです。

### 3. ファッションスケープ・デザイン

#### 3-1. ファッションスケープという概念

ようやくここから本題に移っていきたいと思います。僕がファッションやコミュニケーションをテーマにして活動を開始したころに提案するようになった概念として「ファッションスケープ」というものがあります。そもそも服を着ることが普通に小中高時代と大好きで、いろいろな服を買っては着て、周りの人の反応を楽しんでいるような青年でした。しかし、少しずつそうした行為を通して、ファッションに対する疑問も出てきました。

具体的な体験としては、特に通っていた中学は私服登校を認める学校だったので、そこでいろいろな服装をしていると、友達や先生がいろいろな反応をしてくれました。そのこと自体がコミュニケーションになって楽しいという感覚がありましたが、逆に誰とも関係のない場所、つまりは街中などに行くと、当然ですが知らない人ばかりなので、何の興味も持たれません。僕は奈良に住んでいたのですが、大阪の心齋橋などに行くと、服装としてはもっとすごい人がたくさんいたりもします。

そういった経験から、いろいろ疑問を抱くようになりました。ひとつは、これだけ身近で毎日身につける服なのに、それを購入して身につけるしかないということ。それから、服で差異を主張すれば主張するほど、そういった服が好きな人、あるいは服で主張する人というカテゴリーに分類されてしまうという矛盾です。たとえばスーツを着たらサラリーマンとか、スカートをはいたら女性というように、服が人を分類するのと同じように、どんな服装をしても結局はあるアイデンティティに分類されてしまいます。

このように考えていくと、服というものは物理的にも精神的にも人と人を分断しているものなのではないかと思ったりしました。とは言え、服というものを無視して生きることはできないし、今後も着続けざるを得ないという中で、この問題にどのように取り組めるかというのが問題意識であり、発想の原点になっています。そこから、服を着る環境を作るファッションスケープ・デザインを提唱するようになりました。

#### 3-2. 学部時代のデモンストレーション

時間軸に沿って紹介しますが、まず学部の4年間を通して、いろいろな実験をしていくこととなります。ファッションとコミュニケーションというテーマで、どんな可能性があるかということで、とにかく思いついたことをやってみました。はじめに行ったプロジェクトが、パーツ分解できる服をたくさん作り、それを参加者の人に着てもらって、知らない人同士がそのパーツを交換しながらコミュニケーションをとり、その変化が見た目にも表れていく《スクランブル・クローズ》というワークショップでした。《アクシデンタル・ガーニッシュ》は、学内の創作展と呼ばれる一般公開される展覧会で、友人たちに白い服を着てもらって、それを汚す行為をしている人たちが何人もいるという状況を作る作品でした。カレーうどんを食べていて白い服を汚してしまったというような経験を逆にプラスに捉えて、どんな

汚し方、柄や模様の作り方があつかいいろいろ探求してもらった参加型の作品です。《ディフェクティブ・クローズ》は、不良品の服という意味で、普通には着ることができない服をたくさん用意することで、どのように着ることができるか、その多様なバリエーションをファッションショーで見せたあとに、観客に実際に身につけて体験してもらったものでした。《ポジション》は、パフォーマンスのかたちで発表しました。ふたりの半分ずつがくっついて一着になっている服を作ることで、動き自体もふたりが分裂したような動きになったり、ふたりでももとのひとりを作るという行為が生まれたりというふうに、動きと服の関係を探求したものです (fig. 3)。《アンサンブル・クローズ》は、服を楽器だと捉えています。シャカシャカと音の鳴るような素材や、ジッパーやマジックテープなど、音が鳴る要素に着目し、服が楽器になり得ると気づいたパフォーマーたちが、ある展覧会場でゲリラ的にパフォーマンスを始めるという発表でした。



fig. 3 西尾美也《ポジション》2005年 Photo by Ritsuko Takizawa

以上のように、服の使い方をいろいろと変えていく提案を、身近な友人を集めて実験していくところから表現がスタートしています。このように、ファッションの使い方を変えた時に出てくるコミュニケーションの形態のようなものをファッションスケープと呼んで提案していく。これが学部時代の表現活動でした。それはそれで実践していて楽しいのですが、ある種のデモンストレーションに終わっている。実際は、服と生活、服と社会は密接なはずなのに、いつまで経ってもデモンストレーションに終わっているというところに少し違和感を感じ始めるようになりました。もう少しダイレクトに他者を巻き込めないかと考え

るようになり、冒頭のスパイラルの話にも出てきましたが、最初に目をつけたのが自分の家族でした。

### 3-3. 社会へ介入するアートプロジェクト



fig. 4 西尾美也《家族の制服[西尾家]》2006年

やはりコミュニケーションを考えた時にも、自分が生まれてからずっと家族としてコミュニケーションをとってきたということ自体がすごいなと思ったりするわけです。服を通して、この家族でしかできない表現がないかということで、まず昔の家族写真を見直しました。これは僕が3歳の時の写真ですが、ここで着ていた服をすべて再現して、同じ場所で同じメンバーで再び撮影するという《家族の制服》のアイデアになりました (fig. 4)。まずこのアイデアを家族に伝えて交渉することから始めました。特に兄なんかは手強かったです(笑)。そうした交渉から、当たり前に関係性を築いてきた家族と再びコミュニケーションをとり、それ自体を作品化するという発想でした。やってみると、反響がよいというか、やはり見る人にもそれぞれの家族的な人たちがいて、それぞれに置きかえて考えることができるということが分かりました。自分の個人的なモチーフを扱っていながら、それが他者にも開かれているというようなことを実感し、さらに服の可能性を感じて活動を広げていくきっかけになった作品です。

それから先は、家族や親密な関係、過去の自分などを対象にしていたのですが、もっと関係のない人ということ目に向けたのが、見知らぬ他人で成立している普通の都市空間です。特に海外で、言葉が通じにくい人たちとどうやってコミュニケーションをとるかという時に、服の交換を交渉する《セルフ・セレクト》という活動を、2007年から実践するようになりました (fig. 5)。初めて行ったのがフランスのパリでした。現地の言葉をフレーズだけ覚えて、コミュニケーションが苦手なので、より深いコミュニケーションのために、僕と服を交換してくれないかというようなことを交渉して、OKしてくれた人とはその場で服を交換して写真を撮ります。ケニアのナイロビでもやりました。人を見た目で選ばずに、とにかくどんな人にも交渉することを心がけました。西アフリカのベナンという国や、最近ではニュージーランドでも実施しました。このプロジェクトはライフワークとして、おそらく、どこか海外を訪れるたびに、今後も僕が死ぬまで続けていくものだろうと思っています。横の比較もあ

るし、僕が年齢を重ねて変化していくという縦の比較も記録されていくと思っています。



fig. 5 西尾美也《セルフ・セレクト #80(コトヌー)》2012年

### 3-4. 服の作り方を作るファッションデザイン

社会に介入していくプロジェクトの別の例としては、いわゆる服のデザインというか、服の作り方のデザインというようなこともしていて、それを集団のユニフォームとして使ってもらうことをしています。これは芸大のキャンパスがある取手で始まった取手アートプロジェクトのスタッフユニフォームを担当した時のものです (fig. 6)。既にある関係性や地域資源にかたちを与えていく服作りをした例です。取手アートプロジェクトではもともとユニフォームがなく、依頼を受けた際に聞いた話が、取手アートプロジェクトでは毎年テーマカラーが決められていて、その色が決まると、何となくスタッフはスカーフとかハンカチとかネクタイとかそういうちょっとしたものをテーマカラーで身につけてくる習慣があるということでした。それを聞いて、逆にその行為自体をもっと強調することで、ユニフォームができないかと考えました。それぞれが持っている、この時だったらオレンジの布系のものを持って来てもらって、それを僕がオレンジ色の部分だけを抽出して縫い合わせることで、いびつになっていくかたちをユニフォームに取り入れました。取手市の中に少し変なふうにもオレンジをつけている人たちがユニフォームになっていくという発想です。だから、タイトルは《アンユニフォーム》とあって、ユニフォームではないという意味ですが、でもそれがチームを表すメディアになるという提案でした。これは4年間続けました。毎年テーマカラーが変わりますし、作るアイテムも変えました。



fig. 6 西尾美也《アンユニフォーム[ダイダイシュウシュウ]》2006年  
Photo by Tsuyoshi Saito Courtesy of Toride Art Project

そういった服の作り方を作る、というような流れで、先ほどご紹介いただいた玉島という地域で実施した《町を縫う》も位置づけられるかと思えます (fig. 7)。《町を縫う》は、連続ワークショップで、玉島のある種のユニフォームを作るような内容でした。玉島という場所は戦後から棉花の栽培がさかんで、大きな紡績工場が4つほどあるような場所です。そのため縫製技能を持った人がいるのですが、もうみなさん今は80歳以上のおばあさんたちという歴史がある町で、かつ江戸から平成までの各時代の建物が今も残っています。散歩していてとても楽しい町並みです。玉島でクリエイティブリユースの活動をされている大月ヒロ子さんが、町を案内してくれたのですが、実際そこで目にするものが面白い。そこで、町で見られるいろいろなかたちや柄を、参加者の人たちと一緒に採取していくことを思いつきました。お店の方にお話を聞いたりして歴史を学びながら、採取したいろいろなかたち、看板のフォントやガラスの模様などを型紙にしていきます。また素材には、クリエイティブリユースということで、この町で要らなくなった布や端切れなどを使って、型紙に合わせて切り抜きます。これをみんなでチクチクと手縫いで縫い合わせていく。1枚の布に自由に配置して



縫っていくのですが、リレー形式で、誰でもいつでも参加できるようにしました。ある人が縫った途中から、それに反応して次に誰かが縫うというように、この布の上でもコミュニケーションが生まれていくことも想定していました。

玉島のユニフォームを作ろうということのもとになっている写真があります。また昔の写真ですが、一番小さいのが大月さんです。写っている人たちは家族ではなく、近所の人たちだそうですが、よく見るとみんな同じ柄の服を着ています。やはり縫製技術を持った方がたくさんいたということもあって、同じ布が余ったからなのか、お裾分けなのかで、みんなで同じ布を使ってそれぞれが服を仕立てるということが普通にあったのだなということがわかります。この現代版をしたいということで、今回のワークショップに発展しました。

いろいろパーツを縫い合わせた土台1枚1枚の布のかたちも、探してきたモチーフの大きなかたちになっています。それをくじ引きで3枚ずつ参加者の人に振り分けます。その3枚に加えて、要らなくなったものとして集まってきた一反のピンクの布を使って、1着の服を作るというルールです。このように、従来の服作りには向いていないようなかたちを組み合わせるということをあえて条件にしています。服というのは大体、腕が通せたり、首が通ったりすれば、纏えるものです。そういう発想をすることで、服を作ったことがない人にも気軽に参加してもらえることができました。最後には実際に作った人たちがそれを身につけて、町を歩き、また昔のように記念撮影をしました。ここまでの一連の流れ全体が作品になっているというようなものです。



fig. 7 西尾美也《町を縫う》2014年 Photo by Yukiko Kikuchi

## 4. みんなで着る大きな服

### 4-1. 人間の家

次に展開するのは、服としてのサイズについてです。今まで紹介してきた作品は、やはり服ということで、個人の人間単位のサイズになっています。ひとつは美術家として欲が出てきて、もう少し大きい作品を作りたいと思うようになったことと、もうひとつは、素材としての古着というものに着目したということが理由です。実際、どこへ行っても、古着を下さいと言えはすぐに集まるという状況があり、古着を使って何かできるのではないかと思い始めた時期がありました。

ケニアではいろいろな物事がとにかく目に見えるかたちで存在しています。路上では働いている人の姿をよく見かけます。そのことが街に活気を与えているとも言えます。それを真似するようにして、路上の一角に場所を借りて、知らない人も巻き込んでいくアートプロジェクトとして公開制作をしました。内容としては、現地で古着を集め、それを誰でもできるように、四角いガイドにあわせて、古着を切り開いていきます。さらにそれを直線縫いで縫い合わせていきます。最終的には土地にゆかりのある巨大な造形物を作るという《オーバーオール》というシリーズ名で実践しています。ケニアのナイロビの場合は、ナイロビという街が誕生するきっかけになった鉄道建設をテーマに取り上げ、かつてそこを走っていた蒸気機関車のかたちを古着のパッチワークで作ることになりました。布が完成すると、みんなが中に入り、杖で中から支えることかたちを出しています。それで実際に鉄道を行進するようなことをしました。



fig. 8 西尾美也《オーバーオール:上野大仏》2009年 Photo by Masakazu Shibata

これもさまざまな国のさまざまな街で展開してきました。フランスのサンナゼールという場所では、ドイツ軍の潜水艦の基地が今も残っている場所で、潜水艦の実物大サイズのパッチワークを作って、基地の屋上に展示しました。東京では、震災で何度も破損したり、戦争の時に金属供出で胴体の部分がなくなったりして今は面部しかない上野大仏をモチーフにしました (fig. 8)。この場合によかったのは、面部が奉安されている場所のすぐ隣に、大仏再建予定地があったことです。とてもお金がかかるので再建の実現性はあまりないようですが、一応場所は空き地として残されています。そこを交渉して一定期間借り、その場で公開制作をしました。上野公園内にあり、参拝に来る方もたくさんいるので、そういった方々を巻き込みながら、その場所で作り上げることができたので、とてもやりがいのあるプロジェクトでした。

他には埼玉県北本市というところで、荒川で運送手段として使われていた帆掛け船を作ったり、信州大学の学生さんと一緒に、信州大学の敷地内に歩兵連隊の赤レンガの建物が残っているということで、その歩兵連隊を再現するというようなことをやったりもしました。こうした制作を通して、パッチワークの中に入る体験をすると、ステンドグラスのようで、とてもきれいなことに気がつきます。そこで、こうした空間を作ることができないかと考えるようになりました。つまり、ひとりで着る服ではなく、みんなで着る大きな服といったイメージです (fig. 9)。



fig. 9 西尾美也《オーバーオール: 蒸気機関車》2010年

帆掛け船や歩兵連隊、上野大仏など、いろいろな地域で作ってきた作品は、布なので畳めば小さくなりますが、作品として残すのではなくて、それらをもう一度大きな古着として捉

え、またパッチワークにすることで、《人間の家》という新しい作品に生まれ変わらせました。六本木アートナイト 2014 でも、同じように《人間の家》というテーマで、各地で集めた古着、パッチワークを合体し、みんなが集える空間を作りました。さらにはこの後にも、《人間の家》を再度解体して、人が着られる服に作り直していくという活動もしています。そのように古着が一度大きなインスタレーションになり、もう一度日常に戻ってくる、そこまでを作品として捉えています。

#### 4-2. 1000 コーディネート

プロジェクトはプロセスの中で考えることも多く、古着を集める過程でいろいろな服の要素にも着目していくようになりました。たとえばボタンだけを集めて、テグスでつなげ、《ボタン／雨》という作品を作ったりもしました (fig. 10)。古着を集めていて、柄をいろいろ分類している時に、ボーダーはやはり多いのですが、花柄が服の柄としては一番多いと気づきました。そこで花柄だけを集めた《花柄／花》という作品も作りました。他には袖という形態に着目して、袖だけを切り集めて並べて作った《袖／滝》という作品。青森では、セータ



fig. 10 西尾美也《ボタン／雨》2011年

Photo by Motoyuki Shitamichi Courtesy of Aomori Contemporary Art Centre

ーが多く集まりました。セーターをほぐすということはよくやられる手法だと思いますが、それをまたネットに編み込んで、空に浮かぶ雲のようなイメージで《セーター／雲》という作品を作ったり、その他、そういった分類にあぶれるものを、それでも通過儀礼のように何か手を入れようという発想で、すべてに一度ハサミを入れてから積み重ねる手法で、《服／地層》という作品を作ったりもしました。

このように、服という大量に余っている素材を使って、いろいろな風景を作ることをしてきました。どのような古着が集まっているかということについては、あまり調べることなく分解して制作してしまうことが多かったのですが、ある機会に、集めた古着4千着すべてを、僕が身につけるということをした作品があります。どんな古着があったか、記録のために残しておくという発想で、前面、両側面、背面の4カットすべてを撮影しました。《1000 コーディネート》というタイトルの映像作品です。1 コーディネートに平均4点ぐらいの服や装飾品を使っていて、それが1000 コーディネートあります。集まった合計4千点の物を記録するひとつの手法です。映像の右下に小さな数字がありますが、それが1000まで続いていく、30分越えの映像です。これを行ったあとに、花柄だけを集めたり、袖だけを切り取ったり、セーターをほどこいたりしました。

## 5. 社会デザインとしてのアート

このように古着で風景を作るということを行いながら、それがまたナイロビで見る風景と重なってくることもありました。先ほどの作品例は、風景やインスタレーションとして展開したのですが、そこからもう少し社会デザインとして日常において機能するものがないかという発想になっていきました。

ナイロビで見てきた古着マーケットの光景は、先ほどの袖の滝などのインスタレーションを少し思い起こさせるような並べ方になっています。世界から巡ってきた古着を商人が買い付けて販売している普通の古着マーケットですが、掘っ立て小屋や、半屋外に陳列されているからということもあり、街を彩るものになっていると感じました。街を見ながら、こうした陳列の方法自体を引用して何かできないかと考えました。

ケニアの人たちは古着を着るしかない状況だということと、日本人は逆に古着を大量に生み出しているというような状況があるわけです。そのことを日本の社会に対して呈示できる手法はないかとアイデアをふくらませました。これは山口の YCAM の企画で、商店街の一角に展開したのですが、見た目としてはナイロビのマーケットをできるだけ再現していません (fig. 11)。古着は山口県で募集すると、やはりすぐに集まってきました。見た目としては、屋外に巨大な古着マーケットのようなものを出現させ、中身としては、それをフリマのように売買するのではなくて、パブリックのワードローブを略して《パブローブ》と言いますが、公共のワードローブを作るというものです。

冒頭で紹介した体重計と同じで、ひとりで自分だけのワードローブを所有するのではなく、みんなで服を所有するという提案になっています。図書館と同じように、ここから好きな服を、実際2週間と決めて、自由に無料で借りられますよという提案をしました。そのことで、ふだんは買わないような服を着ることができたり、特別な日だけ必要な服を借りることができたり、あるいは自分が提供した服を、ある日誰かが借りて着ている光景を目にする可能性があったりと、そういったいろいろな可能性に開かれたものとして提案しています。



fig. 11 西尾美也《パブローブ》2013年 Photo by Ryohei Tomita

子供たちは大量に服があるだけで勝手に遊び出します。ナイロビの洗濯物の光景も再現して、この場でも洗濯できるようにしました。さらには一角にミシン工房を設けて、もともと不要な服のため、古いデザインの服などを自分の感覚で新しくリメイクしてもいいし、サイズがあわなければ、その場で直してもいいという環境を作りました。

## 6. コラボレーションで展開する活動

### 6-1. 西尾工作所ナイロビ支部

これまで紹介したいくつかのプロジェクトは同時進行で、いろいろな場所で展開している最中ですが、その他にチームで進めているプロジェクトを大きく分けると、アフリカとファッションというふたつの活動に枝分かれます。ひとつめがアフリカをテーマにしたものですが、自分がケニアで服を交換したり、パッチワークをしたり、2年間住んだりする中で、すごくいろいろな影響を受けたり、面白かったりという経験があり、その経験を他の日本人のアーティストにも開きたいというふうに思いました。そこで、アーティスト・イン・レジデンスを企画しました。

そもそも僕がケニアに行くきっかけになったのも、僕の妻が大学院生の頃に地域研究としてケニアを選んで学んでいたという、とても個人的でプライベートな理由がありました。もともと僕には関係のない場所だと思っていたのですが、パートナーが調査しているのはどんなところだろうという普通の興味で2007年に初めてケニアを訪れ、どんどん場所の魅力に惹かれていきました。そして、妻の地域研究の活動において、アーティストである僕のことを現地でコーディネートすることが、ある種実践的な研究としてやりがいを感じてもらえる

ようになり、アーティスト・イン・レジデンスの企画をはじめ、ナイロビでアートを仕掛けていく活動を「西尾工作所ナイロビ支部」として一緒にやるようになりました。

はじめは公募でアーティストを募集し、東明さんという彫刻家の方が家具職人の屋外工房で作品を作ったり、松原慈さんという建築家の方が、屋外の新聞スタンドに着目して、そこで自分が作った新聞を販売したりしました。二回目は招待制にし、蓮沼執太さんという音楽家の方に、現地の芸術家団体と交流してもらったり、ナイロビの乗り合いバスで流れているBGM風の音楽を作ってもらってそれを実際に流したり、ストップモーションの映像作品で知られる田口行弘さんというアーティストが、いろいろ街中を歩きまわって物を動かしながら作った映像作品を、地元のスラムにある映画館で上映したりしました。アートの環境がほとんど整っていない状況を、積極的に面白がってくれるアーティストでないとももちろん難しいですが、地元の人と交流してもらいながら、作品を作ってもらおうという企画です。

そういうことをしていると、今度は逆にアーティストだけでなく、もっと普通の人にもナイロビという環境に来てほしいという思いになり、ナイロビ・アートツアーというものを企画しました (fig. 12)。アート愛好家やアフリカが好きな人、好きでもひとりではなかなか行く勇気やきっかけがないような人たちを対象に参加者を募集して、旅行会社と連携し、実際

**NAIROBI ART TOUR**

西尾工作所ナイロビ支部と多彩なアートの現場を一挙に巡る

**ナイロビ・アートツアー**

2013年  
5月4日(土) -  
5月12日(日)  
[9日間]

- 東アフリカ同時代美術の最新動向と歴史的背景について知る!
- アーティスト田口行弘と蓮沼執太による滞在制作のプロジェクトサイトを訪問!
- 西尾工作所ナイロビ支部によるレクチャーで理解を深める!
- ケニアの2大国立公園で大自然と野生動物を堪能できるサファリ付き!

ケニアの現代アートに精通しているアートユニット「西尾工作所ナイロビ支部」によるアートツアー。ナイロビの代表的なアートセンターや美術館、ギャラリー、アーティストスタジオ、コミュニティ活動と連携したアートプロジェクトなど、多彩なアートの現場を巡ります。ケニアを拠点に活躍するアーティストとその作品たちと対面しながら、東アフリカ同時代美術とその歴史的社会的背景について理解を深めることができます。同時期にナイロビで滞在制作を行なうアーティストの田口行弘と蓮沼執太も同行します。ナイロビ国立公園とアンボセリ国立公園でのサファリ付き。キリマンジャロ山麓の野生動物とマサイ人の暮らしなど、ケニアの大自然も堪能できます。ツアー中は全食事が付いており、下町の大衆食堂から高級のレストランまで多種多様なケニア料理を味わうことができます。

ご旅行代金 **¥245,000**

※定員制限 標準スケジュール(乗車40名/2泊) 2名程度(1名増減可)となります。  
 ※乗車1名で海外旅行保険はご自身で準備をお願いいたします。  
 ※1名乗車1名で海外旅行保険、ご旅行代金に4,000円(税別)追加となります。  
 ※乗車2名の場合はご相談ください。  
 ※定員制限、乗車制限などあります。スケジュールは最終決定までお願いいたします。  
 ※変更になり次第連絡いたします。乗車制限の解除は、全てご希望の乗車にのみ対応いたします。

お申し込み: **2013年3月31日(日)**

日本発着特別利用航空会社: カタール航空 (ドバイ経由)  
 出発地: 東京 成田国際空港 または 大阪 関西国際空港  
 利用航空会社: (ドバイ) 日本航空、ラジエス (ドバイ) 日本航空、サファリ キャンピング  
 食事: 朝食6回、昼食6回 (機内食は除く)  
 最少旅行人数: 5名 (乗車人数14名)  
 請求書発行: 西尾工作所(ご契約先)にて発行。請求書に添付  
 旅行企画: 株式会社ザリクス・ブライズ・オフィス (観光庁登録旅行業第1909号)  
 旅行販売: 株式会社ザリクス  
 共同企画: 西尾工作所ナイロビ支部

**ツアー期間: 西尾工作所ナイロビ支部**

世界の各地にはお出掛けいただき、現地のアーティストの現場をめぐってナイロビで制作されたアート作品、制作家・コーディネーターの西尾保子とアーティストの西尾康也、ケニア人スタッフのピーター・リントンとデービッド・ワグダの4名から成る、オメンバガアート・パフォーマンス、絵画、ジュエリーデザイン、映像制作、翻訳、パフォーマンス、音楽などの多様な専門領域を持ち、活躍している。 <http://www.nairobi-artproject.jp/>

011(Nairobi Shikha) | F (020) | T (020) | 011(Nairobi)

fig. 12 西尾工作所ナイロビ支部「ナイロビ・アートツアー」チラシ

にツアーを実施しました。いわゆるアートスポットだけではなく、先ほどの映画館のような、日常の中の面白い場所を巡りながら、ナイロビを体験するツアーでした。その期間には、蓮沼さんや田口さんが滞在制作をしていたので、ツアー参加者はアトリエを見学したり、実際、作品制作の過程に巻き込まれたりしながら、一緒にツアー期間を過ごしました。国立博物館や、地元アーティストのスタジオ訪問、もちろんサファリも楽しみました。とても楽しい内容ですが、治安が悪くとても危険だということも事実なので、警備などの面も対策しながらの実施となりました。

日本に帰国したので、なかなかアフリカには簡単に行けなくなってしまったのですが、逆にだからこそ、今も続けている活動があります。東京の荒川区で実施している「アラカワ・アフリカ」というプロジェクトです。2010年から開催していますが、これもたまたま僕が芸大の博士課程の時に荒川区に住んでいた時に、家のすぐ近所に新しいギャラリーができたことがきっかけになっています。僕がアフリカに行き始めた時期なので、アフリカと荒川をつなぐような企画を何か一緒にできないかということで始めました。

荒川区は下町で町工場がたくさんあるので、探してみると、リヤカー職人のムラマツ車輛の社長が昔リヤカー製作の技術を伝えにタンザニアに行ったことがあるという話を聞きました。そのリヤカー自体の展示と僕の活動を紹介したり、一緒にトークショーを開催したりするところからこの企画が始まり、いろいろと内容を変えて毎年続けています。他にも調べてみると、荒川区の町屋というところにアフリカ屋という、その名の通りアフリカの品を扱うお店があることもわかりました。西アフリカに買い付けに行つて、布や日用品などを販売



fig. 13 「アラカワ・アフリカ 4」における蓮沼執太の音楽ワークショップ

Photo by Naoko Sakuragi



しています。実際、マリ出身のテーラーもそこで働いていて、型紙を使わず、即興で作る仕立てのようなことを実演してくれたりもしました。一方で、東明さんや松原慈さんのレジデンスの成果を発表したりというように、日本におけるある種のアフリカの拠点として捉えています。

2013年は蓮沼執太さんと田口行弘さんがアフリカに来てくれた年ですが、今度は荒川にも滞在してもらって、アフリカで得た経験をもとにしながら、荒川でも何かをリサーチしたり制作したりすることで、ここでしかできない表現みたいなものを考えてもらいました (fig. 13)。最近では、レクチャーやワークショップなどを企画の中心にするようになり、現代アートを通じたアフリカとの交流がテーマのため、文化人類学者と、現代美術の関係者に各講座を担当してもらっています。実践的にアフリカのポップカルチャーの研究をしている人や、アフリカで滞在制作をしたことがある小沢剛さんなどにレクチャーしてもらったり、日本に住んでいるマリ出身の方に料理教室をしてもらったり、ダンス教室を開催したり、とにかく楽しくやっています。

今年も続いていて、冒頭でお見せした奈良県立大学の学生による「頭の上の展覧会」というのも、アフリカから着想を得たワークショップの成果だということで、2015年の夏の企画で発表しました。このように、アフリカをテーマに自由に使えるメディアとして、このアラカワ・アフリカを使っています。泥染めのワークショップや編み込みのワークショップ、キュレーターの難波祐子さんによるレクチャーの他、地元の盆踊りで「頭の上の影」というワークショップでできた作品を身につけてみんなで踊ったりというようなことをしています。

## 6-2. FORM ON WORDS

最後ですが、もうひとつのプロジェクトとして、ファッションの分野で展開している活動があります。FORM ON WORDS というファッションブランドの活動です。実際、服の作り方を作るというようなことで、自分が服を作る作品も紹介しましたが、十数年いろいろファッションや装いをテーマに活動してきた中で、なかなかファッション業界の人たちが興味を示してくれないということを感じてきました。逆にそこの人たちにアプローチするにはどうしたらいいかと考えると、やはり服の完成度、服としてどうかというところを見せていく必要があるだろうと思ったりしました。そこで、プロのパタンナーやデザイナーの人を、受け取り方によっては乱暴に聞こえる言い方だと思いますが、ある種のワークショップの参加者だというふうに捉えて、プロの人たちと一緒にクオリティの高い服を作るという活動をしています。

もともとは、これも子供向けのワークショップから始まったものです。FORM ON WORDS というブランド名のもとになった「ことばのかたち工房」というタイトルです。児童館で遊んでいる子供たちを対象にしたワークショップで、子供たちは、与えられたキーワードをもとに、それを古着で自由にかたちにするというものです。大人と遊びながら、相談しながらいろいろなアイデアをかたちにしていくという、ある種の造形教室のようなこととして開催していました。キーワードというのは、実は近くの商店街で働く人たちの仕事着に対するインタビューから出てきた言葉をもとにしています。たとえば、お豆腐屋さんだったら「水には強いエプロン」という話があった場合、「水には強い」というように抜き出したりしています。それがどこから来た言葉なのか、誰の言葉なのかということについては、子供たちは

知らないままに、かつ言葉の意味も知らない場合もあるので、誤解をしたり自分で解釈したりしながら、自由にかたちにしていきます。ワークショップの時は、完成した造形物を、その言葉の持ち主にお返しして写真で記録するというようなことを、一連の流れとして実施していました。

FORM ON WORDS では、デザインのプロセスの中にこうした子供の造形やドローイングのようなものを取り入れています。服作りのプロセスの中で、デザイナーがそれを参考にしなければならないというルール作りをしています。基本的にはオーダーメイドでの服作りをしているブランドで、やはり依頼主にはまず古着を提供してもらいます。そしてインタビューをして、その人の服に対するいろいろなキーワードを抜き出し、そのキーワードを子供たちに渡して、自由な発想で造形してもらったり絵を描いてもらったりします。そういった子供の造形物やドローイングがデザイン画になり、プロのデザイナーやパタンナーがそれを生かしながらも実際に着られるクオリティの高い服に仕立てていくというようなことをしています。だから、オーダーした人は、どんな服が返ってくるかはわからない。希望通りのオ



fig. 14 FORM ON WORDS《アーツ前橋スタッフユニフォーム》2014年

Photo by Tohru Yuasa

オーダーにはならないオーダーメイドです。コミュニケーションを埋め込んだファッションブランドのあり方というような活動で、そこまでを含めて楽しんでもらえる人に買ってもらいたいと思っています。

実際に児童館でファッションショーをしたり、最近では、アーツ前橋という新しくできた美術館のスタッフユニフォームをこの手法を使って制作させてもらったりしました (fig. 14)。前橋では、約1年かけて地元の人から服とそのストーリーを集めて、その間にいろいろなワークショップも開催しました。その成果物をまたデザインの要素として取り入れなければならないという条件で、デザイナーがとても悩みながらたちにしていく。それで完成してくる服というのが、やはりここでも《アンユニフォーム》のような発想が生かされていますが、ユニフォームと言いながら、ひとつとして同じものはないという作り方になっています。

## 7. おわりに

このように、服の使い方をいろいろと変えていくことで、いろいろな新しいコミュニケーションを生み出していく。始めにお話した、服が物理的にも精神的にも実際バリアになっているのではないかという問題意識に対して、実際に服に穴を開けて、再びつなぎ直していくような作業をしています。そのコミュニケーションの展開が、アフリカでの活動になったり、教育の活動になったり、再びファッションに戻ったりしていますが、でもやりたいこととしては、どこかでは一貫しているのではないかというように思っています。

## 西尾美也さんのレクチャーから考えたこと

### Thoughts led by Dr. Nishio's Lecture

金山智子

KANAYAMA Tomoko

本稿では、西尾美也さんに本学でのレクチャー“アートとアクティビティの境界がない新しい表現活動”を依頼した経緯を述べ、実際に西尾さんのレクチャーから何を得たのかを提示する。

#### 1. 玉島での出会い

2014年6月、猪熊弦一郎現代美術館の「あそびのつくりかた」を鑑賞した帰り、大月ヒロ子さんが岡山県玉島で開設しているIDEA R LABを訪れた。ちょうど、LABでは「町を縫う」と題したワークショップが開催されており、飛び入りで参加させてもらった。そこで出会ったのが現代美術家の西尾美也さんによる、玉島の新しいテキスタイルを作る連続ワークショップだった。そのユニークな発想とそれが投影、展開された「面白い形にカットされた様々な色と柄の布たち」に目を奪われた。好きな布を選んで大きな布に縫い付けている参加者たちのアクティビティに触発され、私自身も参加したいという気持ちが湧いてきた。

作業しながらプロジェクトの趣旨を大月さんから聴き、その背景に流れる着想の面白さ、豊かさに改めて惹かれた。当時、私はイアマスで岐阜県恵那市岩村や美濃市うだつの町並みなど、古い伝統ある町で表現活動の研究実践を行っていたが、こういった発想は私が考えるべき次のステージのあり方を想起させた。大月さんからその場で西尾さんを紹介してもらったが、西尾さんは参加者と一緒に黙々と裁縫作業をしていて、ワークショップの場にジャージ姿で創作する彼の存在は、その場に自然に溶け込んで意識できない。



玉島のワークショップ

不用になった卓球台をリユースした大きなテーブルで、小さな子どもからおじいさんまで幅広い世代の人たちが思い思いに「ちくちく」と縫う作業は、いつの間にか参加者を共同製作者という関係性へと変えていた。アートワークの参加者が縫い付けた布に、さらに自分が好きな布を縫い付けて、少しずつカタチになっていくのを見るのは楽しい。それは、町に存在し、その場を体感した人だけが切り出したモチーフだという意味の付与が感じられるからで、それが新しい町のカタチとなって提示されていた。かつて紡績が盛んだった玉島に残された布を使うことで、大月さんがすすめる「クリエイティブ・リユース」という思想が、社会化されたアートとして反映されている。大月ヒロ子×西尾美也という二人のクリエイターによる「町を縫う」プロジェクトは、これまでとは違う「新しい町をみんなで作る」方法の可能性だけではなく、現代アートに対する考え方も、社会化されたそれぞれの場で創れると感じさせる貴重な機会だった。

パンフレットを持ち帰り、担当していた「美濃のいえプロジェクト」メンバーの入江経一元教授や学生たちに説明し、西尾さんをプロジェクトにゲストレクチャーとして招聘したいと提案した。学生たちは強い関心を示し、いつもはこういったプロジェクトに厳しい入江教授が、「これは素敵なプロジェクトだなあ」とコメントしながらパンフレットにあるフレーズを興味深く読まれていたことが思い出される。

#### 町を縫う

町の柄が一枚の布に縫い付けられる。

一枚の布は縫い合わされて服になる。

縫い合わされた服は町の人々に着られる。

服を着た町の人々は一枚の町に縫い付けられる。

一枚の町は縫い合わされて柄になる。

縫い合わされた柄は服の人々に着られる。

町の柄が、服が、人々が、縫い合わされて、新しい町のかたちになる。

昔の町の風景を保存して図案化する。

昔の素材を使いなおして新しい町の素材を作る。

昔の町と新しい町が、町の人々の体の上で出会う。

町と、素材と、人々が、縫い合わされて、町が動き出す。

西尾美也

それ以降、西尾さんを「美濃のいえプロジェクト」に招聘する機会を探っていたが、その実現までに思いのほか時間が掛かってしまった。

## 2. 神戸での再会

2014年11月に、英国 Royal College of Art (RCA)のフィオナ・レイビィさんを講師に招いたワークショップが本学で開催され、その成果は2015年2月に開催された神戸芸術工科大学のインタラクティブデザインプロジェクト2015で展示された。その時、西尾美也さんの「ファッションスケープ・デザイン」特別講義も行なわれ、私はここで初めて現代美術家の西尾さんが実践して

きた、さまざまなプロジェクトについて知った。

2011年に東京藝術大学大学院の先端芸術表現領域博士課程を修了した若手美術家の西尾さんは、「装いとコミュニケーションのあり方」をテーマにさまざまなプロジェクトを実践してきた。

「ファッション、あるいは装いはある種のコミュニケーションを担う一方で、あり得たかもしれない別のコミュニケーションを遮断しているのではないか」という問いから、「装いが閉ざしているコミュニケーションを装いによって取り戻す」ことを目的としたアート活動を続けている。

プロジェクトの詳細については、本誌掲載の西尾さんのレクチャーを読んでいただきたいが、例えば、世界のさまざまな都市で見ず知らずの通行人と衣服を交換する《Self Select》、世界各地の巨大な喪失物（鉄道や産業など）を古着のパッチワークで再建する《Overall》、図書館の本のように借りられる古着の公共的なワードローブ《Pubrobe》など、装いのコミュニケーションは個人から社会のアクティビティにまでわたる。私たちの固定概念を超えて、物事を疑うことすらないということ、そして、疑うという行為は批判的ではなく、むしろクリエイティブであり、これまでと違うコミュニケーションを誘発あるいは創出していくものだという事を西尾さんの講義から学んだ。



神戸レクチャー&トーク

講義後に西尾さんと再会し、実践してきたプロジェクトや西尾さんの考え方、発想について意見交換した。そして私は、当時抱えていた悩みを打ち明けた。それは、私が指導する学生たちが、自分たちなりに考えた表現方法を使って、違ったコミュニケーションや新しい場を創出するような活動をテーマとしているものが多く、それを提示する際、常に、その展示の段階で問題を感じることが多かったことに起因していた。「これは作品ですか」という問いに、学生は「活動です」と応えるしかなく、教員たちからは「活動ならば論文でいい」との批評、批判を受けることがあった。つまり「作品」という形態にそぐわないと評価されることが、そのまま批判の対象になってしまうのである。

論文で報告すれば充分という考えも理解はできなくはない。しかし、だからといって「活動を展示してはいけない」という理由もないのではないかと。私自身、活動もクリエイティブな表現で

あり、むしろ、これまでの作品や展示に対する固定概念を超えられないか、またこのような考え方を理解してもらうためにはどういった展示の仕方があるのかと悩んでいた。西尾さんのプロジェクトはアートというより活動と位置づけられると感じ、同様な悩みを抱えた経験はないのか、と西尾さんに単刀直入に聞いてみた。西尾さんは、即座に「そこは本当に悩みなんです」と答えた。「どうしたらいいのでしょうか」と、私は追い打ちの質問を浴びせた。「一緒に考えましょう」と、西尾さんは、再び即座に答えた。私にとって、これは驚きであり、嬉しい言葉だった。

### 3. IAMAS でのレクチャー

2015年11月、念願の西尾さんのレクチャーを開催することになった。この実現には、同年4月からイアマス教員となった松井茂さんの貢献もあった。心強い同僚教員のサポートを得ることで、西尾さん招聘が遂に実現した。レクチャーのタイトルは、西尾さんと相談して「アートとアクティビティの境界がない新しい表現活動」とした。以下、西尾さんのレクチャーで考えたことを大きく二つにまとめておく。

#### (1) オルタナティブな考えや仕組み

単なる批判の提示ではなく、「別の違ったもの」を創っていくことが重要である。現在ある仕組みや考えそのものに対して疑問をもつことが新しいものを生み出す出発点となることは多い。しかし、それは単に批判で終わらせない。また、現在あるものを壊し、新しいもので換えていくということではなく、むしろ、今あるものとは別のもの、つまりオルタナティブなものを創造していくことが重要である。これはアルビン・トフラー(2000)が『富の未来』の中で、現代の巨大な経済システムに対し、もう一つ別のシステムをもつことがこれからの未来に必要なであると述べていることに通じる。この小さな別のシステム、あるいは、考え方や思想こそが、大きな一つの歯車で回っているグローバルな消費経済社会の中で、生産消費経済など複数の違った歯車を生み出すことを可能にさせる。服を選ぶ、服を着るといった日常的な小さな装いの行為は、実はモードという現代の消費経済を動かす根本的概念と深くつながっている。西尾さんのプロジェクトは、自身の個人的な問いを社会的な実践へと開いていく。その発想の芽の多くは、例えばアフリカの装いの仕方やモノの運び方といった、現存する違う社会の中から得ている。トフラーは物々交換という古来からある仕組みを未来の経済システムにみた。オルタナティブな小さな歯車を社会に生み出していく表現活動の種は、私たちの周りに存在しているあらゆるものの中から得ることができるという考え方は大切であり、トフラーの考え方ともシンクロするものだろう。

#### (2) 社会へ介入するアートでありアクティビティ

西尾さんの実践は、社会の中に介入していくアート（技法）でありアクティビティであり、そこに境界を見出すことは意味がない。プロジェクトに参加する人たちは、身にまったり、真似したりするという、分かりやすい行為を通して、現代社会の仕組み、特にモードという強固なシステムから自身を、意識せずに解放していく。最初に、既成概念に囚われて「これでいいのか」といった批判的な視点や態度をもつのではなく、「とりあえず楽しそうだからやってみる」「これまでと違うから面白そう」という自然体な姿勢で入り、結果として、違うことを楽しみ、それを肯定するという出口を自らみつける。これこそが、固定概念や解釈に対する批判的な投げかけにつながっていくのではないだろうか。



IAMAS レクチャー

疑いもなく服を選び、買い、纏う人たち。造られては壊されていく町の風景を見続けている人たち。自分も含め多くの人々は、自分が着るものや住む町を気にするが、それはあくまでも現代の仕組み上での出来事なのである。違う服の装い、違う町の装い、それらをこれまでとは違う考えで創ってみることから始める。アーティスト自身のもつ強いメッセージを自分の表現にこだわり伝えていくことは重要である。同時に、社会に介入させていく、いわゆる社会とのインターアクションを受け入れることを考える上では、いかに普通の人たちが強い違和感や抵抗感を持たずにやれるようなカタチへと昇華し、展開させていけるかが大切になる。関心の低い人や接点のなかった人たちを対象にアクティビティとして実践し、社会において既存の固定概念や仕組みの中で生きている私たち自身を内破させていくことを可能にする。それが、小さなクリエイティブな歯車を生み出す社会的な動機や運動にもつながる。

#### 4. 新しい展示のあり方

今回の西尾さんのレクチャーは、予想以上に多くの気づきを与えられる機会となった。自身の問いを他者に開き、さらに社会に介入させていくためには、自分自身のプロジェクト、社会のプロジェクト、より一般の人たちに分かりやすくするような事業など、複数のプロジェクトを同時に展開させていくことが大切だとの気づきも与えられた。また、既存の固定概念を内破させていく上で、教育が非常に重要かつ有効であることを再認識させられた。さらに、組織におけるさまざまな固定概念を内破していくコミュニケーションを考える機会ともなった。

最後に、西尾さんを招聘した理由、アートや活動の境界のない表現活動の展示について述べたい。西尾さんも、学生時代に仲間や教員からこういった表現活動をなかなか理解してもらえなかったこと、今でも展示では理解されるために工夫していると話されていた。展示はあくまでも表現活動を他人に伝えていく一つ的手段に過ぎない。しかし、重要な手段であることも確かだ。それは、作品が何を伝えるのかではなく、表現活動の一部を提示することで、その向こう側にある違った社会を想起させていくからだ。同時に、そこに参加した人にそこで触れた新しい考えや価値観について一緒に考えてもらう機会へとつなげていく可能性がある。展示は、参加者が表現活



動を覗く一つの入口であり接点であり、その意味においてとても大切なのである。展示者自身は当然であるが、展示をみるものにもこういった展示のもつ意味と一緒に考え理解してもらうことが求められるだろう。

西尾さんの「一緒に考えましょう」という言葉が、小さな歯車を創る人たちをつないでいくとこのことの大切さを痛感させる。共創という言葉よりも、はるかに優しく、強いことばである。自分も「一緒に考えましょう」という言葉を大切に、イアマスで小さな歯車を創ることに取組んでいければと思う。

## 西尾美也の場合——再読「<sup>エスノグラファー</sup>民族誌家としてのアーティスト」

### In case of NISHIO Yoshinari -- Rereading : The Artist as Ethnographer

松井茂

Matsui Shigeru

#### 領域は横断できるのか？

ハル・フォスターは、「<sup>エスノグラファー</sup>民族誌家としてのアーティスト」(『表象』05、2011年4月に訳出。原著は1996年)や、「美術史における二律背反」(『デザインと犯罪』2011年7月に訳出。原著は2002年)などで、1980年代後半から現れてきた、現代美術における文化多元主義的な動向を批判している。特に前者の論文に顕著だが、文化人類学的方法論を援用した「<sup>フィールド・ワーク</sup>調査」の成果らしき情報を展示するような作品を批判している。こうした動向は、1980年代のシミュレーションイズムが手法としたアプロプリエーションの流行によって、美術制度批判が批判対象である制度に受容されることによって現れてきたスタイルといえるだろう。

フォスターの批判は、アーティストが自身と何の関係も無い土地の事跡をもっともらしく「<sup>フィールド・ワーク</sup>調査」し、これを美術館に展示するというようなケースが、他者の文化を徒に搾取して陳列してきた植民地主義的な眼差しの構造に陥ることに警鐘を鳴らしていたはずだ。こうしたフォスターの批判は、当時の美術動向の時宜を得たものだったが、20年経った現在においては、豈図らんや「<sup>エスノグラファー</sup>民族誌家としてのアーティスト」のような領域横断こそが、アカデミズムにおいて新たな美術制度として再編され、現代美術の典型になりつつあるように見える。

私見では、そもそも芸術において領域横断した方法論を援用した貿易的もしくは為替的なスタイルの評価自体が構造的な問題を抱えているように思われる。大抵の場合、人類学であろうと科学であろうと工学であろうと、芸術側では相手側の領域の知見に基づく「正しさ」が強調され、翻っては芸術側の知見に基づく「正しさ」が強調されるからだ。つまり、相互の領域で自立して評価を得られているケースは希で、人類学や科学や工学の側からすれば「あれは芸術ですから」と半ば揶揄され、芸術の側では、相手の領域を「<sup>フィールド・ワーク</sup>調査」した知識を運んだことが評価とみなされる。領域横断することで、相互に交通が成立する事例は少ないはずだ。

フォスターの論文から20年、こうした状況が加速した背景には、芸術表現系の大学において現代美術が急速にカリキュラムとして整備され、同時代が歴史化されると共に、制作系の実践型の博士課程が世界中の大学で増加し、ある種の定量的な評価が求められるようになってきたという状況があるように思う。感性領域に関わるなんらかの指標が求められ、芸術外の定規を当てはめる動向が顕著になっている。皮肉なことに、現代美術の隆盛によって促進された大学のカリキュラム整備や、レジデンスへの応募書類の様式化が、ポストモダンに顕著だった制度批判的な表現の形骸化を促進させることに加担したような格好になっているのだ。制度批判が制度に組み込まれるとき、美術史的な必然性が煮沸消毒され、解毒された形態として、「<sup>エスノグラファー</sup>民族誌家」が跋扈する状況が準備されたのである。こんなことを書きながら、私自身も、ささやかながら作品の分析を通じて、制度批判的表現手法をカタログ化し、コンビニエンスストアに商品として陳列する作

業に加担している一人なのだ。それ故に、自戒の意味も込めて、未だフォスターの批判は有効であると考えている。

現代美術における制度批判が制度化されてきたコンテクストを経て、今日の「民族誌家<sup>エスノグラファー</sup>としてのアーティスト」である西尾美也の活動を考えてみたいのだ。私が注目したいのは、西尾がアートとファッションの間を横断した文化多元主義を新たに展開している点であり、制度化された制度批判にもいま一度、反撃を加えている数少ない作家だと思う。

## 能動と受動の境界面

先ず、西尾が主題とする「服」について確認しておこう。

一般的に「服」は、日常生活で誰もが身にまとう「装い」だ。お洒落な人であろうがなかろうが、意識、無意識を問わず、私たちは自らを「装い」、他者の属性を「装い」から評価する。そんな具合に「服」をめぐる、社会的にある程度の協約が成り立っているということに異論は出ないだろう。「服」には、デザインや素材を通じた価値判断が成り立っているはずで、派手だとか地味だというような感性、大胆なデザインの「服」を着る自意識、優越感や劣等感といった自身の身体感覚、貧富、ジェンダー等々、様々な位相で差異が見出される。つまりコミュニケーションの記号として、「服」および「服をめぐる表象」は、日常生活にネットワークを構築しているのだ。逆に言えば、「装い」をめぐる記号の操作によって、誰もが自身を演出することができるし、私たちは他者をそのように見ていることを自覚している。

それだけ重要なコミュニケーションの回路でありながら、一般的には「服」および「服をめぐる表象」のシステムは、メーカー（ブランド）の選択とデザインの選択程度しか、操作の振幅は認められて無いとも言える。つまり「装い」をめぐる記号の操作は、消費社会の規範のなかで、ゆるやかな自主規制に内包されている。考えるまでも無く、操作対象は既製服<sup>レディメイド</sup>であり、予め男性物、女性物といった分類がなされ、色やサイズも決められている。選択に当たっては、ジェンダーは売り場がゾーニングされているし、メーカーが決めたサイズは、身体の属性を「S」「M」「L」程度に分類され、逸脱は異常なこととされる。場合によっては特別のサイズをあつかう売り場は、改めてゾーニングされていたりもする。能動的に「装い」「お洒落する」という行為自体が、受動的に社会的な規範を選択するシステムとして設計されているのだ。

考え始めれば自明なことを少々くどくどしく書いてみたが、いうまでもなく消費社会においては避けがたい状況であり、「服」および「服をめぐる表象」のシステムは、能動と受動の関係が無意識に成立するように精巧に設計されている。消費社会における日常生活者である私たちにとって、こうした状況を面倒に考えて無視することは自己規制に繋がる。

私は、こうした事象を無視していったのか、ほとんど無意識に日常生活を送ってきたと思う。しかし、自由に能動的であると思われている行為が、受動的な自己規制を選択する表象システムを形成しているということ、いまこうして記述している。私は、西尾の作品を通じて、社会的な共同体に属しながら、それを破壊することなく、受容しつつ拒否するような、せめぎあう境界面に立っている。特定の作品というよりもプロジェクトを通じて、こうした場と意識の覚醒を促しているのが、アーティストであり、ファッション・ブランドの主催者でもある西尾美也の活動なのだ。西尾の活動は、アートとファッションと日常が接する最前線として、能動と受動の境界面を見出している。

## 《(un) Uniform》をめぐって

「能動と受動の境界面」が「アートとファッションと日常が接する最前線」であると指摘したが、私にこのことを考えさせるきっかけを与えた西尾の作品に、《(un) Uniform》(2006～2009)がある。西尾自身による解説を引く。

「画一性を与える従来のユニフォームとは逆に、集団がもつ習慣や関係性から多様をつなぐ形を与えてゆく。取手アートプロジェクトでは毎年、スタッフは誰となく、その年のテーマカラーが入った物を身に付け始める習慣がある。スタッフからさまざまな私物を集めてテーマカラーのパーツを抽出し、組み合わせて独特な形を作る」(<http://yoshinarinishio.net/>より)。

この作品は「uni=単一」と「form=形」に「un=反」した制服である。「単一」の「形」を解体し、テーマカラーを身につけることでグルーピングをはかる制服の試みである。「形」を「色」に変えただけではないかという向きもあるだろう。言葉遊びを弄するわけではないが、この作品はそもそも反制服でありながら、「取手アートプロジェクト」のスタッフ・ユニフォームであり、グルーピングを目的とした記号として可読性が求められていた。ここでは「色」を身体のどこかに身につけることでグルーピングを表現し、他方で「単一の形」を崩し、「多元な形」を導入したユニフォームを可能とした。極めて単純明快な提案をしたわけだ。

この作品を通じて考えてみれば、制服にも様々なレベルがあることに気がつくだろう。例えば、警察官や駅員や乗務員のように、複数の人が入りみだれる場においては、一見して他者と弁別される必要があるレベル。これこそが否応なしのユニフォームである。あるいは、売り場でエプロンや白衣を身につけていれば店員であることがわかるというレベル。名札をして作業場に立っていれば役割がわかるというレベルなど……。つまり Time (時間)、Place (場所)、Occasion (機会)によって、制服が制服として機能する必要度や、有り様が変わるということでもある。

西尾が取手アートプロジェクトで取り組んだのは、時間と場所と機会を積極的に活用した制服と見ることもできるだろう。会期中プロジェクトに集まっていると思いき人びとの一群があったとしよう。どうも参集者に説明をしている人とうけている人がいるようだが一見してわからない。しかしよく見ていると、話をしている側の一人ならず、二人、いや三人、四、五人ともばらばらの服を着ているが、同じ色を体の一部に身につけているではないか。「あ、なるほど」この人たちにはスタッフかもしれない。一群のなかに共通項が見出され、役割も見えてくる。プロジェクトが終了すれば、スタッフは時間と場所と機会から離脱し、三々五々と家路につくなかで、制服としての機能を消していくことになるだろう。それまで制服であった「装い」は、また別の読解を促し、新たな意味に遷移していくはずだ。つまり形態において多元的で、制服として限界的なレベルを西尾は提示していた。だから《(un) Uniform》は、マージナルな制服なのだ。

翻ってこの制服が浮き彫りにすることは、時間と場所と機会によって、誰もが服を身にまとい、社会的な役割毎にグルーピングを能動的にも受動的にもうけていることだ。これがコミュニケーションの基盤にあるとすれば、私たちは否応なく、なんらかの制服から逃れられないということになるだろう。そう、「服」および「服をめぐる表象」のシステムは、すべての服を制服として成立させるインフラストラクチャーとして存在しているのだ。制服を解体し、どこまでも剥き出していったとしても、最終的には「服」が制服であることに変わりはないだろう。極論すれば、服を脱いだ全裸もまた制服であるのだ。

では、西尾の表現は絶望の表象に過ぎず、なんの意味も無いだろうか？ それは違う。解体する「能動」と服を着る「受動」に気がつくことによって、私たちは「裸」と接した「境界面」に限りなく近づくことができるはずだ。私は、一枚の布を通じて自分自身の肌（身体）を感じると同時に、社会規範としての服をその素材から感知している。私たちは、《(un) Uniform》を通じて、服を見る、服を買う、服を着る、服を脱ぐといった日常行為に関わる多くの規範に気がつくはずなのだ。大きな社会制度の問いに積み上げるまでも無く、日常生活の行為に潜む無意識に取り込まれた制度を自覚していくことで、コミュニケーションに内包された個のせめぎあう場がフォーカスされ、拡張していく。こうした場の抽出に、西尾作品の魅力を感じるのだ。なぜなら、そこではじめて、私たちは「裸」とはなにかを想像することができるからだ。

蛇足だが、新たな消費社会を標榜したパルコが、1975年に使ったキャッチコピーに、「裸を見るな、裸になれ。脱ぐのはファッション」、があった。私には、西尾とは真逆から同じ「境界面」を目指した事例に思われる。時代が全く違うと言われればそれまでだが、フーコーの『監獄の誕生』の刊行年のキャッチコピーとして深読みすれば、「裸」こそ「境界面」であり、「裸」とは公共に保護されると同時に逮捕される、言わば免役機能をもった超ファッションなのではないだろうか。



図 1. 西尾美也《アンユニフォーム[ダイダイシュウシュウ]》2006年

Photo by Tsuyoshi Saito Courtesy of Toride Art Project

## アートとファッションを横断する

2011年、西尾は「FORM ON WORDS」というファッションブランドを立ち上げる。西尾自身による解説を引く。

「衣料の生産・流通・消費サイクルの過程に、アートプロジェクトの手法を組み入れることで新しい装いの文化を生み出していくファッションブランド。個人や地域コミュニティを対象に服とのさまざまな接し方（作り方、着方、遊び方など）を提案している」（『アーツ前橋 地域アートプロジェクト 2011-2015 ドキュメント』アーツ前橋、2015年3月）。

このブランドで注目したいプロジェクトは、アーツ前橋で、1年がかりのワークショップを経て、地元の人々の古着と物語の収集を元に、ひとつとして同じ物がないスタッフ・ユニフォームを制作したことだ。《(un) Uniform》を手法として、アートプロジェクトから、ファッションブランドのプロジェクトとして実践した点にユニークがあると思う。アーツ前橋でのプロジェクトでは、地元を取材することに基づいているわけだが、それを西尾美也というアーティストの営為としてではなく、ファッションブランドとして実行したのだ。「民族誌家としてのアーティスト」の問題として、「領域は横断できるのか？」という問いがここにある。

西尾は、2013年のインタビューで、「アート」と「ファッション」というふたつの領域の横断について問われた際、これまであまり二つを分けて考えてこなかったが、すくなくとも「ファッション」から顧みられてこなかったことがファッションブランドを立ち上げたきっかけになったことを述べ、次のように話す。

「アートとファッションの連動可能性ということについてはかなり前向きで、ファッションビジネスの考え方をアートに応用したり、身につける／持ち運び可能という視点からアートの自明性を解体したり、装いという日常の創造から社会デザインの活動に発展させたり、アートとファッションを柔軟に行き来する視点は、いろいろな面白い可能性を孕んでいると思います」

（「interview 西尾美也」『vanitas』No.002、2013年6月）。

西尾は、アートとファッション、両者の領域で交換可能な価値をどのように成立させることが可能であるのかを実践しているわけだ。同インタビューの別の箇所でも、わざわざ「アートを言い訳にした服」ではなくとも断っている。西尾は、これまではファッションをアートへ持ち込む作家として、様々なプロジェクトを形成してきたのだが、「FORM ON WORDS」においては、アートをファッションに移植しようと試みている。

「FORM ON WORDSは、服作りの専門家を対象にしたワークショップだというふうにも考えていて、プロフェッショナルなデザイナーやパタンナーにある種の負荷を与えることで、ともに新しい服作りができればと思っています」。

正直なところ、「FORM ON WORDS」がどの程度ファッションという領域において影響を与えているのか、私にはわからない。しかし、アーツ前橋において制作されたスタッフ・ユニフォームのユニークさは、アートプロジェクトとしての《(un) Uniform》の経験と成果を手法にした西尾によってのみ実現できたデザインであり、制服という概念の解体と再生が提示された希有な作品だといえるだろう。

西尾は、先のインタビューの中で、「FORM ON WORDS」の方法論が普及した先のファッション状況が見たいとも述べていた。その状況が実現した場合、それはすでに「ブランド」という概念では無いかもかもしれないという発言も含め、ファッションに対して、アートからの批評になっていると私は思う。

本論冒頭に述べたように、現在の芸術に見られるある一面は、アーティストが他者の領域を植民地主義的に搾取する、あるいは領域を横断するのだが一方通行が顕著であるように見える。そ

れ故に、フォスターの批判を再読し支持すべき状況が、相変わらず続いていると私は感じている。そうした中で、西尾の取り組みは、現代美術が培ってきたプロジェクトをひとつの方法論として、日常に埋没する制度を「装い」からあぶり出している。アートへのファッションの輸入は、ファッションへのプロジェクトの輸出として、緊密な状況を惹き起こしつつあるように思う。

補足しておく、西尾がケニアを<sup>フィールド・ワーク</sup>「調査」した作品が、日本においてプリミティビズムよろしく受容されていることを実感し私もこれを見守っているのだが、このプロジェクトがケニアに対してどういった意味や価値をもって交通できるのかは、まだ未知数に思われる。いわゆる現代美術が、無に等しい場所であるがゆえに、当地において日常生活批判として機能する交通が実践される可能性を期待している。



図 2. 西尾美也《アンユニフォーム[ソラノツモリ]》2008 年

Photo by Tsuyoshi Saito Courtesy of Toride Art Project

## 制度の外に出る表現へ

写真家の島山直哉が、「今、芸術や文化について考えるのは本当に難しい。震災直後から、希望や未来を軽々しく語る言葉と、結論ありきの表現があふれたが、果たしてああいうものに何かリアリティーがあったのだろうか。一方、若い美術家に広がる社会参加型アートの動きは、自らの正しさを疑わないところが鼻白む」(『日本経済新聞』2016年3月4日)と述べている。

フォスターの予見とは異なる311以降の状況として、これは極めて切実な問題だ。

「<sup>エスノグラファー</sup>民族誌家としてのアーティスト」の良い展開も悪い展開も、この状況に関わらざるを得ない。社会参加型アートが、「アートを言い訳にした」何事かになってはいけない。私が本論で、西尾のプロジェクトを、フォスターの議論以後として評価するのは、芸術をめぐる制度の外で、つまり社会生活の中でも有効性のある日常生活批判として機能していると感じているからに他ならない。「芸術をめぐる制度の外」とは、現代社会と関係の無い、切断された外界を指すのではなく、社会の中に見いだせる外界だ。この矛盾を可能にする戦略として「免疫」という概念を起用する。私が思うに、フォスターの批判を展開する新機軸は、さし当たり「免疫としてのアーティスト」というマニフェストだ。本論はその第一歩である。





図 3. FORM ON WORDS《アーツ前橋スタッフユニフォーム》2014 年

Photo by Tohru Yuasa

## 3D スキャニング技術を用いたインタラクティブアートの 時空間アーカイブ

### Interactive art spatio-temporal archive that utilizes 3D scanning technology

小川圭祐（東京工芸大学 助教） 田中省吾 赤羽亨  
OGAWA Keisuke, TANAKA Shougo, AKABANE Kyo

#### 1. 概要

インタラクティブアートにおけるインタラクションは、多くの場合、鑑賞者の空間的な振る舞いと作品の時間的な変化の関係として現れる。本研究では時間的な変化を 3D データとして記録できる装置を開発し、インタラクション（鑑賞者の空間的な振る舞いと、作品の時間的な変化の関係）を含めた作品記録、およびその活用まで含めたアーカイブ手法の開発を目指す。

研究は以下の方向性を持つ。

- ・オーディエンスの鑑賞記録（鑑賞者ボーン撮影システム）
- ・作品の 3D スキャニング（TimeBased3D Recording System）
- ・3D スキャンデータの閲覧（TimeBased3D Viewer）

本稿では「TimeBased3D Recording System」と「TimeBased3D Viewer」について述べる。

#### 2. 背景

現在注目されている非接触で行う 3D スキャニング技術は、その利便性により測量や、文化財のデータ保存などに用いられている。これらは深度センサーにより被写体とカメラとの距離を算出し、被写体を 3D のモデルとしてデータに収めるものであり、被写体＝静物を様々な角度から撮影し深度データを多角的に取得し、最終的に取得したデータをひとつのモデルデータとして統合する。ここ数年で 3D スキャニングを行えるセンサーハードウェアの低下価格化が進み、一般にも流通し始めている。それらの中には静物のスキャニングのみならず、人の動作など時間的な変化の取得も可能なものが出てきている。例えば、家庭用ゲーム機のコントローラーインターフェースとして開発された Kinect センサーなどは、時間的な変化をスキャニングできる代表的なものとして挙げられる。

本研究では、インタラクティブなインスタレーション作品（空間的な要素を含む表現形式）の記録に、これらの 3D スキャニング技術を取り入れることを試みる。作品の記録に 3D スキャニング技術を活用することにより、従来のカメラ撮影では取得することが困難であった作品の立体的詳細や、鑑賞者の位置、鑑賞者の空間的な振る舞いと作品の時間的な変化を記録することを目指している。

### 3. リサーチ・撮影実験

本研究を進めるにあたり、既存の 3D スキャナに関するリサーチを行った。またそのうち 2 つの 3D スキャナを使った撮影実験（2015 年 9 月 11 日 IAMAS ギャラリー）を通して、各スキャナの機能評価を行った。そのうちの 하나가、深度データの時間的変化を記録する Microsoft の Kinect と組み合わせ、時間軸を持った 3D スキャニングを可能にしたオープンソースのアプリケーション「DepthKit」。もう一つが、高精細な 3D キャプチャーを行えるカメラセンサーとして DotProduct LLC の「DPI-7kit」である。DPI-7 は一般的なキャプチャー方法である静止画のモデルデータを生成するものであるが、展示空間についてこれらの高精細なカメラがどのように表現をキャプチャーできるのかの検証の必要についても考慮し撮影実験を行った。

#### 3.1 実験

実験の方法として、実際に大澤悟のデバイス作品「Interaction Sketch」を展示し、その空間で検証対象の 3D スキャナを用いてスキャニングを試みた。その上で、「鑑賞者の空間的な振る舞いと作品の時間的変化を記録する」ということがどの程度達成出来るか効果測定を行った。「Interaction Sketch」は約 20 立方 cm の作品群である。その中から幾つかの作品を選び、クローズアップした画角でのインタラクションや、人体全体と作品の両方を同時に捉える画角などを逐次検討しながら撮影することを試みた。

#### 3.2 実験結果

実験を行った結果、現状の撮影のシステムでの課題点を以下に挙げる。

今回利用した Kinect の深度の認識距離は約 0.4~3.5m である。これに対し「Interaction Sketch」のサイズは約 20cm であり、画角的に最適なサイズで 3D スキャニングを行うことが困難であった。もともと、人体の動きを取得することを想定して設計されているため、比較的小さなものと、それを触る人の手というインタラクションを捉えるには画角が広すぎた。また、鑑賞者の体全体と、展示台の上に置かれた作品の両方を捉える画角での撮影も試みたが、この場合は人体の動きは捉えることができたが、作品自体の動きを捉えることは困難であった。

DPI-7kit は認識距離は 3m 以内程度と限定されているため、「Interaction Sketch」を捉えるのに比較的に適した画角と言える。しかしながら、そもそも静物を取るための 3D スキャナのため、対象物の時間的変化を記録することができない。そのため、鑑賞者に逐一静止してもらいながらインタラクションをスキャンしていく方法をとった。この方法は、鑑賞者の自然なインタラクションを記録したと言うのには程遠く、またデータの閲覧に関しても時間軸を持ったデータ再生について別途考えなくてはならないという問題もあった。



図1 撮影実験の様子



図2 DPI-7kitによるスキャンデータ

## 4. 3D スキャニングシステム「TimeBased3D Recording System」の開発

### 4.1 TimeBased3D Recording System (TB3dRS) の開発要件

前章の撮影実験から、対象物の時間的変化を記録する3D スキャニングシステムを独自に開発する必要性が浮かび上がってきた。時間的変化を記録するための3D スキャニングのシステムは一般的でない事、また現状の Depth kit では精度やオペレーションに不足を感じた事などから、新たなセンサーハードウェアの選定を行った。

選定のポイントとしては、ある程度の精度を満たす事と、場合によってシステムを自身の手で拡張可能な柔軟なプラットフォームであることが望ましい。

リサーチによりセンサーやスキャニングのシステムは機器による精度の違いは有れども、深度データを取得しそれらをモデルデータとしてマッピングするといった大まかなプロセスは同様である可能性が明らかになった。これらを解釈した上で、1フレーム毎のモデルデータを順次取得しデータを格納するといった改良を加える事で、時間軸を持った3D データを取得し確認することを可能とするアプリケーション TimeBased3D Recording System の開発計画を立てた。

### 4.2 TimeBased3D Recording System (TB3dRS) の開発プロセス

検討の結果、Occipital 社の「Structure Sensor」と同型の OEM 製品 iSense (3D Systems 社) を利用した開発を行うことにした。iSense (Structure Sensor) は iPhone や iPad に取り付けて手持ちでスキャニングする事を想定されたセンサーハードウェアであり、iOS アプリケーションで制御する。またアプリケーションについては Structure SDK により独自に開発できる API が提供されている。Structure SDK はサンプルアプリケーションも多く提供されており、空間をスキャニングするものや AR を実現するものなど様々だが、現在において時間軸を持った3D データのスキャニングに特化したものは用意されていない。よって API を用いた開発を行う事で本研究のためにカスタマイズした検証環境を構築できるのではと考えた。

以上の点を踏まえ、新たな検証のためのアプリケーションの開発と、次なる実験の準備を行った。

実験の対象としたのはクワクボリョウタの「10番目の感傷(点・線・面)」である。この作品は、5m×7m の広さの空間に置かれた作品で、鉄道模型に取り付けられた光源がレール上を走り、様々なオブジェクトを照らしながら立体的な影絵を生み出していく作品である。

iSense (Structure Sensor) の深度の取得距離は 0.4m ~ 3.5m であり、取得距離を近づけるほどの解像度 (精度) が上がり、離れるほど解像度 (精度) が荒くなる。Kinect V1 の深度の取得範囲(Near Mode)が 0.4~3.5m であ iSense (Structure Sensor) とさほど変わらないため、5m×7m の展示空間の作品全体をスキャンするためにはなんらかの工夫が必要である。

しかし iSense (Structure Sensor) は iPad に装着できる取り回しの良さが、深度の調節またはその検証が iPad の画面を見ながら手持ちでモニタリングできるという利点がある。空間の全景を収める事の困難さに代わりは無いが、どの程度の認識距離で深度データを取得できるかが手持ちで素早く確認できる。今回の実験対象の作品「10 番目の感傷 (点・線・面)」はすべて地面に配置されているため、真上から俯瞰して撮影することで比較的容易に作品をスキャンすることが可能と考えられた。これらの利点を加味し、当初の計画の達成のための検証機材として期待できるアプリケーションの開発に着手した。

### 4.3 TimeBased3D Recording System (TB3dRS) の実装

実装された iPad アプリケーションは、本稿でモデルデータと記しているメッシュデータを、1 フレームごとにキャプチャーし、一旦メモリ上にスタックした後に、3D モデルデータの一般規格である OBJ ファイルとして連番で書き出すものである。iSense (Structure Sensor) の SDK は現在 Objective-C で提供されているため、本アプリケーションも Objective-C にて実装された。



図 3 開発した TimeBased3D Recording System(TB3dRS)

また、今回の実験対象の作品の展示範囲に足を踏み入れず真上から撮影可能にするために、ジブアームに iPad を取り付け、アプリケーションの撮影を遠隔操作で行えるための udp 通信機能も実装された。そして、取得できた連番の OBJ ファイルをプレゼンテーションするために、openFrameworks を用いた 3D スキャンデータの閲覧ビューワーも別途実装された。



図 4 TB3dRS の画面 時間的変化を 3D データとして取得できる

## 5. 3D スキャンデータの閲覧ビューワー「TimeBased3D Viewer」の開発

### 5.1 TimeBased3D Viewer (TB3dV) の開発要件

「TimeBased3D Recording System (iSense + Structure)」でスキャンした連番の OBJ ファイルを、PC 上で再生・確認するための閲覧ビューワー「TimeBased3D Viewer」を開発する必要性が生じた。開発要件として、複数の 3D スキャンデータを一覧で表示できること、選択した 3D スキャンデータを任意の視点から見る機能、再生/停止などが挙げられる。また、複数のスキャンデータを同一の仮想空間上に手動で配置できる機能を設け、それによって一度にスキャンできないような広い空間を使った作品等を、部分ごとに分けてスキャンし、その後閲覧ビューワー上で結合・再配置することで再現可能にすることも要件とした。

### 5.2 TimeBased3D Viewer (TB3dV) の実装

実装方法としては、連番の Wavefront OBJ 形式ファイルとして保存されたコマ撮りの 3D スキャンデータを、あらかじめ全て読み込み、それを順次表示することで動画のように時間軸のある 3D データの再生を実現した。3D スキャンデータの描画方法は、一般的なポリゴンメッシュ表示、ワイヤーフレーム表示、頂点表示の 3 種類から選べるようにし、ワイヤーフレームと頂点表示では X 線写真のように内部や背景を透過させた状態で表示できるように実装した。時間軸を持った 3D スキャンデータは容量が大きくなるため、多数のデータを同時再生するには 4GB 以上のメモリが扱える 64bit アプリケーションとして開発する必要がある、開発環境として Mac OSX 10.10.5 と openFrameworks 0.9.2、比較的高性能な iMac を使用した。データ容量は 3D スキャンデータの頂点数やフレーム数、同時に読み込むファイル数に基本的に比例する。また撮影されたスキャンデータには、撮影フレームごとにタイムスタンプが記録されており、それをビューアに読ませることで、時間軸の再現を含めた再生も技術的には可能だが、現時点ではまだ実装されていない。



図 5 TimeBased3D Viewer

## 6. 「10 番目の感傷 (点・線・面)」の 3D スキャンニング

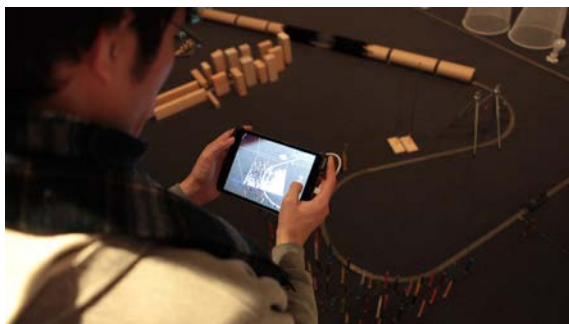


図 6 3D スキャンニング実験の様子

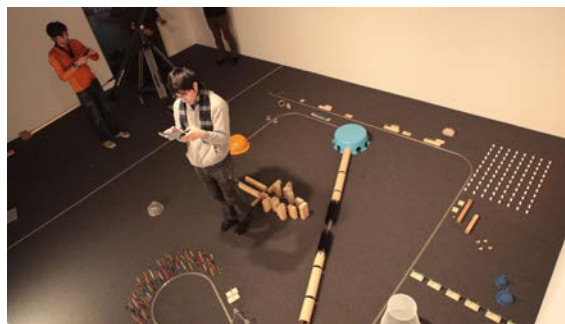


図 7 空間を分割してスキャンニングする様子

IAMAS ギャラリーに設置した「10 番目の感傷（点・線・面）」を撮影対象として、3D スキャニング実験（2016 年 1 月 23 日-24 日）を行った。実験ではまず作品の真上から定点で全景を収めることを試みたが、最大認識距離 3.5m を確保しても作品全体は写りきらず、また深度情報もかなり荒くなり、電車模型のような小さなオブジェクトは認識出来なかった。そのため電車模型の動きが深度データとして取得できる距離を手持ちで測定し、電車模型の動きを分割してスキャニングする方法を取った。分割してスキャニングしたデータは全部で 42 カットとなった。これらのデータを TB3dV に読み込んで表示できるようにした。

## 7. 今後の展開

ここまでの研究を通し、TimeBased3D Recording System (TB3dRS) 、TimeBased3D Viewer (TB3dV) の両方について改善すべき点が明確になった。TB3dRS に関しては、1 度にスキャンできる範囲の狭さの問題が挙げられる。これを解決するためにハードウェアの特性上 3D スキャナの画角を大幅に広げることは現実的ではないため、今後は複数台の 3D スキャナでの同時スキャンの可能性を探っていく予定である。またスキャンデータのプレビューが、現状ではスキャン時に記録されたタイムスタンプと対応させて再生されていないので、この点も改善する。一方、TB3dV についても同様に、タイムスタンプに沿った再生が実装されていないため、まずはこの点を解決する必要がある。また複数のスキャンデータを仮想空間上に再配置するためのインターフェースの整備がされていないので、その点を改善し、様々な撮影データを簡単に配置できる、自由度の高いソフトに改善する。また、今後は閲覧時のユーザーインターフェースについても注目し、データの利用方法に対応づけながら検討していく予定である。

### 謝辞：

本研究は、以下の助成を受けて行われた。

科研費 挑戦的萌芽研究 「3D スキャニング技術を用いたインタラクティブアートの時空間アーカイブ」（研究分担者：齋藤正和（名古屋学芸大学 講師）、池田泰教（名古屋造形大学 非常勤講師）、八嶋有司（IAMAS 産業文化研究センター 研究員））

文化庁 文化芸術振興文化芸術振興費補助金 メディア芸術アーカイブ推進支援事業

「IAMAS メディア表現アーカイブ・プロジェクト」

また、以下の方々（敬称略）の協力を得て撮影実験を行った。

**展示協力：**クワクボリョウタ「10 番目の感傷（点・線・面）」、大澤 悟「Interaction Sketch」

**撮影協力：**高尾俊介（IAMAS 産業文化研究センター 研究員）、イトウユウヤ（NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] テクニカルスタッフ）、山下 健（TAB）、冨田太基（TAB）、株式会社ケイズデザインラボ、株式会社オーピーティー

# 美濃のいえプロジェクト — 3年間の記録、そしてこれから

## Mino House Project-Activities for three years, and then

金山智子

KANAYAMA Tomoko

**Abstract** The MINO-house project has been a three-year-long project so far. This article reviews the project in a chronological way and leads to a significance of this project in the MINO community in Gifu prefecture. The project will seek a future looking prosperity of the MINO community based on the notion of public space to live a people's life and/or public common to share among people in the community.

**Keyword** : 美濃、古民家、パブリックコモン、居場所、地域コミュニティ

### 1. 美濃のいえプロジェクト概要

今年度で終了する美濃のいえプロジェクトの3年間の活動について時系列に振り返りながら、本プロジェクトの意義について報告する。その上で来年度から展開していく新たな活動について述べていく。まず、本プロジェクトの背景だが、これは2010年から開始された「美濃のまちづくり」が土台となっているが、当時担当であった入江経一元教授が以下のように報告している。<sup>1</sup>

2010年のi.Laboの大きな仕事として、美濃の商工会議所からきた「美濃のまちづくり」がある。美濃からソフトピアジャパンへ最初の話が持ちかけられ、情報産業課にその話が伝わり、情報産業課が主宰ソフトピアジャパンが運営するプロジェクトの形で、実質的な提案をIAMASが行うというものだった。当初は観光目的にセカイカメラのようなモバイルシステムを美濃に導入し韓国語や中国語にも対応させたい、という限定的な依頼（商工会議所）だったが、歴史的街区を有する美濃を知った上で、町のコミュニティを活性化するようなより広い視点のまちづくりをしようという趣旨にたって、大垣と美濃（3回）でi.Laboを開催し、多数の美濃の関係者をあつめて話し合いを持ち、いくつかの提案も行った。またFACEBOOKを活用したことから美濃の人々と広域の人々とのつながりも生まれた。今も美濃のコミュニティでは活発なイベントや勉強会などが続いている。

2012年春、入江元教授に同行して初めて美濃市を訪れた筆者は、うだつの町並みの美しさに心奪われた。同時に、町を散策しながら空き家が点在していることに気づいた。「ここで空き家借りて活動できないですか」と美濃市産業課の担当者に話してみた。過疎化や人口流出による空き家増加は美濃市でも課題であり、さまざまな事情から一般には貸しだされることのない空き家が増えていた。空き家物件の情報提供をちょうど開始した時期と重なり、後日、美濃市から物件をいくつか紹介された。関口敦仁前学長、三輪眞弘教授、入江経一元教授らと視察に訪れた時、そ

1 入江経一「RCICのこれまでと今後の展望から見る」情報科学芸術大学院大学紀要 第4巻 Vol.4, 2012 pp.15-16



のうちの一軒を借りる方向で借り主との交渉に入ったが、最終的な契約に至らなかった。その後、美濃市から、別の築 80 年古民家を紹介されたが、それはうだつの上がる町並みのど真ん中という、願ってもないロケーションにあった。立地条件の良さと古民家自体がもつ魅力が地域との連携プロジェクトにうってつけと評価して、2013 年 1 月よりこれを借り受けて整備に着手し、4 月からこれを「美濃のいえ」と名付けて、「美濃のいえプロジェクト」を本格的に開始した。

## 2. 活動 1 年目

上述した背景からも分かるように、美濃のいえプロジェクトは明確な課題や目的がはじめから設定されていなかった。むしろ、美濃のうだつの町並みの美しさや古民家の魅力を基盤として、そこで何かしたいとの思いを集めてスタートした。三輪車が入る土間、番頭が座って商いする板の間、古い竈が残る台所、細く急な階段、町並みを見渡せる眺めのいい部屋、中が見えない暗い屋根裏、板に穴が開いただけのご不浄、骨董屋に並ぶような家具や古道具、かつての住人を想起させる古い本や調度品、これらが家の中にそのまま残っている。プロジェクトでは、学生と教員が、この美濃のいえや伝統的な町並みと対話しながらさまざまな表現を生み出した。主な活動はイベント、ワークショップ、トークと多岐に亘った（表 1 参照のこと）。

7 月	美濃のいえびらき（参加者 80 名）
8 月	おばけ屋敷（参加者 200 名）
9 月	「ジョブズと禅～不世出のイノベーターを支えた教え」（参加者 30 名）
11 月	「笑う策伝～美濃学入門」（参加者 25 名） 「まちなか DIY～デジタル工作機械を使ったものづくり」（参加者 60 名）
12 月	「みんなでつくろう★ラジオオーナメント」（参加者 30 名） 「たちもじ～ひらがなの形を体感する参加型作品」（参加者 30 名）
12 月-1 月	冬の家（通行する人に向けたプロジェクション）
3 月	みのかげ（うだつの町の影絵&カフェ）（参加者 60 名）

表 1：1 年目の主な活動内容

参加者の多くは美濃周辺の住民や美濃の観光客だったが、ユニークな学生たちの発想・表現に対する反応や評価は予想以上に高い。その中で修士作品や年次作品の制作や活動に美濃のいえを使う学生も増え、イアマスが学外の表現活動を社会に打ち出す可能性を示すことができた。



地元の人たちからは継続的な活動をのぞむ声が寄せられ、観光客からは偶然訪れた古民家での創造的な時間と経験への驚きと喜びが伝えられた。また、古民家を使った活動そのものに対する社会的関心の高さも、今後の制作・活動を見通す上で参考になった。

初年度の活動では、うだつの町並みの商店主、和紙製造関係者、観光協会、周辺のクリエイターなど、地域の人たちとの関係が徐々に構築され、プロジェクトに参加した有志市民、教員・学生が、任意団体である「美濃デザインチーム」を設立した。これによってイアマス単体では実現できない企画を自治体の助成を得ながら展開することが可能となった。

プロジェクト初年度で最も印象的だったのは、何とんでも美濃のいえがもつ魅力である。さほど告知していないイベントでも、観光シーズンの終わった冬でも、何かやれば必ず参加者がいる。これは活動内容というよりも、この「いえ」が持つ魅力によるところが大きいと学生も教員も身をもって感じていた。

### 3. 活動2年目

初年度に手をつけなかった庭を活用していくことが、2年目の目標となった。家の裏に奥行き深く広がる庭には、草木が鬱蒼と茂っていた。当初は、庭全体が見えなかったため、ひと月かけて整備した。伐採した草木は90リットルごみ袋50袋以上。作業を終えてすっきりした庭を見ながら、そこからさまざまなアイデアが出てきたが、その中でまず、「石窯を作る」に着手した。石窯は学生たちに設計・製作を任せた。活動中、常に入口の戸を開け、看板を置き、自由に家を見学できるようにした。観光用に整備されていない普通の古民家に関心をもつ人たちが多く、こういった人たちとのコミュニケーションが、イアマスの活動を知ってもらう上でも重要だったからである。

石窯の完成に合わせた「窯びらきの儀」セレモニー、石窯と一緒に調理しながら料理を食べるイベント「窯びらき」を開催したところ大勢の親子連れで賑わった。古い家や広い庭をバタバタと駆け回る子どもたちの様子を嬉しそうに眺めている母親たちから、「みんなでわいわいと集まったり楽しんだり出来る場所が大切」「こういったオープンな雰囲気がいい」といった声が聞かれた。美しく整備された、美濃のうだつの町並みは、多くの観光客にとっては楽しめる場所だが、その多くは、そこに暮らす人たちが自由に集まって活動できる場とされていない。以降、美濃のいえをコミュニティの人たちが自由に使える場所にすることを意識することになった。



2年目も活発な展開を目指した（表2参照のこと）。コミュニティの人たちの参加を意識した活動を増やしたが、それには主に二つの理由がある。一つは、石窯のある庭を活用することから、これまでの表現活動では出会わなかった地元の人たちと交流する中で、徐々に地域主体の活動へ

と展開してゆくことをねらったことである。このような場作りの活動を修士研究のテーマにする学生もおり、学生の表現活動の幅や内容も多様化をみた。

4月	「お茶処（花みこしの休憩スペース）（参加者多数）」
5月	「影絵屋」（参加者50名）
7月	「窯びらき」（参加者70名）
8月	「流し屋（流しそうめん）」（参加者50名） 「お化け屋敷」（参加者200名）
9月	「街に潜ろう窯で食べよう」
10月	「美濃トロック」（2回 各30名） 「Sweet Halloween」（参加者30名）
11月	石窯開放（毎週金土）（参加者10～20名）
12月	こよみのよぶね（製作者たち）

表2：2年目の主な活動内容

もう一つは、美術家の西尾美也さんとクリエイティブリユースの大月ヒロ子さんによる「町を縫う」という活動に触発され、地域で不用となったモノを使った活動を地域の人たちと一体となって美濃で展開することである。美濃の和紙工場の裁ち落としの和紙を大量にもらいうけ、それを活用したワークショップやイベント（美濃トロックと Sweet Halloween）では、地元住民や観光客と一緒に作業し楽しむ場を作ることができた。特に、和紙の紙縫りは、毎年恒例の花みこしを作るために必要で、地域住民たちによって作られている。美濃の年配の人たちにとっては慣れ親しんだ作業であり、地元のお年寄りたちが積極的に紙縫りづくりのワークショップに参加する機会を生んだ。このように、2年目の活動は、地域内外の人たちが参加し、交わり、一緒に創ったり楽しんだりする場の創出をもたらした。



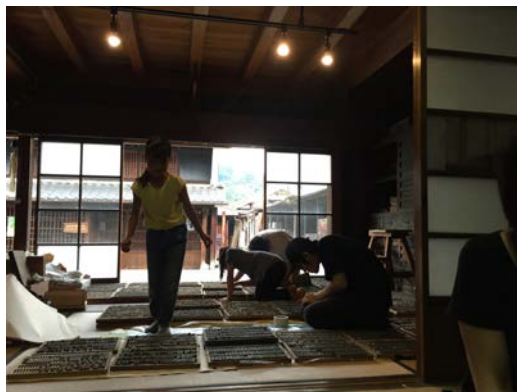
#### 4. 活動3年目

3年目となった2015年は、「古民家から公民家へ」をテーマに掲げ、美濃のいえが地域の人たちの居場所や活動場所となるような活動へと展開した。町の人たちと意見を交換する美濃いえ会議、ハーブや野菜など石窯用の食材を育てるガーデンニングなど、誰もがこの場に参加できる機

会をつくった。庭の枯れた大きな松の木を、県立国際たくみアカデミーの大野生二先生に依頼して倒してもらった際、近所の人たちが見学に来たが、切った木を薪にして石窯でくべながら、調理に使用して、皆で食事をする活動もおこなった。

地域に閉じられることなく、その場に多くの人たちが関心を持ち、一緒に企画を考え、実践した取り組みとして活版印刷があげられる。美濃のいえプロジェクトに初年度から参加し、美濃デザインチームの代表でもある、丸重製紙の辻晃一さんが、不用になった活版印刷機と大量の活字を引き取り、それを美濃のいえに置きたいと提案された。プロジェクトでは、機材や道具類の設置、活字を置く棚の調達、活字の整理、そして、活版印刷の講習会を開催しながら、地域で関心のある人はいつでも参加できるようにした。また古い活字だけでなく、デジタル工作機械を使って自分たちでデザインした絵柄や文字のスタンプを活版印刷機で使うことにも挑戦し、活版印刷の新しい活用のあり方も研究していった。

ガーデニングや石窯での調理、活版印刷など、どの活動も「外から覗くことができた」ものであり、その場に人を巻き込むことができたことが、このプロジェクトには重要だった。これは、表の通りに面した大きなガラス窓から奥の庭までが見通せるという、美濃のいえの建造的な特徴があったからこそである。



展示に関しては、「衣食住+lifework」というテーマで、イアマス卒業生で芸術作家の廣瀬周士さん、衣装作家、建築家、農夫で構成されたF.A.C.E.Sによるグループ展がひと月に亘って開催された。美濃のいえと息の合った数々の作品展示では、表現者と来場者ともに古民家の魅力が再認識され、和菓子の木型を使ったワークショップでは日本の伝統的な文化に魅了された。



また、美濃のいえの前の通りから奥行き深い庭まで横断するように作られた長いテーブルで、食べたい人が一緒に食事をする「晩餐会」は、この家でなければ出来ない表現活動であり、今後の活動の新しい可能性を感じさせるものであった。

## 5. これから

美濃のいえプロジェクトの目的について、まちづくり、古民家再生、空き家活用、コミュニティアート、地域活性化といったキーワードを引きながら聞かれることが多いが、この取り組みは、そもそも美濃のいえの魅力に惹かれ、「ここで何かやったら楽しそう」「面白そうな表現活動ができそう」といった場の可能性が引き金になっている。それは結果としてイアマスの表現活動に留まらず、地域の人たちを「こういうことをやったらいいんじゃない」「こんなこともできそう」と動機づけ、参加を促し、プロジェクトを地域に開かれた活動へと発展させたと言える。

とはいえ、3年間の活動を改めて眺めると、現代社会で今求められているものと合致している。例えば、東日本大震災直後から被災地に入り、集会所「みんなの家」を建てた伊東豊雄さんが2013年に提唱した脱近代建築5原則が参考になる。これは、(1)内外の境界線を曖昧にする、(2)内外の間に半外部空間を設ける、(3)風の通り道をつくる、(4)機能による分割をしない、そして(5)自然素材を用いるから成る。美濃のいえは、まさに今の社会で求められているこの原則をずっと昔に実践した建築であり、人々に与える心地よさや人が自然と集まる理由がそこから理解できると同時に、こういった家の力がプロジェクトの表現や活動に強く作用することにつながったといえよう。<sup>2</sup>

美濃のいえを、地域の人たちの居場所や活動場所にしたいという点についても、最近注目されている住むための「パブリックスペース」や「パブリックコモン」といった新しい概念によって説明ができる。自分の身の丈で世の中とつながることを可能にする中間領域としての「間」がパブリックコモンである。うだつの町並みに、パブリックコモンをもちたいというのは、現代社会の身を置く人々が共通に抱く欲求であり、それは人のつながりが希薄となった都市だけの問題ではない。都市同様に、美濃のような地方の市町村でも、古くからある伝統的な地域のつながりだけでなく、地域内外の人たちと固定化された関係ではなく流動的な関係でつながれるような場が求められていることも示唆している。<sup>3</sup>

2016年4月からは、美濃のいえプロジェクトで一緒に活動するようになったメンバーで新たに構成された美濃デザインチームが美濃のいえを運営していく。この家は、伝統ある町に暮らす多様な人の居場所、そして、コミュニティの縁側にしていくことを目的とし、まちの人々がさらに混ざり合うことで、コミュニティのコミュニケーションを活性化させていく。その中から、伝統をベースにした新しい文化やビジネスをうむ活動を創出していきたい。美濃のいえプロジェクトの活動の延長線上で、プロジェクトから見出されてきた美濃のいえの可能性や地域の人たちの想像力を具現化したものを次々生み出すことで、イアマスを通じた社会の触発となっていければと考えている。

<sup>2</sup> 五十嵐太郎・山崎亮編『3.11以後の建築：社会と建築家の新しい関係』学芸出版社 2014

<sup>3</sup> 乾久美子『小さな風景からの学び』TOTO出版 2014

伊藤香織「公共空間の使いこなしカタログ」建築雑誌 Vol.130 2015.10  
「パブリックコモンってなんですか？」ソトコト 2015 September

## 落語の身体論 (5)

### 『鰻沢』、あるいは笑いを持たない落語の可能性について

#### Somatics of Rakugo(5) “Kajikazawa” or Possibility of Rakugo without laugh

小林昌廣

KOBAYASHI Masahiro

### 1. 『鰻沢』の特異性

『鰻沢』は、いくつかの点で通常の古典落語とは異なっている。

まず、演目のとおり、舞台は江戸でも大坂でも京都でもなく、甲州鰻沢（石班澤とも書く）である。甲府盆地の南角下に位置する場所であり、富士川に面しており、かつては富士川舟運の拠点であった。現在の南巨摩郡富士川町。そしてこの鰻沢を經由して、人びとは身延山久遠寺へと参詣する。日蓮上人によって創建され、門徒がもっとも聖地と仰ぐその場所である。

もちろん、江戸や上方以外の場所が設定されている落語は他にもある。たとえば『大山詣り』では、舞台は大山・阿夫利神社（神奈川県伊勢原市）であり、大山講の連中がここに参詣する顛末を面白おかしく演じた噺である。しかし『大山詣り』では、大山という地名は、あくまでも「江戸庶民が熱烈に信仰の対象としている大山」という記号以外のなものでもなく、そこまでの道のりの険しさやそ聳えたつ大山の威容などが描写されることはない。それに、講の連中が江戸に戻ってきてからのオチとなるので、落語が「発生」するのは、やはり江戸なのである。

同じように山を扱った落語に『愛宕山』がある。これは、落語がすべて当地の愛宕山で展開される噺である。ここでの愛宕山（八代目文楽は「あたごさん」と発声するが、上方落語としては「あたごやま」）は、全国に数多ある愛宕山のなかでも愛宕神社の総本山たる京都右京区のそれである。実際の愛宕山では行われていないが、かわらけ投げなどを含めて、山の表情がいたるところに表れているし、そもそも「山」でなければ成立しえない噺であって、高座に座っている噺家に、垂直方向の運動を強いる過酷な芸と言わざるをえないのである（現に、晩年の八代目文楽は心臓が悪いために医者から『愛宕山』を上演することを禁じられていた）。

つまり、落語において「山」が登場するときは、必ず信仰の対象としての「お山」ということになり、そこには江戸庶民の信仰の厚さがかいま見られ、参詣という大義名分でもなければなかなか町をでて物見遊山に出かけるということのできない時代であったことを物語っているのではないだろうか。そして、江戸時代の敬虔な人びとの、これまた敬虔な参詣という宗教行為は、十分に笑いの要素を発生させることができる。庶民信仰の代行者たる僧侶

たちもまた、さまざまな落語の演目に登場させられていることを考えると、山岳信仰といった宗教行為は、江戸庶民にとっては（仮に一生に一度しか訪れることのない伊勢詣であっても）ごく日常的な生活行為として認識されており、それゆえに笑いが醸造される培地としての機能をもっていたのだろう。

日常性から決して離脱することはなく、徹底して庶民の側に立つこと。古典落語というものがそうした「伝統」をもつのであるならば、『鰻沢』は、やはり異質な演目と言わざるをえないのではないだろうか。そしてまた、『鰻沢』について論ずることは、落語『鰻沢』がいかにか他の古典落語と異なっているかというその「異質性」を明らかにすることになるのである。こんにち、この『鰻沢』が上演される機会はそれほど多くはないし、演者も限られている。もちろん、噺としてのむずかしさといった技巧上の問題がもっとも大きいことであろうが、おそらくは「古典落語らしくない」という点も、上演頻度の低さの理由ともなっているのかもしれない（もちろん、現在は新作・創作落語も多く演じられているから、古典落語だけが上演されるべき演目ではないが、そうであればなおさら『鰻沢』は、そのいずれでもないという点において稀有な演目なのである）。

それでは『鰻沢』とはいかなる物語なのであろうか。

身延参詣の旅人が道に迷い民家に一夜の宿を頼む。家にいた女性（お熊）は元は吉原の女郎で、旅人も客になった経験のあることが知れる。旅人の所持金に目をつけた女は玉子酒に毒を入れて飲ませるが、後から帰ってきた亭主（伝三郎）がその残りを飲んで苦しむ。夫婦のやりとりを聞いた旅人は毒消しの御封を飲んで雨戸を破って逃げ出す。女は鉄砲を持って追いかける。雪中の鰻沢に落ちて筏の材木に縫った旅人が「妙法蓮華経」と唱えているところへ向けて女は鉄砲を撃つ。うまく弾がそれて難を逃れた旅人が「お材木（お題目）で助かった」。

（今岡健太郎の後記、『円朝全集 別巻一』岩波書店、2015）

落語の「文法」で言えば、この噺は「お材木」と「お題目」をかけたダジャレ＝地口落ちと呼ばれるものである。この噺を手がけている柳家さん喬の弟子である喬太郎は「正直苦しい落げでさあ。んー、他に何か無かったのかよと、思えなくもない」とこぼしながらも、「でもね、話術と緊張感と情景描写だけで進めてゆく、笑いが一箇所もないこの噺、最後の最後で下らない地口で落として、そこで落語になるのだとしたら、この噺にはやっぱりこの落げが良いのかもしれない」と述べている（『落語こてんパン』ポプラ社、2009）。喬太郎にとっては、この『鰻沢』が落語たりえるためにはオチがなければならいし、いかにも落語らしい「下らない地口」こそが『鰻沢』を落語として成立させていることになるのであろう。ただし、ここで「笑い」は起こらないだろう。現代人には「お材木」はともかく「お題目」という表現は日常的なものではないし、それが「地口＝ダジャレ」であることが反射的に理解できないであろうからだ。落語はたしかに話術ではあるのだが、その噺のリズムや強度によってオチを瞬時に「体験」できなければ、それが「笑い」を惹起することがない。そういう意味で、落語は身体表現であり、観客にもある種の運動性が期待されているのである。

## 2. 「芝居噺」としての『鯁沢』

さて、ではこの古典落語『鯁沢』の出自について考えてみましょう。

従来『鯁沢』は、幕末期に盛行した「三題噺の会」において（三遊亭）円朝が「小室山の御封」「玉子酒」「鉄砲」（あるいは「熊の膏薬」などの異説あり）の三題から円朝が創作したものとされてきた。春陽堂版『円朝全集』十三巻「口絵及各篇解説」では、「木場の材木屋の近江屋喜左衛門の家で会があつた時、喜左衛門が題を出して円朝が作った」とする。だが一方、小島佐江子「『鯁沢』成立考」（日本大学『語文』99、1997）は、文久二年（1862）発行の三題噺の会開催予告の「三題噺会ぶれ摺り物」に、「河竹」の題として『鯁沢』成立の三題に近い「玉子酒」「筏」「熊膏薬」が河竹黙阿弥に出題されており、円朝には別の題（「湯女」「れいし」「浦島太郎」）が出されている点から、『鯁沢』は河竹黙阿弥の作ではないかとの説を提出した。延広真司「動乱の時代の文化表現」（吉川弘文館『日本の時代史 20 開国と幕末の動乱』、2004）はこの小島説をうけて、筋立ての酷似する部分を含む円朝『火中の蓮華』、また講談『東海白浪』『茨のお梅』『雪時雨三国峠』との酷似性と影響関係を指摘した。さらに延広論文は講談に見られない、火明かりによる再会と雪景色との対比による視覚的表現を、先行する諸作品との比較を通じて論じ、特に黙阿弥作「処女翫浮名横櫛」との類似に着目して「ともに酔狂連（三題咄愛好者の団体の一つ）に所属した黙阿弥が創り、譲られた円朝が先ず道具入り芝居咄として血を通わせたのである」と結論づけている。『鯁沢』黙阿弥作説を補強するものとして類似作を付け加えれば、黙阿弥作『糸時雨越路一諷』（安政四年、市村座）の正本写合巻にも毒酒による殺害（未遂）、雪中での争闘と続く、類似した筋の展開が見られる。

（今岡健太郎による後記、前掲書）

岩波書店版『円朝全集』においては、最新の円朝研究の成果がまとめられているので、上記のような扱いとなったのであろう。最初の全集である春陽堂版（1928）では、その第十三巻に「落語及一席物」の項に[補]として三遊亭一朝口演・浪上義三郎筆記『鯁沢雪の夜噺』が収録されている。この頃は『鯁沢』は円朝作であり、ただし円朝口演の速記が無かったために[補]として収録されているのである。後に刊行された角川書店版『円朝全集』第七巻（1975）にも同様に一朝口演のものが収められている。

もとより古典落語においては出典のほうが作者よりも情報として正確でありかつはっきりした作者が不明の場合も多く、あまり歴史的な出自を追うことはなされないのである。それゆえ『鯁沢』においても、たとえば『口演速記 明治大正落語集成』（講談社、1980）には、四代目圓生「鯁沢雪の酒宴」（初出『百花園』一卷四号、1889）や四代目橘家圓喬「鯁沢」（初出『講談倶楽部』三巻六号、1913）などが収録されている。つまり、『鯁沢』は誰かが作って、多くの噺家が口演している、ということなのだ。

ここでは「作者」の穿鑿が目的ではないので、当面は今岡のまとめた後記に従って、「黙



阿弥作、円朝口演」という路線で『鯀沢』を読み解き、聴き解くことにしたい。

とは言え、まだ『鯀沢』の口演はしていないが、小泉八雲の怪談噺の落語化など多方面で活躍している喬太郎が「話術と緊張感と情景描写だけで進めてゆく、笑いが一箇所もないこの噺」と断じているところは重要であり、この噺が「落語以上」の表現力を必要としている、ということには首肯せざるをえない。その意味では、この演目を「河竹黙阿弥作」と捉えることの必然性も出てくるのである。つまり、きわめて芝居味の濃い演目がこの『鯀沢』なのである。

円朝の高弟であった一朝の口演が記録として残っており、今までの『円朝全集』には収録されていたが、それは一朝の高座が師匠円朝のそれを彷彿とさせるものであったからに他ならないだろう。そして、その一朝の薫陶を受けていたのが、八代目林家正蔵（のちの彦六）である。正蔵は、一朝から「芝居噺」の伝統を引き継いだ。話術だけでなく大道具なども受け継いでいる。正蔵は、1970年の2月から隔月六回に渡って「芝居噺 林家正蔵の会」という公演を岩波ホールでおこなっている。このときの様子は、日本大学芸術学部映画学科の協力によって16mmフィルムで撮影されている。毎回二演目が口演されたが、その第二期第一回の1970年8月24日に『鯀沢』がかかっている（もうひとつは『真景累ヶ淵』）。その口演は活字化されて、正蔵の芝居噺の美術を担当した伊藤清の監修によってまとめられている（『正本芝居噺考』三一書房、1993）『鯀沢』のエンディングは、なんとかお熊の家から逃れることのできた旅人が鯀沢の急流に落下し筏に救われるが、それも束の間、筏をつないだ藤蔓が切れて、丸太一本によろやくしがみついた状況となる。鉄砲をもったお熊は「腰だめ」にした鉄砲の引き金を引く。

芝居噺ではない、高座での正蔵は以下のように終わらせる。

こっちはもう……

「（怖さでぶるぶる震える声でとぎれとぎれに）流れが…それが……ここでエ…助かることも出来るかなア……」

と思うと、怖いもの見たさ……そのまんま、上を（見上げる仕草）こォう見上げると、月ノ輪のお熊がかりりと引き金をひく。弾は筒を放れて、（力強い声で）どォんとうしろの岩角ィかりりッ！

「あッ、ありがたい！…一本のお材木〔お題目〕で助かった」

（飯島友治編『古典落語 正蔵・三木助集』ちくま文庫、1990）

十分に臨場感のある口演だが、芝居噺となると次のような具合だ。

「妙法蓮華経、南無妙法蓮華経、妙法蓮華経、妙法蓮華経アーツ」  
というとたんに引き金を引いた。筒を離れたたまが後ろの岩角にカチリ、ドーン（岩でる、波板おこす。芝居掛かりなって）

「思いがけねえ、雪の夜に（析・チョン、黒幕落ちる。鯀沢の背景になる。水音、雪の合い方）小室の御封でようようと、助かる道も荒川の、つなぐ筏の綱切れしは、妙法蓮華経の七字より、一時に落とす釜ヶ淵、矢を射る水より鉄砲の、肩をかすってドッサリと、岩間に響く強薬、名も月の輪のお熊とは、食い詰め者と白浪の、後

の噂の種ヶ島（水音、雪の合い方終わる）危ねえことで（衣装引き抜く、ツケ・パタパタパタパタパタ）あったよなあ（析・チョン、道具・雪の野遠見に変わる。法華の太鼓。析・キザンで）

（『正本芝居噺考』）

ただし、この『正本芝居噺考』では、伊藤清も正蔵も『鰻沢』の作者を円朝と認識している（本の表紙にも「三遊亭円朝作 鰻沢」と書かれている）。正蔵は、円朝がつくったこの演目を一朝を通じて修得している。

この噺は円朝が、木場の玄米問屋、近江屋喜左衛門（後の四世荻江露友）宅で会があったとき、小室山の御封・玉子酒・熊の膏葉の三題から即席に作った噺で、最初の頃は芝居噺で演じられており『円朝全集・巻十三』にも一朝口演として、芝居掛かりになる部分の速記が載っているが、それは正蔵が演じるものと、ほとんど変わっていない。ということは正蔵が一朝から受け継いだものを、正確に後世に伝えるという姿勢があったからである。だが正蔵は、大川屋新助がお熊の家を這い出したときに、吹雪はやみ、下弦の月が冴え渡っているというふうに変更している。「その月あかりでお熊が崖下の新助を火縄銃で狙い撃つ方が理にかなってますからねえ」という意図である。

（伊東前掲書）

もちろん「芝居噺」であるのだから、芝居掛かっているのは当たり前だ。そして、円朝ではなく黙阿弥が作者だから芝居がかっている、というわけでもあるまい。円朝は『牡丹燈籠』や『真景累ヶ淵』などの怪談噺をてがけており、それらは芝居噺として上演されていたからである。

だが、正蔵の芝居噺の幕切れのセリフは、その七五調のキレのいいことば遣いといい、附析とのイキといい、映像を見なくても目に浮かぶような芝居掛かりなのである。それは数々の黙阿弥作品を観たあとと同じような爽快感を得ることのできるエンディングと言えるのだ。「一本のお材木で助かった」などといった拙劣な地口落ちよりも、はるかに濃厚な『鰻沢』になるのではないだろうか。

### 3.その後の『鰻沢』

しかし、その黙阿弥がじつは『鰻沢』の続編を書いているのである。その名も『鰻沢二席目』。次のような噺だ。

新潟の荒物屋の息子で江戸育ちの宗次郎と「八百八後家」とあだ名されるお花が駆け落ちし、二人は善光寺へ向かうが、途中の明神峠でお花は癩をおこす。宗次郎は駕籠に忘れてきた荷物を取り戻しに近くの茶屋の亭主から火縄を借りて戻っていく。その火縄を目印に亭主が鉄砲を放つ。亭主は『鰻沢』の伝三郎で、お花は実は月の輪お熊であった。二人は同様の手口で既に七人を手に掛けていたのだった。しかし夜嵐とともに宗次郎の亡霊が出て、これが消えて雨降りになったところへ一人

の旅人が駆け込んでくる。これが『鯉沢』で命拾いをした旅人で、二人に打ってかかる。逃げ出した二人は谷間に落ち込み、旅人は「南無三、二人は遥の谷へ……」と谷底をにらむところで、聴衆から「おいおいお株（お得意のやり方）で落ちのないうしな。しめり切った花火を見るようにいつでも中途半端で立ち消えだ。そうして趣向と題が別々で不釣り合（ばらばらで取り合わせの悪い）うしだ」と間の手が入る。ここで演者が「不釣り合（不釣り合＝対になる相手がない）なところが後家でございます」と三題のうち「花火」と「後家」を強調してサゲ。

（『円朝全集 別巻一』岩波書店、2015）

岩波版の全集で「円右口演」と書かれている『鯉沢二席目』は『晦日の月の輪』という別名も付されており、マクラで円右は「此のおうしは御維新の前本所の黙阿弥翁が著述ました三題うしで御座いまして、師匠（円朝）が昔道具うしで二日読切に致して大層流行りましたが、唯今では余り寄席でもお耳馴れませんおうしで、お題は花火、後家、峠茶屋と申します」と展開している。登場人物たちのセリフのやりとりは、いかにも黙阿弥調ではあるが、いかんせん落ちまでの途上で地の文を前面に出してしまっているところが拙劣すぎる。この演目が現在まったく上演されないのも、落ちの拙さに加えて、『鯉沢』という（やはり落ちの拙さは除いて）完全なミステリー仕立てとなっているにもかかわらず、（うしの上では）死んでいるはずの伝三郎が生きていたという設定や、場所も異なるのに、そこに旅人の新助が再び現れるというのも落語的偶然ないしうしの上の奇跡だとしても不自然すぎるのであろう。観客はすでに『鯉沢』において、お熊から逃げ出した旅人が鯉沢に落下して一度は筏に助けられるが、身につけていた道中差が鞘走ったために筏をつないでいた藤蔓が切れ、そして旅人の乗った筏が流れに棹さす大きな岩にぶつかりバラバラになっても材木に必死にしがみついているありさまを見ているので、もうこれ以上の偶然ないし奇跡がうしに盛りこまれることにはたしかに辟易としてしまうだろう。しかも『鯉沢二席目』は、その演目のとおり、『鯉沢』と表裏一体となって上演されるべきうしであり、独立して口演するにはうしのインパクトが弱すぎる。

要するに、『鯉沢』を大道具入りの芝居うしとして上演していれば、もはや続編など不要なはずだったのである。あるいは、黙阿弥翁はあくまでも「芝居うし」として『鯉沢二席目』をイメージしていたのだろうか。茶店、駕籠、鉄砲、幽霊、そして旅人、谷底…。『鯉沢』を反復するかのような谷底への落下。しかし今度は二人は助かることなく、二人もうしも落ちることになる。たしかに生世話物っぽい展開ではある。残念ながら八代目正蔵も『鯉沢二席目』を上演した記録はないようで、円朝が「道具うし」で演じたものがどのようなものであったかを知る手立てはない。

だが、死んだと思われていた亭主の伝三郎がじつは生きており、場所を善光寺に変え、この「追われた夫婦」は次々と殺戮をくりかえす。そして彼らの潜む場所は、『鯉沢』では日蓮宗の総本山たる身延山に参詣に向かう門徒たちが行き交う空間に属しているし、『鯉沢二席目』では善光寺への途上、お花（お熊）は癩に襲われる（ふりをする）。旅人が救われた思いでなだれこんだ雪中の一軒家にいた「年ごろは二十六、七」で「着ているものは継ぎはぎだらけではあるが、絹物（やわらかもの）」で、「色は抜けるように白い、鼻筋のつうんと、とおった、目元にちょっと陰がございますが、輪郭のいい、口元の締まった美人」であるお花は、じつは吉原の熊造丸屋の月の菟花魁であった（描写は六代目三遊亭圓生の速記より、

『圓生全集 第四巻』青蛙房、1967)。また相方の男伝三郎は（演者によって設定は多少異なるが）「本町の生薬屋の解雇人（しくじり）」であり「熊之膏薬をこしらいて、この近所の宿場ィ売りに歩いて」細々と生計を立てていたのだ。そして、お熊が旅人に対して犯した所業は、おそらく初めてのことでないだろう。お熊の「殺意」はふたつある。ひとつは、心中未遂までして這々の体で男と手を取り合って落ち延びた雪深い山中でひそやかに暮らしていたにもかかわらず、突然現われた旅人は吉原でのお熊の全盛を知っていたこと。そしていまひとつは（こちらのほうが「常習犯」なのであろうが）一夜の宿を借りにきた旅人から金品を奪うため（ただし、四代目圓喬を神のごとく崇拜していた五代目古今亭志ん生の高座では、苦しんでいる伝三郎に向かってお熊が「胴巻に、百両たらずあるのを見たから、『あァこの金があったらお前さんと、また江戸へ帰ってどうにかなるな』と思ったら欲しくなった」と言う。ここではお熊は出来心で旅人に仕掛けたという解釈も成り立つのである）。伝三郎がこしらえたしびれ薬というの、熊や狸のためなのか人に用いるものなのか、誰の速記を読んでもそれは明らかではない。圓生の高座では、誤ってしびれ薬入りの卵酒を飲んでしまった亭主に対してお熊は「お前もいままで悪いことをした罪の報だと思ってあきらめて死んでしまいな」と告げる。海千山千の吉原の花魁であったお熊にとって「悪いこと」とは、心中未遂を犯して廓を逃げ出したことにとどまらないであろう。お熊は伝三郎を「解雇人（しくじり）」と表しているが、おそらくは店の金を使い込んでしまったのかもしれない。演者によっては、伝三郎を使用人ではなく若旦那と設定している場合もある。熊の膏薬やしびれ薬に対する知見が必要であるから、生薬屋という設定はどうしても必要であろうが、吉原に通いつめるだけの金銭を使用人ごときが持っているはずはないという配慮なのであろう（それゆえ、店の金に手を出したことで解雇されたのかもしれない）。

#### 4. 『鰍沢』の演劇性

お熊と伝三郎の馴初めから心中未遂、駆落ち。道に迷った旅人とお熊との再会。そして結末へ。こうしたストーリー展開は、舞台化が十分に可能な設定である。しかも一人ひとりが「闇」をもっている（旅人新助の闇は吉原で遊んだという程度の他愛もないものであるが）。幕末の退廃的な空気のなかで、彼らの「闇」は鈍い光を放っている。その背景に高く聳える見延山、断崖絶壁からはるかに見下ろす鰍沢の急流、雪に覆われた一軒家。場面の設定もほとんど完璧なのではないだろうか。

演劇的な要素は人物設定や場面設定だけではない。セリフにおいても、落語における心理描写を凌駕する演出ぶりである。たとえば、月之兎花魁であることが判明した時点で、旅人の新助は多少の色気含みで大枚二両を包んでお熊に渡そうとする。お熊はことばの端々に廓言葉が出ていることは旅人とのやりとりの冒頭から明らかであり（あまり明確にしない噺家もいるが）、新助にとっては「二度」命を救われたことになるだろう。一度は固辞するお熊であるが、このあたりのやりとりで、彼女のなかの「魔」が芽生えるのである。

圓生自身のことばを聞こう。

圓喬さん（註：四代目橘家圓喬）のは、旅人が胴巻きを出すところでおくまが「お

よしなさいよ」ッて言いながらひょッと見て、あ、野郎持ってやガンなという毒婦の感じがスッと目に出るんですね。それでふッと目をそらすところなんぞはもう至芸で、とても真似をしてもできませんが、いいところでしたね。

(圓生前掲書)

実際に圓生の高座においてもここでぞっとするような目つきになる。旅人は胴巻きから金を取り出すことに集中しているので、お熊の魔に魅入られたような視線を覗くことができるのは観客だけである。きわめて大雑把な所作の積み重ねによって人物造形を行なうことを得意とする落語においては、めずらしく緻密な演技なのである。それだけではない。圓生の圓喬絶賛の発言はつづく。

あとで圓喬さんの速記で気が付いたんですが、旅人にお金を出されておくまが「ぬしがせっかく出したものを頂戴しないのも悪いから貰っておきますが、すまないわね」ッてところがあるんです。これは「すみません」てえのがあたりまえの言葉ですよ。それを「すまないわね」と言うところに私は圓喬という人はなるほどよく調べてあるなと思ったのです。私もそれを演ってるんですよ。花魁は客に無心をして、貰ったときに、どうもすみませんでした、ありがとうございますなんてえと、花魁の値打ちがないんですよ「すまないわね」ッてのはいけぞんざいな言葉のようで、おまえさんとあたしとは夫婦じゃないかという心持なんですね。

たかが言葉、されど言葉、なのである。一言一句を揺るがせない圓喬のすごさがここでは明らかにされている。

柳家小三治が『鯨』をネタおろしするときの様子がドキュメンタリー映画『小三治』（康宇政監督、2009）で描写されている。その時に小三治の朋友である入船亭扇橋は、旅人が訊ねてきたときにお熊が応ずるときの「はい」という声のトーンについて、ひとりごとのように小三治に「アドバイス」しているシーンがある。『鯨』は、ひとつひとつのセリフに神経を集中させて演じなければならないとあらためて知って戦慄したことがある。『鯨』は、誰が演じてもうまく行くという演目でもないだろう。何よりも笑いのない（わずかに、しびれ薬入りの卯酒を飲んで苦しむ伝三郎に向かって「あきらめて死んじまいな」とか「お死によ」とお熊が言うところでは客席から笑いが起こる程度である）噺である。最後の稚拙な落ちにまとまるまで緻密に進行させなければならない。圓生も「(おくまが) 鉄砲を撃つところからは緊張感を毛すじほどもゆるめないように言葉をできるだけつめて、一気に運ばなくちゃアいけないんですね」と語っており、ドラマとしての『鯨』がいかに構造化されているかについては、なお考察の余地が残るであろう。

本来であれば、この後、圓生、志ん生、正蔵、そして十代目金原亭馬生のそれぞれの『鯨』を比較して論じたかったのであるが、紙面も尽きたので、それは別の機会としたい。





# 情報科学芸術大学院大学研究紀要投稿規定

(平成 21 年 4 月 1 日制定)  
(平成 24 年 11 月 8 日改定)

## 1. 投稿者

投稿者（共著の場合少なくとも 1 名）は、本学職員（非常勤講師を含む）、研究生及び研究委員会が依頼した者とする。

## 2. 掲載原稿の区分

掲載原稿は、英文あるいは和文で書かれた未発表のもの（口頭発表を除く）に限る。定期刊行物（学術雑誌、商業雑誌、大学・研究所紀要など）や単行本として既刊、あるいは、これらに投稿中の論文は本誌に投稿できない。但し、学会発表抄録や科研費などの研究報告書はその限りではない。

なお、掲載原稿は、その性質により以下のように区分する。

### (1) 論文

論文は、独創的な結果、考察あるいは結論等を含むもので、学術的・社会的発展に寄与するものとする。

### (2) 研究ノート（報告、フィールドレビュー）

研究ノートは、論文に準じる研究成果を含むが、論文と同等の完結性を要求されない自由度を有する形態のものとする。

### (3) 評論

評論は、学説、著作及び作品・演奏その他に関する論評及び科学的・技術的あるいは社会的・文化的事柄に関する論評とする。

### (4) その他

上記のカテゴリーに明確に含まれない事項とする。

## 3. 掲載原稿 1 編の長さ

論文については、図表、Abstract、その他を含めて、原則として 16 頁（1,600 文字/頁）以内とする。

なお、研究ノート、評論、その他にあつては、6 頁（1,600 文字/頁）以内とする。

## 4. 原稿の書式等

作成にあたっては、別紙「執筆要項」の諸規定に従うこととする。

## 5. 著作権

本紀要に掲載された論文の著作権のうち、複製・頒布(web 等デジタルも含む)・公衆送信にかかる権利は情報科学芸術大学院大学に帰属するものとする。ただし、著者（共著の場合は著者全員の総意のもと）によるこれらの権利行使を妨げるものではなく、大学の許諾も不要とする。

## 6. 引用にともなう著作権・肖像権等

他の著作物等からの引用にともなう著作権や肖像権等については、著者の責任においてその利用許諾を得る必要がある。

## 7. 原稿の受理及び採択について

(1) 投稿者は、研究委員を通して原稿データを指定期日までに提出しなければならない。

(2) 研究委員が投稿者から原稿を受付けた日をもって、当該原稿の受理日とする。

(3) 投稿原稿の採否は、研究委員会が査読の結果に基づいて決定する。研究委員会は原稿の訂正を求めることができる。

また、研究委員会は、必要に応じて、投稿者に原稿内容の説明を求めることができる。

(4) 査読は、査読規定に従って行われ、その結果については研究委員会が責任を持つ。

(5) 本誌に掲載された内容についての責任は、著者が負う。

(6) 研究委員会において原稿の採択を決定した日をもって、当該原稿の採択日とする。

## 8. 掲載順序

(1) 論文、研究ノート、評論、その他の順で配列する。

(2) 原稿受付年月日の順に配列する。

(3) その他、特に定めのないものについては、研究委員会が掲載場所を決定する。

## 9. 別刷り

投稿原稿の別刷りは、投稿者の負担とする。



情報科学芸術大学院大学紀要

第7巻・2015年

ISSN 1884-9539

■発行日

2016年3月15日

■発行所

情報科学芸術大学院大学

〒503-0006

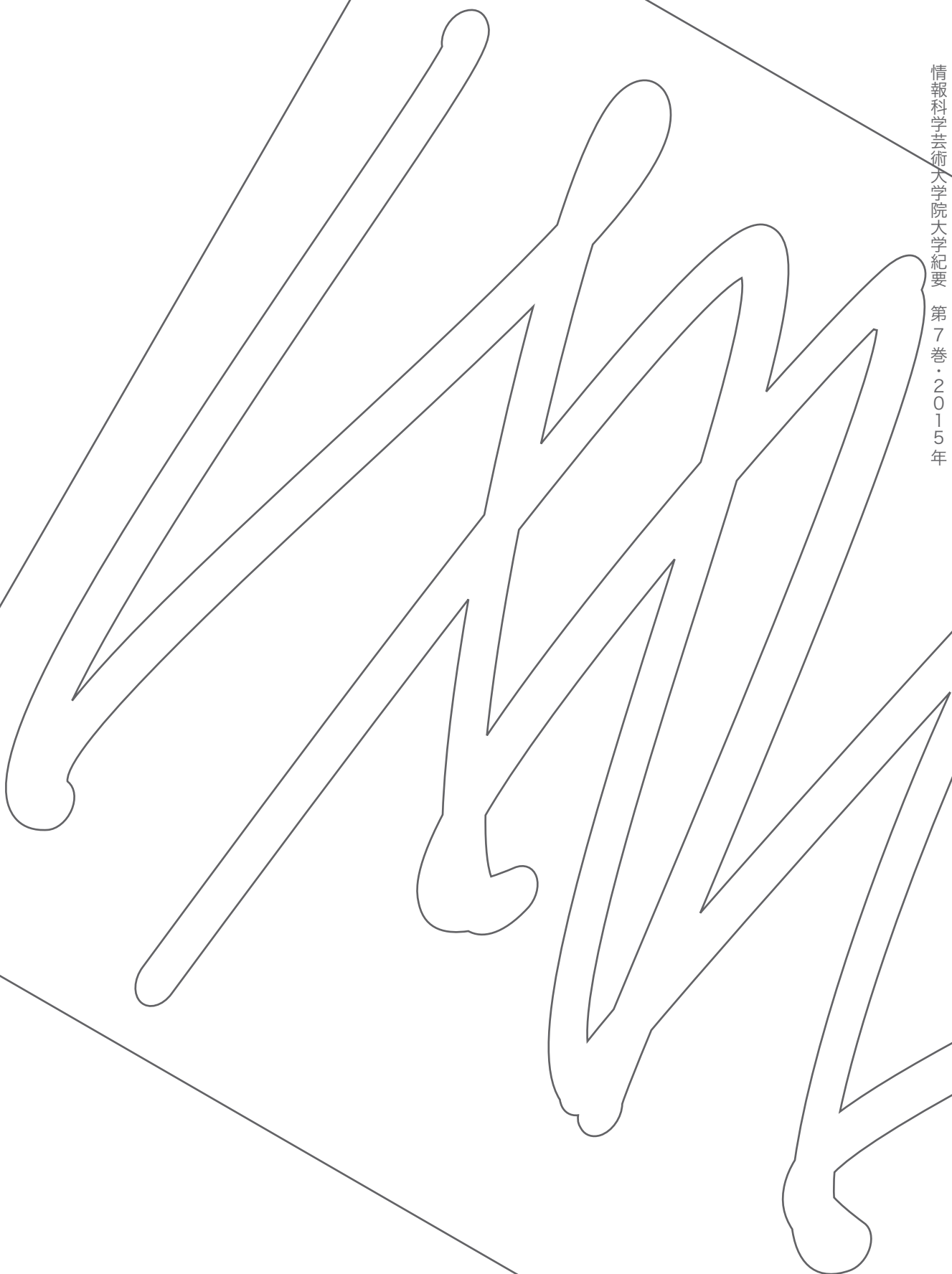
岐阜県大垣市加賀野 4-1-7

Tel.0584-75-6600

Fax.0584-75-6637

E-mail: [info@ml.iamas.ac.jp](mailto:info@ml.iamas.ac.jp)

URL: <http://www.iamas.ac.jp/>





研究論文・報告等を掲載した定期刊行物です。本学の研究を学術横断的な研究領域として認識するばかりでなく、メディア表現研究の体系を目指した多様なアプローチを紹介しています。

An IAMAS periodical containing research papers and reports by writers associated with the school. Through these Journals, we recognize our school's research as an interdisciplinary undertaking and introduce a variety of approaches through which we aim to build a system of media creation research.

形態 無線綴じ製本  
 サイズ 210mm x 297mm  
 コンテンツ 研究ノート、評論

Form Perfect Binding  
 Size 210mm x 297mm  
 Contents Research Notes, Critical Essays

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMASBOOKS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 IAMASBOOKS 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。

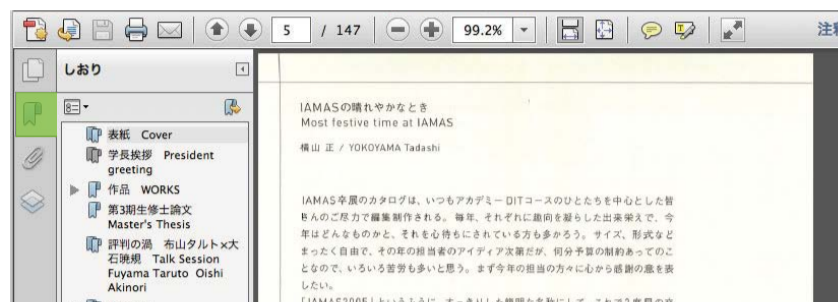
How to use table of contents

- 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。

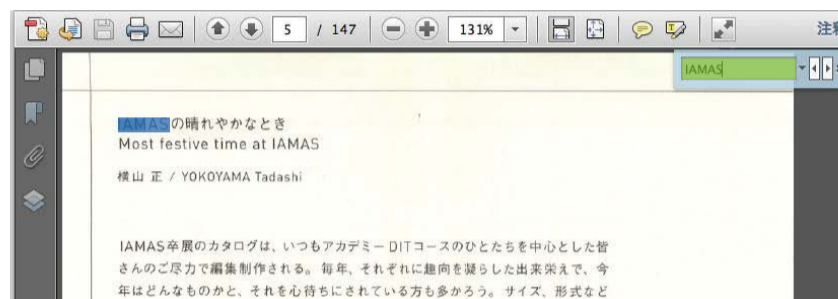
Keywords or names can be found using the search function.

- 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

情報科学芸術大学院大学紀要 第7巻 2015

Journal of Institute of Advanced Media Arts and Sciences Vol.7, 2015

発行日 Issue	2017年4月再編 April. 2017
編集 Editor	具志堅裕介 GUSHIKEN Yusuke
撮影 Photography	古澤龍 FURUSAWA Ryu
翻訳 Translator	ダニエル・バート DANIEL Burt
監修 Supervisor	赤羽亨 瀬川晃 AKABANE Kyo SEGAWA Akira
発行 Publisher	情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] Institute of Advanced Media Arts and Sciences [IAMAS]

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

503-0006

岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7

4-1-7 Kagano, Ogaki-shi

Gifu 503-0006, Japan

[www.iamas.ac.jp](http://www.iamas.ac.jp)

Copyright IAMAS