



ISSN 1884-9539

情報科学芸術大学院大学紀要

Journal of Institute of Advanced Media Arts and Sciences

第5巻・2013年

Vol.5, 2013

**情報科学芸術大学院大学紀要**

Journal of Institute of Advanced Media Arts and Sciences

第5巻・2013年

Vol.5, 2013

## 目次

特集 <これからもイアマス> 領家町からソフトピア地区へ ━━━━━━ 4

### 研究ノート

情報科学芸術大学院大学開学前後の経緯とその未来を考察する ━━━━━━ 5

History of IAMAS and its Future

坂根巖夫

SAKANE Itsuo

意識の変革の先導者として ━━━━━━ 13

As a leader of the changes of the consciousness

吉田茂樹

YOSHIDA Shigeki

「インタラクション」からインタラクションへ：私の IAMAS 考 ━━━━━━ 19

From INTERACTION to interaction: personal thoughts of IAMAS

四方幸子

SHIKATA Yukiko

イアマス精神の保存——再解釈と継承 ━━━━━━ 27

Conservation of IAMAS Spirit: Reinterpretation and Inheritance

明貴絵子

MYOKAM Hiroko

名古屋から IAMAS を眺めて ━━━━━━ 35

Looking at IAMAS from Nagoya

水野勝仁

MIZUNO Masanori

### 評論

アートプロジェクトのマネジメントとは ━━━━━━ 43

Management of art projects

福田幹

FUKUDA Miki

ゾンビ音楽の物語性と物語 ━━━━━━ 49

Narrative and narrativity of ZOMBIEMUSIC

安野太郎

YASUNO Taro

地方都市大垣におけるクリエイティブ・コミュニティの形成	57
Building a Creative Community in a local city, Ogaki	
木村亮介 森誠之 近藤崇司	
KIMURA Ryosuke, MORI Masayuki, KONDO Takashi	

IAMAS が居るダス!! -思い出横丁情報科学芸術アカデミーの活動からみる IAMAS の〈これまで〉と〈これから〉-	63
OAMAS and IAMAS -Past and Future of IAMAS throughout the history of OAMAS-	
谷口暁彦 渡邊朋也	
TANIGUCHI Akihiko, WATANABE Tomoya	

## その他

クワクボリョウタ准教授インタビュー	69
Interview with Associate Professor Ryota Kuwakubo	
クワクボリョウタ 馬定延（聞き手）	
KUWAKUBO Ryota, MA Jungyeon (Interviewer)	

音楽と録楽の未来	91
The prospects of music and roku-gaku (recorded music)	
城一裕 三輪真弘 松井茂	
JO Kazuhiro, MIWA Masahiro, MATSUI Shigeru	

## 研究ノート

岩村デザイン合宿 2～若者というよそ者の地域活用の可能性	109
Design workshop 2 in IWAMURA	
金山智子	
KANAYAMA Tomoko	

小規模兼業農家の挑戦	115
One Challenge of a Small Scale Part-time Farmer	
小林孝浩	
KOBAYASHI Takahiro	

## 評論

落語の身体論（3）『居残り佐平次』、あるいは時代の宿痾について	123
Somatics for Rakugo(3) "Inokori Sahei" or illness of history	
小林昌廣	
KOBAYASHI Masahiro	

## 特集：<これからもイアマス> 領家町からソフトピア地区へ

1996年に大垣第一女子高等学校の跡地に開学した IAMAS は、2001年の大学院の設置、2012年のアカデミーとの統合を経て、2014年4月にはソフトピア地区へ移転します。今回の特集「<これからもイアマス> 領家町からソフトピア地区へ」では、これまで17年にわたって岐阜県大垣市領家町3丁目95番地で行ってきた様々な実践をその当事者の手によって振り返り、また現在に位置づけることで、これから MEDIA 表現研究の糸口を探ります。教員・卒業生を始めとする関連の諸氏から寄せられた5篇の研究ノート、4篇の評論、その他1篇のインタビューと鼎談からなる原稿では、未知の領域の開拓そのものを研究の特徴とする IAMAS の、これまで、そしてこれからの取り組みが、多様な視点から論じられています。

研究ノート「情報科学芸術大学院大学開学前後の経緯とその未来を考察する」では、本学の開学の経緯やインテラクション展を始めとする様々な活動の詳細がその当事者の手によって述べられていると共に、世界に羽ばたいていく IAMAS の未来に対する期待が記されています。同じく「意識の変革の先導者として」では、IAMAS の活動内容の変遷を特にそのネットワークの利用法という観点から示し、その存在意義を論じています。

一方、「インテラクション」からインテラクションへ：私的 IAMAS 考」では、本特集への寄稿者でもある本学名誉学長坂根巖夫氏との交流を始めとした、IAMAS との個人的な関わりの記述を通じて、90年代後半から2011年3月11日以降の現在に至るまでの日本のメディアアート史が描かれています。また、「イアマス精神の保存—再解釈と継承」では、学生主体のギャラリースペースであった iamasOS の立ち上げを導入に、メディア・アートの保存における諸問題を吟味し、未来に向けた IAMAS そのものの再解釈を提唱しています。さらに「名古屋から IAMAS を眺めて」では、身近ではあるが当事者ではない研究者の立場から、2000年以降の IAMAS を三期に分け、IAMAS らしさとはなにかについて考察が記されています。

より多様な内容からなる評論では、「アートプロジェクトのマネージメントとは」として、アートプロジェクトに関わる様々な人々の役割について実経験に基づく実践的な内容が記されている他、「ゾンビ音楽の物語性と物語」では自作ゾンビ音楽の解説を通じ、21世紀以降の音楽のあり方の一つが示されています。「地方都市大垣におけるクリエイティブ・コミュニティの形成」では、IAMAS の卒業生によるベンチャーという立場から地域のコミュニティの形成に関わる姿がデッドヘッズへの参照を踏まえて述べられており、「IAMAS が居るダス!!」では、本学の前身である岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーへのオマージュとして始まった2人の批評家による活動と、その活動に与えた IAMAS の影響が記されています。

さらに、本特集ではその他として、「クリエイティブ・アーティスト准教授インタビュー」と鼎談「音楽と録音の未来」が掲載されています。インタビューでは、IAMAS の卒業生であり新任の教員でもある立場から、在学時から近作に至るまでの作家活動の変遷と、これから IAMAS に対する決意が示されています。また鼎談では、録音されていないレコードを題材として、音楽と録音の違いについて、さらに芸術と呼ぶもの、そして IAMAS を含む大学という存在そのものの、現代における意義が論じられています。

最後になりましたが、領家町の地からソフトピア地区への移転という機会において、本紀要にご寄稿頂いた皆様に感謝いたします。

情報科学芸術大学院大学 講師 城一裕（編集担当）

## 情報科学芸術大学院大学開学前後の経緯とその未来を考察する

### History of IAMAS and its Future

坂根巖夫\*

SAKANE Itsuo

**Abstract** From April 1st, 2014, IAMAS school will move from its place at Ryokecho to the Softopia Japan Center in the same city. As I had worked as a first president at IAMAS from 1996 till 2003, I would tell about the background of IAMAS and its future. The original idea of IAMAS itself was proposed by the Governor Taku Kajiwara of Gifu Prefecture, after he became the Governor in 1990 through the election. It was one of his important proposals to make his Prefecture as an information-oriented prefecture. And IAMAS was one of his major ideas to make his dream realize while he works as a Governor. After several meetings for setting its major context and contents of IAMAS by the planning staffs' committee members, I was asked to be the president at IAMAS in 1995 from the Governor and the committee members. It was my great honor, so I accepted such an important position and had worked to settle the necessary contexts and contents of IAMAS before its opening.

**Keyword** Media Art, Information technology, Art and Science

#### 1. はじめに

来春の平成 26 年 4 月、岐阜県大垣市加賀野のソフトピア・ジャパンに情報科学芸術大学院大学(IAMAS: Institute of Advanced Media Arts and Sciences)が移転するという。その経緯を振り返るとき、じつはその前身に、いまから 17 年前の 1996 年 4 月、大垣市領家町の旧女子高校跡に開校した国際情報科学芸術アカデミー (IAMAS: International Academy of Media Arts and Sciences) があったことを無視して語ることはできないだろう。同じ IAMAS という略称を使いながらも、この最初の IAMAS が、開校以来何度かの組織の変革を経た末に、アカデミーの部分が 2012 年 3 月に閉鎖されて大学院大学だけが存続し、今度の IAMAS 移転に至ったもので、この 17 年間の変遷の歴史についても触れなくてはならないだろう。

しかも私自身、その最初の IAMAS 発足の際に、当時の岐阜県知事梶原拓氏から要請されて、その設置構想の段階から関わり、最初に大垣市領家町に発足した IAMAS の学長として 7 年間を勤めただけに、いま改めてその変遷の歴史を振り返るとき、感慨無量のものがある。

---

\* 情報科学芸術大学院大学名誉学長 President emeritus of Institute of Advanced Media Arts and Sciences

## 2. 情報化時代の人材育成をめざして発足した最初の IAMAS

1990 年に岐阜県知事として当選した梶原拓氏が、新しい岐阜県の未来のために掲げた目標の一つが、来るべき情報化時代に備えて、情報化産業を誘致し、情報立県にするということであった。これは当時、アメリカのゴア副大統領がとなえていた情報スーパー・ハイウェイ構想に触発されたともいわれているが、梶原知事が掲げた情報化構想は、具体的には三つのテーマにしほられていた。一つは新しい情報化産業を誘致するセンター的な役割をもつソフトピア・ジャパン・センターの設立、二つ目が、新しい情報化技術の研究開発を行う研究センターVR テクノジャパン(現在のテクノプラザ)の設立、そしてその三つ目が、これからの中堅企業の担い手やソフトウェアの制作を担う人材育成の場としての学校の設立で、IAMAS はその三つ目の大きな使命を期待された情報化時代の学校であった。

この情報化時代の人材育成の学校の構想は、当時、知事の相談役であった岐阜県企画部参与の安藤隆年氏や、名古屋大学の月尾嘉男教授らの意見をもとに、1991 年 11 月、慶應大学教授の石井威望氏や建築家黒川紀章ら数人のメンバーによるソフトピアジャパンの顧問懇談会が作られて、そのなかで審議が始まった。さらにその結果に基づき、1992 年 10 月には石井威望氏を委員長とする「先端情報技術アカデミー GIFU(仮称)」をテーマとする設置事業検討調査及び同設置推進計画策定委員会が発足、以後、数回にわたって同校の検討会議が開かれた。

私自身はこの段階ではまだこの計画に参加していなかったが、1994 年 2 月頃、月尾嘉男教授の訪問を受け、梶原知事から私にこの学校の開設に加わって欲しいという要請を告げられた。当時、私は慶應大学教授でもあり、たまたま病気で入院中だったこともあって、いったんは断ったものの、5 月にアカデミーの開設準備委員会が正式に発足した際には参加することになり、その最初の会合で委員長に互選され、結果的に同アカデミーの学長となることになった。ちょうど私の慶應大学の定年直後に始まる学校でもあり、それまでの期間は慶應で教えながら、この新しい学校の構想を練ることに費やすことにした。

ただ、その過程では、“先端情報技術アカデミー”という仮称が、メディア技術者の養成だけをめざしているような印象を与えることや、これからの新しいメディア・コンテンツの制作には国際的なセンスや芸術的感性の持ち主も必要だと考えて、校名を国際情報科学芸術アカデミーという名称に変えることを知事に訴え、その結果この名称に決まったという経緯もある。情報化時代の新しいソフトウェアの制作には、情報化技術だけでなく、幅広い視野をもちながら、新しいメディア技術の美学や芸術的感性の育成が欠かせないと思ったからである。

## 3. 海外の動向の調査から

以上の理由から、従来のコンピュータ・ソフトの専門学校の例でなく、ヨーロッパで始まっていたメディア・アートの学校のカリキュラムの方が参考になると思い、フランクフルト・アム・マインの県立ニューメディア研究所(Institute for New Media)や、カールスルーエの県立造形大学(Hochschule für Gestaltung)、アメリカの例ではニューヨークの School of Visual Arts in New York のカリキュラムなどを取り寄せて、参考にした。

これらの学校では、いずれもアーティスト養成と産業用ソフト製作者養成の目的を一体にしていて、すでに国際的なメディア・アートのコンテストやイベントへの作品出品によって、すぐれた成果を挙げつつあった。例えば、ケルン・メディア・アート・アカデミーの卒業生

は、オーストリア・リンツのアルス・エレクトロニカの93年度インターラクティブ・アート部門でグランプリを得ていたし、それ以外にも何人かの学生が出品して高い評価を得ていた。

#### 4. 領家町で始まった初期の IAMAS の構成

アカデミーの構想は以上のような人材の養成を目標に、大学院レベルのプロジェクト型創造教育を行う「メディア・アート・アンド・ラボ」コースと、新しい映像情報などメディア・アートの作り手としてのスペシャリストを養成する2年制の専修コース「マルチメディア・スタジオ」コースの二つを設けることになった。前者は大学卒業かそれと同等の学力をもち、メディアを使って新しい社会人として働くとする人を対象にしたものであり、後者は高校卒業の学生か、すでに高校卒業後社会人として働いている人を対象にしたコースであり、前者の定員は一学年20人、スタジオ・コースの定員は一学年30人と、極めて少人数の学生を選抜方式で採用する少数精鋭の教育環境であった。

一方、教師陣は、マルチメディア、CG、映像、音響、造形など各分野の教師を、それぞれ教授、助教授、講師、助手とそろえながら、単に専門分野だけの教育に専従させてではなく、総合的なマルチメディア・ソフトの高度な作り手をめざして、教師同士の自由な発想による実験的な指導教育システムを取り入れることをめざしていた。

また、旧女子高校の4階建ての校舎は、カリキュラムの編成に基づいて対応する機材を設置し、コンピュータ室、講義室、CG、映像、インターラクティブ・メディア、音響、総合造形の各ゼミ室、DTVルーム（映像編集室）、写真室などを設けて、これらの機材を学生が自主的に使って研究できるよう、また授業時間外にも使えるような体制をとり、24時間制作ができるように、校舎内に仮眠室も設けた。

同時に、インターネット利用による国際的な視野をもつ創造者の育成を考えて、すべての学生にインターネットアカウント（電子メールのアドレスやウェブサイトのID）を持たせた。世界の大学、教育機関、企業などと結んで情報交換のできる環境を構成し、国際的な視野をもつ新時代の表現者の育成を図ったのである。

#### 5. 大学院大学コースの認可

IAMAS開学の際に開講したMedia Art & Labコースは、大学を卒業した学生が受験するもので、大学院コースにも匹敵するものであったが、当時、すぐに大学院として認可をうるには十分な実績を伴っていなかったため、開学時には上記のかたちで発足したが、せっかく大学卒業後にIAMASをめざして受験する以上、このコースを大学院大学の修士課程として認可させたいという声が高まり、開学後、申請に必要な準備を進めて、2001年には文科省から正式に認可され、それに伴って2001年4月からIAMASのアート・アンド・メディア・ラボ科が無くなり、修士課程のメディア表現研究科だけのコースからなる情報科学大学院大学となった。明春、ソフトピア・ジャパン・センターで開学するIAMASは、従ってこのIAMASの大学院コースが移転するものである。

#### 6. アーティスト・イン・レジデンス制の採用

メディア・アートは、当時欧米ではすでにSIGGRAPHやアルス・エレクトロニカなど、国際的な発表の場を通じて、多くのパイオニア的な作家が現れ始めていたが、日本ではまだ作品発表の場も少なく、大学などで学生が触発される機会も少なかった。まして岐阜県の大垣

は、東京や大阪からも遠く、学生がそんな作品と触れる機会も非常に少なかった。

そこで、新しい IAMAS のなかにアーティスト・イン・レジデンス制を設け、国際的にもユニークな作品を発表している作家を招いて、学生たちと一緒に作品制作を行える場を設けてはと考え、日本ではまだ珍しいアーティスト・イン・レジデンス制の導入を始めたことにした。そこでまず、当時、世界でも注目されていたメディア・アートの研究センターであるカールスルーエの ZKM に客員芸術家として一年間滞在後、帰国したばかりの岩井俊雄氏を、IAMAS の最初の客員芸術家として委嘱することにした。

またそれと並行して、そんな客員芸術家が制作に専念し、学生の制作活動までできる工房の必要性も考えて県に提案し、1997 年には建築家瀬島和世の設計で、校庭の一角にマルチメディア工房が完成した。(この建築デザインは 1998 年度の建築学会賞を得ている)。

IAMAS の客員芸術家として、最初に招いた岩井俊雄は、IAMAS 滞在中に制作した作品「MPI × IPM(Music Plays Images x Image Plays Music)」が、その後 1997 年に、音楽家坂本龍一と組んでアルス・エレクトロニカのインタラクティブ・アート部門に応募して、グランプリを受賞したが、その設営の際には、この作品制作に協力した IAMAS の学生たち十数人も現地に参加した。また岩井俊雄に続いて、翌年には、すでに来日して関西のけいはんな学研都市の研究機関 ATR で働いていた Christa Sommerer と Laurent Mignonneau を客員芸術家として招聘した。彼らも同様に、IAMAS 滞在中にユニークな作品「Haze Express」を制作し、アルス・エレクトロニカの公募展に選ばれて展示した。その後 IAMAS では彼ら二人を助教授として採用し、二人が 2005 年にリンツの University of Art and Industrial Design, Institute for Media の教員となって異動するまで IAMAS で教えていた。IAMAS ではその後も世界各国から毎年一人か二人の作家を客員芸術家として招き、学生との指導を兼ねた共同作品の制作を続けてもらうことになった。私の退官後の 2007 年には、この制度の発足以来招聘した作家の数が 20 組にも達したため、それを記念する記念誌「IAMAS Artists in Residence(アーティスト・イン・レジデンス 1996-2007)」が刊行されたほどであった。招聘した作家たちはすでに述べたように、国際的なメディア・アート展に応募して受賞したケースも多く、IAMAS の客員芸術家制度は国際的にも評価されるほどになっていった。

## 7. 開学前のイベントの計画

とはいものの、開学の 1996 年当時には、まだメディア・アートそのものが世間に知れ渡っていたわけではなく、東京・西新宿にメディア・アートのセンターとして NTT インターコミュニケーション・センターができたのも、1997 年のことと、一般にはあまり知れ渡っていなかった。そこで、IAMAS の開学前に、広く国内外から優秀な学生を募るために、最新のメディア・アートを広く知ってもらう必要があると考えて、開学の前年に、当時世界的にも知られていたインタラクティブ・アートの作家たちを招き、最新の作品を公開する展覧会「インターラクション展」を開くことを計画。開学半年前の 1995 年 7 月に、大垣市のスイトピアセンターで、一週間の「インターラクション'95-インタラクティブ・アートへの招待展」を行った。情報化技術によるアート作品のなかでも、観客がインターフェースを介して、直接作品に触れ合うと、作品が反応してさまざまな表現を展開するという最新作品を選んで公開することで、この世界の魅力を訴えると同時に、新しく発足する学校 IAMAS への優秀な希望者を募ろうという意図からでもあった。

幸いに、この展覧会の予想外の成功によって、今後とも同様な展覧会やシンポジウムの会を続けて行くことを考え、このインタラクション展は、その後も 2 年に一回開くビエンナー

レ方式で続けることに決まった。こうして、このインタラクション展は、私が学長を続いている間には、95年、97年、99年、2001年と、合計4回も開くことができ、それぞれに毎回、世界各地で活躍しているメディア・アーティストを選んで招待し、展覧会と同時に、シンポジウムも行って、成功裏に進んできた。ただ、2003年に私が退官後は、県の予算的な制約もあって規模を縮小したが、その意図を生かしてその後も大垣ビエンナーレとして継続されている。

## 8. メディア文化を育てる理工系と文科系の協力体制をめざして……

IAMAS 発足当初、従来の理工系の出身者と文化系、芸術系出身者が混在するコースでは、学生たち自身にかなり戸惑いもあったようだった。二つの異なる世界をどうつなげるかに教員達も苦労した。両者を組み合わせたワークショップで、新しい作品の提案をさせる試みも行ったが、最初のうちは理工系出身者から、芸術系出身者のアシスタント役になっているようだという不満がもち上がり、両方が互いに理解し合い協力しあえるためのワークショップを設けるなど、さまざまな試みも行った。

授業のなかに、わざと両方の分野の出身者を交える形でワークショップを行うという試みもその一つで、1997年11月10日から14日まで、パリ第八大学の教授でインタラクティブ・アーティストとして世界的に注目されていたジャン＝ルイ・ボアシエ教授を招き、18名の学生たちに“*The Canteen*”というテーマで、学校の食堂周りだけから拾って作品を制作するという協同制作のワークショップを実施した。学生たちを新しいメディア・アートへの可能性に目覚めてほしいと思ったからであった。

## 9. メディア文化に関する国際会議に IAMAS も参加して

メディア・アートが従来の伝統的な既成学問のジャンルと違って、情報化時代という国際的な問題意識を触発するものだけに、その人材育成にも幅広い視野からのアプローチが要請されてくる。梶原知事もそんな問題意識からの思いが強く、その後幾つかの国際会議が IAMAS を中心に開かれることも多かった。

例えば、1998年にはその前年に完成していたソフトピアジャパンセンターで、VSMM(Virtual Systems and Multimedia)と称する国際会議が開かれ、私も「科学と芸術の融合の未来について」というテーマで発表し、学生たちも協力した。

ロンドン大学の數学者だったジェームズ・ヘムズレー (James Hemsley) 氏は、1990年以来、ヨーロッパ各地で電子メディア文化をテーマにした国際会議 EVA (Electronica Imaging & the Visual Arts)を始めていたが、知事もその動向を知って、1998年以降、三回ものEVA会議を岐阜県で開催することになり、98年4月には EVA-GIFU98 の国際会議を長良川のほとりの未来会館で開催。海外からドイツの ZKM をはじめ、何人ものスピーカーを招いてシンポジウムを開き、学生たちも傍聴し、私も IAMAS 学長として参加した。

99年5月にはヘムズレーとフローレンス大学のビート・カッペリーニ (Vito Cappellini)教授が協力して、フローレンスでトスカナ州主催の MediARTec 会議と同時に EVA-Florence 会議を併設して開いたが、この会議にも岐阜県から梶原知事の情報化政策の一環として私が派遣され、県の情報化政策や IAMAS について発表した。また同年6月には、フランス・ラバル市で Laval Virtual というメディア技術の応用分野を展開する会議が開かれ、ここにも私が同様に派遣されて、岐阜県の情報政策と IAMAS の活動について報告した。

さらに翌2000年10月4-6日には、大垣市のソフトピアジャパンで二度目の EVA-GIFU2000

を開き、私がコーディネーター役を務めて、北京の清華大学卒業後、筑波大学を経由して東京大学人工物研究センターの研究員をしていた陳玲女史やヘルシンキ芸術大学メディア・ラボ研究院のリリー・ディアス、シドニーのパワーハウス・ミュージアムのプロデューサー、サラ・ケンダーダインら数十人を招いてシンポジウムを行った。

さらに 2002 年 4 月には、この陳玲女史がヘムズレーの指導のもとに、北京の清華大学で EVA2002 北京を開催し、海外からのメディア文化の関係者の他、日本からは私を含め数人が招かれて発表した。しかも、同じ 2002 年 11 月には、ヘムズレー自身も参加し、私が実行委員長となって、大垣市情報工房で国内三度目となる EVA-GIFU2002 を開いた。この時には、エジプト学研究所長の吉村作治教授に基調講演を依頼。パネルディスカッションは「メディア文化は世界の相互理解にどう貢献できるか」をテーマに、IAMAS の吉岡洋教授がコーディネーターとなり、パネリストに香港在住のエッセイスト羽仁未央、米バーモント大学名誉教授で当時、東京芸術大学客員教授だった歴史遺産の専門家チェスター・リーブズ、マルセイユ美術大学教授のエリック・マイエ氏らを招いて行った。

ここではさらに、「アーカイブに何が可能か」、「デジタル化は地域活性化にどう役立てるか」、「創造的なコンテンツをめざして」、「ネットワークの未来像」をテーマに四つの分科会も開かれ、多くの発表者を招いて語り合った。分科会 I は、シエナ大学情報工学部のアレサンドロ・メコッチ教授がチアマン、発表者には海外からの 4 人の他、国内では東京大学の青柳正規教授（当時は国立西洋美術館長で、現在は文化庁長官）らも参加した。分科会 II では、フローレンス大学のビート・カッペリーニ教授がチアマンとなり、発表者には東京芸術大学の桂英史教授（当時助教授）らが参加。分科会 III は私自身がチアマン、発表者には IAMAS の入江経一教授やミラノのスタジオ・アッズーロの代表者パオロ・ローザ、分科会 IV は、日本電気（株）政策調査部の小野田勝洋氏がチアマン、発表者には韓国科学技術研究院のヨン・ムー・クワン、さらにフローレンス大学のビート・カッペリーニ教授も参加するなど、きわめて国際色の濃い会議で盛り上がった。

また、2002 年 8 月にはブラジル・サンパオロのイタウ・カルチュラルが主催した「Artificial Emotion」の会議にも招待され、私は「芸術と科学の革新的な協調に向けて(Toward the innovative Collaboration between Arts and Sciences)と題して講演を行ったが、この時には、後述するように、IAMAS の学生、教員たちによる作品も展示され、何人もの学生たちも参加した。

オーストリア・リンツのアルス・エレクトロニカは、1979 年開始以来、毎年メディア・アートの国際的な祭典として続いている、私自身、ジャーナリスト時代の 1982 年から毎年のように参加してきたが、2003 年にはそこでまったく予告していなかった Golden Nica for Life Achievement 賞(永年功績賞)というのを授与された。しかもその翌年 2004 年には、アルスがその数年前から始めていた世界各地の優れた大学を招いて開く展覧会に、IAMAS も選ばれ、全学を挙げてその展覧会に参加した。私自身はその前年にすでに退官していたが、この展覧会の視察とブルックナー・ハウスでの講演会を頼まれたこと也有って出席し、2 時間半もの講演[アートとテクノロジーの相関史-人類の文化革命をめざして]を行った。IAMAS からは数十人の学生、教員が参加して盛り上がった。

## 10. 海外の展覧会に IAMAS が参加してデジタル化した国宝までを出品

梶原知事の文化史的な関心からの成果はそれに留まらず、2000 年 7 月から 9 月までアメリカのフィラデルフィア美術館で開かれた「本阿弥光悦展」には、県として協賛事業を行うこ

とになった。このときには、IAMAS も参加することになり、永原康史教授がディレクターとなって、教員、学生ら 10 人が参加し、国宝である本阿弥光悦の作品 2 点を、同展を訪れた人が触って鑑賞できるという作品に仕立てたものを出品した。

その一つは、京都国立美術館に所蔵されている光悦の絵巻物「鶴下絵三十六歌仙和歌巻」という絵巻物を、そっくりそのままのバーチャルな作品に仕立てて、観客が手に触れてこの絵巻物をたぐることのできる展示物であった。

描かれている和歌に触れると、京都の冷泉家の歌詠み人に詠ってもらい録音した和歌の声が聞こえたり、その意味を英文でも読むこともでき、さらにその絵巻物の下絵として描かれている俵屋宗達の絵を、巻物の最初からスクロールして、アニメーションのように眺めることまでできる展示物として完成した。

もう一つは、やはり光悦の作と伝えられる国宝で、東京・五島美術館に所蔵されている黒染茶碗「七里」を、特別の許可を得て CT スキャンして、本物とそっくりのプラスティック製茶器をつくり、これにセンサーをつけて、観客が手にとって傾けると、目の前のスクリーンに本物の「七里」の映像も傾いて、高台から茶溜まりまで手に取るようにみることができるというインタラクティブな作品であった。

さらに、すでに触れたように、2002 年には、ブラジル、サンパオロのイタウ・カルチュラル (Itau Cultural) が主催する国際会議に、やはり IAMAS も招待され、教員、学生が制作した展示物の幾つかも出品し、私もスピーチを行った。このときに出品した作品の一つは、北斎の浮世絵「富嶽三十六景」をテーマにしたもので、関東周辺の地図上に観客が置く人型の位置によって、その付近から描いた北斎の別の作品や、現代の状況の写真までが現れるという参加型の作品であった。

また学生が制作した情報展示盤「インフォテーブル」には、現地の身体障害児たちを招いて参加してもらったが、手の使えない子どもたちが頭につけた棒でテーブル上の駒を動かすと、そこに現れるイメージが変化するダイナミックな作品で、子どもたちが歓声を上げて楽しむ姿を見守ることができた。

このように、IAMAS 勤務中の 7 年間は、毎日が未知の世界を切り開くための挑戦に明け暮れた。しかし、その成果は徐々に現れ始めて、IAMAS は次第に国内外でも認められる学校になってきた。そして、その最初の大学院大学の卒業生がでる 2003 年 3 月末には、私自身大垣での単身赴任生活にいささか体力の限界を感じて、思い切って退官することにした。

残念なことに、IAMAS 自体は県の財政難のせいで、県費による客員芸術家制度が 2009 年にストップした。さらに専門学校生が卒業する 2012 年 3 月には、専門学校自体が閉鎖され、大学院大学だけが存続することになった。

ただ、県費による IAMAS の客員芸術家制度は打ち切られたものの、外部の協力団体からの援助が得られればその範囲で継続するという方針も決まり、とりあえず平成 22 年度 (2010 年度) は、文化庁海外メディア芸術クリエイター招へい委託事業の協力を受けて、三組程度の客員芸術家を受け入れることができた。将来のことはまだ分からぬが、この客員芸術家たちが制作した作品は、従来通り「おおがきビエンナーレ」で発表される予定で、2010 年度はテーマ「温故地新(Product as New Art)」のもとに、同年 9 月 22 日から 26 日まで、大垣市内で展示された。テーマを「温故知新」でなく「温故地新」としたのは、地場産業や、地域への貢献への期待を秘めたからだという。

地方自治体の財政難のなかでも、開学以来 IAMAS が果たしてきた役割は国内外で高く評価されてきただけに、今後も優秀な卒業生が次々に世界に羽ばたいていくことを期待したい。

また同時に、IAMAS の客員芸術家制度も、幅広い分野からの支援を待ってぜひ今後も続けられるようにお願いしたい。すぐれたメディア・アート作品を世界に発信し続けていく学園として、IAMAS の未来に私は賭けたい。（了）

## 意識の変革の先導者として As a leader of the changes of the consciousness

吉田茂樹  
YOSHIDA Shigeki

### 1. はじめに

IAMAS は開学した 1996 年から数えて今年度で 18 年目となり、来年度からは活動拠点となるキャンパスをソフトピア地区に移転して、新たなスタートを切る。18 年という時間は、歴史の中では短い時間ではあるが、IAMAS が関係する分野や近年の状況の中では非常に多くの変化があった。本稿では IAMAS の開学から現在までの変化について、IAMAS およびそれを取り巻く状況についていくつかの視点で明らかにし、IAMAS が担っている役割について概観する。

### 2. IAMAS における制作研究形態の変遷

#### 2-1. ネットワーク環境と意識の変化

IAMAS の歴史は 1996 年に開学した国際情報科学芸術アカデミーから始まるが、日本のネットワークの歴史の中でその年は、インターネットサービスプロバイダが日本に登場して 4 年目となる年であった。一般の人々にとってインターネットの存在はまだ身近ではなく、World Wide Web (WWW) は存在していたが HTML を自分で記述できないと情報発信も行えず、インターネットの利用サービスは電子メール等が主なものという時代であった。

そのような状況にあって、IAMAS の学生も、情報系の学生であってもインターネットの利用経験がある学生はそれほどおらず、芸術系、デザイン系の学生はインターネットはおろか LAN の利用経験すらない学生がほとんどであった。一方で、これからインターネット時代を見据え、IAMAS では開学時点から学内での連絡や議論のために電子メールと電子ニュースを主な手段に据え、積極的に利用していく方針を採った。そのため IAMAS の開学から数年間は、入学直後の学生に対して、まず LAN やインターネットの使い方、とりわけ電子メールの使い方について実習形式のレクチャーを行い、連絡の道具としてのネットワークの利用方法を習得させた。さらには、WWW を使った情報発信を行うために、HTML の記述方法についても授業等の中で教えていた。

当初、IAMAS のインターネット接続速度は 1.5Mbps と当時としてはある程度の速度を備えていたが、学生の制作環境が CD-ROM 作品やビデオテープベースの映像作品等であったこともあり、インターネットを通じて学生が制作した種々の成果を広く発信するという活動はあまり行っておらず、IAMAS においては教員も含め CD-ROM やテープメディア等を使って、マルチメディア関連のコンテストに応募するといった発表形態が一般的であった。

その後、インターネットの普及や、1999 年に登場した NTT ドコモの i-mode サービスなどの携帯電話におけるネットワーク機能が登場したことなどにより、芸術系の学生においても IAMAS 入学前からネットワークや電子メールを利用する経験者が増えていき、入学後のネットワーク関連の利用方法に関する一般的な実習は徐々に必要なくなり、数年のうちに IAMAS 独自のネットワーク利用のルールを教える実習内容に変化していった。

このように、わずか数年のうちにネットワークの利用に関する状況が変化し、ネットワークを利用することは IAMASにおいてだけではなく、日常生活においても当たり前の事柄となり、連絡や情報交換を行うにあたり、電子メールやその他のネットワークツールを使うのが当たり前という意識に変化していったと思われる。また、IAMAS のネットワーク環境の強化や、特にブログツールや Flash 等のネットワーク配信コンテンツの作成に適した技術の登場などにより、教員や学生の制作物の発信方法もインターネットを利用したものが増えていき、「作品発表」に対する意識も変化していったと言えるであろう。

## 2-2. 表現方法等の変化 (ツール・機材)

IAMAS は当初から最先端の技術を用いて制作や表現等を行うことが想定されていたが、実際に学生や教員の制作・研究において、その時代ごとの技術の進化によって登場した様々な最新の技術や表現方法等が採用されてきている。

開学当時は IAMAS 内にグラフィックスワークステーション等の最先端のコンピュータ類は存在していたが、台数が限られていたため多くの教員や学生は日常的な授業や制作にはパソコン類を使用していた。そのため、コンピューティングパワーが足りなかつたり、ネットワーク速度が十分でないなどのこともあり、制作や研究にコンピュータ関連技術を使用したとしても、最終発表は既存の紙媒体を使用したり、CD-ROM や磁気テープなどを使ってディスプレイに映し出したりスピーカーから音を出すものや、逆にインスタレーション作品のように費用をかけてプロジェクタや大型の装置を使って表現するものなどが多く見られた。もちろん、制作や研究内容は多岐に渡っているが、表現手段としては現在に比べれば限られていたと言える。また、制作に使えるソフトウェアも、市販のものは当時のコンピュータや周辺機器を想定したもののが基本であり、最先端の表現をしようとするとそのためのソフトウェアも自ら開発しないといけない場合も多く見られた。

その状況が変わってきたのは 2000 年前後あたりからで、その要因としてパソコンの性能が劇的に向上してきたことや、それに伴ってコンピュータの周辺機器や関連規格等として新たなものが登場したり、それらの性能も向上したこと、さらにはそれらが普及価格帯で販売されるようになり利用しやすくなったことが挙げられる。そのようなものとして、DVD-R の登場やハイビジョン関連製品の普及、デジタルカメラやデジタルビデオの性能向上、インクジェットプリンタの性能向上やカラーレーザープリンタの普及、そしてギガビット以太ネットや無線 LAN の登場と普及などがある。それまでグラフィックスワークステーション等の専用機器を使用しないとできなかったことが、手元のパソコンで処理ができるようになり、また処理速度が向上したり利用できる機器類やメディア類が増えたことで制作できる対象や範囲も広くなった。

その後時代とともにさらに多様な技術や機器、メディア等が利用できるようになったが、概観するとネットワークの発達による場所や時間を超えたインタラクティブな表現、デジタルメディアの発達による多様な映像音声表現、モバイルデバイスによる小型・可搬性を生かした表現、各種センサードバイスや制御デバイスによる多様な入出力の活用、電子工作等による自作の特化型デバイスによる処理、デジタル工作機器による精密な加工などを利用した研究や制作が増えてきている。

新しいものの登場や普及によって、IAMAS の研究や制作物にもそれを取り入れたものが増える傾向があるが、以前はその年の研究や制作の多くに一つの特定のものが使われることが多かったが、近年ではその対象となるものが分散する傾向が見受けられる。これは登場・普及する対象および IAMAS において利用できるものが非常に多様になっていることを示している。なお IAMAS では、新たに使えるようになった種々の技術やメディア、デバイス等を本来の使い方をするだけではなく、

その可能性を模索して想定されていない使い方等をするものが多く見受けられるのも特徴の一つである。

### 2-3. 制作研究環境の変化

IAMAS における環境や意識の変化という意味では、技術等の話ではないが、学生の制作や学習の場や空間の変化が挙げられる。IAMAS 開学当初、校舎は現在「本校舎」と呼ばれている開学以前から存在していた古い校舎のみで、2 つのコンピュータ室を中心にして大部屋的に学習・制作を行っていた。校舎が一つであり、主な活動場所が大部屋となっていることで、自然と学生どうしおよび教員と学生の交流が行われていた。

その後大学院大学の開学に向けて、主にアカデミー用の校舎が完成し、大学院大学とアカデミーの主な活動の場所が分かれることになった。大学院では、学生の居場所として「ロフト」と呼ばれる大部屋を設置したが、スタジオごとやプロジェクトごとの活動の場も用意され、学生の活動の場が分散することになった。同様にアカデミー内でも分野に特化したコースごとに部屋が分かれる形となっていました。IAMAS では多様な分野の教員や学生が交わりながら活動することで、新たな表現や作品が作られるのが特徴となっているが、この「場の分割」については、専門性を高めるという面からはよいことが多いが、一方で多様なバックグラウンドを持つ学生や教員が交わる機会が減少したというマイナス面もあったと言える。

とはいっても、大学院において大部屋的なロフトが存在し続けていることは、多分野の学生がお互いの活動を知り、場合によってそこで行われる制作の過程を見ることができるという面において非常に重要な意味を持っている。また、多様な分野のバックグラウンドを持っているとしても、IAMAS の学生として日常的な居場所が同じ空間内にあることで、スタジオ制および領域制をベースにしたプロジェクト活動をメインにして活動場所が分かれた後においても、交流において意識の敷居を低くする効果があると言える。

2014 年度からは、プロジェクト室が大部屋的な一室となり、家具間仕切りで仕切られた状態で活動することになっており、様々な活動をお互いに見る事ができるようになることで、自然な交流の効果がさらに期待される。

## 3. 世の中の意識の変化

### 3-1. ネットワーク時代の意識の変化

さて、IAMAS の活動はもちろん日本や世界のいろいろな環境やその変化に相互に影響を与えるながら行っているわけであるが、とりわけ学生にとっては日常生活におけるコンピュータや特にインターネットを始めとするネットワークの普及の影響が大きいであろう。

日本においてインターネットが登場したのは、インターネットサービスプロバイダ企業が設立された 1992 年からと言えるが、その後 Windows 95 OS にネットワーク機能が標準搭載され、インターネット接続が比較的簡単にできるようになったことから普及が進んだ。総務省の統計[1]によると、2000 年から 2001 年にかけてインターネット世帯利用率が 30% を超え、2001 年末には 60% に達しており普及の具合がうかがえるが、ネットワークに関して社会全体の意識の変化がうかがえるのが、この頃から多くの製品のパッケージ等にメーカーの Web サイトの URL が印刷されるようになったことである。それ以前から URL 掲載は一部の製品において行われていたが、日用品を含む多くの製品に掲載されるようになったのは、日常的に Web を使って情報検索をする人が増えていったことを示しているであろう。Yahoo! や Google の日本法人によるサービスや、楽天や Amazon といったショッピングサイト等が登場し普及していくのもこの時期であり、その後にはブログサービ

スや SNS サイトも登場し普及していっている。

さらには、2005 年頃からテレビコマーシャルに「続きは Web で」というメッセージが登場するようになり、限られた CM の時間内で商品を説明するのではなく、商品の詳細情報はインターネット経由で取得するのを前提とし、CM はその入り口を示すものという役割および意識の変化が起きできている。商品情報に限らず、様々なものを調べたり、各種の連絡や取引等にインターネットを使うという傾向はその後も着実に定着していき、現在では当たり前の考え方になるまで至っている。

このようにインターネット、特に Web は日常生活におけるインフラとして認識されるようになってきているが、研究や制作の表現および発表の場としての役割も担うようになってきた。2001 年にインターネット上で開催されたインターネット博覧会(インパク)は、当時の家庭等におけるネットワークの回線状況からすると速度が十分足りておらず、各種のコンテンツを閲覧するには時期尚早であったという批判もあるが、インターネットを介して作品を閲覧することができるという認識を広めたという意味では重要な出来事と言える。その後プロードバンド回線の普及によるインターネット接続速度の向上や、JavaScript や Flash 等の Web 表現技術の発展、デジタルカメラやデジタルビデオ、各種制作編集ソフトウェア等の発展により、コンテンツの素材の準備から加工・制作、そして表現や伝達までコンピュータおよびインターネットを使って行えるようになってきている。

IAMASにおいても開学当初から教員や学生が自由に使える各自の Web サイトを用意し、さらに卒業後もそれを継続して利用できるようにすることで、インターネットで各種の発表や表現を行えるようにしてきた。当初はそれらの Web サイトは自分の活動記録等を紹介するものが多かったが、徐々にサイトそのものを表現の場として使う事例も登場してきた。また、最近では学校側が用意したサイトを利用するのではなく、個人で各種のレンタルサーバやサービスサイトを利用して、表現や発表を行う教員や学生も増えているが、この傾向は世間一般的な状況として、無料もしくは安価に個人で各種のサービスを利用できる環境が整ってきていていることを示している。その意味で、インターネット経由の発表や表現の場についても学校側で全てを用意しなければならない時代が終わりを告げているとも言える。

### 3-2. デバイスの変化と意識の変化

統計等でコンピュータやインターネットが普及したと言われていても、それが日常的に当たり前に使われるものになったということを意味するとは限らない。2000 年代前半の段階で、岐阜県内の中小企業の経営者や幹部の多くは、電子メールアドレスを持ち名刺にも記載していたが、連絡手段としては電話や FAX が主であり、電子メールを送付してもそれを秘書がプリンタで印刷して読んでいるという話も聞いた。年齢が高い人にとって、電子メールはコンピュータを起動して使う特別なもので、普段の連絡に使うという意識はまだまだ少なかったと思われる。

その意識が変わった大きな要因は、i-mode 等の携帯電話の電子メールサービスであろう。日常的に使うデバイスで手軽に電子メールや Web サービス等が使えるようになり、ようやく連絡を取るときの選択肢として電子メールが電話や FAX と同列になったのである。「パーソナルコンピュータ」という名称の機器は登場してすでに長い年月が経っていたが、真の「パーソナル」なデバイスになるには、各個人が自分専用の機器として常に利用できるようになる必要がある。しかし、企業や学校等のコンピュータは「パーソナル」なものではなく、一方で家庭のコンピュータも「共用」の場合も多く、また個人専用のパソコンを所有していたとしても、常に利用できるとは限らない。その意味で「パソコン」より「携帯電話」の方がよりパーソナルなものと言える。

IAMASにおいては、2000 年の段階でほぼ全ての学生が入学の時点で携帯電話を所有し、通話や携

帶メールでの連絡が取れる状態になっていたが、Java 言語により i アプリ等のソフトウェアを開発できるとしても利用できる機能の自由度は低く、あくまでもコミュニケーション等のための補助デバイスという位置づけであった。その意識が一変したのは iPhone の登場以後である。それ以前にもスマートフォンというデバイスは存在していたが、日本においては主要キャリアが主デバイスとしての取り扱いをしていなかったために、利用者は限られていた。それが 2008 年にソフトバンクから iPhone が発売されたことで日本でのスマートフォンの利用者が一気に増えたが、IAMAS においても多くの教員や学生が iPhone を所有および利用するようになった。iPhone はプログラミング言語 Objective-C によりソフトウェア(アプリ)を開発することができるが、利用できる機能やセンサー類、表示方法など、その自由度は携帯電話に比べれば遙かに優れており、パソコンに近い形でソフトウェアが作成できる。それを生かして IAMAS において「常時携帯するコンピュータ」という位置づけで iPhone やタブレットの iPad 等が各種の研究や制作に利用されるようになり、表現の幅が広がったと言える。

この状況は IAMAS に限らず世間一般でも同様で、スマートフォンというデバイスを常に持ち歩き、様々なアプリを使って非常に多様な使い方ができるようになったことで、眞の「パーソナルコンピューティング」が実現され、当たり前のようにデジタルデバイスやサービスを使った活動を行うよう意意識が変化していったわけである。

#### 4. 社会の変化と IAMAS の活動の意味

IAMAS が開学した 1996 年当時は、コンピュータやネットワークを利用した表現や作品等はまだ身近なものではなく、IAMAS の活動成果もいわゆるメディアアート作品などが多く、「特別なもの」という認識であったと思われる。開学前から IAMAS 主導で「世界メディア文化フォーラム」やその後「岐阜おおがきビエンナーレ」等のメディア表現のイベントを開催し、各種のメディアアート等を市民に紹介する試みを行ってきているが、このような形態での紹介は限られた場や時に経験できる「非日常」のものという意識のままであろうと思われる。

しかし、すでに述べたように、コンピュータや周辺機器類、インターネット環境や各種サービス類は目覚ましい進歩を遂げ、2000 年頃から我々の日常生活に入り込んできている。それは新しい表現に使える技術やメディア、仕組みなどが当たり前に使えるようになったことを意味するが、それによって我々が新しい表現を日常生活の中で目にする機会も増えていった。そこで目にする各種の表現や仕組みの中には IAMAS の活動が影響したものや、卒業生や関係者が関与しているものもある。分かりやすい例で言えば、セカイカメラや FingerPiano 等の iPhone のアプリなどがあるが、他にも Web サイトの表現や新しい Web サービス、新しい製品やデジタルガジェット、新しい形のデザインなど多岐に渡る。

IAMAS や関係者によって先駆的に行われていた活動の成果を生かすものとして、当初はメディアアート表現であったりエンターテイメント性の高いもの、一部の特別なものであったものが、徐々に日常的なものに広がってきたわけである。これは、デジタルデバイスやインターネットサービスが普及することで、コンピュータやネットワーク等をベースとした様々な形での新しく多様な表現を受け入れる素地が日常生活のレベルにまで浸透してきたと見る事もできるであろう。そしてその上に IAMAS や関係者の活動成果が様々な形で使われるようになったのである。ただしこの場合、IAMAS や関係者の活動成果は、「新たに広がった場を使う」というだけではなく、その「場」がどのようなものであり、どういう使い方ができるのかということを知らしめ、「場を認知させて広める」ための役割も果たしていると言える。その意味で IAMAS や関係者の活動は意識の変革を先導して

きたと言える。

さらに、最近では製造業を始めとするものづくりの現場等においても、いろいろな形で新しいデザインや表現が求められるようになってきている。その意味で IAMAS の活動の場はさらに広がっているのである。

## 5. IAMAS の教員・学生の意識の変化

世間的にコンピュータやネットワーク等による新しい表現やサービス等が広がり、それらのものを日常的に当たり前に使うようになると共に、IAMAS の学生の意識も変化してきているように感じる。

IAMAS には多様な背景を持つ多様な学生が集っており、アート表現やデザインの模索やエンジニアリングの新しい試みなど、その研究内容や活動は非常に多岐に渡っている。元々エンジニアリング系の学生は、自分の成果がどのような形やどのような方法で世の中と関わるのかということを意識することが多いが、それでも IAMAS の学生の場合、かつては技術的な面白さを追求することが主であり、社会的な関わり方も同時に追求するものはそれほど多くはなかった。アート表現やデザインの探求の研究や活動の場合はそれがさらに顕著で、新しいメディアや技術、デバイス等を使って自己表現をしたり、これまでにないデザイン表現をすることが研究や制作の全ての場合が多かった。

もちろん、今でも純粋なアーティストやデザイナーとして表現を追求している学生もいるが、一方でアートやデザインの社会的な位置づけや可能性、影響を考え、それを根本に据えた上で表現の模索をする研究や制作も増えているように思う。これは世の中の状況や意識の変化によって、これまで活動のために必要としていた場がより身近なものとなり活動しやすくなった反面、各種の新しい表現やサービス等が日常生活とは離れた存在ではなくなりましたこと、いやでも自分たちの研究や活動の影響や位置づけを考えざるを得なくなったという面もあるのかもしれない。教員の場合は経験の差などにより、学生より広い視野や捉え方をしているため、社会との関わり方については以前から意識している場合が多いが、全体的な傾向としてそれがより強くなっていると思われる。

## 6. おわりに

このように、時代と共に社会の状況も IAMAS の活動内容や考え方なども徐々に変わってきているが、変わらないものの一つとして、IAMAS において常に新たな表現や活動を模索し、その過程や成果を様々な形で世の中に示すことで、多くの人の意識を変革する力を持っていることがある。

もちろん IAMAS だけが担ってきたものでもなく、IAMAS だけでできるものでもないが、18 年という短い時間ではあるが、各方面に大きな影響力を持つに至った卒業生を輩出し、多くの関係者とも相互に影響しあうことで実現してきた。

世の中の状況はさらに変化していくであろうが、今後も意識変革を起こす存在であり続けることが IAMAS の存在意義の一つであろう。

## 参考文献

- [1] 平成 24 年通信利用動向調査報告書 (世帯編), 総務省, pp29, 2013  
[http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR201200\\_001.pdf](http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/pdf/HR201200_001.pdf)

# 「インタラクション」からインタラクションへ：私の IAMAS 考 From INTERACTION to interaction: personal thoughts of IAMAS

四方幸子  
SHIKATA Yukiko

## 1. はじめに

IAMAS は、開校 19 年目を迎えた今年、新校舎に移り新たなスタートを切る。本稿では、これまでそしてこれからの IAMAS について、個人的な関わりから述べてみたい。

坂根巖夫氏<sup>1</sup>と初めてお会いしたのは 1987 年、キュレーション活動を始めようとしていた矢先の新米にも気さくに話しかけていただいたことが印象に残っている。IAMAS が開校した 1996 年、筆者はキヤノン・アートラボ<sup>2</sup>のキュレーターとしての仕事を中心にメディアアートの制作・展示を手がけていた。メディアアートや IT 技術に特化した日本初の教育機関であり、「インタラクション」展や世界メディア文化フォーラムを介したインタラクティブ・アートの推進など、IAMAS の誕生は、日本のメディアアート史の新たな展開を告げていたようだ。坂根氏のアート&テクノロジーへの真摯なまなざしは、「インタラクション」という言葉に希望を託しながらも、20 世紀に科学技術がもたらした功罪を踏まえた上にあった。そのような坂根氏の知見そして人となりは、直接・間接的に IAMAS に深く浸透し、2003 年の学長退任後も世代を超えて共有されているように思われる。

90 年代末より卒業生がメディアアートや IT 分野を中心に多方面で活躍を始め、筆者もキュレーションに加えて大学で教える中、IAMAS 関係者と多様な場で接点をもつ機会を得た。自分が関わった学生の IAMAS への進学、<sup>3</sup> IAMAS の先生や学生を展覧会やプロジェクトに招聘、そして外部関係者や同僚として出身者と仕事をともにする、などである。<sup>4</sup>

とりわけ 2005 年に筆者が企画した実験的プロジェクト「MobLab：日独メディア・キャンプ 2005-06」(モブラボ実行委員会／東京ドイツ文化センター)においては、IAMAS に人的・技術的・資金およびカリキュラム上で甚大な協力をいただいている。<sup>5</sup> このプロジェクトは、むしろ IAMAS があったからこそ実現することができたといえるだろう。加えてここ数年は、非常勤講師として IAMAS の現場に直接関わっている。

<sup>1</sup> 初代 IAMAS 学長（在任期間 1996-2003）。現 IAMAS 名誉学長。

<sup>2</sup> 1991-2001。キヤノン株式会社の文化支援プログラムとして、アーティストとキヤノンのソフトウェア・エンジニアとのコラボレーションによりメディアアート作品を制作・発表。共同キュレーター：阿部一直、四方幸子。

<sup>3</sup> 東京造形大学、多摩美術大学の学生たち。

<sup>4</sup> 筆者が 2004-10 年に学芸員として在籍した ICC では同僚として、他にも IAMAS 出身者と仕事をする機会が多々ある。

<sup>5</sup> Mob (動くバス、モバイル、群衆) と Lab (研究室) の合成によるこのプロジェクトは、改造したバスに日独のアーティストが乗り込み、3 週間日本各地を回り各自のプロジェクトに加え、コラボレーションや展示、ライブ、ワークショップなどを展開するもの。IAMAS 出身者である河村陽介の MobiLab バスを IAMAS 校庭で改造、本人の運転に加え、IAMAS の「プロジェクト」として学生や先生方（特に平林真実准教授、福田幹 CMC 講師）の協力や参加のもと実現した。www.moblab.org/

## 2. IAMAS の独自性

大垣という地において、IT 技術を基軸にアートや科学技術の先端分野を出会わせることで産業と文化を相乗的に新興するという目的のもと構想された IAMAS。それは 1996 年にアカデミーとしてスタートし、大学院大学との併存期を経て、大学院大学に特化した現在においても変わらない。

国内外のメディアアート・シーンでの活躍、オリジナル・デバイスやプログラミングの開発、IT 分野を中心とした起業。メディアアート、デザイン、ゲーム、エンタテインメント、現代美術、パフォーミングアーツ、教育…。これほど多岐にわたる分野で人材を輩出した教育機関は、日本において前例が見当たらない。

これらの人材は、卒業生から在学生そして先生方をつなぐゆるやかなネットワークを形成し、数多くの作品やプロジェクト、システムそしてプロダクトを生み出している。異なる場に身を置く各人が必要に応じコラボレートしやすい体勢にあること、それを「IAMAS 文化」と呼ぶことさえできるだろう。

教育方針や機材環境における特質を土壤に、IAMAS は常に異なる領域の人々が相互触発しする場を提供してきた。多様な年代や専門分野、経歴をもつ少数精銳の学生がともに時間を過ごすこと、そして前例のない試みを支援する先生方によって IAMAS 文化が形成されてきたといえる。

## 3. 坂根学長のビジョン

初代学長が坂根氏であったことは幸いである。彼が長年培ってきたアート&テクノロジーへの造詣が、かつてない教育機関の設立へと結晶したのが IAMAS なのである。

朝日新聞の科学部記者として 60 年代半ばに渡米、1967 年のモントリオール万博を皮切りに、アートと科学技術の最先端の現場を体験した坂根氏は、記事や本の執筆に加え、80 年代より国内でテクノロジー・アート展の開催を積極的に手がけていく。<sup>6</sup> 加えて 1990 年に新設された慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス（SFC）では、教授として科学技術、デザインなどをつなぐ教育現場の最前線に身を置くことになる。ジャーナリスト、展覧会オーガナイザーそして教育者として一貫して彼が追求してきたのは、アート&テクノロジーを介した創造、そしてそれによって開かれる世界の未来であるだろう。

モントリオール万博が開催された 1967 年は、アート&テクノロジーの実験において実りの多い年であった。ジョージ・ケペシュは MIT に Center for Advanced Visual Studies を、フランク・マリナは『Leonardo Journal』を、そして技術者ビリー・クリューヴァー、フレッド・ヴァルドハウアー、アーティストのロバート・ラウシェンバーグは E.A.T.(Experiments in Art and Technology)をいずれも米国で設立したのがこの年である。

これら 60 年代の動向は、20 世紀初頭にヨーロッパを中心に生まれた複製技術時代における前衛芸術や社会実践の、第二次大戦を経た電子技術時代における延長的展開ともいえる。ケペシュがシカゴのニュー・ Bauhaus で学んだように、ドイツの造形学校 Bauhaus やロシア・アヴァンギャルドなどにおけるビジョンや実験がそこには連綿と受け継がれている。

<sup>6</sup> 名古屋「Artec」(1989-97)、日本初の大規模なインタラクティブ・アート展「インタラクティブ・アートへの招待」展（かながわサイエンスパーク、1989）など。

IAMASの名は、その語感から1920年にモスクワで設立された国立高等芸術技術工房ヴフテマス (VKhUTEMAS) を連想させる。その前年にワイマールで開校したバウハウスは、芸術・技術・工芸・デザインなどを建築のもとに統合するという初代学長ヴァルター・グロービウス (建築家) のビジョンが色濃く反映されている。<sup>7</sup> IAMAS構想時、坂根氏には20世紀のアート&テクノロジーの展開を念頭に置きながら、最先端のコンピュータ技術を導入した新たな表現-インタラクティブ・アートに代表される一が21世紀に向けた大きな可能性として浮上していただろう。

IAMASでのインタラクティブ・アートの紹介は、開校前年に開催された世界メディア文化フォーラム (1995) での「インタラクション」展を初回として、ビエンナーレ形式で2001年まで実施されている。

2001年の「インタラクション」カタログの冒頭には、デジタル技術の発達の中で「作品の前で静かに鑑賞する芸術作品とは異なり、観客自身が主体的に作品と向き合い、作家と観客の合作によって、最終的な作品のイメージを生み出していく新しい作品」の可能性が述べられている。<sup>8</sup> 坂根氏の寄稿文には、「インタラクション」を、アート表現にとどまらず、「今までの芸術や科学技術の長い歴史を振り返り、さらにこれからの情報化社会で予感される文化の潮流までを視野に入れるとき、いまこそ未来への問題提起となるフォーラム (集い) を設けるべきだと感じ、そのキーワードの一つとして、インタラクション (双方通行、対話) こそがふさわしい」と記されている。坂根氏はまた「技術が潜在的にもつ可能性を発見し、より多くの人々の幸せのために利用する方法にまで、深い洞察力をもって英知を注げるような人材の育成こそが、私たちの使命でもあり義務」とし、インタラクティブ・アートがそのために「新しい科学技術と芸術的感性のあいだにかける橋のひとつ」と述べている。<sup>9</sup>

70年代に萌芽したインタラクティブ・アートやインタラクションの実験が、90年代に「メディアアート」として認知され、21世紀の情報ネットワーク社会において新たな展開を迎える中、ここではIAMAS自体が現在進行形の「フォーラム」そして「インタラクション」の場として構想されていたと解釈することも可能だろう。

#### 4. IAMASに先駆けた動き

インタラクティブな動向は、1960年代後半の欧米に遡る。ビデオカメラを使ったフィードバックや社会的な実践、心拍など生体データを取得したバイオフィードバックなどの作品の試みが、ビジュアルやサウンド、建築などの領域を越えて展開された時代である。70年代には電子技術を活用した表現を紹介する催し—SIGGRAPH (1974)、アルス・エレクトロニカ (1979-) など一が開催され、そこにはインタラクティブなものも含まれていた。

1980年代に入ると、米国ではニコラス・ネグロポンテを所長とするMITメディアラボが設立され (1985)、またヨーロッパを中心にコンピュータを筆頭とする最新技術を駆使した作品の制作・展示・収蔵施設であるメディアセンターが構想され始める。ドイツでは、1983年にカールスルーエ市でバーデン・ヴュルテンベルク州との共同出資によるZKM (アート・

<sup>7</sup> 坂根氏も東京大学で建築を学んでいる。

<sup>8</sup> 「第4回ビエンナーレ:世界メディア文化フォーラムに寄せて」、『[インタラクション '01]—拡張するイメージとの対話』カタログ (世界メディア文化フォーラム実行委員会・IAMAS、2001)、P4

<sup>9</sup> 坂根巖夫「インタラクティブ・メディアの現代と未来—なぜインタラクション展かー」、『[インタラクション '01]—拡張するイメージとの対話』カタログ (世界メディア文化フォーラム実行委員会・IAMAS、2001)、P74

アンド・メディアテクノロジー・センター) が、日本では 1989 年に NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]が構想されている。

ZKM は 1997 年に巨大な旧兵器工場を改造して開館、<sup>10</sup> カールスルーエ造形大学が同建物内に併設されている。ICC は 1991 年よりイベントを開催し、ZKM と同年に東京オペラシティ(初台)に開館、またオーストリア・リンツのアルス・エレクトロニカ・センター(AEC)は IAMAS と同年に開館、毎年開催のフェスティバルとアルス・エレクトロニカ賞に加え、アートや科学を広範囲にカバーし恒常に展示する世界有数の施設としてメディアアート・シーンを牽引する存在となっている。

教育機関としては、1989 年にフランクフルトのシュテーデル大学付属として設立されたニューメディア研究所 (INM)<sup>11</sup>が、ペーター・ヴァイベル (現 ZKM 所長) が在任した 1994 年までメディアアートに特化した実験場を提供した。数年間ではあるものの絵画、サウンド、建築、プログラミングなど異なる背景から集結した人材がコラボレーションによって数々の実験的作品を生み出した稀有な事例として、メディアアートにおける「バウハウス」と呼ぶこともできるだろう。<sup>12</sup> ドイツではまた、1990 年に開校したケルン・メディア芸術大学 (KHM) からも映像や音、インスタレーションを含むメディアアーティストが輩出している。<sup>13</sup> 1994 年にはベルギー国境に近いフランス・トゥルコワ市にル・フレノワ国立現代芸術スタジオが開設され、ディレクターのアラン・フレシェールの下、メディアアートを含む映画の教育・制作・展示が行われている。<sup>14</sup>

IAMAS は、そのような中、21 世紀に向けて日本のメディアアートの活性化とともに、カールスルーエ、リンツ、トゥルコワなどと同様に、地方都市での産業・文化振興をめざして設立された。集結した多彩な教授陣の中に、インタラクティブ・アートの最前線で注目されていたクリスター・ソムラー+ロラン・ミニヨノーがいたこと (2004 年まで在籍)、また客員芸術家制度<sup>15</sup>を導入したこと、IAMAS の名を国際的に一躍高めることに貢献した。

## 5. 2000 年以降の変容

2001 年春に IAMAS は大学院大学、CMC<sup>16</sup>、2003 年に横山正氏 (現 : 名誉教授) が学長に就任、2004 年には「おおがきビエンナーレ」が開始され IAMAS は新たな様相を見せ始める。

「おおがきビエンナーレ」や IAMAS 展で見られる作品では、最新技術を駆使した「インタラクション」から、新旧のメディアをまたぎつつ、人間や身体などむしろアナログ的なものへの注目が高まり、同時にアートと日常を近しいものとするまなざしが顕著になる。その傾向を牽引した重要な一人として、初年度より IAMAS に学生として在籍しその後も大垣を拠点に活動したアーティスト高嶺格の存在があるだろう。またオープンソースの動向に代表されるように、今世紀に入り日常的・共的なものへと拡張したメディアアートの様相も顕在化する。フ

<sup>10</sup> 「デジタル・バウハウス」を謳う ZKM は、1989 年に初代ディレクターのハインリッヒ・クロツツのもと視覚メディア、音響・聴覚メディア研究所が開設され、写真、ヴィデオ、メディアアートにいたる作品を収蔵、同年にはビエンナーレ形式の第一回「マルチメディアアーレ」が開催されている。

<sup>11</sup> 現在は独立機関となっている。

<sup>12</sup> 在籍したアーティストに、クリスティアン・メラー、ウルリーク・ガブリエル、ミヒヤエル・ザウプなどがいる。

<sup>13</sup> ノウボティック・リサーチ、IAMAS 教授三輪真弘など。

<sup>14</sup> 近年は最新技術を駆使した詩的な映像表現が制作の軸となっている。

<sup>15</sup> 国内外のアーティストを招聘する滞在制作プログラム。IAMAS 学生との共同制作を前提とする。

<sup>16</sup> メディア文化センター (CMC)。企画展示や出版物を手がけ、IAMAS のプレゼンスを国内外で高めてきた。

イジカルコンピューティングの流れが、GAINER を筆頭とする IAMAS 発のオリジナル・デバイスやコミュニティを形成し始めるのもこの頃である。

小林茂教授は、『IAMAS 十周年誌』において、10 年で起こった変化—さまざまなツールの登場と充実、フィジカルコンピューティング、パーソナルファブリケーション、ものづくりに関する新しいメディアの登場—を挙げながら、今後アーティストやデザイナーとエンジニアの積極的なコラボレーションが必要となること、それは容易ではないものの、それぞれが本来の意味でのリテラシーに立ち戻ることで新しい可能性が開けるのでは、と述べている。<sup>17</sup> 創造的なコラボレーションは、各自が自らの立ち位置を確認することにより可能になる。最新の技術や手法を駆使するからこそ、深い洞察を重視するというこの姿勢も IAMAS で培われたものといえる。

第2回おおがきビエンナーレ(2006)のディレクターも務めた吉岡洋氏(元教授)は、IAMAS 設立の際に掲げられた「科学と芸術の融合」がきわめて 20 世紀的かつ西洋的なテーマであると述べている。科学と芸術が分離したという歴史認識が前提とされ、また両者とも多くの人々が共有する世界観から分離してしまったという認識があるためという。その上で、今後「真に有効性をもつ芸術活動があるとすれば、それは芸術と科学の融合というテーマを 20 世紀的な領域主義とは違った仕方で解釈し、西洋／非西洋の関係をオリエンタリズムとは異なったやり方で表象するような態度にもとづいたものとなるだろう」とする。<sup>18</sup>

吉岡氏の意見は、たとえば 20 世紀の「科学と芸術の融合」という方向性が、バウハウスをはじめ 60 年代以降の米国を中心としたアート&テクノロジー運動、80 年代以降の欧米を中心としたメディアアートの動向でも自明となっていたことに由来する。日本のメディアアートが、その動向や価値観を基盤にすることで成立していたのも事実である。西欧近代を基盤とした諸システムが技術革新と相まってグローバルに波及し頂点を迎えたのが 20 世紀だとすれば、その状況に対し批評的に介入していくことがメディアアートの重要な側面のひとつとしてあっただろう。その上で、このことを批評的に享受しながらローカルなアイデンティティに立ち戻ること—欧米／非欧米という対立項を乗り越えて—が、10 年代も半ばにさしかかろうとする現在、ますます求められているように思う。

芸術は、各時代に潜む危機や可能性をいち早く知覚し可視化しすることができる存在である。それは時代が変遷しても変わらない。そして現在、ここ数年とりわけ急速に普及したソーシャルメディアが、人々のリアリティ、アイデンティティ、場所や時間の概念を大きく変動させていく。同時に政治・経済・文化全般において、脱欧米中心・多文化的なものへとシフトしつつある。そこでは「科学と芸術の融合」という目標にはもとより、そもそも「科学」や「芸術」を始めとする近代が基盤にしていたさまざまな境界が崩れはじめ、よりオープンでフレキシブルな情報ネットワークの中に拡散しつつある。

<sup>17</sup> 小林茂「この十年間を振り返って—テクノロジーから見たメディアアートとその周辺」、『IAMAS 十周年誌 I』(2006)、P27  
<sup>18</sup> 吉岡洋「IAMAS の、次の十年のために」、『IAMAS 十周年誌』(2006)、P23

## 6. 世界の変容と IAMAS

2010 年に関口敦仁学長<sup>19</sup>が就任、2013 年に大学院大学となり吉田茂樹学長が就任、CMC はより産業と親和性の高い組織 RCIC へと組み替えられた。そして 2014 年、IAMAS は拠点としていた旧大垣女子高校敷地を離れてソフトピアジャパン<sup>20</sup> に移転する。これまで学内の構造やカリキュラムなど、時代に応じて変化してきた IAMAS だが、校舎の移転は今までとは異なる変化をもたらすように思われる。

世界そして日本における社会状況は、90 年代と比較すると大きく変動している。そしてそれは前述したとおり、情報技術の進展やメディアアートの表現の拡張へと及び、IAMAS の活動内容にも如実に反映している。

その中で日本の社会全体に大きな衝撃と変化をもたらしたのは、2011 年 3 月 11 日に起きた東日本大震災-続く津波、福島第一原子力発電所の爆発事故-といえるだろう。IAMAS が設立 15 周年を迎えた年である。<sup>21</sup>

「科学と芸術の融合」という 20 世紀的な設定、そして科学、芸術それぞれのあり方自体がことごとく宙吊りにされ、それらが依拠してきた近代というシステム、その究極としての前世紀的なフレームや世界観がここでは問い合わせされることになった。ひいては「技術とは」「人間とは」そして「日本人とは何か」、という重要でありながら保留された問い合わせまでが、突然剥き出しにされたのではないか。

震災の翌月、歴史学者の川北稔は以下のように述べている。「近代とは、経済成長を前提にした時代です。(略) この成長を裏打ちしたのが、地理的な拡大と科学技術の発展でした。科学技術でも押さえ込めない自然災害があること、そして科学技術が巨大な災害を生んでしまうことが、あらわになってしまいました。(略) 科学技術によって支えられてきた近代社会、そして成長信仰そのものに、大きな影響を与えるのではと思います。」<sup>22</sup>

震災の二週間後、准教授の前田真二郎氏は、2008 年より個人で展開していた即興映画プロジェクト《BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW》<sup>23</sup>への参加を広くネット上で呼びかけた。3.11 直後の状況においてそうすることが、彼なりの精一杯の反応であっただろう。他の何人かの先生や学生と話した限りでも、それぞれの思いで 3.11 を受けとめた上で作品や研究に向き合おうとする姿勢が感じられる。そのような中、2013 年に開催された「岐阜おおがきビエンナーレ 2013」<sup>24</sup>では、タイトルの「LIFE to LIFE (生活から生命へ | 生命から生活へ)」に見られるように、震災後、そして医療技術が進歩した現代における生、そして生存の問い合わせが扱われている。

<sup>19</sup> 開校以来 IAMAS の教授として 2013 年まで着任。インターラクティブ・アートに加え、最新技術や地域の伝統文化を組み合わせたプロジェクトも積極的に実施した。

<sup>20</sup> IAMAS 設立と合わせて生まれた岐阜県の情報産業拠点。IT 関係を中心とした企業のオフィスに加え、展示スペースやホールをもつ。長年 IAMAS の展示やイベント会場となってきた。

<sup>21</sup> IAMAS は関西出身者も多く、開校前年（1995）に起きた阪神・淡路大震災が 3.11 以前に大きなものとしてあったということを記しておく。

<sup>22</sup> 朝日新聞インタビュー、2011 年 4 月 7 日。

<sup>23</sup> 前田の指示書をもとに各自が録音・撮影・編集を行う 5 分の即興映画。集まった数十の作品には、個人の日常と 3.11 以降の状況が濃淡ありながら反映されている。

<sup>24</sup> ディレクター：安藤泰彦教授。

3.11から丸3年となる現在、震災は継続中である。収束を見せない福島第一原発、汚染された広大な地域、復興途上の地域...。私たちの中に大きな切断点として刻まれた震災の記憶を常に反芻しつづけること。生活者として、そして科学技術やメディアアートに近接する場に身を置く存在として、IAMAS もそして筆者自身も。それは科学技術、メディア、そしてアートの可能性を問いつづけることと不可分のはずである。それはまた、これらを生み出してきた人間というもの、そして人間と自然との関係性を問い合わせることにもつながっていく。

人は自然の一部でありながら、自然を対象化することができる唯一の存在である。筆者がそれを強く感じたのは90年代半ば、その頃現れていた呼吸や脈拍、脳波など生体データを取り入れたインタラクティブ・アートを介してである。<sup>25</sup> 通常意識しない生体データが音やグラフィック、光など環境として外在化され、対峙すること。そして起きるフィードバック・ループ。その状況は流出しつづける自己(連結)と、それを見つめ対象化するもうひとつの自己(切断)という<二重の自己>を浮上させる。インタラクティブ・アートだけでなく、実は人間は常に二重の自己としてとらえられるのではないか。

そのような体験を経て、90年代後半以降、人間中心的なまなざしや身体スケールだけでなく、人間以前から存在してきた自然の営みをミクロ／マクロな時間や空間を想像的に移動することで感じることを個人的にはメディアアートを介して追求してきた。

現代の科学技術が可視化し始めたさまざまなデータは、可視化することによって私たちに新たな世界を開示する。しかしながら重要なのは、可視化されるものがつねに暫定的なものでしかないことに気づくことであり、可視化されたものの背後に潜在する、膨大な不可視データを想像することであるだろう。

## 7. 「インタラクション」からインタラクションへ

1996年当時から現在まで、時代とともに情報技術そして社会全体のあり方が大きく変容した。一部のアーティストのみアクセス可能な最新技術を駆使したインタラクティブ・アートから、人々が日常的に情報やノウハウを共有し、誰もが発信者やクリエイターとなりうるソーシャル・インタラクションの時代への転換である。そして私たちの日常は、日本において震災後の状況を、そして震災の可能性を念頭に置きながら生きる、というものへと変容した。平隱に見える生活はかろうじて維持されているものの、いつどのような形で破綻してもおかしくない、という認識である。

かつて坂根氏が推進した「インタラクション」という概念は、インタラクティブ・アートに加えて「双方通行、対話」の意味が込められていた。つまり彼の構想は、インタラクティブ・アートからソーシャル・インタラクションという、当時誰も想像できなかつた、より広く社会的な文脈へと延長され、「インタラクション」からインタラクションとして現在も投射されているといつていい。

<sup>25</sup> たとえば三上晴子《パレス・ビーツ》(1990)、ウルリーケ・ガブリエル《BREATH》(1992)、クリスティアン・メラー《ライトプラスター》(1993)。

「インタラクティブ・アート」の存在意義を筆者なりに発見したのは、1997年、クリスティアン・メラーのインタラクティブ・インスタレーション《ヴァーチャル・ケージ》(1993) を日本で展示した時のことである。<sup>26</sup> スモークの中、空間全体に広がり角度を変えるレーザー光線の＜膜＞の中佇みながら、マーブル模様のような空気のパターンが、人々の動きや呼吸によって微妙に変化しつづけることに気づいた。その時、インタラクティブ・アートは、仮想空間とのインタラクションを介して、「世界がインタラクティブであることを気づかせてくれるもの」であると実感した。そしてそれは社会との、そして自然や精神とのインタラクションへと向かっていくものではないかと。

「インタラクション」を、世界に溢れ世界を形成するものとして感じること。自然や社会、そして精神において常に発動しているインタラクションを、情報技術を介しつなげていくことで、私たち一人一人が創造的に生き始めること。それを誘発させるまなざしそして実践こそがアートの可能性なのではないか。

以下は個人的な科学技術への思いだが、IAMAS への未来のメッセージとして最後に贈りたい。

科学技術が身体や知覚を延長するにつれ、私たちは人間を越えた世界の途方もないスケールをいっそう実感することになる。技術の本質は、自然を征服するためでなく、何よりも自然の深遠にそっと触れることなのではないか。人間の営みの有限性を自覚し、人間が到達できない未知や制御不能なもの的存在を浮上させるためではないのか。人間によるあらゆる境界やカテゴリー化を越えた膨大かつ雑多なリソース、それらのほとんどが悠久の中で循環し存在しつづけている。それらすべてに到達することはできないし、する必要はない。しかし現代の私たちは、そのような存在に気づき、わずかな断片から、見えないさまざま声一潜在する諸層一を敏感に感知し想像していく責務をもつはずである。<sup>27</sup>

そこでは人間は世界の支配者ではなく、センシング機能をもつ創造的フィルターなのである。<sup>28</sup>

<sup>26</sup> アートラボ第二回プロスペクト展 クリストイアン・メラー《ヴァーチャル・ケージ》(東長講堂 P3、1997)。床上のインターフェイス上の体験者の傾きに沿ってレーザー光の＜膜＞が傾斜を変え、それに応じて仮想生物の群れが移動する音が空間に反映される。

<sup>27</sup> 四方幸子「Environmental Unconsciousness (環境的無意識)」日本語原文、Mediacity Seoul 2012 カタログ、ソウル、2012、P127

<sup>28</sup> ibid.、P129

## イアマス精神の保存—再解釈と継承

### Conservation of IAMAS Spirit: Reinterpretation and Inheritance

明貫紘子

MYOKAM Hiroko

#### 1. iamasOS

私がイアマスのラボ科に在籍していたのは2000年4月から2002年3月までの2年間だった。2001年度はアカデミーのラボ科（メディアマスター）の最終年で、大学院の1期生が入学して来た年でもある。それまでもカリキュラムが毎年のように改変されていたようだが、やはり新しい大学院に合わせて「スタジオ4 メディア美学（通称：スタ4）」が設置され、私は半ば付属的にそのコースに在籍していた。当時、スタ4は初代学長であった坂根巖夫先生と次に学長を勤めた横山正先生をはじめ、吉岡洋先生（現京都大学教授）と助手の山元史朗氏（現FabLab Shibuyaスタッフ）らの指導を受ける学生数名（ラボ科2名、大学院3名）で構成されていた。スタ4の学生たちと協働でイアマスの新校舎でギャラリー・スペース「iamasOS」を立ち上げ、運営を始めたのはこのようなイアマスの第1次変動期であった。

「IAMASでうまれるすべてのクリエイションは、iamasOS上で実行可能。」というスローガンを設定し、イアマスをハードウェアととらえて、そこにしかるべきOSがインストールされればアプリケーション（学生や教員）が動作し、さまざまなクリエイションが促進される、というようなことを考えていた。iamasOSにオペーレティング・システムのような機能を持たせて、その活動をオープン・スペースに落とし込んでいく、という2つの意味がOSに込められていた。そして、実際のコンピュータがそうであるように、ハードウェアの変容に合わせてOSもアップデートしていくことを思い描いていた。オープンソースで共同開発されたLinuxについて書かれたエリック・スティーブン・レイモンドの著書<sup>1</sup>にも影響を受けた。私が卒業した後も、短期間ではあったがiamasOSはしばらく運営され、その数年後には校外のスペースがiamasOSと名付けられて学生たちによって昨年まで運営されたことは、興味深い展開であった。クラウド・コンピューティングやスマート・フォンやタブレットなどによる複合的でOSに依存しないコンピューティングが日常的となりつつある今日では、特定のハードウェアとOSを想定したiamasOSのコンセプトはやや古めかしい気もするが、「イアマス精神の保存」というテーマを試考するために本文で触れるメディア・アートの保存の導入として紹介した。

もし、「安定」や古典的な意味での「伝統」と対局的なイアマスの活動を支えるイアマス精神というものがあるとすれば、長期的な保存が困難であるメディア・アートの保存手法や一

<sup>1</sup> Eric S. Raymond, *The Cathedral & the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*, 1999, 山形浩生訳『伽藍とバザール オープンソース・ソフトLinuxマニフェスト』光栄社（1999年）

ト・アンド・テクノロジーの共生を唱たった数々の教育機関が辿った道はイアマス精神を継承させるうえで示唆的ではないかと考えた。

## 2. メディア・アートの保存

コンピュータや電子テクノロジーを使用した作品が制作された当時の状態で動態保存することは、短期間で劣化することが想定される電子機器の特性から厳密には不可能である。また、データや磁気テープなど複製あるいは改変が容易なメディアにおいては、古典的な意味での「オリジナル」という概念は適応しにくい。これらのことから、メディア・アートの可変的なオリジナリティ、あるいは作品足らしめるその「真正性（Authenticity）」を考慮すべき、という考え方方が 1990 年代後半から実践されてきたメディア・アートの保存に関する研究成果の主流である。なお、ダニエル・ラングロア財団が 2005 年から 2010 年にかけて実施した DOCAM<sup>3</sup>の報告書によれば、作品の「真正性」を成立させる要素として「オリジナル素材／史実に基づく記述」の他に、「機能／コンセプト／素材の意義／作品のふるまい／観客の経験／美学」が「完全性／不可分性（Integrity）」として区別されている。（図 1 参照）

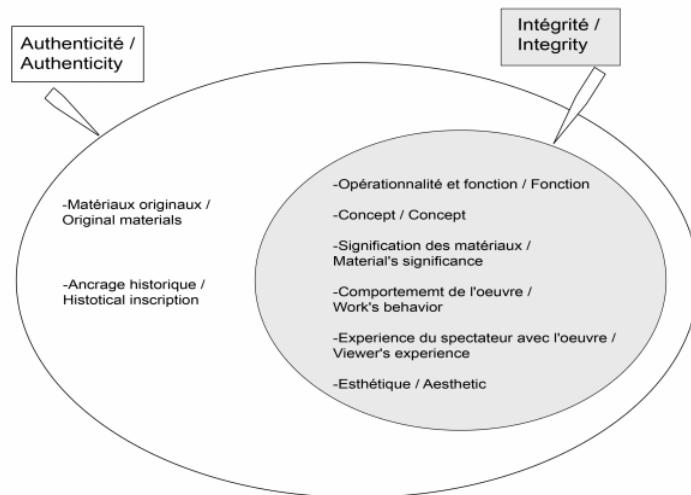


図 1. Documentation and Conservation of the Media arts heritage: DOCAM (2013 年 12 月アクセス)

<http://www.docam.ca/en/about-cons.html>

その考え方が最もラディカルに示される作品保存の手法<sup>4</sup>として、作品の不可分性に介入する「再解釈（reinterpretation）」がある。Variable Media Glossary<sup>5</sup>によれば、「再解釈はアーティストの協力がない場合には（コンセプト改ざんの可能性があるため）危険な手法であるが、状況に合わせて変化するように制作されたパフォーマティブな作品、ネット・アートなどの再制作の唯一の方法だろう。」とある。

<sup>3</sup> DOCAM: Documentation and Conservation of the Media arts heritage (<http://www.docam.ca/en.html>)

<sup>4</sup> 作品保存の手法：大きく 4 つの手法「保管（Storage）」「エミュレーション（Emulation）」「マイグレーション（Migration）」「再解釈（Reinterpretation）」があり、これらが補完し合う形で複合的に採用される場合が多い。また、ドキュメンテーションも重要な要素とされる。

<sup>5</sup> Variable Media Glossary：年にグッゲンハイム美術館とダニエル・ラングロア財団のパートナーシップにおいて創設された Variable Media Network が作成した用語集。

「再解釈」の採用例として、DOCAM<sup>6</sup>によって2007–08年に実施された、ジェニー・ホルツァー《UNEX Sign No.2》（1984年、カナダ国立美術館所蔵）の再制作ケーススタディが挙げられる。ここでは、1980年代におけるUNEX製電磁式サインと同じ隠喩的価値を持つ製品としてDaktronics製LEDサインを作家本人と協議して選んだ。この場合、ディスプレイに意味が含まれており、単なる機能目的で使われるディスプレイの変更（Look and Feel<sup>7</sup>の変更）とは異なるため「再解釈」とされる。

近年の事例では、2010–12年にドイツ、スイス、フランスのオーバーライン地方における教育機関や、ニューメディアアートの保存・展示などに携わってきた文化施設などが協働で行なった「デジタル・アート保存プロジェクト」がある。同プロジェクトのケーススタディで「再解釈」が採用された作品の一つに、マーク・リー《TV-BOT 1.0》（2004年、Digital Art Collection/Store保管／Federal Office of Culture所蔵）《TV-BOT 2.0》（2010年、The House of Electronic Arts Basel所蔵）がある。《TV-BOT》はインターネットで配信されているラジオやニュース映像、ウェブカム映像、ニュース見出しなどをほぼリアルタイムで収集して再配信するインターネット・ベースのインスタレーションである。同ケーススタディでは、エミュレーションやマイグレーションに含まれるカプセル化（Encapsulation）は作品の不可分要素である「即時性」が失われるという理由から採用されなかった。《TV-BOT》の2.0バージョンが2010年に再制作された時点では、1.0バージョン制作当時には存在しなかったTwitterフィードの追加（再解釈）、再生アプリケーションをRealPlayerからAdobe Flash Playerへ変更（マイグレーション）、モニターをCRTからフラットディスプレイに変更した。また、視聴環境の変化を視野に入れて、ユーザーが鑑賞環境を変更できる機能のアップデートも行われた。映像コンテンツの変化として、広告（pre-roll video ads）が挿入されるようになったが、この点については「環境の自然的な変化」とし、可変的なモジュールの連続体（Modular Continuum）<sup>8</sup>というインターネット・ベースド作品の特性上、許容範囲と見なされた。また、現在、標準化に向けて準備されているHTML5への段階的な移行を受けて、数年でFlashが再生できなくなる可能性が予想されるが、再びその時点でアップデートする価値があるかどうかを見極める必要がある。さらに、同作品の保存手法で興味深いのは、「歴史的シークエンス（Historical Sequence）」<sup>9</sup>と呼ばれるドキュメンテーションが補完的に作成される点である。インターネット・ベースド作品の場合は映像ドキュメンテーションが有効である。「歴史的シークエンス」としてのドキュメンテーションは、作品が動作しなくなった場合には作品同様に扱われる。例えば、デジタル・アートとそのアーカイブの新たなオーナーシップを模索するDigital Art Collection/Storeは、すでに動作不可能な《TV-BOT 1.0》の映像ドキュメンテーションを流通対象としている。

一方で、東京文化財研究所では、航空機、船舶、鉄道、自動車、産業施設などの近代化遺産

<sup>6</sup> DOCAM (Documentation and Conservation of the Media arts heritage) : 2005–2010年にかけて、ダニエル・ラングロア財団（モントリオール、カナダ）によって実施され、主にメディア・インスタレーションを中心とした修復／再制作のリサーチプロジェクト。

<sup>7</sup> Look and Feel : テクニカル構成要素やソフトウェアなどの「ふるまい」と「所見」を指す。

<sup>8</sup> Modular Continuum : Lurk, Tabea, "On the aging of net art works", 2010, p.56

<sup>9</sup> 歴史的シークエンス（Historical Sequence）: Tabea Lurkが提唱する表現。

の動態保存に関する研究が 1990 年代半ばから進められている。動く状態で保存することの価値と物質的価値の両者を考慮し、オリジナルの構造で動態保存するのか、あるいは代替えの構造で動態保存するのか、という問題に対して個別のケースごとに研究が進められている。また、文化財保存の領域では致命的な破損の前に、保存環境の改善や定期的なモニタリングなどによってダメージを予防することに注力する「予防保存」という考え方がある。安定した長期保存が見込めない対象の致命的なダメージを想定して対策を検討することは、その対象の綿密な分析につながる。さらに、非物質的な対象を記録し保存する無形文化財の領域における研究手法はメディア・アート保存にも応用できる可能性が高い。

このように、短期的な延命処置を施しつづけるしかない、ある種「生きた」対象の保存戦略とオーナーシップの多様性の問題は、評価の定まらない新たな表現や学際的な学問領域にフォーカスした実験的な出来事の創出の場としてのイアマスの継続意義を考える上で示唆に富む。同時代性に寄り添ったイアマスは、旧式化を免れることができない非永続的な存在であるからだ。

### 3. バウハウスの派生と継承

イアマスが開校した 1996 年は、バブル経済がはじけた焦燥感が残る一方で、インターネットとパーソナル・コンピュータが一般普及しはじめ、IT バブル期に入るころだ。DVD や DV テープなどの新しい記録媒体が一般的に使われるようになりつつあったが、まだ VHS も現役という新旧混合する時期だ。1990 年代には美術館制度を中心としたアートのメインストリームとは文脈を差別化する形で、メディア・アートに関する文化施設やフェスティバルなどが相次いで各国で立ち上げられた。そのような動向のシンボル的な施設としてドイツの Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe: ZKM や NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]がオープンしたのもこの頃である。デジタル・メディアを使った表現に注目と期待が集まり、高額な予算が注ぎ込まれた。そして、ビデオ・アートの成熟期でもある 1980 年代から始まり、ニュー・メディアがデジタル・メディアの同意語だった時代に展開された、インターラクティブやマルチメディア、ネット・アートなど狭義のメディア・アートが 1990 年代後半にピークを迎えた。しかし、2000 年以降は徐々に減退し始める、というよりは、何か特別で可能性に満ちたものではなくなった、という言い方の方が適切かもしれない。それに呼応するように、多くの関連組織が縮小または変革の事態に直面し始めた。

20世紀におけるアート・アンド・テクノロジーの共生を目指した動向は、技術と社会の進歩の映し鏡である。1919年にドイツのヴァイマルに創設された Bauhaus は、革新的でよりよい社会を掲げ、芸術と建築を通してモダニズムの思想と実践を押し進めた学校だ。レフ・マノヴィッチは『ニューメディアの言語』<sup>10</sup>において、 Bauhaus やロシアのヴァーティカル・アーティストを例に挙げ、当時のニュー・メディアに対する実験的な研究手法とその思想の再考を促す。そこで、マノヴィッチは 1920 年代のロシア構成主義や生産主義のアーティストたちが、自身の創造物を美術館制度においてコレクションされるような一点物の作品とは異なる産業製品の文法を取り入れた新しい産物として「オブジェクト」と称したことを見て、1990 年代に勃興したニュー・

<sup>10</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*, 1996, 堀潤之訳『ニューメディアの言語』みすず書房 (2013)

メディアによる産物を従来のマスプロダクトや芸術作品と差別化させて「ニュー・メディア・オブジェクト」と再解釈した。ここでの「オブジェクト」には、物理的なモノと抽象的なモノの両者を含み、かつ対象や目的ともとらえられるが、いずれにしてもそれらを認識する主体によって可変的であるという点が付加されている。つまり、マノヴィッチはヴァーティカルが掲げた「オブジェクト」という考え方を継承しつつ、「ニュー・メディア・オブジェクト」には、異なる責務あるいは役割を持ったオブジェクトが内包されており、主体からのメッセージによってそれぞれの役割を遂行するプロセスが変容しうる産物であることを示していると考えられる。

バウハウスもヴァーティカルも政治的な圧力によってそれぞれ1933年、1930年に閉鎖された。しかし、アート・アンド・テクノロジー、手と機械、職人技と工学の融合をラディカルに芸術、デザイン、建築などに結実させていった彼らの精神は、その後、学際的にニュー・メディアを扱う組織の創設にも大きな影響を及ぼし続ける。

1999年に、ICCで「デジタル・バウハウス」展が開催された際に、イアマスやインターメディアム研究所・IMI（1996年-）、Kunsthochschule für Medien Köln: KHM（1990年-）、Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe: HfG（1992年-）、Le Fresnoy（1997年-）などがポスト・バウハウスを標榜する単科の学校として注目された。さらに30年ほど遡ると、1967年にMassachusetts Institute of Technology: MITに併設されたCenter for Advanced Visual Studies: CAVSが挙げられる。

Experiments in Art and Technology: EATとも交流があったCAVSは、1967年にMITに創設され、ジョージ・ケペッシュやオットー・ピーネらなどバウハウスや戦後モダニズムの影響下にある世代が初期のディレクターやフェローを務めた。2012年にCAVSのアーカイブ展示「The Future Archive」のキュレーターであるウテ・メタ・バウアーによれば、「テクノソーシャル・ムーブメントと呼ばれた急進的で集団的なプロジェクトの数々は、今日における芸術創造の出発点に寄与しうる」と解説する。初代ディレクターのケペッシュは、ラースロー・モホリ=ナジらとシカゴのニュー・バウハウスの設立に寄与し、1943年まで教鞭を執った。1974年から1993年までディレクターと務めたピーネは、1950年代にデュッセルドルフで結成した「グループ・ゼロ」の活動や1960年代後半から展開した「スカイ・アート」など環境芸術で知られる。ケペッシュはCAVSにおいてアーティストのためのフェローシップ・プログラムを設計し、個人の創造的な研究のサポートと平行して鑑賞者も含めた自然環境を取り込む大規模なプロジェクトを協働で実践することを目指した。その主旨として、「アーティスティック・メディアムとしてのニュー・テクノロジーの統合。アーティスト、科学者、エンジニア、産業によるインタラクション。都市規模の作品を創出。全ての知覚に働きかけるメディア。行雲や流水のような自然現象、光や天候の循環的変動の取り込み。アートが合流点として機能するよう目撃者の関与を受容すること。」<sup>11</sup>を掲げた。また、MITメディア・ラボ（1985年-）の前身であるアキテクチャー・マシーン・グループが1980年に設立されると学際的な修士課程のプログラムを共同で設置した。しかし、坂根巖夫が「1967年に技術と芸術の融合を目指したセンターとしてMITのなかに発足したCAVS(Center for Advanced Visual Studies)も、メデ

<sup>11</sup> <http://cavsmit.edu/MEDIA/CenterHistory.pdf> (2014年1月アクセス)

ィア時代の潮流に乗り切れずに、90年代始めには活動がほとんど停滞状態になっていました」<sup>12</sup>と言及するように、1993年のピーネの退官とともに実質的にCAVSの活動が停滞する。そして、2009年に同大学のThe Visual Arts Programと統合されてArt, Culture and Technology: ACTになり、その役割を終えた。

アンドレアス・ブレックマンは、「現在、CAVSのような強固な展望とともに継続的に活動を行っている求心的な組織を見出すことは難しい。」<sup>13</sup>と指摘する。不景気や社会的理解が得られにくいなどの理由から予算確保の問題が大きく関係するとはいえ、かつてCAVSが担った役割も、特権的なものではなくなった、あるいはその活動フィールドが変容したと言えるかもしれない。さらにブレックマンは、「小規模なメディア・ラボやアーティストたちの活動がその役割を担い始めているように思える」とし、ラトビアのRIXC、米国のEyebeam、インドネシアのHouse of Natural Fibre: HONF、オーストラリアのSymbioticAなどを例に挙げる。近年、日本で注目が集まるIDPW(アイパス)やライゾマティクス、FabLabなどの活動も同様であろう。一方、活動形態がユニークなニュー・メディアに関する教育機関として、ロイ・アスコットが主導するPlanetary Collegiumやオーストリアのドナウ大学メディア・アート・ヒストリーズなどが挙げられる。前者は、英国のウェールズ大学が1994年にロイ・アスコットが創設したCentre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts: CAiiAを前身とし、プリマス大学に創設したScience Technology and Art Research: STARと合同リサーチ・プラットフォームを形成後、2003年以降はPlanetary Collegiumとして活動する。ミラノ、チューリッヒ、ルツェルン、ケファロニア島に位置する大学に「CAiiAハブ」と呼ばれる場が設けられている。博士課程に注力し、学際的に高度な教育を提供する。後者のドナウ大学メディア・アート・ヒストリーズは、修士課程の国際プログラムで、年に2回計4回、2週間程度の授業を受けるために多いときで10カ国以上の国々から学生が集結する。メディア・アートの領域で活躍する著名なキュレーター、研究者、アーティストらが教鞭をとる。授業が終われば、それぞれの拠点に戻り、FacebookやSkypeで情報交換や指導を受ける。レフ・マノヴィッチやランダル・パッカーの授業が遠隔で行われることもある。両者ともに、特定の求心的な場が存在するわけではなく、時機に応じた分散共同型の学校といえるかもしれない。

デッサウにあるバウハウスの校舎は美術史あるいはデザイン史を学んだ多くの人々の記憶に残っているだろう。そして、その校舎は改修をされながら現存し、学校としても運営されている。しかし、現在のバウハウスはかつてのバウハウスとは全く異なり、歴史の重圧から逃れられないまま、もがいているように見える。むしろ、CAVS以降、イアマスを含めた上記の学校やグループがバウハウス的精神を継承した組織と言えよう。無論、学校のシンボルである校舎は「真正性」の一つとして重要であるが、必ずしも学校足らしめる「不可分性」ではない。イアマスはその規模と学校理念から、永遠のベータ版として軽やかに存続しうる数少ない学校の

<sup>12</sup> 坂根巖夫「インターラクティブ・アートへのご招待」、カタログ「インターラクション'99—インターフェイス 対話するメディアアート」、P.6、世界メディア文化フォーラム実行委員会IAMAS事務局(1999)

<sup>13</sup> Andreas Broeckmann, Art beyond the Digital Age, シンポジウム「On the Future of the Digital - Beyond Lunch Bytes」用メモ、Smithsonian's Hirshhorn Museum and Sculpture Garden (2012)

一つなのではないだろうか。

#### 4. 再解釈と継承

イタリアの美術批評家でキュレーターのドメニコ・クワランタは、半ば自己充足的に展開してきたメディア・アートを批判するうえで、レフ・マノヴィッチが「コンピューターアートの死」<sup>14</sup>というテキストで提示した「デュシャンランド」と「チューリングランド」の愛憎関係を引きつつ、現在、現代美術を道連れにしてその文脈と歴史をシフトするフェーズに入っていると指摘した。<sup>15</sup>それは、必ずしも、ニュー・メディアの研究や産業的側面が色濃い「チューリングランド」を否定するものではない。過去60年以上にわたる、ニュー・メディアを取り巻く現象と密接であった偏狭地としての「メディア・アート」は免罪符的な役割を終え、アートや産業、文化の潮流を形づくる主体として荒野に解き放たれたといえるかもしれない。当然、その主体を牽引する、あるいはその外圧としての人材の育成拠点であるイアマスもアップデートするフェーズに直面している。このようなことをここで敢えて強調するまでもなく、イアマスは置かれた状況を熟知して、痛みを伴いながらもそれを実践していると考える。しかし、さらに期待することは、イアマスが引き受けた1990年代の特殊な時代背景と「先端的技術と芸術的創造の融合」という学校理念やイアマス足らしめる不可分性を分析し、イアマスの再解釈を試みることだ。その「再解釈」あるいは「予防保存」の材料としてアーカイブ資料や教員や学生たちによる過去の創造活動の分析は不可欠だ。イアマスの歴史記述目的のみならず、現在のイアマスの創造性に寄与するために活用されるべきである。残すべきだと目論まれた華麗な成果だけではなく、その背後で埋もれてしまった事例や成功例として選ばれなかった理由に目を向けることも必要であろう。

ジークフリート・ジーリンスキは、「An (An-)Archive. The Abolition of the Present and the Archive of the Future」<sup>16</sup>において、「歴史に携わるあらゆる人々にとって、忘却への懸念は無意味な態度である」と断ったうえで、ある出来事の記録が未来に記憶される（べき）対象として瞬時に可視化／共有される現状の延長上にある将来のアーカイブは、「過去へ視線を向けて解釈することが主ではなくなり、未来を生成するマシーンとなる」と断言する。そして、理由を下記のように解説した。

時間はもはや定量化できなくなり、「今」はミニマルになったと言える。時間の蓄積の極端な短縮は過去が忘却のかなたへ消えるのではなく「今」を牽引する。その一方で、未来と過去は直結された。そして、そのことがアーカイブの主テーマへの壮大な挑戦と考える。

「いま、ここ」の喪失に関して議論されて久しいが、想起と忘却の回転数がますます加速する状況下で、過去に何が起きたかどうかを確認するだけではなく、過去に不／可能であった状況の現在形に寄り添って「再解釈」しながら、多様なバリエントを生成することの可能性が示されているのではないか。

<sup>14</sup> Lev Manovich, *The Death of Computer Art* (1996)

<sup>15</sup> Domenico Quaranta, *Don't Say New Media!*, FMR Bianca No.5 (2008)

<sup>16</sup> Siegfried Zielinski, *An (An-)Archive. The Abolition of the Present and the Archive of the Future*, Digital Art Conservation, PP.91–108, AMBRA (2013)

2013年にベネチアで開催された展覧会の再現展示「When Attitudes Become Form: Bern 1969 / Venice 2013」は、クンストハレ・ベルン（スイス）でハラルド・ゼーマンのキュレーションによって1969年にまで開催された展覧会「Live in Your Head: When Attitudes Become Form (Works – Concepts – Processes – Situations - Information)」を会場空間と作品構成も含めて再現した展覧会だ。トーマス・デマンドの作品のように、切り取られたイメージ（写真）から再構成した贅沢な実寸大の展覧会模型とも言える試みに対して、注目が集まった。展覧会というエフェメラルな形態を忠実に再現してその再考の機会を設けたという点では実験的であったと言えるが、すでに伝説となっている歴史記述の上塗りという点ではノスタルジアに他ならない。

言うまでもなく、かつてのイアマスへのノスタルジアはその死を意味する。しかし、電子テクノロジー以降に表出した即時的なノスタルジアは未来に直結するシフターとなる。墓場としてのアーカイブ編成ではなく、未来の到来を告げるアーカイブの活用が果てしないアップデートが求められるイアマス精神の継承へつながるのではないかと考える。そこには、神聖化や伝説が形成される隙のない、転生の連続がある。

### 参考文献

1. Digital Art Conservation: Preservation of Digital Art: Theory and Practice (Ed. Bernhard Serexhe), AMBRA (2013)
2. Update! 90 Years of the Bauhaus: What now? (Ed. Annett Zinsmeister), Jovis (2010)
3. Bauhaus: The Bauhaus Dessau Foundation's Magazin, Issue 1 (Ed. Philippe Oswalt), Stiftung Bauhaus Dessau (2011)
4. Lev Manovich: The Language of New Media, MIT Press (1996)
5. Lev Manovich: Software Takes Command, Bloomsbury (2013)
6. Dominico Quaranta: In Your Computer, Link Edition (2010)
7. On the aging of net art works: Selling and Collecting Netbased Artworks (Ed. Markus Schwander, Reinhard Srorz), UAS (2010)
8. Otto Piene: In Memoriam: Gyorgy Kepes 1906–2002, Leonardo Vol. 36, No. 1 (2003), pp. 3-4
9. Elizabeth Finch: A Brief History of the Center for Advanced Visual Studies, Massachusetts Institute of Technology (2013年12月アクセス), <http://cav.mit.edu/MEDIA/CenterHistory.pdf>
10. Émilie Boudrias, Alexandre Mingarelli, Olfa Driss, Under the direction of Richard Gagnier: About the Conservation Guide, Documentation and Conservation of the Media arts heritage: DOCAM (2013年12月アクセス), <http://www.docam.ca/en/about-cons.html>
11. UNEX Sign No. 2 (selections from "The Survival Series") Jenny Holzer , Documentation and Conservation of the Media arts heritage: DOCAM (2013年12月アクセス) ,  
<http://www.docam.ca/en/common-problems/unex-sign-2-jenny-holzer.html>
12. Ute Meta Bauer: The Future Archive (2013年12月アクセス) , [http://www.nbk.org/en/ausstellungen/future\\_archive.html](http://www.nbk.org/en/ausstellungen/future_archive.html)
13. 坂根巖夫: インタラクティブ・アートへのご招待, インタラクション '99—インターフェイス 対話するメディアアート, P.6, 世界メディア文化フォーラム実行委員会 IAMAS 事務局 (1999)
14. 馬定延: 書評『Rethinking Curating: Art after New Media』, メディア芸術カレントコンテンツ、(2013年12月アクセス) , <http://mediag.jp/news/cat3/rethinking-curating-art-after-new-media.html>
15. 明貴絵子: 展覧会の再現「When Attitudes Become Form: Bern 1969 / Venice 2013」展, メディア芸術カレントコンテンツ、(2013年12月アクセス) , <http://mediag.jp/news/cat3/when-attitudes-become-form-bern-1969-venice-2013.html>

## 名古屋から IAMAS を眺めて Looking at IAMAS from Nagoya

水野勝仁\*

MIZUNO Masanori

### 1. はじめに

私は 2001 年に IAMAS を受験した。そして、落ちた。

このテキストは IAMAS に落ちて、大垣にとても近い名古屋で大学院生活を送ったひとりのインターフェイス研究者の回想+IAMAS 卒展カタログからの抜粋+抜粋から改めて考察したことの 3 つからできている。

### 2. 2002—2004

名古屋大学大学院人間情報科学研究科で「メディアアート」研究を行う。

#### [回想]

私は大学院のスタジオ 4・メディア美学で勉強がしたかった。当時、自分が何を考えていたかはもうあまり覚えていないが、「テクノ画像」という概念を提唱したメディア学者ヴィレム・フルッサーハや『メディア論』で有名なマーシャル・マクルーハンを絡めつつメディアアートの批評・研究が行なわれていたのではないか。しかし、その願いは叶わず、IAMAS に落ちた。そして、私は 2002 年に岐阜のとなり愛知県にある名古屋大学大学院人間情報科学研究科に入学した。それから 11 年がたった。

2002 年からの 2 年間、私にとって IAMAS は行きたかったけれど行けなかった憧れの存在であった。卒展には必ず行った。少し薄暗いの展示会場にいつもワクワクした。特に何も考えることなく作品を体験して、そこにあたらしい世界が広がっている感じがしていた。しかし、その後、IAMAS の存在は自分の中から消えてしまう。それは私が在籍していた人間情報科学研究科が改組され情報科学研究科になった影響で、私の研究対象がメディアアートからユーザ・インターフェイスになったことが影響しているかもしれない。それ以前に「メディアアート」と呼ばれるものが面白くなくなったのかもしれない。いや、このように考えるのはやはり私がユーザ・インターフェイスの歴史を研究するようになったからだと思う。

#### [2003 年カタログからの引用]

\* 2014 年 4 月より甲南女子大学文学部メディア表現学科専任講師着任予定

IAMAS はメディアアートの学校であると大学のころよく聞かされていた。だから、そこの生徒である自分はメディアアートを作らなければならない、らしい。確かに、そこでは、コンピュータを使ってプロジェクターで投映されるアート作品があるって、それはそれで IAMAS らしい、らしい。誰かに言わされたわけではない。IAMAS 生は、良くも悪くも IAMAS らしい作品をつくる。ともかく、IAMAS らしさがひとたびつくられてしまうと、IAMAS らしい作品でいっぱいだ。〔「作品」と夢 植田憲司（大学院大学スタジオ4）〕（p.59）

IAMAS にかかる作品群は、いつも静謐なイメージを伴っている。白くニュートラルな空間の中に展開される、デザインされてスッキリとした well-packaged なイメージ——それは同時に、IAMAS 製アーティストたち全般への印象となっているかもしれない。イメージの中の IAMAS にはドロドロした情念も葛藤もなく、ヲタな妄執もない。〔参加ゲストによるテキスト版「評判の渦」森山朋絵〕（p.67）

残念ながら数年前は、動作しないものや不安定な作品が多かったように思う。その頃は、新たなテクノロジーに対してのコンセプトが先走り、それに対して機材や技術が追いつかないといったことが起こっていたのかもしれない。この数年、IAMAS のマシンスペックは急速に向上している。この近年の制作環境の変化が作品の安定感をもたらしているのは間違いない。しかしそのことよりも、作者がハードやソフトのスペックを十分に理解した上で制作していることの方が大きな要因だろう。〔レビュー・前田真二郎〕（p.74）

#### [2004 年カタログからの引用]

2004 年の卒業制作展はなんだか日記のような表現が多かった…  
数年前までの IAMAS の売り、Hi-Tech な感じは鳴りを潜めてた。日記的なものが多かったのは、悪くはなかったけどね。  
メディアインсталーションって、PC は今ほんと安い、ちょい前までネックだったプロジェクターだってもう安い。IAMAS にいなくたってしようと思えば出来る。少し前まで IAMAS で主流だったテクニックは今や当たり前になってる。  
変わり目かもしれないね。IAMAS。〔IAMAS2004 によせて、平野治朗 元 IAMAS 教員〕（p.52）

#### [改めての考察]

私が IAMAS に憧れていた時期は、IAMAS の変化のときだったのかもしれない。2003 年のカタログにある当時の学生である植田さんのコメントには「IAMAS らしさ」ということが語られている。このテキストから、その「らしさ」からの脱却したいという意志が感じられるような気がする。その「IAMAS らしさ」とは植田さんの言葉を借りると「コンピュータを使ってプロジェクターで投映されるアート作品」となる。そして、それは当時の私が憧れていた作品でもある。私の憧れは当時の学生からみると、抜け出したい「縛り」のようなものだったのかもしれない。

植田さんの言葉は、学外からのゲストであるキュレーターの森山さんにも共通している。

森山さんの言葉だと「白くニュートラルな空間の中に展開される、デザインされてスッキリとした well-packaged なイメージ」というのが「IAMAS らしさ」となるのだろう。他の美術系にはない独自性がここに現れている。そして、重ね重ねになるが、これは私が憧れていた IAMAS の姿である。このように見てみると、私は「インターラクションが好きだった」のであり、そこにアート作品の未来を見ていたのだと改めて思う。

IAMAS の教員である前田さんのレビューはとても両義的に読める。学生がマシン環境を熟知して、マシンスペックにあった作品をつくるという点では、2003 年の作品群に好意的なテキストだとも読める。しかし、以前の学生のほうがスペックを気にすることなく自分の「ビジョン」に基づいて作品をつくっていたと読めば、2003 年の学生はビジョンよりもスペックに寄り添った作品をつくっているにすぎないと批判的にも読める。植田さんの言葉から考えると、ビジョン・ドリブンの作品が「IAMAS らしさ」であって、そこから逃れたいという学生もいたのではないだろうか。それがコンセプト重視ではなく、実際に動く作品をつくることにつながったとも言える。しかしそれは同時に、単にマシン・スペックの向上によって「できること」が広がり、コンセプトを無理に考える必要がなく作品ができてしまったことを意味する、と書いたら、当時の学生に怒られるだろうか。いずれにしても、2003 年の卒展には、コンピュータのスペック向上による「できること」の拡大とビジョンのあいだでの葛藤があったのだろう。

2004 年のカタログには元教員の平野さんの「変わり目かもしれないね。IAMAS」というコメントが載っている。「IAMAS らしさ」であったハイテクな感じから日記的な表現への移行を平野さんは卒展の作品群に見ている。その背景に「IAMAS らしさ」の一般化があるとすれば、当時の学生・教員たちは「その次」を目指したということになるだろうか。それは単に 2004 年度の卒業生の傾向だったのかもしれないが、ハイテクな「IAMAS らしさ」がなくなったことはインターラクションに興味があった私にとっては IAMAS が魅力的でなくなったことを意味したのであろう。こうして、私のなかで IAMAS が憧れの場所ではなくなり、卒展に行かなくなったりと考えられる。そうすると下の回想は間違えだったということになる。

### 3. 2005–2009

名古屋大学大学院情報科学研究科で「インターフェイス」研究を行う

#### [回想]

メディアアートで提供される様々なインターラクションはとても魅力的であった。だから、IAMAS も魅力的であった。しかし、メディアアートが提供する「あたらしさ」のもとであまり使われることがない「マウス」について研究すればするほど、このデバイスが「デスクトップ・メタファー」と結びついてつくりだしたインターラクションの奥深さが面白くなっていた。インターラクションの「あたらしさ」は、マウスとカーソルとアイコンの組み合わせをないがしろにしているのではないだろうか。インターラクションにおいて当たり前となったものの出自やその効果をよく考えることなく、メディアアート=IAMAS は先へ先へと進んでいくような気がした。そんなことを考えていると、IAMAS の卒展に行くことがなくなっていた。

#### [2005–06 年カタログ「学長あいさつ」からの引用]

2005 年

IAMAS は今年で創立以来 10 年目にあたるので、卒展は今回で 8 回目となる。私がはじめて見たのが 3 期生のものだったから、これで 6 回、見たことになる。そのはじめのころの会場は、もっとインタラクティブ系の大がかりなインсталレーションが多くて、会場の構成もダイナミックで、その中で派手なパフォーマンスが行われたりしていた。それに比べると、この 2、3 年は会場もどちらかというとスマートに構成され、インсталレーションも減って、作品もそれなりの完成度を追うものが多くなってきた印象を受ける。[IAMAS の晴れやかなとき、横山正] (p.5)

### 2006 年

私がはじめて卒展を見せてもらった頃は、何と言ってもインタラクティブな作品が多く、それに大がかりなパフォーマンスやインсталレーションもあって、その熱気に驚かされることもあった。会場の構成もダイナミックで面白く造りあげられていた。そのうちだんだんインタラクティブな傾向が控えめになってきて、それとともにモニターのなかにコンテンツを構築するひとが増え、さらに大がかりなインсталレーションやパフォーマンスも影を潜めてきた。それと会場が整然と構成されるのとが軌を一にしてきたと言つていいかと思う。これはひとり IAMASだけのことではなく、時代の流れの反映でもあったと思う。

しかしこのところまた様相が変ってきた。今回の展示に如実に示されたように、インсталレーションを展開するひとが増えて来、会場の造りも基本的な枠組に従いながらも膨らみをつけるように配慮され、作品のありかたにもある種の幅が見られるようになったと思う。[伝統のなかの新しさ、横山正 学長] (p.3)

### [改めての考察]

2013 年に 2003-2006 年頃の IAMAS を回想すると、私は「マウス」という日常的なデバイスと対比させて、インタラクションの「あたらしさ」をあまりよくないものとして捉えるようになっている。しかし、IAMAS の卒展に関しては、2004 年の平野さんのコメントによると日記的な表現の作品が増え、当時の学長であった横山さんによると 2005 年には「インタラクティブ系の大がかりなインсталレーション」が減ってきていると指摘されている。だから、2004-2005 年にはインсталレーション系の作品が減っていたのだろう。となると、IAMAS = 「あたらしい」 インсталレーションへのチャレンジの場という回想もまた間違っているような感じもする。IAMAS はそもそもインсталレーションの「あたらしさ」を追い求めるような場所ではなかったのかもしれない。

2006 年の横山さんによる「学長あいさつ」には「インсталレーション」が増えたとある。IAMAS は一年ごとに作品の傾向が変わるらしい。日記的な表現とインタラクションの「あたらしさ」の追求のあいで IAMAS は揺れていたのかもしれない。いや、インタラクションの「あたらしさ」などは誰も求めていなかったのかもしれない。それは世間の多くの人がもつ、そして私が抱いている「IAMAS らしさ」にすぎないのかもしれない。私は勝手に IAMAS は「あたらしさ」を求めるところであり、かつ、日記的表現も増えてきたと思い込んで、双方に馴染めずに IAMAS から気持ちが離れていくって、同時に、メディアアート研究からインターフェイス研究へと向かったのかもしれない。

### [回想]

IAMAS の卒展に行っていないのだから、上のこと [IAMAS=インタラクション] はすべて私の思い込みにすぎない。だから、IAMAS の教員の方々や当時在籍していた学生の人から「それはちがう」と言われたら、返す言葉はない。ただ、私の視界から IAMAS が消えていったのは、自分のなかでメディアアートが消えていったときとも重なっている。「メディアアート」と呼ばれている私がかつて憧れたものは、単にインタラクションの「あたらしさ」を薄暗い空間でいろいろと試しているにすぎない、と思うようになっていた。そして、そこにはマウスの開発者のダグラス・エンゲルバートによる「ヒトとコンピュータとの共進化」のような「思想」がないように感じていた。

### [2006年カタログからの引用]

外部の方から10年前や5年前の国際的なメディア系展覧会よりもレベルが高いのではないかといった感想をいただくこともあったが、そうは単純には言えないだろう。その頃の制作物の多くは、ハードウェアや技術が未成熟であっても作者の「強い思想」があり、新たな未来のビジョンを提示するものが多くあった。その創造性は今見ても色褪せることがない。[スタジオ2 前田真二郎] (p.113)

### [改めての考察]

「ビジョン」を提示することの重要性を説く前田さんの指摘は重い。インタラクションを重視した2003年以前の作品群は「IAMASらしさ」をつくりだした。それは作品として動かないこともあったかもしれないが、「インタラクション」のアートへの応用というビジョンを示した。けれど、それが「IAMASらしさ」として、その後の学生が制作する際にひとつの葛藤の要因になったことも、カタログに残されたコメントから窺い知ることができる。前田さんのコメントは、スペックがあがったコンピュータで作品が仕上げられたとしても、そこに過去の「IAMASらしさ」を超えるビジョンはあるのかと問いかけているようである。コンピュータで「できること」が増えたからこそ、そのスペックが足りないときに壮大なビジョンを掲げたエンゲルバートやアラン・ケイのような「強い思想」をもつことが求められている。私はこの「強い思想」に引きつけられてインターフェイス研究に向かったのであり、2006年あたりのIAMAS、そしてメディアアートにはそれと匹敵するような思想がなかったのだろう。

そして、これは2013年の今でも、IAMASだけでなくコンピュータを使うすべての人に大きな課題として投げかけられているのではないだろうか。インターフェイスでは、エンゲルバートやケイのビジョンのもとでひとつのかたちを成した「GUI」の先を考える必要があり、メディアアートではジェフリー・ショーや藤幡正樹が示したインタラクションやアルゴリズムの美の先を見出さなければならない。

### [回想]

「あたらしい」ものではなく「既存」のもの。当たり前に使っているものへの意識。そして、マウスなどを普段使っていくなかで蓄積されていく身体感覚というものに興味を持ちだした私から英語名に「アドバンスド（先端）」がつくIAMASが消えていくのは当然だったの

かもしれない。

IAMAS から遠ざかっていた私が 2013 年の冬に、IAMAS について書いている。それは、私が再び「メディアアート」と呼ばれるものを研究の対象にしたからである。だからといって、私の興味が「先端」に移ったわけではなく、今までどおり「既存」のものが面白いと感じている。「既存」の当たり前のものを少しズラすことで生まれる面白さや、「先端」であったインターネットやインターフェイスが当たり前のものになったことによって生まれた作品や考えに興味をもっている。そういう状況において、私は IAMAS に再び惹かれているというか、この「アドバンスド」という英単語を与えられた研究教育機関と関係をもつようになっている。IAMAS が「先端」でなくなったわけではないだろうが、「先端」が「情報科学」や「芸術」という語と結びついているがゆえに、IAMAS は「先端」でいることが難しくなってきたのではないだろうか。

「情報科学」は一般化していく、それ自体はインフラのようになり先端という感じはなくなっていった。それは私が所属していた「情報科学研究科」において為されていた研究が、次々と世の中で実現していったことが示している。「情報科学研究科」で行われている研究を見ていて、それってすぐに Google がやってしまうよね、あるいはもう実現しているよね、という感じが強くなっていた。「芸術」でもコンピュータを使うことが当たり前になると、それらは「メディアアート」とわざわざ呼ぶ必要がないような状況になっている。「My Holy Place - こころの聖地」という「お祈り」のための iPhone アプリで、IAMAS は「かつてメディアアートと呼ばれたものの聖地」と紹介されていました。

#### [2008 年カタログ「学長あいさつ」からの引用]

私が初めて見た 8 年前の IAMAS の「卒展」はインタラクティヴがいっぱいいで、大掛かりなインсталレーションもさかんだったが、それに比べて会場はずっとスマートになり、携帯電話の使用が目立つのも、時代の流れを示している。今年、何らかの媒介物を通して相手との同調や一体感を求めるものがあったのには、デジタルの世界に古い永遠の主題が甦って来ている思いがあった。[ご挨拶 横山正]  
(p.2)

#### [改めての考察]

2007 年に iPhone が発表されると、ユーザ・インターフェイスの流れは GUI からタッチ型に移行した。スティープ・ジョブズは大きなビジョンを掲げるのではなく、実物を示しめして未来を描く。iPhone はエンゲルバートやケイの描いたビジョンの終焉なのかもしれない。ひとつのビジョンが終わり、あたらしいビジョンがはじまる。IAMAS はこれに敏感に反応したのかもしれない。だから、デジタルの世界における古い永遠の主題が甦った展示になったのかもしれない。本当のところはわからない。けれど、iPhone が登場した 2007 年あたりからの IAMAS は「メディアアートの聖地」というよりは、iPhone アプリであったり、パーソナル・ファブリケーションの分野で大きな影響を持ったきたように思われる。大きなビジョンの提示ではなく、まずはつくること。そして、それを実践し続けることが次のあたらしいビジョン自体の提示につながっていると感じる。先ほど書いたエンゲルバートやケイ、ショーヤや藤幡正樹のような「強い思想」はもう必要ないのかもしれない。

#### 4. 2009–2013

大学院修了後、「メディアアート」研究も再び行うようになる。

##### [回想]

私は「あたらしい」という言葉を避けて「マウス」などの既存のデバイスを研究してきた。しかし、私は今よく「あたらしい」という形容詞を使っている。それは既存のデバイスやインターネットを使うなかで蓄積されてきた感覚が「あたらしい」価値観を生み出しているように考えられるからである。「あたらしい」インタラクションは「あたらしい」価値観を生み出すことはなかったかもしれない。しかし、既存のインタラクションは「あたらしい」価値観を形成しつつある。そして、「あたらしさ」は「先端」と結びついた IAMAS に欠かせないものであり、今の IAMAS は「あたらしさ」とともにあると思う。いや、もともと「あたらしさ」とともあって、私はその「あたらしさ」をインタラクションのもとで捉えようとしていたから掴めなかったのであって、IAMAS はもともと「あたらしい」価値観を生み出そうとしていたのだと考えるべくすっきりする。

##### [2011年の卒展について：IAMASのカタログからではなく水野のブログからの引用]

IAMAS の卒展を見ていて、自分が求めているのが、「わからなさ」を含んだ「徹底的なわかりやすさ」なのではないかと思った。一目見て、ちょっと触っただけで有無を言わざずわかつてしまうようなもの。例えば、須木康之さんの〈エスペードミノ〉は「徹底的にわかりやすい」と思う。けど、「ユビキタス」などの言葉で作者自身がしっかりと説明できるように、「わからない」部分がないような気がする。「わからなさ」なんてものは必要ないのかもしれないが、私が求めていたのは、わかって気持ちいいのだけれど、後から考えてみると、わからないところがある。でも、体験しているときは、そんなの関係なく、わかつてしまうというモノなんだと思う。

「わからなさ」を含んだ「徹底的なわかりやすさ」。それは、ただそこにあるものなんだと思う。それが何かを考えることもない。ただそこにあるもの。メディアとは何かと問い合わせ立てるのではなく、ただそこにあるものとして接してしまうような態度。ヒトが作ったものだけれど、自然なものになっているもの。[IAMAS の卒展に行ってみた：<http://touch-touch-touch.blogspot.jp/2011/02/iamas.html>]

##### [改めての考察]

[回想]は IAMAS を持ち上げて終わった。そのままだとどこか居心地が悪いので、2011年の卒展を見たさいに書いた私がブログにテキストを引用してみた。IAMAS の作品には「わからなさ」がないという批判をしている。そこで批判の対象はかつての私が重要視した「インタラクション」自体ではなくくなっている。かと言つて、「強い思想」を求めているわけではない。単に「わからなさ」が欲しいとしている。それは例えば、三輪眞弘さんの「逆シミュレーション音楽」がもつような「わからなさ」である。私は今年（2013年）に前田さんから声をかけていただき三輪さんと対談をした。対談準備のために三輪さんの著作を読んでい

ったのだが、そのとき頭の中にはつねに「？」マークが浮かんでいた。三輪さんの思想がクリアに語られているにもかかわらず、そこには必ず「わからなさ」が含まれていて、それがとても魅力的であり、その「わからなさ」に挑戦したくなかった。この体験から、三輪さんの「逆シミュレーション音楽」があたらしい価値観を提示することができたのは、確かにそのアイデア自体が魅力的であったのは事実であるが、そこに「わからなさ」を見出し、それを考察していく人たちがいたからではないだろうかと考えるようになった。

今の IAMAS に多くの人を引き付ける「わからなさ」はあるだろうか？ 何をやっているのかよくわからないような感じはあるだろうか？

2001 年に IAMAS を受験したときの私はこの学校が何をしているところなのか、よくわかっていたいなかった。でも、何か面白いことをやっていると感じていて受験した。でも不合格だった。それから 10 年以上大垣の近くの名古屋で IAMAS の存在を感じながら研究をしてきた。そして改めて IAMAS のことを考えると、IAMAS は「先端」というどっちに転がるかわからないところに存在し続けているのだから、その存在自体があたらしい価値観を体現していると、私は思っている。けれど、私一人だけがそのように考えていても仕方がないことであり、今回の紀要のように IAMAS を改めて考察してはじめて、IAMAS の今のイメージ、その価値が見えてくるのだと思う。

というのが IAMAS に落ちて、大垣にとても近い名古屋で大学院生活を送ったひとりのインターフェイス研究者が IAMAS に抱く回想であり、考察である。

# アートプロジェクトのマネージメントとは

## Management of art projects

福田幹（株式会社ゴーライトリー）  
FUKUDA Miki (golightly inc.)

**Abstract** Project management is very popular role in the field of movie or software development. Although it is important for art projects as well but it is not under spotlight. I write about a memorandum how to manage team and survive crisis that I have studied in my experiences as a project manager in media art projects.

**Keyword** art project、project management

### 1. はじめに

2013年12月、「アート/メディア/身体表現に関わる専門スタッフ育成事業」の講座のひとつとして、IAMASでワークショップを行なった。私にとっては2007年3月にIAMASの現産業文化センターの前身であるメディア文化センターを辞して以来、約7年ぶりの古巣でのワークショップだった。参加者はIAMASの学生を含んではいたが、大半は外部からで、何かを学びとろうと、皆、大変積極的だった。モチベーションが高く、理解と行動がスピーディ、広範な領域に渡る関心がある者がIAMASに引き寄せられるというのは、こういったテーマを実践的に教えてくれる機関がまだまだ少ないとことだろうし、いっぽうで確実に求められていることも感じた。

内容は、校舎の移転を機に行なわれる「領家町祭」を題材に、受講者が各自テーマに沿つて考えた企画を全員で検討し、取捨選択、ブラッシュアップして、チーム編成をするというものだ。偶然にも同じようなアイデアが複数の人から発案されたり、他の人がやる気になっているのに原案を提案した人が降りてしまったり。企画自体を練るのは実現の可能性、ユニークさ、参加者、スケジュール、予算、技術など考えながら討論し、その経過も面白かった。最終的にはバラエティのある3プランがまとまった。

アートマネージメントの経験値ということで、弊社ゴーライトリーの二人を講師として呼んでいただいたのだと思うが、通常なら、私たちがやっている仕事はここがスタート地点である。このエッセイでは、私がやっているアートマネージメントとはどういう仕事なのかを、これまで関わった仕事を思い起こし、また協働した優れた人たちの言動を思い出して、（おもに受講者に向けて）残しておこうと思う。アートマネージメントといえど、それは企画ごとにテーマも参加している人も、かけられる予算も時間もすべて異なる。（改行削除）すべてケースバイケースで一般化できることなど少ないだろう。特に、メディアアートの領域で

は、常に新しい要素（テクノロジー、メンバー、環境、対象など）に挑戦することが多い。また、何がしか今まで誰もやっていないような新しいアイデアの実現、新しい組み合わせにトライしようとするので、必ず未知のトラブルに見舞われる（まったく効率が悪いとも言えるのだが）。そして、メディアアートでなくとも、美術館やアートセンターでは、完成品ではなく、プロセスを重視するワークインプログレスの作品、ワークショップ、コミュニティベースで素人の参加者を交えたプロジェクトなど多様な活動が行なわれるようになっている。ここでは、主催者側も含めて、誰もがいい意味でも悪い意味でもアマチュアといつてもいいような状況で、実際に多くのハプニングと混乱が生じたりもする。それでも、プロジェクトを導くスタッフとして関わるならば、何度も押し寄せる荒波を乗り越え、ゴールまでチームを走り続けさせる極意みたいなものはあるような気がする。研究紀要に掲載される文章としてはまったく不適合な内容で恐縮ではあるが、署名的なものとして読んでいただければ幸いである。

## 2. プロジェクトチームをマネージする

「お仕事は何ですか？」と聞かれたら、「アートに関する展覧会、シンポジウム、ワークショップの企画制作、アーカイブの編集、広報などなどイッサイガッサイです」と乱暴に答えてきた。しかし、最近は「プロジェクト・マネージメントです」と答えるようにしている。YCAM（山口情報芸術センター）にいた頃は、名刺には「プロダクション・マネージャー」と入っていた。YCAM 全体の制作管理という意味もあったが、主にはコミュニケーションワークを制作する技術チーム InterLab のマネージャーでもあったから、「プロダクション」だった。

1990 年代の後半に、ゲームソフトの開発に関わったことがあり、それが私にとって初めての「プロマネ」の仕事だった。しかし、私だけでなく、チームに参加している人も（ゲーム業界には関わっていたものの）ゲームを作るのは初めてという人が多い中のプロマネ初体験で、何をどうしたらいいのか皆目わからないまま、睡眠時間が極端になくなり、脳みそ酸欠状態で、意識がもうろうとしていくという本来のプロマネにはあるまじき状態だったと思う。そうならないよう計画を修正し、スタッフの健康を気遣い、あらゆることを調整していくのが仕事だろう。それなのに、カオスに自ら巻き込まれてしまっていた。若い時の力まかせ、闇雲にがんばるだけの無駄な無理というとあの時のことを思い出す。プロマネというとそのときの失敗を思い出すので、最近まで使わなかったのだ。

マネージメントは、時にはプロデューサー、ディレクターの仕事とかぶってくることもある。どこがどう違うのかというと、アートプロジェクトの場合、判然としないことは多いが、あえて言うなら、プロデューサーはとにかくお金を集めること。そして、そのプロジェクトの目的や方向性を明確にし、クライアント、スタッフ、アーティストやクリエイターと共有すること。これが迷ったときに帰ってくる道標になる。ディレクターはその質を高めることに注力する。プロマネだからそういう仕事はしないということはないが、主たる責任はそこではないと思っている。映画製作やソフトウェア開発の現場では絶対必要な役割なのに、アートプロジェクトではキュレータがその仕事を負うことが多いためか、独立した役割として見てもらえないことが残念だ。でも、私がやっているのは「研究」ではなくて、「管理職」なのですよ。人と時間とお金の管理。会社でいうと総務みたいな感じ。工事現場などに「段取り 7 分に仕事が三分」という標語があるのを見かけることがあるが、その「段取り」をやるのがマネージメントである。最近になって、その役割が自分にあってることがようやく

わかつてきのである。

では以下に、その総務担当の心得みたいなものをあげていこう。

### 1) イエスマンであつてはならない

プロジェクトに関わるメンバーは、クライアント、プロデューサー、キュレータ、デザイナー、カメラマン、エンジニア、アーティストなど、さまざまな立場があつて、それらが和気あいあいと協働することもあれば、鋭く対立することもある。慣れていない相手との仕事は腹をさぐりあい、微妙なかけひき、綱引きをしながらの現場になる。プロマネはそこで自分の立場を主張するのではなく、あくまで調整役である。しかし、それでありながらイエスマンであつてはならないとはどういうことか。つまり大家族の面倒を見るお母さんであり、お父さんであるというとイメージしやすいだろうか。作品やプロジェクトの目的に対する誠実さ、アーティストやスタッフから信頼されていることが何より重要であることは言うまでもない。しかし、初対面のときから簡単に人を信頼するようなアーティストなどいない。そんな人はきっと退屈な作品を作っているだろう。

いつ信頼を得るきっかけがあるかというと、トラブルが起きたときである。そのときこそがチャンスだ。事なき主義で、その場で一番権力を持っている人の言うことをハイハイときき、誰それさんがこういっているので、ここは丸くおさめましょうよ、というような態度をとっては絶対に信頼というものは得られない。考えてみたら、若い時はこの失敗が多かつた。私は幸運にもまだ卒業したての頃から、大御所と言われるような方、時代を切り開いていくような方と仕事をさせていただく機会に恵まれていた。ところが、私ときたら何が本質なのかを見極められずに、いろんな人の意見に振り回されてしまった。そうなると、その場にいるアーティストや他のスタッフから、「ははーん、この人は何も考えてない、ただ長いものに巻かれる人間なのだな、面倒なことは引き受けない、自分では責任をとらない人なのだ」という烙印を押されて終わりになってしまふ。こういう時にプロジェクトの目的やゴールに立ち戻って、判断できることが重要なのが、それはとても難しい。しかし、プロジェクトにはコンセプトや目的にとって「正しい」こと、言い換えると「スジが通ること」というのがあって、それをうまく提示することができれば、かなり斬新なことでも納得してもらうことができるのだ。（できないこともあるが）つまり、言葉でそれを説明できなければいけない。アーティストやデザイナー、エンジニアもそうだと思うが、なぜ別の方法ではなく、この方法を選ぶのかを言葉で説明できなければいけないのだ。そうすれば、たとえその案が結果的に通らなくても、信頼は得ることはできる。

「ノー」というべきときに「ノー」と言う。ただ単に一生懸命仕事をする人であつても、それができなければ、特別なコラボレーターになるチャンスを逃してしまう。

そして、自分もまた決してイエスマンをそばに置かないことである。まだまだ成長したいと思っているなら。

### 2) キビシイときに決して逃げない

予測できないことが起きたとき、チームに不安が広がったとき、逆境の防波堤になれること。最初に本音を言える相手であること。キビシイときに決して逃げないこと。みんながつらい思いをしているときに、ふ一つと風穴をあけて楽にしてあげないといけない。

どんなに周到に準備しても、エラーは 300% 必ず起きる。エラーが起きたときにどんな態度、対処がとれるかで、その人の力量が見える。そこが力の発揮しどころなのだ。決してあきらめない、それでいて、自分の当初の考えに固執するのではなく、柔軟に対応できること。

### 3) 弱さを豊かさに変換する

チームの結束力を考えたとき、私は優秀な人ばかりをそろえるのは得策ではないと思っている。組織は 20% の人が他の 80% の人の分も仕事をしているという考え方があるが、そういうのでもない。それぞれが違う役割を持っている。人の弱さというのは一種の強みでもあります。そこでチームの結束力が生まれたりする。弱さは一種の人間的な魅力だったりすることもあるのだ。だから、弱い人がいないほうがいいのではなく、弱い人がいるからこそ、それぞれが持てる力を最大に発揮できたりする。それは社会のなかで子どもや高齢者や身障者がいたりして、みんなでバランスをとっているのと似ていると思う。彼らはガツガツがんばる人とは違う視点や態度、時間と空間を持っていて、それは確実に社会を、チームを豊かにさせる。まず自分は組織のなかの誰かに助けられているのだということを気づくだけで、組織はぐっと居心地よくなるはずだ。

プロマネは人が好きでなければつとまらない。才能があって強い人だけではなく、弱くて一見だめな人も。だから、同じチームにいる人の陰口は絶対に言ってはいけないので。その口から出た毒は必ず自分に返ってくるし、仕事に悪影響を及ぼす。（どうしても悪口を言いたくなつたときは、舌の根が乾かぬうちに何でもいいから誉めよう）

### 4) パーティを制する者がチームを制す

よく言うのは、「パーティを制する者がイベントを制す」。つまり、展覧会であれ、コンサートであれ、演劇であれ、イベントとは人と人を出会わせる場なので、パーティを企画して盛り上げると基本は何ら変わらない。人と人をつなぐ「編集」なので、ホスト側にいるときは誰と誰を紹介してつなげることができるかではりきってしまう。

ところが最近、知り合いの演出家の 6 歳の娘さんを見ていて、違うことに気づいた。彼女はパーティのなかで場になじめない、寂しそうにしている人のところにいって、話しかけたり、遊んだりして気を遣う。この演出家は制作現場でも大人しかいないようなところでも、いつもこの娘さんを連れてくるのだが、彼女は子どもにありがちなムードメーカーではなく、気遣いの人に徹する。（なんて大人なんだろう）彼女のおかげでその人がリラックスして、その場に居場所をつくれるようになる。紹介しまくるだけが能ではないな、と気づいた。

また、自分たちが楽しんでいるということをみんなで確認することも重要だ。あるプロジェクトの途中で、仕事しているときの写真をスライドショーにしてみんなで見たことがある。それは、初めてのことだらけで期日も迫っていて大変な現場だった。自分の真剣で、そして楽しそうな顔を確認することで、さらに各自のモチベーションが倍増したことが面白かった。楽しいことは、みんなでわいわいやっている楽しさもあるが、難しいことに挑戦して、それをやりとげようとしていることもそのひとつである。それを一対一で褒めるのではなく、集団のなかで確認して共有することは、よいチームを作るのにとても効く。逆にスタッフは精一杯がんばっているが、暗い顔をしている現場は、どれだけ大きいことをやって外から評価されても、何かが間違っている現場であり、遅かれ早かれそのチームは崩壊する。

### 5) 答えは相手のなかにある

アーティストやキュレータと作品やプロジェクトについて、ケンケンガクガク言える仲であることが大事なのは既に書いた。しかし、作品やプロジェクトの根幹になることをプロマネが決める事はない。それは、アーティストやキュレータのなかに既にある。そのことを掘り起こして、発見させること。本道からそれないようになることが役目である。プロマネは徹底して黒子である。

アーティストやキュレータのなかに眠っている宝を掘り出し、開花させるには、まず徹底してその人の話を聞くこと。スタッフについても同じ。そのプロジェクトでその人がどんなポジションで関わり、その仕事がその人の目標や実績にどう結びつくのか。それをその人自身が話すことで、自分で考えをまとめ、自分のものにすることができる。誰かから教えられるのではなく、自分で探し出すのだ。話がきちんと聞けない人は、人に話をさせることができない。プロマネはよく磨かれた鏡になる。みんな、ほんとは自分の話をしたくてしようがない。プロマネはまず話をきくことが仕事の80%だと言ってもいい。

先に「ノー」と言うべきときは「ノー」と言うと書いたが、それで終わってはいけない。「ノー」と言った後、徹底して人の意見に耳を傾け、柔軟に対応できなければいけない。そういうことができての「ノー」なのだ。

### 6) 自分ができることは少ない

「仕事をするということは、自分の弱点を知ること」これは最初にプログラムを教えてくれた人が言った言葉である。仕事ができる人というのは、自分の弱点をよく知っている人だ。それは、人に何かを任せるのがうまくなるということである。プロマネはチームで仕事をすることが前提なのだから、自分一人が何もかもできる人になってはいけないのである。人に信頼してもらうことが大事と書いたが、その逆に自分がどれだけ他人を信頼できるかということが、人に仕事を任せるのがうまいかどうかを分ける。自分で仕事を抱えこんでしまう人はどんなに一生懸命なまじめな人であっても、人を信用していないのではないか。そういう人は人を育てることはできない。

自分がダメな人なので、スタッフが見かねて助けてくれる。自分よりも優秀なスタッフに囲まれている。そういう状況が最高だ。

## 3. 最後に

プロジェクト・マネージメントは人と時間とお金を管理すると最初に書いた。しかし、ここに書いたのはチーム（人）の管理だけである。いや、管理というよりも、どうやって能力を出し合えるチームを作るかということのみである。マネージメントにとって制作環境を整えるということは最重要課題で、その一番の重要な要素はお金でも時間でも機材でもなく、人なのだ。誰をどこに配置するかで私の仕事の半分以上は終ってしまう（気持ちのうえでは）。

ここに書いたことすべてを私ができているとは到底思えないが、マネージメントができるアーティストは、上記のことをするりとやってのけ、私は随分と助けてもらった。アーティストでも、デザイナーでも、エンジニアでも、マネージメント能力があるとチームは面白く

アートプロジェクトのマネージメントとは

なる。チームがよくなれば、成果もよくなるのは必至である。

## ゾンビ音楽の物語性と物語

### Narrative and narrativity of ZOMBIEMUSIC

安野太郎

YASUNO Taro

#### 1. はじめに

ゾンビ音楽とは僕が 2012 年夏から制作し、発表をつづけている自作のリコーダー自動演奏ロボットによる音楽作品である。コンピュータ制御のソレノイドに繋がった指の模型がリコーダーの穴の開閉を行い、歌口に繋がれたエアーコンプレッサーから送られる空気によって実際に音を鳴らす。その音響は一聴してリコーダーとわかるような音ではなく、非常に奇妙な調べを奏でる。リコーダーの指を動かす機構、全体の設計から組み立て、それらは数多ある自動演奏ロボットを多少参考にしながらも、全て僕が自分で考え実際に自分の手を動かして作った。

これまでの活動としては、動画サイト（youtube）でデモ演奏の公開や、生演奏による発表も各地で行なって来た。2012 年 3 月には CD リリースという形で活動の記録を残している。現在テキストを書いている間も、2nd アルバムリリースの為の作業が進んでいる。

このテキストでは、僕がゾンビ音楽を考えその音楽の実現を目指す為に、実際に手と頭を動かし、さらに出来上がった作品を世に問う為の活動を行ってきた中で色々考えた事をまとめようと思っている。ゾンビ音楽を実現する過程には様々なエピソードがあり、そのエピソードの集積の上にゾンビ音楽は成り立っている。ゾンビ音楽から聴こえてくる奇妙な音響にはその音響を生み出すまでに、僕が機械と向き合った時間の積み重ねがある。ゾンビ音楽の音楽を語る上で重要なポイントは、その音響が鼓膜をどのように震わせるかという表面的な“耳のマッサージ”だけでなく、音楽に含まれる物語性すなわち“メッセージ”が重要なポイントとなっているのだ。作家が作品と向き合ったプロセスから醸しだされるauraを僕は物語性、メッセージと呼ぶ。マッサージとメッセージ、メディア論者のマクルーハンが示すそれらの意味とは少しずれるかも知れないが、僕は音楽におけるマッサージとメッセージをこのように捉えている。

ゾンビ音楽は、その音響にこれまでの音楽にはない特異な響きが確かに認められ、ありきたりなものでも無く、それだけをテーマにしてもテキストが書けるかもしれないが、それよりも僕はその特異な響きを得られる背景、物語性を最重用視し、このテキストでは、『ゾンビ音楽の物語性と物語』と題して書いていくつもりだ。その為に、なによりもまずは『ゾンビ音楽』がどのような音楽なのか説明しなければならないので、次の項からは、ゾンビ音楽前史からゾンビ音楽の誕生まで、ゾンビ音楽の背景をひも解いて行く。

## 2. ゾンビ音楽前史

ゾンビ音楽は自作のロボット音楽だ。

僕はロボット（ゾンビと呼んでいる）を作ろうと思うまで、電子工作の経験はほとんどなかった。それでも、僕をロボット制作にかき立てたのは、ある音楽のアイデアを実現したいという欲望にかられてだ。そのアイデアは、今から10年前に遡る。IAMAS 在籍時の話だ。

IAMAS で学んでいた安野は、もちろんゾンビ音楽などやっていなかつたが、ゾンビ音楽に辿り着く最初の切掛け、アイデアはここにあった。リコーダーに空いている8つの穴を8ビットのビット列に見立て、256種類のビット列の組み合わせで音楽を作れないというのがそのアイデアだ。それを「ビット運指」と名付け、8ビットの組み合わせを時間軸上で構築することを作曲と考えて当時は実践していた。このビット運指法による音楽は、人間の演奏によって実現されていた。

ビット運指による音楽にはいくつか問題点があった。運指だけを指定して、人間に演奏をさせる場合、息をどのように入れるかによって、ピッチは変化する。また、運指の前後関係によっても、音程は変化する。実際に音楽が実現しても、そこで聴こえる音は毎回変わるので。そのような中でどうやって自分の作った音楽に責任を持てばいいのか考えていた。

そこで僕が思い出したのは、過去の作曲史上の試みで、ケージが実現した不確定性の音楽、偶然性の音楽、それがヨーロッパに渡って応用された例だ。演奏される音が毎回変わる（生演奏が毎回違うとは別のレベルで）などということは作曲の世界ではそんなに特別なことではなかった。そんな試みの我田引水し、「決められた運指を演奏家が実現さえすれば、出音がどんな音でも正しい。」と、当時の僕はそんなことを考えてなんとか自分の音楽に責任を持とうとしていた。

ただ、本当に演奏家が決められた運指を正しく実現しているか、僕には分からなかつた。運指パターンによって音が毎回変わるので、指揮者のように間違いを指摘できない。僕は一流指揮者の様な高度なソルフェージュ能力を持ち合わせてはいないが、最低限自分の曲だけは分かっていたいと思っていた。音で認識できないなら、目で認識しようと指の形を視認するにも、正しい運指の視認などほとんどできないし、演奏者の人数が増えれば尚更である（僕の視力は悪くないので、能力の問題ではない）。そうなった場合、僕は自分が作曲した音楽に対して全く責任が持てなくなってしまうのだ。そこで、逆シミュレーション音楽の三輪眞弘師を見習い、256種全ての運指によるリコーダーの音をサンプリングし、シミュレーションソフトをプログラミングしてみても、実際には運指の前後関係でも音が変わってしまうので、ソフトの制作は気休めにしかならなかつた。

この様な作家が自分の作った音楽を把握しておこうとする思考は、作曲家というものがこれまでどのように音楽と向き合ってきたかという問題と繋がる。ベートーヴェンは耳が聴こえなくなつても、持ち前のソルフェージュ能力と経験で、自分の作る音楽は頭の中で聴こえていた（それは、西洋音楽の強固な音楽理論という文化的基盤があつてはじめて成り立つ）。音楽大学の作曲科に入学するには、何も楽器を使わず五線譜と鉛筆だけで一曲書く能力、つまり脳内で音をある程度具体化して捉える能力が最低限の作曲科で学ぶ資質だと捉えられており、入試は

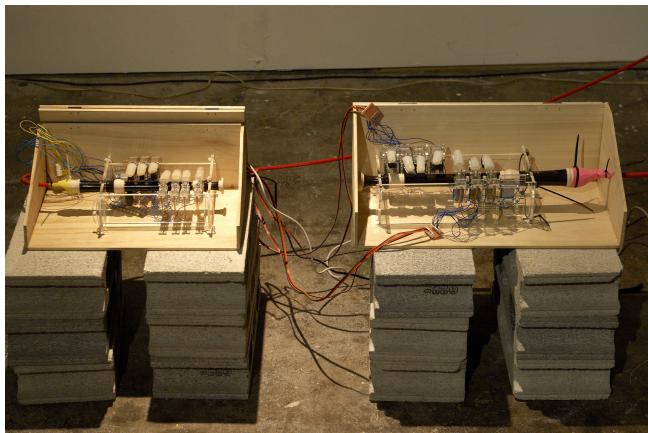
今でもそのようなスタイルで行われる。今となってはコンピュータ上で自分の作った音を何度もシミュレーションすることが可能であり、特別な訓練を受けなくとも、誰でも自分の作った音を何度も確認しながら音楽と向き合える。それは音楽の構造レベルでも音響レベルでも同様だ。これまでの作曲家が辿ってきた道と同じように、僕も自分の作曲した作品は、人に聴かせる前に、まず自分でどんな音どんな音楽なのか、把握しておきたかった。しかし、それは当時のビット運指による音楽では成り立たなかった。

話は戻るが、ここで過去の作家がやってきたように、“不確定性の音楽”という理屈の延長で、その理屈の表面的な部分だけを借用し、曲の細部まで全て作家が理解することを放棄するような姿勢を僕がとってみよう。しかし、過去のレジェンドと僕とでは背負ってる“モノ”が違う。背負ってる“モノ”とは何か？血筋？環境？僕は何を背負うのか。それが物語だ。僕は作曲に対する姿勢として、これまでに無かったアイデアの音楽、誰にも聴かれてきていない音響を作りたい、できればその音楽の細部まで分かっておいて世に問いたいという欲望で行動していた。それは非常に現代音楽的だ。モダニズムと言ったらよいのだろうか。僕は20世紀の西洋音楽の作曲が、現代音楽(新しい音楽のルールを生み出す)→電子音楽(音響を細部までコントロール)→コンピュータ音楽(構造を細部までコントロール)と辿ってきた文脈を背負っているつもりで、それを物語と思っていた。しかし、それは2003年の日本、それも岐阜において、日本人とブラジル人のハーフが三輪真弘というドイツで学んで日本で教えている日本人作曲家の指導の元行っている出来事だ。辺境中の辺境。借り物ではない、僕にしかできない物語があるので？自分ならでわのやり方という物があるので？。それがおぼろげながらなんとなく見えてくるまでは10年かかった。僕はこのビット運指による音楽を一旦あきらめ、10年間温めた。10年間思索を重ねていたわけではないので、アイデアを放っておいたという方が正しいだろう。温める時間を間違えてついに腐り、発酵したのか、アイデアはその後『ゾンビ音楽』という名前で受肉した。

### 3. アイデアの復活からゾンビ音楽の誕生へ

#### 3.1 ビット運指アイデアの復活、機械による実現

IAMASでの経験を経て10年。僕をとりまくテクノロジーの状況はめまぐるしく変わっていた。2012年当時、僕は日大芸術学部で非常勤講師の職を得ており、学生の作品に触れることも多かった。その中で、コンピュータ制御でソレノイドを操り、鉄琴を自動演奏している作品があった。それを見たときに僕に電気が走ったのはいうまでもない。こんなに簡単に自動演奏のロボットが作れるなら、自分もビット運指を実現するロボットを作って、実際にビット運指を好きなだけシミュレーションし、トライ&エラーを繰り返しながら作品を制作できると思った。そして、10年温めていたアイデアはついに復活の時が来た。アイデアを放っておいてから10年間、Arduinoの出現やMaker文化の台頭などもあり、自作でロボットを作ることは僕の様な素人でも、ホームセンター、東急ハンズ、100円ショップ、電子部品店、市の工芸アトリエの往復を行うことによってなんとか達成できた。ついに10年前のアイデアを実行する機械の制作が実現し、この耳でその音を好きなだけ納得のいくまで聴くことができる環境が整った。



左、ソプラノゾンビ  
右、アルトゾンビ  
ソレノイドとシリコンで型取りした指とリコーダーをアクリル製の筐体に固定。ソレノイドは、PCに接続したArduinoで制御。エアーコンプレッサーは大工用のもので、エアーホースとリコーダーの歌口をゴム風船で繋ぎ、直結している。シリコンの指だけではリコーダーの穴を押さえることができなかつたので、ウレタンシートを指先に貼付けた。

### 3.2 できあがった楽器の音響、作曲

実際に出来上がったロボットが奏でる音は、リコーダーの穴を完全に押さえられず、空気漏れも起こした。空気の供給もエアーコンプレッサー直結のため、人間の口から出る空気と同じ流体ではない。そんなロボットから奏でられる音は非常に不安定なものだった。管楽器はベストのコンディションを出す為には、人間の息で温めるのが常だが、コンプレッサーからの空気では、一向に楽器が温まる事はない。そんなロボットリコーダーは、本来のリコーダーから発せられるべき音響が全く発せられていなかったのだ。

ここで、僕には二つの道が考えられた。一つは、技術レベルの稚拙さを克服し、もっと完璧な機械を作り出す道。二つめは、機械はちゃんと動くし音もでる。このままの音響を自分が受け入れ、作曲する上でトライ&エラーを繰り返し、音楽を作つてみる。そこで僕は後者を選んだのだ。前者を選んだら、そこにはジャン・ティンゲリー、マーティン・リッチズ、明和電機などの系譜に繋がることになったかもしれないが、僕の興味は工芸ではなく音楽にある。また、リコーダーを演奏する完璧に近い機械を指向するならば、まずは既存のリコーダーの楽曲を弾ける様な機械を指向せざるを得なくなる。そうなると僕の目的と興味からはずれるのである。僕は最終的に今まで聴いた事の無い音楽を作りたいのである。たしかにこのロボットから発せられる音響は好き嫌い関わらず、これにしか出せない響きがあった。この響きの背後には何があるのか。様々な試行錯誤を経た響きには、はじめの項で述べた、「プロセスの時間を経た音楽から醸しだされるアウラ」が含まれていたのだ。頭だけでなく手も動かした。手ばっかり動いていた。ついに見つけたその響きでもって僕は音楽を作る事を優先させたのだ。

### 3.3 ゾンビ音楽の誕生

運指をシーケンサー上に書き込み、それを再生することによってロボットを動かし音を出す。これの繰り返しによる試行錯誤の結果、ビット運指法を実現するロボットによる音楽は何曲か出来上がった。エアーコンプレッサーが空気を充填するときの音は異様に大きく、近隣住民へも気をつかい、空気の不安定な供給による、響きの不安定さに難儀しながらも、最後には始まりがあってやがて終わりを迎える、音楽作品としての楽曲を仕上げることができた。10年を経て機械の身体によって実現したビット運指による音楽は、楽曲全体を何度もリピートして聴く

事ができたし、機械の身体は間違えない。音の不安定さは僕の工芸能力の不足もあるのか、人間の演奏よりさらにひどかったが、それでも僕は音楽の全体を自分の耳で捉えることができた。これで10年前にはできなかつた、楽曲についての責任をとるということができると考えた。

ここでできた楽曲を世に問うにあたって、人々とこの音楽を共有できる為の仕掛けが必要だと考えた。ここに辿り着くまでには自分が試行錯誤してきた涙ぐましいプロセスがあるのだが、そのプロセスを最前面にもっていきこの音楽をプレゼンテーションしようとする姿勢を見せてても、それはいわば一人情熱大陸、一人プロジェクトXともいえる方法の様に思え、自意識過剰に過ぎ、最終的にただの精神論にもなりかねないので、別の仕掛けが僕の場合は必要なのではと考えた（こんな時に佐村河内氏のスキャンダルのニュースが・・・）。この音楽を僕の手から離し、世に問う為の一般化の方法、その方法がこの音楽を「ゾンビ音楽」と名付けることであり、ゾンビ音楽と名付けるに至ったコンセプトを作ることだ。この音楽をゾンビ音楽と呼ぶ説得力をもたせるために僕は3つのコンセプトを作った。

#### 1. ロボットには「機械がいかに人間に近づき得るか」という命題が常に存在する。

ゾンビと呼ぶ演奏機械は、リコーダーが演奏すべき音楽を演奏しない。人間の楽器（リコーダーは人間が産み、育んできた楽器である）を用いているが、人間が奏でる音楽（リコーダーは、人間が生んだ音楽を奏でるべき楽器だ）とは別次元の音楽を奏でる。指の動きが人間の可能な速度を超えているなどの、動きとしてだけでなく、その音楽自体も別次元の音楽なのだ。このように、人間の仕業を真似しない（できない）機械を「ロボット」と呼ぶことはできない。人間の音楽を奏でない機械を、人間に近づく為の存在であるロボットではなく、生きた人間の裏側、生ける屍「ゾンビ」と呼ぶ。

2.ロボットと安野の二人三脚の姿が、小説フランケンシュタインのフランケンシュタイン博士とその被造物の姿と重なっている。被造物は死体の継ぎ接ぎで構成されており、生ける屍、すなわちゾンビと言っても良いのではないか。小説フランケンシュタインでは、博士が被造物を捨てることによってストーリーが展開されるが、自分の場合は捨てては全て終わりだし、何のストーリーも展開されない。したがって自作のロボットが鳴らす音の振る舞いを引き受け、それと向き合いゾンビ音楽として制作している。

3.映画におけるゾンビは人肉を喰らう。ゾンビ音楽のゾンビは電力を喰らう。ゾンビが人肉を喰らうことによって活性化するように、人類が電力を生み出しそれによって繁栄してきた背景には、資源獲得のための紛争や化石燃料による環境汚染など、人の命がその背後には存在する。

1.は、ゾンビ音楽から発せられる奇妙な音響を端的にどのように解釈すればいいのかを解説している。

2.は、生まれてしまった音楽と作家がどのように向き合っているかという制作プロセスを既

存の物語になぞらえて解説している。そこでは新しい音楽を生み出そうとする作家の欲望とフランケンシュタイン博士の死を超えた生命を作り出そうとする欲望が重ねられている。

3.は、1と2で自作機械と安野の関係をフランケンシュタイン博士とその被造物に拡大したものを、さらにテクノロジーと人類という大きなテーマに結びつけ拡大し、ゾンビ音楽で提示した問題の一般化を試みた。自作機械と安野の関係もフランケンシュタイン博士と被造物の関係も他人にとっては対岸の物語だが、電力の問題となったら、一気にみんなの物語になる。この一文は三輪眞弘氏の中部電力宣言の影響を受けていることがうかがえるが、表面的な部分を借用しただけではなく、自身の実体験とも結びつくことだと考えている。

「ゾンビ音楽」の試みと、そこから聴こえる音楽の背景はこのようなコンセプトに込められた。そこからはこれまでに2つのシリーズを制作した。DUET OF THE LIVING DEADとQUARTET OF THE LIVINGDEADである。

#### 3.4 物語と物語性／二つの映画

物語と物語性という言葉をいまいちど整理しよう。ゾンビ音楽における物語性は、安野とゾンビ機械との関係性から醸し出される。僕の作曲に対する考え方、それに対する演奏機械の振る舞い、それを受けてまた考える自分。手を動かす自分。そのループによって生まれるauraが物語性だ。一方物語とは、物語性が原動力となって実際に起きたり、考えられたりするエピソードである。物語“性”的点ではそれはまだ形の無いオーラみたいなもので、形を与えたものが物語なのだ。

ゾンビ音楽を発表するとき、単独公演の場合は演奏だけでなくオリジナルの映画も上映する。安野と機械の関係にある物語性を、それを原動力とした物語に乗せて整理し、映画にする。それはゾンビ音楽の世界の入り口に導く仕掛けのつもりだ。1作目（DUET～）の映画は、若者がキャンプ中にシリアルキラーに殺されるようなアメリカホラー映画の構成に、安野と機械の関係を、フランケンシュタインと被造物との関係に転化させた物語を重ね合わせたような映画だった。

二作目（QUARTET～）は物語を拡張して、一作目の私小説風な部分を排し、もっぱらテクノロジーと人類（とりわけ日本人）との関係からイメージされる終末の物語をゾンビ映画のフォーマットに乗せたものになった。映画制作においてはど素人なので、僕のイメージが上手に実現されていたのか自信は無いが、二つの映画（物語）の原動力となっているものは、自分と機械の関係から醸し出される物語性であることは一貫している。

#### 4. ゾンビ音楽の今後

ゾンビ音楽は今ではケルベロスと名付けられた楽器を収納する為の箱が制作され、それを僕自身が演奏会場まで運び、箱を引き回しながら演奏している。この箱は大きさが幅約1,800mm奥行き約900mm高さが約1200mmあり、重量は100kgを超える。この装置は全体でゾンビ音楽の背景にある物語性を象徴している。それは漫画・子連れ狼における拝一刀の引く箱車が、拝の人生が背負っておるものを見せる装置であるかのようだ。ケルベロスと一体となったゾンビ音楽の装置は管理にやたらと手間がかかる。発表毎にレンタカーの手配が必要だし、階段を

のぼる為には他の人の手を借りなければならないほど重い。カルテットになったゾンビ楽器は自宅に保管するのだが、場所をとてもとので、常にゾンビが傍らにある生活を僕は強いられている。ここまでくると、ゾンビ音楽で設定した物語が姿を変えてついには僕の普段の生活にまで浸食し始めたかのように感じる。作品を発表することにおいて、隠喩を用いてプレゼンテーションすることは、別にゾンビ音楽に限ったことではなく、古今東西様々な作品で試みられていることだが、ゾンビ音楽においては、自分の投げた物語が再び自分に回帰し、幾重もの物語が重層的に重なりあう様相を見せる。



ケルベロスに乗った楽器と装置

単独公演 QUARTET OF THE LIVING DEAD にて

したオーケストラや、西洋音楽伝播の道を逆走するゾンビ音楽シルクロード逆走ツアーなど色々ある。これらどのような試みの背景にも作家と機械、音楽との間で繰り広げられる試行錯誤があり、試行錯誤の厚みが「ゾンビ音楽」の物語性となって立ち現れて来るということはこれからも変わらないだろう。

ゾンビ音楽の今後の展開としては、楽器を増やしたり、リコーダーの様な原始的な発音機構の楽器だけでなく、クラリネットやフルートなどの西洋楽器としてワンランク上の楽器による音楽を目指したり、民族楽器に手を広げたりなど、あらゆる可能性が考えられる。公演の際には西暦4000年まであるゾンビ音楽史年表を配り、これから実現させようとする計画などを綴っている。そこには世界中の吹奏楽器をゾンビ化



## 地方都市大垣におけるクリエイティブ・コミュニティの形成

### Building a Creative Community in a local city, Ogaki

木村亮介 森誠之 近藤崇司（株式会社 GOCCO.）

KIMURA Ryosuke, MORI Masayuki, KONDO Takashi (GOCCO.Inc)

#### 1. Prologue ~From the Mars Hotel~

1965年に結成され三十年にわたって活躍したアメリカのロックバンド Grateful Dead のコンサートでは、オーディエンスによる演奏音源の録音、配布が自由であった。彼らの演奏は創造的なインプロビゼーションによって毎回万華鏡のように変化することで定評があり、「デッドヘッズ」と呼ばれる彼らのファンたちによって、各コンサート音源のトレーディングを円滑に行うための専用のメディア（冊子）も多くつくられた。また、バンド名をあしらったグッズ制作および販売について自由に行うことも許されており、デッドヘッズによって、コンサート会場の設置から広報、チケットの流通までが行われた。あのスティーブ・ジョブスもデッドヘッズであったことが知られている。

2007年の大晦日、木村亮介はバックパッキングによる世界一周の旅から日本に戻り、一年半歩いていたアフリカや中東地域、アジア諸国と日本とのあまりにも大きなギャップに狼狽えていた。あまり軽度ではない逆カルチャーショック状態の中、木村は自分にあった生き方を模索するために大学院進学を検討、IAMAS を知ることになり受験を決定する。

木村は IAMAS の面談にて入江経一教授に出会い、教授から「逆カルチャーショック状態をバネに、何かクリエーションすること」を勧められる。

2009年春 IAMAS に入学した木村は、それぞれ全く違う視点、知識、アイデア、技術を持っている学生たち、教授陣と出会い、インドやアフリカでのゲストハウスに似た自由な空気を感じながら、同じく新たな可能性を求めて IAMAS に入学した同期の森誠之と出会う。

#### 2. New Speedway Boogie

アフリカ最古の独立国として知られるエチオピアという国は世界最貧国の一であるが、アラブ系や非アラブ系の黒人など 80 以上の異なる民族集団が存在し、それぞれ異なる言語を使って生活している。木村は世界一周の旅の中でエチオピアを訪れた際、ある村にてマーケットの開催に遭遇し、それぞれ言語も異なる民族たちが持ち寄った様々な物品や動物、食料などを、現金を介さず何かと交換し合っている現場を目撃している。

日本では、食料や衣服などを自給して補ったとしても、現金の使用を一切否定するということは生活者としてあまりにリスクが高い。日本で生活していくためには、現金をどのようにして取得するのかということが課題となる。

2009年5月 IAMAS にて、木村と森は赤松正行教授による iPhone アプリケーション（以後

アプリ）開発勉強会に参加し、様々な議論をする中、iPhoneを中心とした技術やムーブメントについて強く興味を持ち、iPhoneの持つ今後の可能性について日々語り合うようになる。

「いっしょに会社をつくろう」自分にあった生き方を模索していた木村と、これまで自ら会社を運営して生きてきた森との会話から、この言葉が出てくるのに時間はかからなかった。

2009年初秋、ソフトピアジャパン・ドリーム・コアにてiPhoneアプリ開発関係で起業することで施設使用料等の優遇措置があるという情報が木村と森に飛び込み、チャンスとタイミングを見定めた二人は起業を決定し、軍資金を集めだした。二人は遊び心を常に持つイメージを込めながら「Gifu Ogaki Creative CO.」の頭文字から「GOCCO.（ごっこ）」という社名とロゴ（画像1）を決定し、2009年11月、株式会社GOCCO.が設立される。



画像1 株式会社 GOCCO.ロゴ

### 3. Eyes of the World

1968年アメリカで発刊された書籍“Whole Earth Catalog”は、当時ヒッピーたちが集まるコミューンで生活する人々をメインターゲットに企画され、それぞれのコミューンにいる人が持っている知識や情報を交換できる画期的な情報ツールとして知られる。発起人で編集者であるStewart Brand（1938-）による、独創的で斬新であったそのカタログは、大判でサイズも大きく当初各書店から販売を断られ続けたが、結果的に全米のベストセラーとなった。

2009年夏、木村は大垣市内の一角で「TAB（タブ）」という店を構える西田拓馬と出会う。TABは本屋兼雑貨屋という店構えであったが、実は西田は一級建築士であり、建築設計の仕事を本業としていた。西田と木村は大垣のクリエイティブなコンテンツを自由に表現するメディアの制作を企画し、西田の友人やIAMAS学生ら数名によって冊子「OGAKI free zine（画像2）」を共同制作する。冊子は100部制作され、各デザイン事務所や雑貨店に配布された。

同時期、株式会社GOCCO.は初の商品「Padnote（パッドノート）（画像3）」を制作する。赤松教授による発案のもと制作されたPadnoteは、当時日本で未発売であったiPadと同サイズの紙製のノートで、アプリUIデザインをラフスケッチすることを目的として制作された。Padnoteは当初、仲間の開発者たちを中心に数冊ずつ手売りされる程度であったが、「今度東京で開催されるMake: Tokyo Meeting 05<sup>1</sup>で販売したらどうだろう」というIAMAS同期の近藤崇司による提案から東京に運ばれ、現地にて100冊を売り上げる。商品の購入者が格段に増え、PadnoteがブログやTwitterなどで記事として取り上げられた影響が大きく、以後株式会社GOCCO.にはPadnoteに関する問い合わせや購入希望が殺到する。その後、大手市街地立地型ホームセンターや大手雑貨小売店の本店などから委託販売されるPadnoteは、総計15,000部を売り上げ、各方面の雑誌やラジオなどにも取り上げられる。

また、2010年4月からは、IAMAS2010卒業展にて展示された山本高司氏による「iPhone for酒蔵案内」を基軸に、山本氏と株式会社GOCCO.による共同開発がスタートする。

「もっと、世の中に広く汎用されるものにできないだろうか」



画像 2 OGAKI free zine



画像 3 Padnote

この開発は、専用のアプリを起動させながら iPhone のスクリーンを専用の入力装置にタッチさせることで任意のコンテンツを iPhone に表示させることができるという「iPhone for 酒蔵案内」の基本アイデアに可能性を賭け、制作コストをはじめ企業に提案できる商品にすべく議論と実験を重ねながら進められる。試行錯誤の中、近藤を中心に入力装置に導電インクを使ったアイデアが考案され、名古屋文理大学佐原理助教の協力も加わりながら、技術は iPhone アプリと紙媒体に展開できる導電インクの印刷とを組み合わせたシステムへ発展する。この技術は「Press Inform Technology システム」の頭文字から「PIT システム」と名付けられ、株式会社 GOCCO の独自技術の一つとなる。（画像 4-1, 4-2）



画像 4-1 PIT システム (for iPhone)



画像 4-2 PIT システム (for iPad)

2010年12月、株式会社 GOCCO は「新技術・携帯端末視覚情報システム実証実験事業委託業務」として岐阜県から PIT システムを使った実証実験を受託し、岐阜県各務原市所在「世界淡水魚園水族館アクア・トトぎふ」にて、水族館のコンテンツにあわせた PIT システムの企画、制作、運用を実施、実証実験体験者のアンケート結果から好評を得ることができる。2011年6月より、PIT システムは大垣市「守屋多々志美術館」での運用も開始された。

2013年、株式会社 GOCCO は PIT システムを WEB アプリとして動作させることに成功し、大手雑誌の広告ページに PIT システムを挿入する案件を受託、20万部の PIT システム入力装

置を制作し、各 WEB ニュースなどに取り上げられる。

#### 4. Playing in the Band

いわゆる、低予算で国外を自由に個人旅行するスタイルの旅行者「バックパッカー」は、1960 年代から欧米で流行はじめ、日本では 1986 年に発表された文学作品「深夜特急」によって多くに知られる。自由である代わりに危険情報など全てにおいて自身が責任を持つバックパッカーが頼りにするのは、自らと同じバックパッカーたちである。お互い目的地や滞在期間、また出身国籍が違ったとしても、持っている情報の共有をはじめタクシーや部屋のシェアによって必要費用を抑えることができるだけではなく、何よりも格段に楽しくなる。

「広い部屋一面の壁を自由にペンキで塗って、フリースペースをつくってみたい」

2011 年度より株式会社 GOCCO. の正式な社員として迎えられた近藤の希望を実現すべく、改築が自由で安価な物件について情報を得るために、木村、森、近藤の三人は「OGAKI free zine」を共に制作した TAB 西田の事務所を訪問する。以前より大垣市内のリノベーション可能な空き物件を紹介するサイト「FILL THE VOID」を開設し運営していた西田は、三人を迎えるながら「すごくいい物件がある」とその足で三人を案内し、現地で思いがけない提案をする。

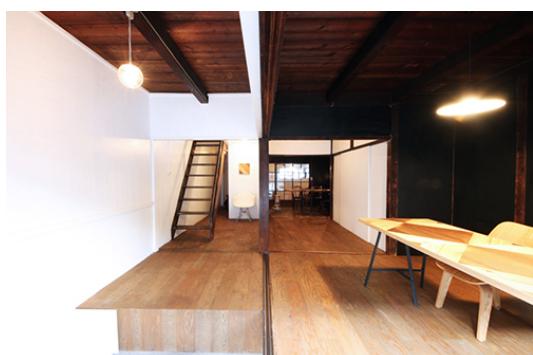
「俺は今の事務所をすぐ引き払うから、みんなでこの場所をシェアしないか」

紹介された大垣市本町内田ビル 2F は立地も良く、大垣での新たな活動の場として、より多義なクリエイティビティが集まる場をつくっていこうと TAB と株式会社 GOCCO. は合致し、共同で「シェアオフィス」をつくり運営することが決定する。

シェアオフィスの改裝作業は、建築家である西田の指示のもと全て DIY で行われる。IAMAS にて木村らと同期で建築を学んでいた横山将基や山下健をはじめ、何名かの学生による手伝いもあり、数週間に及ぶ作業の末、壁を真っ白なペンキで塗り上げ、パーテーション・家具、その他全て自らの手で制作し「シェアオフィス（画像 5）」が完成する。



画像 5 シェアオフィス 1



画像 6 セルフリノベーションルーム

また、2012 年の初頭からは、近藤、大垣市内で建築設計の仕事をしていた横山、IAMAS 同期で大垣市内に残っていた南原鉄平の三人が別に空き物件にて、数ヶ月に渡るセルフリノベーションを続けながらシェアハウスとして生活をし始める。（画像 6）

#### 5. Let IT Grow

2012年4月より渡辺充哉、Fetters Lanceが入社し、五名体制になった株式会社 GOCCO.のクリエイティブの現場はシェアオフィスへ移行していく。2012年7月、株式会社 GOCCO.は、有限会社トリガーデバイスと共同体として、岐阜県のプロポーザル「UIデザイン力向上人材育成事業」に入札し、これを受託、「nediro+（ネヂロプラス）」をスタートさせる。

このプロジェクトでは、シェアオフィス付近にさらに新しく空き物件をリノベーションした研修スペース「nediro+」を開設し、地方型のコワーキングスペース／シェアオフィスとして開設した二つのシェアオフィスを中心に、クリエイティブな「場所」としての発展方法について試行錯誤を重ねる。「nediro+」にて、期間限定にて飲食店の開店（画像7）や、IAMAS准教授James Gibsonの主宰するスケートボードブランドの商品展示販売イベントの開催などを行いながら「どのようにして人を集めることができるか」というコンセプトにて実験を重ねる。

2012年末、別に空き物件にて、工房兼住居のシェアハウスとして渡辺、南原によるセルフリノベーションが開始される。そんな中、名古屋市を中心に活動するリトルマガジン「棲（すみか）」によって、株式会社 GOCCO.、TABをはじめシェアオフィスを中心とした一連のアクションやライフスタイルが取り上げられ「オーガキボーズ」として全体で取材を受け、2013年4月20日発行の「棲 08号（画像8）」の巻頭特集に掲載される。



画像 7 nediro+ (Dhire Dhire Curry)



画像 8 棲 08号

## 6. From OGAKI

2013年4月、西田主宰のTABは「株式会社 TAB」となり、横山将基、山下健とともに新しくスタートを切る。同7月、株式会社 GOCCO.は株式会社 TABとの共同体として「ITベンチャー経営基盤強化支援事業委託業務」に入札し、これを受託、「Suburban Ogaki's United Products」の頭文字から名付けた新規プロジェクト「SOUP（スープ）」を開始する。SOUPは大垣発のクリエイティブコミュニティの形成を基軸のコンセプトとし、レーザーカッターや3Dプリンターなどのデジタルファブリケーションにて制作したプロダクトを扱う新しいプロダクトレベルである。大垣市商店街に発足したフリースペース「ちょいみせ」にて期間限定での販売店舗「SOUP MKT.（画像9）」の開設、周辺の個人経営飲食店と共同にてプロダクト制作ワークショップの開催、また企業やアーティストとのコラボレーションによるプロダクトの開発（画像10）と販売など、SOUPは大垣を中心に発進するプロダクトレベルとして活動を展開している。



画像 9 SOUP MKT.



画像 10 地元煎餅店とのコラボレート

## 7. Epilogue ~What a Long Strange Trip IT'll be~

自らのコンテンツをシェアし、常にファンたちと一緒に成長していった Grateful Dead。バンドとオーディエンスの境界線をなくし、双方向に自由を追求し体现できるコミュニティとして文化的に発展したその思想は、デッドヘッズによって各分野で様々なアクションとして展開され、現在も更新されながら拡がり続けている。

日本の岐阜県大垣市に始まり、多くに支えられながら運営されてきた株式会社 GOCCO.は、IT を軸とした企業であり、野心を持った個人の集合体であり、自由を追求するための空間であり、世の中に対するアクションを起こすための未来である。

これから何が起こるか分からないが、株式会社 GOCCO.の旅はつづく。

### 参考文献

1. Steve Silverman, David Shenk. スケルトン・キー グレイトフル・デッド辞典: 工作舎, 南風 椎 (訳), 2004.
2. Barry Burns. グレイトフルデッドのビジネスレッスン: 翔泳社, 伊藤 富雄 (訳), 2012.
3. Stewart Brand. 地球の論点 現実的な環境主義者のマニフェスト: 英治出版, 仙名 紀 (訳), 2011.
4. ばるばら: 「『ホール・アース・カタログ』概論」. spectator, Vol.29, 2013.

<sup>1</sup> Make: Tokyo Meeting 05 : 電子工作的雑誌「Make: technology on your time」を出版している株式会社オライリー・ジャパンが 2008 年から主催しているイベント。2010 年 5 月 22 日 (土)、23 日 (日) 東京工業大学 大岡山キャンパスにて開催。

## IAMAS が居るダス!! -思い出横丁情報科学芸術アカデミーの活動からみる IAMAS の〈これまで〉と〈これから〉-

### OAMAS and IAMAS -Past and Future of IAMAS throughout the history of OAMAS-

谷口暁彦 渡邊朋也（思い出横丁情報科学芸術アカデミー）

TANIGUCHI Akihiko, WATANABE Tomoya (OAMAS)

#### 1. はじめに

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] のみなさんこんにちは。メディアアート界のクラッシャギヤルズ<sup>1</sup>こと、思い出横丁情報科学芸術アカデミー [OAMAS] のたにぐち・わたなべです。このたびは、我々がかつて IAMAS に併設されていたもう 1 つの IAMAS—岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーと同じ〈情報科学芸術アカデミー〉という看板を掲げているという誼から、豪華執筆陣の末席に加えさせていただく運びとなりました。長い歴史を持つ IAMAS と比較すると、我々などはまだまだ飯事レベルではありますが、我々の活動を振り返ってみると、IAMAS との少なくない接点から、多くの影響を受けていることが分かりました。ここではそうした接点をいくつか取り上げながら、IAMAS の〈これまで〉と〈これから〉について考えていきたいと思います。

#### 2. 思い出横丁情報科学芸術アカデミーとは

最初に我々のことを簡単に紹介しておきましょう。思い出横丁情報科学芸術アカデミーとは、コンピューターや映像などを用いた芸術表現について思索を巡らせ、それを実践に移す〈場〉です。名前からも分かる通り、東京の新宿駅西口付近にある「思い出横丁」という、居酒屋などの飲食店が密集する商店街を拠点に活動をおこなっています。もともとは、デザイン系ポータルサイト「CBCNET<sup>2</sup>」の人気コーナー「Dots & Lines<sup>3</sup>」で、2010 年 3 月からスタートした連載「たにぐち・わたなべの思い出横丁情報科学芸術アカデミー<sup>4</sup>」をきっかけに発足したものであり、この連載では学校での学びという体裁で毎回「幽霊をつくる」などのテーマを設定し、それに沿った思索と作品の制作を誌面上で展開しています。

その後、この連載を契機に我々の人気に火が付き、さまざまな活動を展開するようになります。代表的なところでは東京にあるメディアアートに特化した美術館、NTT インターコミュニケーション・センター [ICC] 内に発足した研究グループ「インターネット・リアリテ

<sup>1</sup> 1980 年代に活躍した女子プロレスラーのタッグチーム。当時全日本女子プロレス（全女）に所属していた長与千種とライオネル飛鳥によって結成。必殺技は二人同時にサソリ固めを極める「W サソリ固め」などがある。ダンプ松本率いる極悪同盟と死闘を繰り広げ、80 年代の女子プロレスブームを巻き起こす。

<sup>2</sup> <http://www.cbc-net.com>

<sup>3</sup> <http://www.cbc-net.com/dots/>

<sup>4</sup> [http://www.cbc-net.com/dots/taniguchi\\_watanabe/](http://www.cbc-net.com/dots/taniguchi_watanabe/)

イ研究会<sup>5</sup>」があります。これは、2011 年 7 月に開催された座談会「インターネット・リアリティとは？」をきっかけに発足したグループで、研究会のメンバーは我々のほかに、エキソニモ（千房けん輔+赤岩やえ）、CBCNET の栗田洋介氏、デザイナー／プログラマーの萩原俊矢氏、インターフェース論研究者の水野勝仁氏の計 7 名。インターネットに常時接続している環境下で生活するようになった我々の新しいリアリティと、そこでのアートのあり方を捉えるべく展覧会の企画と多くの座談会をおこない、について議論を重ね、現在も活動を続けています。

### 3. IAMAS との出会い

こうした活動をしているものですから、街を歩いているとよく「IAMAS の OB なんですか？」などと話しかけられます。そういう時はにっこりと静かに微笑むのが我々の数少ない校則のひとつなのですが、実のところ、我々はいずれも IAMAS を卒業していなければ、そもそも入学したことありません。それなのに、このような看板を掲げて公共施設のイベントに参加して、謝金を得るのはいかがなものか—そうした暗黙のプレッシャーを今ひしひしと感じています。なぜ我々は「思い出横丁情報科学芸術アカデミー」という、IAMAS を彷彿とさせるような名前を名乗っているのでしょうか？「ローマは一日にして成らず<sup>6</sup>」という諺があるように、我々も突然〈情報科学芸術アカデミー〉を持ちだしたではありません。むしろ、長い年月をかけてそうせざるを得ない状況に追い込まれていたのです。

話はインターネット博覧会<sup>7</sup>、通称「インパク」の爪あとが生々しく残る 2000 年代初頭まで遡ります。当時はまだ iPad のようなタブレット端末は登場しておらず、漬け物石としても使えてしまうほどの重さを誇るパーソナルコンピューターを使って計算していましたし、iPhone のようなスマートな電話機も無いので、呪文を唱えたら変身できそうな二つ折りの電話機を使って他者とのコミュニケーションを取っていました。さらには、iPod でいつでもどこでも音楽を聞くことが出来ないので、好きなミュージシャンのモノマネをしたり、インターネットがそれほど普及していないので、瓶に手紙を入れて海に投げて連絡したりもしていました。こうしたほとんど悲惨と言って良いメディア環境の中、たにぐちとわたなべは偏差値が低い代わりに学費は高いことで知られる東京都内のとある総合美術大学のメディアアートを学ぶ専攻で出会います。この専攻こそが、我々と IAMAS との最初の接点なのです。

多摩美術大学情報デザイン学科情報芸術コースは、IAMAS の開学から遅れること 2 年、1998 年に設置された専攻です。00 年代に入って、日本各地にメディアアートを学べる大学が続々と出現したことを考えると、いまや老舗のひとつに数えられるでしょうが、我々が入学した当時はまだようやく卒業生を送り出したばかりの状況で、先ほど例示したメディア環境のことも考えると、明るい未来を描けそうな気配は微塵もありませんでした。そんな混沌とした暗闇に光をもたらしてくださったのが、IAMAS を卒業した後、社会で活躍しながら情

<sup>5</sup> [http://www.nttice.or.jp/Exhibition/2012/Internet\\_Reality/index\\_j.html](http://www.nttice.or.jp/Exhibition/2012/Internet_Reality/index_j.html)

<sup>6</sup> 大きなことを成し遂げるには時間がかかるという意味の諺だが、IAMAS が存在する大垣市には、豊臣秀吉が一晩で築城したと言われる「墨俣の一夜城」があることからも分かる通り、どれくらいの時間がかかるのかは人それぞれである。

<sup>7</sup> 当時経済企画庁長官だった堺屋太一の発案により、日本政府のミレニアム記念事業の一環、経済振興として 2000 年 12 月 31 日から 1 年間行われたインターネット上の博覧会。多額の税金が投入されたが、たいした盛り上がりも経済効果も得られなかった。インパク編集長の 1 人であった荒俣宏は、同年 5 月に行われた「インパク 150 日決起大会」において「つまらないものを作る権利もある」「自分にとってタイタニックも 3 分の 2 はつまらなかつた。しかしインパクはあと 200 日もある」とコメントしている。

報芸術コースで非常勤講師として教鞭を取っていた音楽家の山路敦司氏やアーティストのクワクボリョウタ氏ら<sup>8</sup>だったのです。山路氏は2年次から、クワクボ氏は4年次から<sup>9</sup>卒業制作に至るまで指導いただき、その教えはいまでも胸に焼き付いております。ほかにも、客員教授に坂根巖夫氏、研究室のスタッフに石原次郎氏らの卒業生がおり、我々はそうしたIAMASの関係者に囲まれながら研鑽を重ねてきたのです。

#### 4. 大学間コンソーシアム事業

そして大学生活も終わりに差し掛かってきた頃、愛知万博、通称「愛・地球博」の爪あとが生々しく残る2005年から2006年にかけて、より直接的にIAMASと接点を持つことになります。それが、先述のICCと、山口県にあるアートセンター、山口情報芸術センター[YCAM]がそれぞれ個別に展開した「コンソーシアム」と呼ばれる事業です。この事業は、ICCとYCAMで互いに方向性や成果物は異なるものの、いずれもメディアアートや、それに関連する領域を研究するいくつかの大学でコンソーシアム=協議会を形成し、大学の枠組みを超えて学生が自主的にプロジェクトを実施するという、今思えばかなり特殊な試みでした。多摩美術大学からはわたなべがICCの、たにぐちがYCAMのコンソーシアム事業に参加しており、それぞれの事業でIAMASの学生と協働をしています。

#### 5. Lib-LIVE!

ICCでのコンソーシアム事業は「Lib-LIVE!」という名称で、2005年11月から12月にかけて、企画展「アート&テクノロジーの過去と未来」の関連イベントとして開催されました<sup>10</sup>。参加大学は東京藝術大学、多摩美術大学、武蔵野美術大学、東京造形大学、IAMASの5校。当時ICCのキュレーターを務めていた四方幸子氏がホストとなり、各学校から派遣された学生たちによるプロジェクトチームが結成されました。メンバーは以下の通り(敬称略)。

小町谷圭(東京藝術大学大学院2年=当時28歳)

小柳淳嗣(武蔵野美術大学大学院2年=当時24歳)

中村崇之(東京造形大学4年=当時23歳)

廣田ふみ(情報科学芸術大学院大学[IAMAS]1年=当時23歳)

渡邊朋也(多摩美術大学4年=当時21歳)

このプロジェクトは、「生きた(Live)ライブラリ(Library)」をテーマにした、ワークインプログレス形式のアーカイブシステムを構築するというもので、大きく2つのプログラムから構成されていました。ひとつは、アーティストや批評家たちに「学生が読むべき／学生時代に影響を受けた書籍」について尋ねたインタビュー集と、その書籍そのものです。ICCの入り口付近のパブリックスペースに書籍を収めた書棚と閲覧用のテーブルを設置。利用者が任意の書籍をテーブルを持って行くと、テーブルの天板にそれに対応したインタビュー映像が投影され、それを視聴しながら、書籍を閲覧することができるというものです。20名以上のアーティストや批評家たちにインタビューをおこなっており、その中には、プログラマ

<sup>8</sup> 当時の多摩美術大学情報デザイン学科情報芸術コースは、3つのスタジオに分かれており、我々が所属している「数と知覚のインターフェース」スタジオとは別の「写真と映像」スタジオでは、現ライゾマティクスの石橋素氏が非常勤講師として教鞭を取っていた。

<sup>9</sup> 当時のクワクボ氏は、さらにまた別のスタジオ「エレクトロニクス・アート」スタジオで2~3年生を指導しており、2~3年次の我々はたまたま巡り合わせが悪くクワクボ氏に指導されていない。

<sup>10</sup> [http://www.ntticec.or.jp/Archive/2005/PossibleFutures/Lib-LIVE/index\\_j.html](http://www.ntticec.or.jp/Archive/2005/PossibleFutures/Lib-LIVE/index_j.html)

一の松本典子氏、音楽家の鈴木英倫子（すずえり）氏、クワクボリョウタ氏など、IAMAS の卒業生も多数含まれています。こうしたインタビューと紐付けられた書籍が 50 冊ほど集まる小さな図書館、それが Lib-LIVE! の大きな核となっていました。

もうひとつのプログラムは、この図書館付近でおこなわれたライブパフォーマンスなどのイベントです。とくにライブパフォーマンスでは、各大学の OB を中心に、ICC ではまだ取り上げられていなかった比較的若い世代のアーティスト／音楽家を招聘しました。ここにはすずえり氏のほか、The Breadboard Band、堀井哲史氏などの IAMAS の卒業生が参加しています。こうしたライブパフォーマンスも先述のアーカイブシステムのコンテンツに組み込まれ、成長する、生きたライブラリとして展開していました。

こうしたプロジェクトに至った背景には、参加したメンバーの多くがライブイベントを企画したり、ウェブマガジンや雑誌などを運営しており、コミュニティにおけるハブのような役割を持っていたことが挙げられます。Lib-LIVE! には、個々のハブ的機能を「アーカイブ」を依り代に直結させることで、ひとつの大きなコミュニティのようなものを創出する狙いがありました。会期終了と同時に Lib-LIVE! は事実上活動を停止し、その名の通りに〈生き〉続けることは叶いませんでしたが、ここで生まれたコミュニティはその後の思い出横丁情報科学芸術アカデミーの大きな支えとなっています。

## 6. 公共空間とサウンド “autonomic sound sphere - 自鳴する空間”

YCAM で行われたコンソーシアム「公共空間とサウンド “autonomic sound sphere - 自鳴する空間”」は 2006 年 6 月から 8 月にかけて、「マッピング・サウンド・インсталレーション」という企画の一環として開催されました<sup>11</sup>。参加大学は東京藝術大学、多摩美術大学、山口大学、IAMAS の 4 校。各学校から派遣された学生たちによるプロジェクトチームが結成されました。メンバーは以下の通り（敬称略）。

須藤崇規（東京藝術大学大学院 1 年＝当時 23 歳）

谷口暁彦（多摩美術大学大学院 1 年＝当時 23 歳）

林洋介（情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 1 年＝当時 24 歳）

森川岳彦（山口大学大学院 1 年＝当時 23 歳）

このプロジェクトは、ワークインプログレス形式のプロジェクトである Lib-LIVE! に対して、「公共空間とサウンド」というテーマのもと、ひとつの作品をチームでつくり上げるというものでした。最終的には、YCAM の館内の様々な場所にマイクとスピーカーを設置し、各エリアの環境音がフィードバックしながら、最終的に中庭に集まり、その上空へと排出されるという、YCAM そのものを生命体として捉えたインテラクティブサウンドアート作品を制作し、音楽家の渋谷慶一郎氏と複雑系科学研究者の池上高志氏のインсталレーション作品「filmachine」と同時に公開しました。

作品の制作にあたっては何日も寝食をともにしながら制作を行っていく日々だったので、林さんのクレバーさと、Max などのオーディオプログラミングの能力に何度も助けられた事が強く記憶に残っています。また、YCAM に設置されたテクニカルチーム YCAM InterLab のスタッフたちの多大な協力と支援によってプロジェクトを完成させることが出来たのですが、当時の YCAM スタッフの多くが IAMAS の OB だったのです。この時に、彼ら

<sup>11</sup> [http://msi.ycam.jp/work\\_a.html](http://msi.ycam.jp/work_a.html)

のもつ豊富な知識と高い技術力に裏打ちされたメディアへの深い眼差しに感心したとともに、そういった眼差しのあり方が実際のメディアアート作品の制作の現場においてとても重要なものであることを、身をもって理解したのです。

## 7. 学生を通じて見える IAMAS の風景

コンソーシアム事業を通じて、2名の IAMAS の学生と協働したことは、刺激的な体験であるとともに、IAMAS を卒業された先生たちに指導いただくのとは、また違ったかたちではつきりと IAMAS の学びの特色のようなものを垣間見ることができました。我々の母校と比較しながらいくつか例示してみましょう。

まず、IAMAS に通う人々のバックグラウンドの多様さ。我々が通っていた大学ではどうしても学部での教育に重きが置かれているため、他の大学と同様に社会人を経て学生になった人などはほぼ皆無で、同級生は我々と同世代の、社会経験ゼロでプライドの高い連中しかいませんでした。それに比べて、IAMAS には、我々の同世代以外にも、エンジニアやミュージシャン、アーティストなどを経て、改めて学びの場に飛び込んできた極めてモチベーションが高い学生が数多く見受けられました。このことは、こうした IAMAS 以前の経験と IAMAS での学びとの相乗効果が生み出しており、質の高い成果にもつながっていると思います。

つぎに、少人数教育によるきめ細かい指導。我々が通っていた大学は高い学費を払っているにも関わらず、専任教員ひとりあたりの学生数が多く、それゆえ基本的に放任に近い教育方針が取られていました。その結果、やる気のある者と無い者との間で、成果のクオリティに大変激しい差が付く傾向にあり、さらにクオリティの低いものの方が多数を占めるという有り様でした。その点、IAMAS は大学院大学ということで教員の指導が行き届いているのか、作品制作に必要な技術的スキルのレベル、プロジェクトの運営にあたって必要なディレクションスキルのレベルの平均値が極めて高いように感じられ、事実、コンソーシアム事業で IAMAS の学生に助けられた場面は多々ありました。

そして、横=同級生のつながりと縦=学年間のつながり。我々は5期生ということで、後輩は多いものの、先輩はあまりおらず、いても落伍者ばかりという状態で、また同級生も70人以上いるため、非常に共有できる思い出も乏しい、全員が砂粒のような存在です。それに引き換え、IAMAS の OB たちは、縦も横もつながりが強い。それは少人数教育、大垣という学業に集中するのに適した地域、そして「ロフト」と呼ばれる集会所と学習環境を兼ねた空間を持つ学び舎がそうさせるのではないかと思いますが、こうしたつながりの強さによる恩恵は特に多くの人々の参加を必要とする Lib-LIVE! では痛感しましたし、IAMAS を卒業された人々が相互に助けあう様を見てうらやましく感じたものです。

こうした IAMAS の良さというのは、あくまで氷山の一角ではありますが、学生を通じて見えてきた IAMAS の〈風景〉が、後の我々の大学での学びにも敷衍されていきました。

## 8. IAMAS へのオマージュ

このように IAMAS から多大な影響を受けてきた我々が、CBCNET からいわゆるメディアアートについての連載を打診されたとき、IAMAS からの影響を自分たちなりに解釈し、広めていく使命感を感じたのは必然でした。しかし、それをそのまま書き連ねるのでは意味が無い。テクストの外部に、IAMAS のような形式を導入しなくては、本質が spoil 被されてしまうのではないか。こうした思いから導入したのが、思い出横丁という装置なのです。

ノマディックに様々な年齢、国籍、職業の人々が出入りし、肩と肩を寄せ合い、見ず知らずの他人であっても、やがて仲良く話を弾ませあってしまう思い出横丁。それは、我々がかつて IAMAS に感じた〈風景〉が凝縮されたものと言えます。ここに教える側と教わる側が緊張関係を維持しながら、時にそれが転倒してしまうような、流動的な関係性を生み出し、思索と実践を展開していくことで、我々の受けてきた影響を読者に追体験させるようにして還元する、それが思い出横丁情報科学芸術アカデミーの基本的なシステムです。

ですので、この「思い出横丁情報科学芸術アカデミー」という名称は、連載の構想の最初期段階から内定していました。しかし、我々が抱えるオマージュを理解されないがために、法廷闘争に至る可能性も否定出来ないことから、コンソーシアム事業で苦楽をともにした IAMAS の 2 人の OB に相談したところ、快諾を得られたため、「思い出横丁情報科学芸術アカデミー」という名称で連載がスタートしたのです。

その後は、2012 年 3 月に我々のオマージュの対象の一角を担っていた、アカデミーの方の IAMAS が廃止されるというショッキングな出来事もありましたが、IAMAS の教えを胸により一層の活動に励んできました。結果、2014 年 2 月には、これまでの業績が評価され、IAMAS の修了研究発表会に招聘されるまでになりました。ここまで来れば、我々も IAMAS の卒業生を名乗ってもいよいよ大丈夫なのではないか、確信に近い感情がこみ上げています。

## 9. IAMAS のこれから

2014 年 4 月から、IAMAS はこれまでキャンパスを置いていた領家町を離れ、ソフトピアジャパン地区へと移転すると聞きました。今後の IAMAS はどうなってしまうのでしょうか。我々が IAMAS の知に触れてきた経緯とその事実を重ねあわせると、IAMAS のひとつの可能性が浮かび上がります。

それは、どこでも IAMAS になりうるという可能性です。思い出してください。我々はこれまで様々な場所で IAMAS の学生や IAMAS の卒業生に出会い、その度に彼らの持つ知識や技術に驚かされ、それを自らの活動の糧としてきました。それは、実際に領家町の IAMAS に学生として通学し、授業を履修するのとは異なる在り方ではありますが、つまり我々の周りに遍在する IAMAS に接し、学んできたと言い換えることもできるでしょう。

「IAMAS」という 5 文字がかつて内包していた「アカデミー」は、古代ギリシャの哲学者プラトンが開設した学校「アカデメイア」に由来します。しかし、このアカデメイアとは、学校があった地名に過ぎません。しかし、その後そこから巣立った人々たちの手によって、あるいはアカデメイアにあやかるかたちで、アカデメイアのような高度な教育機関が各地でも開設されるようになり、それらにも「アカデメイア」にちなんだ語が冠されるようになったのです。つまり、アカデミーとは本来的にはポータブルな存在なのです。

IAMAS はこれまでに多くの優秀な卒業生を輩出してきました。また、これからもそうでしょう。そして、IAMAS を巣立った彼らが世界中で誰かと仕事をした時、何かを教えた時、さらには酒を飲み交わして議論する時、そこに生まれる特殊な〈場〉。それは何人たりとも私有できるものではありません。岐阜県であっても、です。IAMAS は今回の移転を契機に、こうしたコモンズまたはアジールとしての〈場〉こそが、むしろ IAMAS のだと捉え返し、ソフトピア地区にその存在を固定するのではなく、さまざまな状態で遍在させるような試みをこれまで以上に徹底していただきたい—現存する最古の情報科学芸術アカデミーとして、そして一介の卒業生として我々はそのように思うのです。

## クワクボリョウタ准教授インタビュー

### Interview with Associate Professor Ryota Kuwakubo

クワクボリョウタ、馬定延<sup>\*</sup>（聞き手）

KUWAKUBO Ryota, MA Jungyeon<sup>\*</sup> (Interviewer)

**Abstract** In this interview, Ryota Kuwakubo discusses his recent works and artistic ideas behind them. His solo exhibition in the early 2010, where the prototype of the awards-winning piece 『The Tenth Sentiments』 and its site-specific variations 『LOST』 series was presented, is described. Based on his thoughts on media art and contemporary art, Kuwakubo then gives detailed accounts of his most recent pieces titled 『lost windows』, 『lost and found』, 『lost gravities』 of 2013. This interview ends with Kuwakubo's comments on IAMAS, as a graduate of the International Academy of Media Arts and Sciences himself as well as associate professor of the Institute of Advanced Media Arts and Sciences since 2013.

**Keyword** 『The Tenth Sentiment』, 『LOST』 series, media art, contemporary art, IAMAS

#### 1. デバイスアート 10年からの転回

馬定延（以下ま）：2010年制作された作品『10番目の感傷（点・線・面）』を出発点にして2013年の新作3点に至るまでの活動、そして卒業生であるクワクボさんが准教授として戻られたIAMASについて話を伺いたいと思います。まず、発表してから3年経った現在までも、国内外の美術館で出品要請が続いている作品『10番目の感傷（点・線・面）』の誕生の話から始めたいと思います。

クワクボリョウタ（以下く）：90年代終わりころから、メディアアートのなかでも、デバイスアート（device art）と呼ばれることをやってきました。ところが、デバイスアートの展示というのは、インスタレーションにはならないというか、常にデモとしてしか展示できない問題がありました。そのため、サイトスペシフィックにならず、かりそめの文脈になりがちでした。そのような側面から自分の活動に不満を感じていたので、2009年5月27日から31日まで、オーストリアのウィーンで開かれた『Coded Cultures – Exploring Creative Emergences』展では、作品を全部ガラスケースに入れて、触れない状態で展示しました。展示のために借りて来たガラスケースは博物館を連想させるもので、本当に、その時まで自分がやった仕事を清算するような感じでした。

---

\* 東京藝術大学 Tokyo University of the Arts

その時に、たまたま、隣のスペースに梅田哲也（1978年生）という作家が展示をしていました。初対面ではなかったけど、いろいろと話をしたのはその時が初めてでした。それまで僕は、個体というか、デバイスとして完成されたものをつくってそれをポンと展示するというやり方をしていました。その一方、梅田君は小さい要素をたくさん持って来て、組み立てて、その場で臨機応変にものをつくっていました。そういう彼のやり方から自由を感じたというか、いわゆるテクノロジーを使った作品では見たことのない要素を感じたのが刺激となりました。〈Coded Cultures – Exploring Creative Emergences〉は、いわばメディアアートの本流というチョイスでしたが、梅田君が入ることによって広がりができたと思います。

ま：謙虚な言い方をされていますが、クワクボさんの活動も他のアーティストを刺激させ続けてきましたと思います。2003年には、個体として完成された作品が、作品群《デジタル・ガジェット 6、8、9》として、第7回文化庁メディア芸術祭アート部門大賞を受賞したこともありましたよね。梅田さんの作品制作と展示までのプロセスが印象的だったのでしょうか？

く：梅田君は、「曲」という言い方をしていました。「もの」ではなく、「出来事」とか「演奏」。インсталレーションなのに、「ライブ」なんですよ。それが非常におもしろいなと思いました。国際交流基金主催の日本と東南アジアのメディアアート展〈Media/Art Kitchen – Reality Distortion Field〉参加のため、昨日まで梅田君と一緒にタイにいましたけど、彼は毎回その場所に合うチャレンジをしているところがすごいと思っています。2009年に話を戻しますと、彼と話している間に、翌年の2010年1月10日から24日まで大阪のAD&Aギャラリーという場所で個展をすれば、という話が出てきました。そこでこの機会にあまり後先を考えずに好きなことをやってみようと思いました。

ま：おもしろいですね。それまでを全てガラスケースに閉じ込めた後、全てを解放させることができたという話は。この展示について詳しくお話ください。

## 2. 「テンプレート」としてのデュシャンを与えてみた

く：展示のタイトルは、〈1.落下する水、2.照明用のガス、を与えてみた〉でした。それほど熟考してじっくりつくったものではなくて、自分のそれまでの不満だったもの、やりたいものをやるという、結構衝動的な面がありました。とはいえ、ギャラリーが2階建であることがおもしろいなと思いました。思いつきで、マルセル・デュシャン（1887-1968）になぞられたものにしてみたいと思いました。具体的には、デュシャンの作品のなかでも、通称《大ガラス》と呼ばれる、《彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁、さえも》（1915-1923年作）です。この作品は、下半分と上半分に分かれています、下は男性原理、上は女性原理であるという注釈を読んだことがあります。どちらかといえば、チョコレート粉碎機など、機械的なプロセスである下部に対して、上部は化学実験的なものであり、非常に連続的な変化が起こります。会場の2階建構造を利用して、上下の対比を取り入れられないかなと思いました。

ま：建物全体を一つの作品となる空間として捉えたということですね。



図 1 <1.落下する水、2.照明用のガス、を与えてみた>展の2階部分

く：そうです。その頃、ベトナムで光源を利用した学生向けのワークショップをしたことがあります。2009年10月23日から11月1日までベトナム国立博物館で開かれた、僕とIAMASの卒業生の南隆雄（1976年生）君の2本立ての展示<Flickers- new media art from Japan>の関連企画でした。「メディアアートにつながる電子工作ワークショップ」タイトルでしたが、そのとき、「手回しテレビ」というものをつくりました。ニプコー円板（Nipkow Disk）というシステムがありますが、光源一つと回転する円板に穴を開けたものから構成されました。円板をぐるぐる回しながら光を点滅させると軌跡を描いて、そのなかに絵が表示できる。それがテレビの原理となります。元来のシステムでは、光は透過光であり、通過させた光が穴から漏れて、ピクセルになります。僕のワークショップでは、これを反射式に変えました。天井から吊ったLEDの光源を点滅させます。ワークショップの参加者が黒地に白い点々が描かれた円板をつくって、それをぐるぐる回しながら見ると白いところだけが反射してみえるので、反射式のテレビみたいなことができます。ある画像をもとに光を点滅させると絵を飛ばせることもできます。ニプコーはこの原理をクリスマスにろうそくがちらちらしていることをみて思いついたという逸話がありますが、ちらちらする時間軸を空間軸に伸ばすと絵が描けるという発想です。この時は、一つの光を情報化するやり方としておもしろいと思いました。この原理は昔からのもので、何が違うかというと反射式にしただけの違いですが、「同じ光の点滅を全員がシェアできる」ようになります。それが一種のブロードキャストみたいなものになる、ということですね。光源がちらちらしていて、円板がぐるぐる回ると、そこに絵が出る。どの位置でも、どの角度から見ても、光が当たっていれば同じ絵が見られる、という原理です。これが1階で展示した作品につながりました。時間軸も空間軸も非連続的な映像メディア。それに対して、時間軸も空間軸も連続的なメディアが2階の作品です。そ

の頃「3D プラネタリウム」のヒゲキタ（1959 年生）さんの影絵ショーを観てとても感動したのですが、実体影絵の発展形で、ものを動かすのではなく光源を動かしたらどうなるか、ということから出てきた作品です。点滅しない光源をレールに載せて動かすことで何回も同じことが再現できます。完全に時空間的に連続的な映像メディアになるのです。

ま：クワクボさんの頭のなかの引き出しの中に入っていたデュシャンへの関心とのつながりについてもう少しお話ください。

く：デュシャンの回転円板的な作品がたくさんありますよね。ガラスにしましまが描いてあってぐるぐる回る作品、半球上のものを回転させる作品、レコードをターンテーブルに載せる作品など、デュシャンは回転する装置をいくつ作りました。マン・レイと一緒につくった回転円板に関するインタビューを読んだら、どこかで失敗して、ガラスが割れて、それでもうやめましたと書いてあって、結構淡白なんだなと思いました（笑）。デュシャンの作品のなかでは、意味操作のレベルの作品もあれば、知覚のレベルで錯視などをつかった知覚操作のレベル作品もあって、それらを絡めていくから難しいのだと思います。意外と後者の回転系の作品は、もっと純粋なもので、小難しいものではないのではないかという気がして、D.I.Y.をするデュシャンがいたらどうなるかな、とつけてみたタイトルが〈1. 落ちる水、2. 照明用ガス、を与えてみた〉です。デュシャンの《遺作》（1946-66 年作）の正式なタイトルは《1. 落ちる水、2. 照明用ガスが与えられたとせよ（Given: 1. The Waterfall, 2. The Illuminating Gas）》ですが、数学の言い回しを日本のインターネット上の D.I.Y. 系の言い回し風に「してみた」に変えたタイトルです。フィラデルフィアに行かない見られない上に、覗き穴を通してしか見ることができない彼の遺作は、完全に世界のある 1 点でしか見られない光景であるわけで、完全にサイトスペシフィックなものの極みであり、誰が見ても同じ位置から見える、というのもこの制約のなかで担保されているわけですね。それに対して、僕の展示における 2 階の作品は、覗き穴から見える光景をみんなが共有できる作品、といえるのではないかと考えました。1 階の作品は、それを完全に、どこの位置にあっても同じ絵が見える、ブロードキャストメディアになっています。

ま：《大ガラス》の構造を建物全体に反映させた「作品＝展示」のタイトルを《遺作》からなぞってきたが、それ自体がデュシャンへのオマージュとして企画したわけではない…

く：ではないですね。自分が作品をつくるときの…きっかけではなくて、頼りどころというか、軸になっていました。《大ガラス》のような対比がなぜおもしろいのか、そして《遺作》のように一点からみないとわからないという、デュシャンの考えたことを軸に、自分が問題を設定したという感じです。

ま：デュシャンという軸を当ててみた。

く：そういう感じです。「テンプレート」としてのデュシャンといえるかもしれません。

### 3. メディアアートと現代アートの参照モデル

ま：AD&A ギャラリーにおける展示がきっかけとなってつくられ、ICC の 2010 年オープンスペースで発表された作品《10 番目の感傷（点・線・面）》は、クワクボさんの作品世界で大きな転機となつたと知られていますが、今日の話を伺うと、その以前の活動、ワークショップや作品のなかに既にあった要素と緊密につながつてゐるわけですね。

く：そうですね。例えば、2004 年に「Nam June Paik Award」にノミネートされた《loop Scape》（2003 年作）をドイツのドルトムントのフェニックスハーレ（Phoenixhalle）で展示した時にも、中心に点光源を置いて、ゲームをしているプレイヤーたちの影、人たちの姿を映像として外側に出すことをしました。点光源に関する興味は、この作品にも反映されています。1 個の光源が情報を持つということに、興味を持っていました。

ま：私の母国語である韓国語で検索すると、クワクボさんを「ゲームアーティスト」として紹介する資料をよく目にします。いままでは主にゲームとしての側面が注目されてきたけど、《loop Scape》だけでなく、《PLX》（2001 年作）などの作品も《10 番目の感傷（点・線・面）》との関係性から振り返ると、「視点」をめぐる作品として理解することができますね。

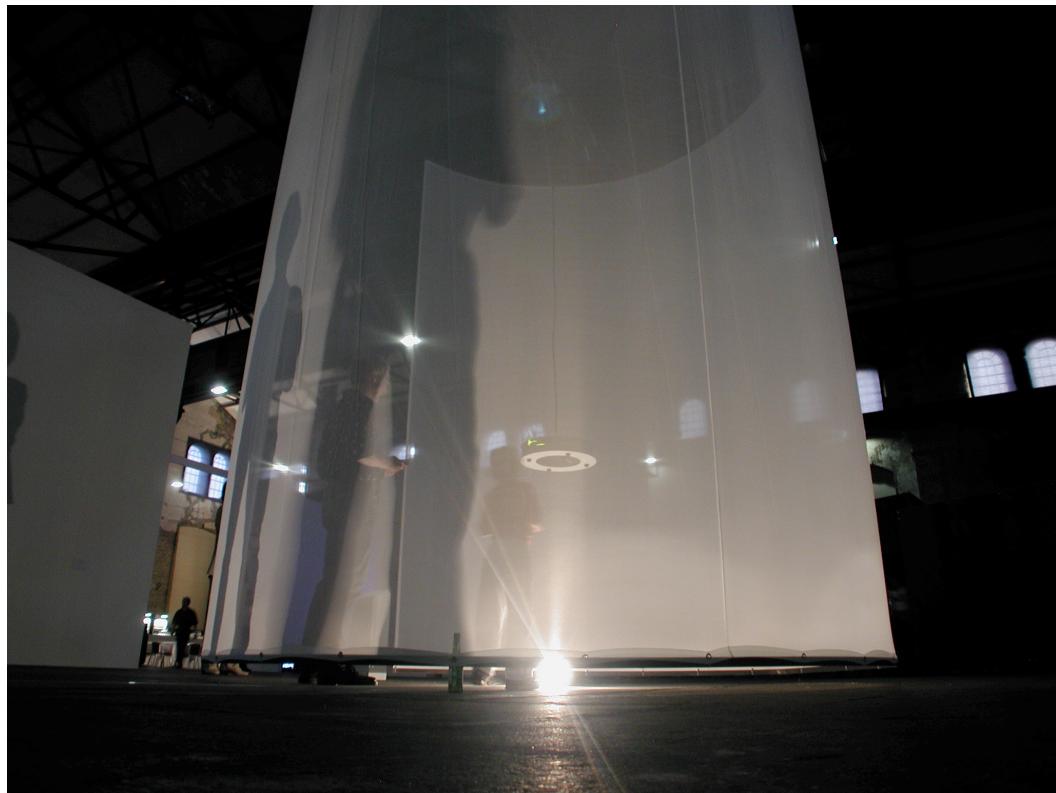


図 2 《loopScape》 Installation view at Nam June Paik Award 2004、Phoenixhalle、Dortmund

く：2004年11月24日から2005年1月23日まで開催された、韓国国立現代美術館の「Young Artists from Korea, China and Japan」に《PLX》を出品したことがあります、他は全部ペインティングや彫刻だったのに対して僕の作品だけがゲームでした。勘違いされたかな（笑）。

ま：誤解や勘違いではなく、むしろ海外が日本人のアーティストに期待するある側面に答えてきたのといえるでしょう。

く：おもしろいのは、海外で展示をすると、いわば「誤解」が起きて、それをまた国内から観測すると、また違う解釈でもう一度戻されたりすることが多かったことです。日本で大きい展示をすると、それを見て海外に呼ばれ、またそれを見て国内で展示をして…だんだん、国内だけだと絶対そうはならなかつたような流れになる。

ま：具体的にどの作品において著しい傾向ですか？

く：やっぱりゲーム系でした。それから香港のウェブ系雑誌のカンファレンスに呼ばれたり、僕もなぜか行ったりして、そういう往復がありました。それは結構おもしろいですね。

ま：というのは、《10番目の感傷（点・線・面）》以前から、デバイスアート、メディアアート、メディア芸術より幅広い文脈で紹介されてきたということですね。



図3 《PLX》 Installation view at Museum of Contemporary Art, Taipei

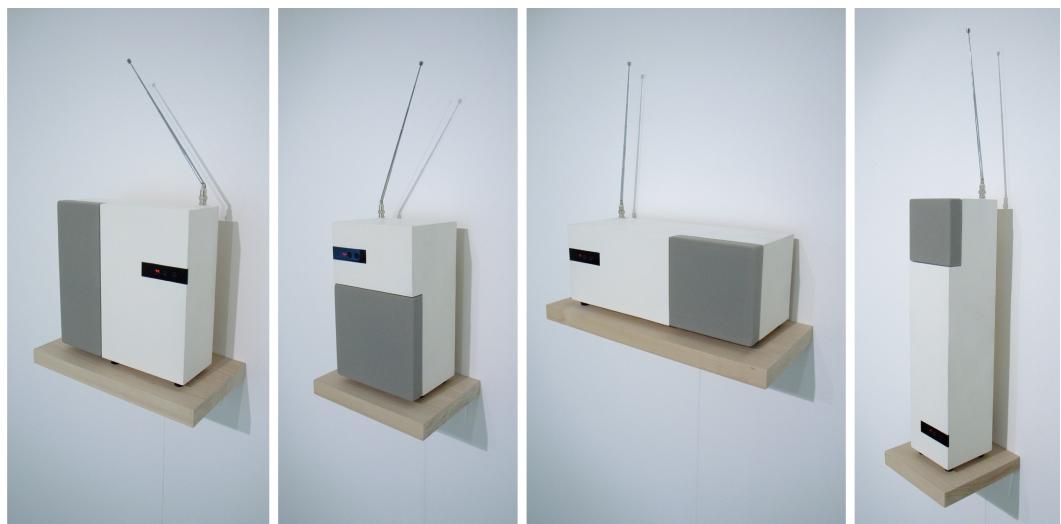


図 4《プリペアード・ラジオ》

く：確かに…そうですね。2006年9月12日から10月28日まで開かれた、イギリスのジョン・ハンサード・ギャラリー（John Hansard Gallery）の<Slowlife>展などはまさに現代アートでした。僕の出品作品は《プリペアード・ラジオ》（2006年作）でしたが、まさにこの時期、自分の活動の場所を広げたいと思っていました。

ま：その意識はいつ頃からありましたか？あるいは、こういう聞き方をしてみましょう。IAMASアカデミーアート＆ラボ科在学中だった、2000年頃にもその意識がありましたか？

く：いや、ないです。新しいジャンルでやる、という意識が強かったです。

ま：卒業してアーティストとして活動していくなかで変わってきたということですね。

く：一つは、作品が売れる世界ではないということがありました。それから、映像情報メディア学会学会誌に連載されていた「メディアアート紀行」シリーズに寄稿した「ブートストラップするメディアアート」（映像情報メディア学 学会誌 Vol.65、No.1、59-63、2011）にも書きましたけど、キャリアを積み上げるための場が見えなかったということがあります。僕は研究者ではないし、あるいはライゾマティクスのように起業してやっていくタイプでもない。このまま、アーティストとしてやっていくことで活路が広がっていくだろうかと。一方で作品そのものは、非常にテッキーなものとしてしか捉えられなかつたので、見た瞬間拒絶する人もいました。先ほどのドルトムントでの展示でも、子供しかやらないんですよ。大人はそのコントローラーを子供に渡して、他の作品を見るという感じでした。Spiel、つまり、「遊び」と言っていました。ゲームは遊びで、アートはアートという意識が非常に強い反応でした。自分の作品のフォーマットが、見る人たちの層を切ってしまっている気がしました。

ま：先ほど言及した「メディアアート紀行」の文書で、クワクボさんは、メディアアートの例として、佐藤雅彦（1954年生）さんのディレクションした<“これも自分と認めざるをえない”>展（21\_21DESIGN SIGHT、2010）を取り上げていますが、実は、私はあの展示で自

分の情報を入力するよりは、喜んで作品を積極的に体験している様子を見て考える方でした。

く：そうですか。あの展示はよかったです。コンテクストにまったく依存しないところがおもしろかったです。メディアアート的だと思いました。見る側の情報をセンシングで分断させて、一要素を突きつけるのが、非常にフレンドリーな雰囲気の展示ですが、結構ラジカルで。それが、いわゆるメディアアートと呼ばれるものよりもメディアアートだな、と思いました。問題提起としても、非常に多くの人たちに訴えかける上で、そういう設問と展示の仕方がすごい。本質はメディアアートなんだけど、手法としてはメディアアートではなくて、何かいいな、と思いました（笑）おかしいかもしませんが、あるジャンルの作品は、これはどういうジャンルの作品ですよ、という香をまとわせるところってあるのではないかですか。例えば、あ、これはグラフィティ・カルチャーに関係があるとか。あの展示は佐藤雅彦的な世界観といえばそれまでですけど、いろんな人が体験できるインターフェースを用意していて、特定のコミュニティー・カルチャーに終わらせない。そういうやり口は、いわゆるメディアアートの人たちがあまり取っていないのではないかという気がします。

ま：なるほど。近年のメディアアートにおける非常に重要な展示に違いないと思います。その一方で、現代アートの事例として宮島達男（1957年生）さんの《Mega Death》（1999年作）を取り上げた理由は何ですか？

く：佐藤雅彦さんの展示は、センシングによって現実を突き詰める展示だったので、物理的なレイヤーでしたが、宮島さんの作品は、結局は絵なんだなと思いました。アーティスト・ステートメントには、「それは、変化し続ける。それは、あらゆるものと関係を結ぶ。それは、永遠に続く。」という三ヶ条が記されています。僕は当初、かつての作品がそうであつたように、《Mega Death》も回路同士が全部接続されて、パルスを送り合っているのだと思っていた。その上で、個人の象徴としてのカウンターがお互いに機能し、影響し合い、ある時突然全部死んでしまう、ということなのだと思っていました。ところが、たまたま《Mega Death》の回路を観察したら、そんな接続はされていませんでした。電源しかつながっていないんですよ。消す、もう一回つける。消すときは一気に消えるけど、再び点く時に一つ一つまばらに点灯するのは、それぞれにタイマーみたいなものがあってタイミングがずらしてあるだけ。その時に、もはやそういう信号を物理的に実装する必要はないのだということがわかりました。「宮島達男のカウンター」というのができているので、実装しようとしなからうと、もう宮島達男がカウンターを置くと、「お互いに接続されたと理解することになっている絵」などだと、そういうコンテクストの上に成り立っている作品なんだということがわかりました。

僕は作品の設計の時に、レイヤー構造というのがつくれるのではないかと思ったんですよ。インターネットのプロトコルのレイヤー構造って、わかりますか？OSI 参照モデル（Open Systems Interconnection Reference Model）というのですが、例えばどこかのウェブページにアクセスするまでの手順が層になっています。いきなりウェブページにアクセスすることを実装するのではなくて、小さく細かいところを決めてそれを実装する。どことどこを接続するプロトコルをつくり、最終的に http の入力でアクセスできるようになります。作品にもそういうレイヤー構造があるかもしれないし、ないかもしれませんけど、仮にそういうレイヤー

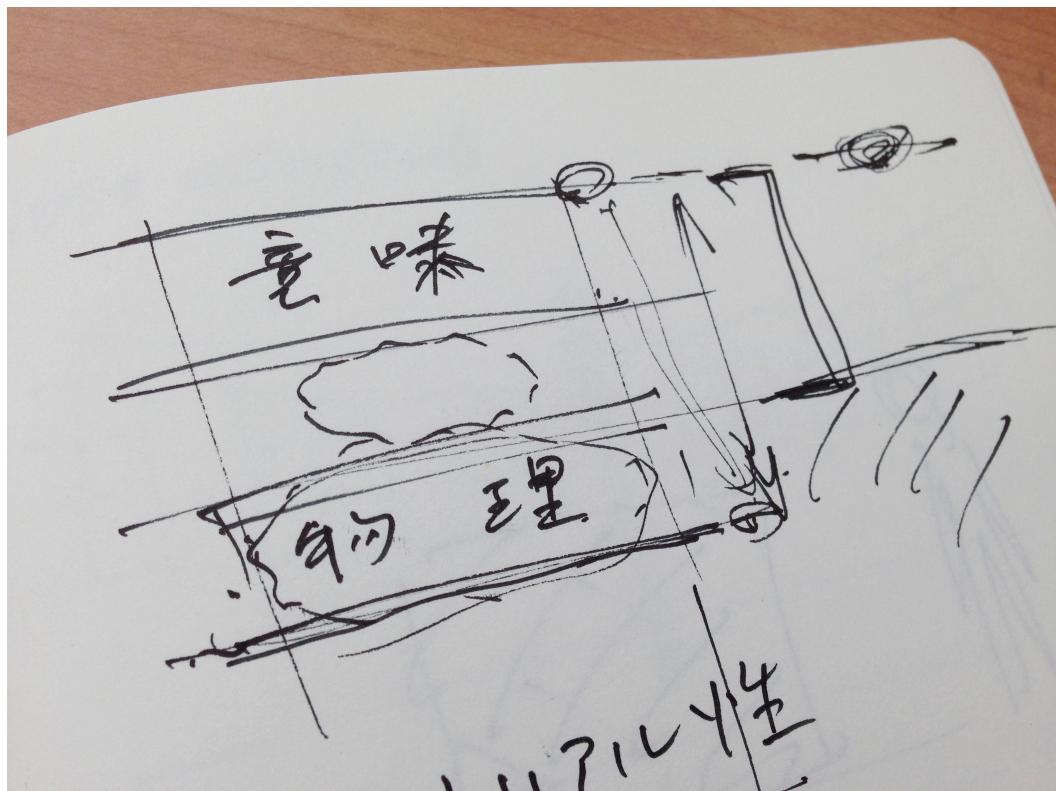


図 5 作品設計におけるレイヤー構造の参考モデル

があると考えて作品を見ると見えてくるのがあります。<“これも自分と認めざるをえない”>展は、物理レイヤーがメインで、そこを基点に鑑賞者に意味レイヤーの再構築を喚起している。宮島さんのカウンターが、もはやどういう実装をされているかに関係なく、永遠に変化し続けるというのは、意味のレイヤーが基点になっているのだと思います。

ま：このモデルでクワクボさんの作品を説明するとすればどうなるでしょうか。

く：(笑) 自分の作品は、下位と上位のレイヤーを連続的に体験できないかなと。例えば、宮島さんの場合、この物理的レイヤーを確立するために、前の作品、その前の作品がずっとあったので、いまは意味のレイヤーだけで完成されてしまうコンテキストになりましたよね。僕は明け透けに言うと、広く、深く、いろんな人が興味を持ってくれる作品をつくりたかったんです。そのためには、最初に物理的レイヤーを確立する必要があります。この作品にはシークエンスがあって、最初のところに簡単なものがあり、徐々に難しくしていきます。観客がそれを自分で把握できるようにしておきました。

ゲームには、チュートリアル性というのがあります。ゲームをやる時に、説明書を読むのはまずありえないことです。プレイを初めて最初のステージは簡単で、何がミスかすぐわかりますが、どんどん難しくなってのめり込めるようになっています。例えば、「スーパーマリオ」には最初に必ずミスをする場所があるらしいんですよ。それをうまく使うことで、だれでもこうすればこうすることができるんだということがわかるようになっています。僕の作

品も最初のところにわかりやすく具体的なものをおいて、最終的には、ザルとか待ち針とか洗濯バサミなどを置きました。どれもが日用品ですが、具体的なものではない風景になっていくようにしたのです。最初はミニチュア、しかも人形を置くことで「あ、このスケールの世界なんだ」と思うようになります。そこから「こういう世界に入っていきます」ということで、徐々にわけがわからなくなっています。最初は、横方向の影ですが、途中からは前方の影で、トンネルに入っていく、シルエットになって、途中から没入して入っていく感じになっていて、バーチャル・リアリティーの CAVE のようになります。

ま：その後は？

く：以上（笑）。そして、徐々にルールを複雑にしていくことで、物理レイヤーはクリアできて、しかも、仕組みを全部見せている。最初隠すことも考えたんですよ。影だけ見せる。でもそうすると、多分おもしろくなかったと思います。イリュージョンだといえば、イリュージョンなんんですけど、イリュージョンじゃないといえば、イリュージョンじゃないんですよ。イリュージョンが目的である場合には、プロセスはあまり問題にしない。たぶん、あの影の状況って、日常生活で起きてもおかしくない状況じゃないですか。イリュージョンじゃないかもしれないイリュージョン。

ま：《10番目の感傷（点・線・面）》に関して書かれた国内外の資料には必ずといえるほど、「日用品」が素材になっている点が強調されていますが、この事実についてクワクボさんはどう思われますか？

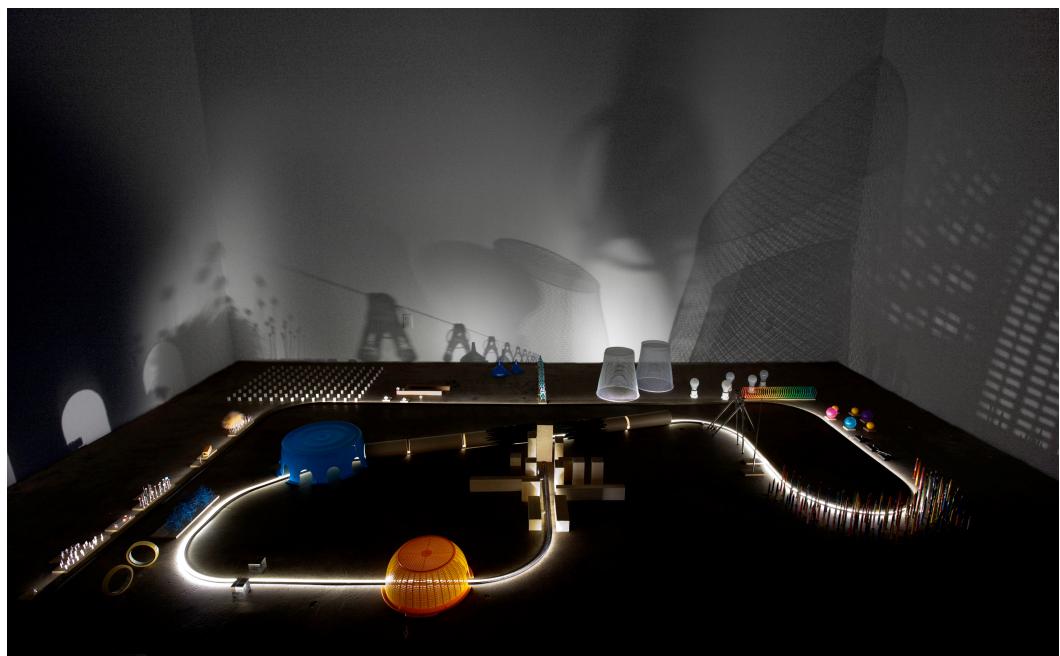


図 6 《10番目の感傷（点・線・面）》 Time-lapse photography by Jay Rosenblatt

TRANSMUTATION, NYC presented by I/O Gallery

く：今までのメディアアートって、ものがあって、このもの自体がすごいというか、新規性があって、すごいことが起きる傾向がありました。できることなら僕がやりたかったのは、すごく当たり前なことがあって、見ている人が見ている時に不思議に思って原因を考えいくと、自分のなかに驚きがあったようなことができればいいなと思いました。

ま：以前の作品はどちらかといえば前者だといえますでしょうか？

く：どちらかといえば、もの方に重きはちょっとあったと思います。だから、できるだけものはありきたりであってほしい。ものがすごくて、できごとがすごかったら、原因はどちらかといえば、誰もがもののせいだと思うかもしれないけど、ものがありきたりで、不思議なことが起こったら、できごととして何かおかしいという感じでしょう。そのため、ここにあるものは見慣れたものである必要がありました。

#### 4. 2013年、3つの新作：《lost windows》

ま：《10番目の感傷（点・線・面）》が発表されてから3年後である2013年、3つの新作、《lost windows》、《lost and found》、《lost gravities》を非常に短い期間で次々と発表されました。それぞれに関する話の前に、《LOST》シリーズという名前の意味と新作に「lost」がつく理由についてお話をください。

く：《10番目の感傷（点・線・面）》と同じ構造をしている作品に、《LOST 何番》というタイトルをつけていますが、LOSTとは「Light + Objects + Space + Time」の頭文字です。作品の要素を集めています。3点の新作も、どちらかといえば素材は見慣れたものにしました。

ま：《10番目の感傷（点・線・面）》および《LOST》シリーズと新作との間に、変化した部分はどこですか？

く：それまで、《10番目の感傷（点・線・面）》や《LOST》シリーズが喜ばれた理由の一つに、やはり懐かしい感じがする、ノスタルジアを感じるという点があります。そこに僕はちょっと気になるところがあるって（笑）、排除したらどうなるかなというふうに思ったんです。

ま：ノスタルジアは意図ではなかったのでしょうか？

く：個人の記憶を喚起することはやってみたのですが、それは結局ノスタルジアになってしまんですね。ノスタルジアに頼りすぎるのはあまりフェアじゃない気がします（笑）。難しいですね。今より10倍の人に受けようとしたら、ハリウッド映画のようにベタにしていく手もありだと思いますが、そうすると必ずや失われるものがあって、それはやりたくないと思いました。あのシリーズはこれからもやりますが、ノスタルジアを除いたら何ができるかを試みたのが今年の夏から秋までつくった3つの新作でした。この3作品は部分的に同時並行して作られています。

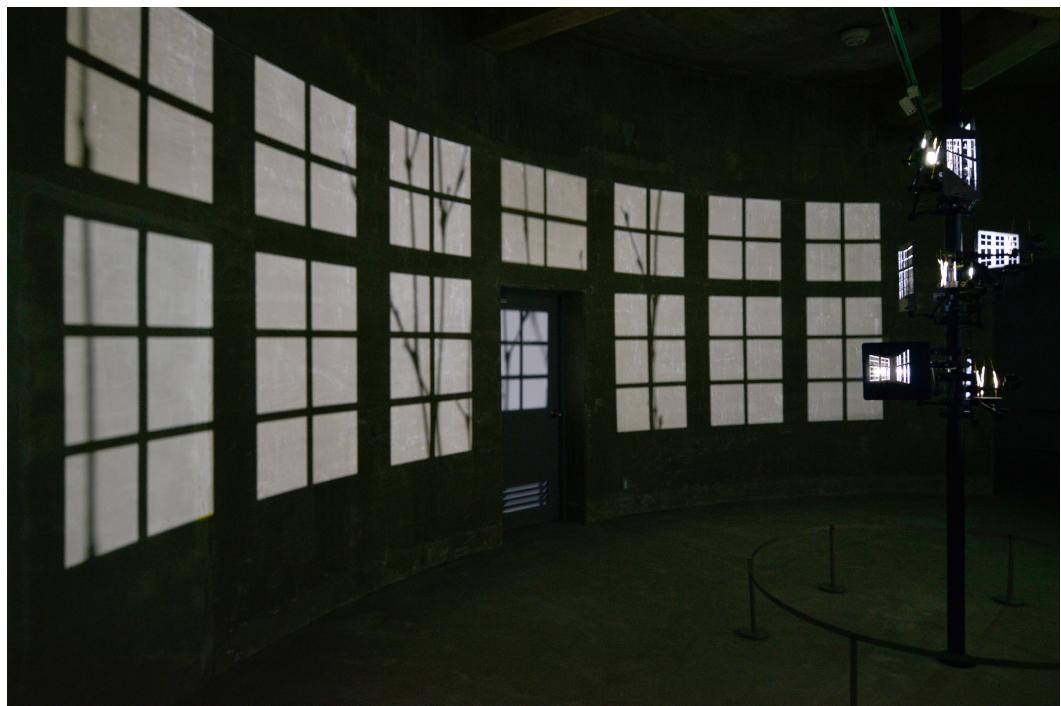


図 7 《lost windows》 Photography by Tadashi Endo.

Installation view at Ichihara Lakeside Museum

まず、7月に市原湖畔美術館の常設作品としてつくった作品は、半円形のところに柱が立っていて、窓のない空間に窓をプロジェクションしますが、窓の外で枝が動いたりします。最初オファーが来た時から、展示空間の条件は決まっていました。鉄柱が室内の真ん中にあるので既存の方法は使えない。柱の影が映らないようにするためにどうすればいいか考えたら、柱を全部背にして光源をつくる方法に行き着きました。

ま：結果的には柱そのものが光源となるという発想の転換ですね。

く：柱に光源は何灯かけてあります。光源に対してプレートに穴をあけて、中心からプロジェクションをする。壁に正確に窓が映るように逆算して歪んだ形をしている板をつけます。その窓と光源の間に、モチーフがちょっとだけあって、枝が回って動いています。

##### 5. 2013年、3つの新作：《lost and found》

く：次に、8月に六甲ミーツ・アート芸術散歩2013で制作したのは《lost and found》。忘れ物取扱所という名前になっています。《lost windows》は全体として窓のある、統合された空間になるようにいくつかの光源をつかっていますが、《lost and found》は動いているいろんなオブジェクトに対して光を当てて、一つの壁に異なる動きを交差させて併置しています。昔のマルチスクリーンの感じです。僕はなんとなくアナログの現象なのに、まるでデジタル編集されたかのように、同じものがまったく違うレイヤーになるのがおもしろいと思いました。

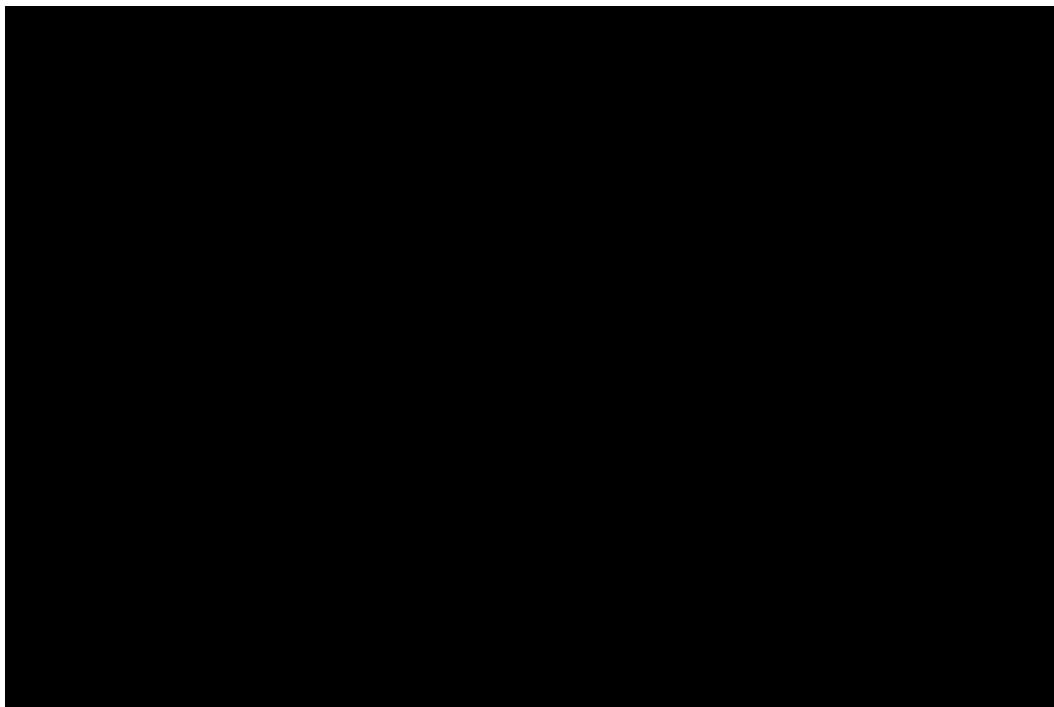


図 8 『lost and found』 Photography by Takashima Kiyotoshi.

Courtesy of Mt. ROKKO CABLE CAR & TOURISM COMPANY

ま：巨大ピクセルのようにみえるイメージのグレースケールがそれぞれ微妙に違いますね。

く：できるだけ明るくしたかったのですが、それ以上ならなかつたという調整の問題です。

ま：完全にデジタル的に調整できない、アナログの要素でしょうか？

く：そうかもしれない。ここにあるのはいろんな周期で動くので、例えば、この水飲み鳥とかはいつ動くかわからない。様々な動きが一つの面に映る。万国博覧会で見るマルチスクリーン。昔よくあつたじゃないですか。今の感覚からするといまいちどこがおもしろいのかよくわからないのですが、たぶん、マルチスクリーンの直前に遡らないとそのおもしろさはわからないでしょう。影絵をやることで、その時代のテクノロジーと同じことをやることになっていますよね。マルチスクリーンは、ビデオの技術があるからできることですが、僕が影の技術で、同じ平面上に映ることがおもしろいと思ったのは、たぶん、その時点のテクノロジーまで逆戻りしているからだと思うんですよ。

ま：例え、手法が逆戻りしたといっても、LED という現代の光源の特性は残ります。その点はあまり重要ではないですか？

く：どうなんですかね…確かにあります。昔、懐中電灯のマグライトで遊んだことがあります。非常に小さい電球ですが、それでプロジェクターみたいなものをつくりたいなと思った

ことがあります。LED じゃなくても似たことはできます。とはいって、あの電車に、あの小ささで、あの強さを持っている光はできなかつたと思います。あの大きさじゃなかつたら、例えば、洗濯バサミを巨大に映すことはできなかつたので。例えば、ラファエル・ロサノ=ヘメル（1967年生）の《Body Movies》（2001年作）は、サーチライトをつかっていますよね。サーチライトだと人を大きくすることはできますけど、小さいものは出せない。その意味では、LED には光がシャープで小さいという特徴はあります。

ま：サーチライトには、その光源自体の持つ政治性と歴史的意味が作品のなかに自然に入ってくるわけですね。それに対して、LED はまだ新しい素材であるため、まだそのような強いコンテクストは作品に介在してこないと言えるでしょう。影絵という単純な技法レベルの切り口では、ロサノ=ヘメルの作品とクワクボさんの作品が一緒に語られることがなくはないかもしれません、光源の本質を考えると、作品の意味はまったく異なりますね。

く：確かに。クリスチャン・ボルタン斯基（1944年生）の使ったろうそくなどに比べると、LED 自体はまだ結構ニュートラルなものになっているかもしれません。

ま：今日の作品をいかに歴史に位置づけていくか、今日の作品がいかに歴史となっていくかということを考えると、これからも LED の使用がニュートラルにありつづけるとは限りません。例えば、藤本隆行さん、川口隆夫（1962年生）さん、白井剛（1976年生）さんなどを中心とするメンバーにより、YCAM で滞在制作された《True／本当のこと》（2007年作）は、ちょうどその時起こりつつあった舞台照明のパラダイムの転回を、独自の美学で表している作品であるため、ここ数年のメディアアート史を書く際に欠かせない作品ですね。

く：その作品には僕も影響されていると思います。舞台照明の仕事をしている方から、フェードアウトができないことで困っているという話を聞いたことがあります、これは消した時の余韻がない LED でできることを示した作品ですね。

ま：その余韻のない、フェードアウトできない現代の光源 LED を使って、クワクボさんは、もっとも情緒的な風景をつくりあげました。まるで誕生日ケーキのろうそくを眺めている時みたいに大切な瞬間を共有しているかのような感覚。私自身も、日本と海外の展示で、他の観客と目を合わせて微笑みながら作品を見ました。

く：最後にフェードアウトするために、それ用の回路にしました。通常 LED は高速に点滅させ ON 時間と OFF 時間の比率を変える事で輝度を調節しますが、あの電車についている光源は、調光のために点滅させていないんですよ。点滅させると、AD&A ギャラリーで発表した元型となる作品のポリシーにも反しますので。映像メディアって、もともと瞬きしているでしょう。映画は 1 秒 24 回、テレビだと 30 回、実際には 1 秒に 60 回点滅しています。大体、人間の目は 1 秒の 20 数回の点滅は見分けられないということになっていますけれども、實際には嘘で、ものを動かしたり、自分が動いたりしたら、軌跡が見えてしまうので絶対分かることです。点滅ではない方法で、しかも最後にツツッと消えるのではなくて、最後までわからないようにフェードアウトしたかったのでそういう回路をつくりました。

ま：その回路についてもう少しお話ください。

く：機械が動かしているという感覚、そういう認識ではなくて、自分が体験していることだけを見せたかったんです。先の話に矛盾していますが、光のプロセスとして線路とものは見せていますが、その電車内部の制御プロセス自体は完全にブラックボックスになっています。それがどのように動いているかについては、誰も興味を持たないようになっているというか。

ま：興味を持たないというか、わからないものですね。

く：しかし、言ってみれば電車が自動的に動いているだけの話で、そこに何か作品の特徴があるとは思わないですよね。

ま：そのなかで回路によって起こっている制御とは何ですか？

く：速度と明るさと走る向きの制御です。

ま：今年の新作3点の光源も点滅していないのですか？

く：していないですね。例えば、ジェームズ・タレル（1943年生）の作品は自分でいくら気をつけてみても変化がわからなかったりしますよね。あのような体験って、仕組がわかるようだったら、演出を見ているだけになって、知覚の深いところまで入っていかないじやないですか。見えているものが見えなくなるという体験をつくるために明るさが暗くなっていくことも、完璧にできていれば死などの概念と結びつけられることになります。古橋悌二（1960-1995）さんの《LOVERS-永遠の恋人たち》（1994年作）は、複数のプロジェクターの回転する機械の音がしていますが、その音も作品の要素になっていますよね。あの音がせつない。ただの機械じやない。作品というのは、こういうものなんだと思いました。普通は機械の音がやむをえずしているからできれば消したい、隠したいというわけですが、それが作品の要素になっていて、見る人の心理的な部分に関わってきますね。最近はよく出来たマシーンを見ている感じの作品にはあまり惹かれなくなりました。マシーンであるが、その事実を隠蔽していない作品が非常におもしろいと思います。

ま：ただ、メディアアートの場合、隠蔽するためにも、あえて隠蔽しないためにも、テクノロジーそのものの完璧な駆使が前提となります。同時に作品としての意味を持たなければいけないので難しいですね。先ほど、《10番目の感傷（点・線・面）》に関する評価が「素材の日常性」に偏っている点について若干反論めいたことを言った理由はここにあります。クワクボさん以外の人が、日用品を床に並べて、LEDのつけたおもちゃの電車を走らせて、この作品をつくることはできないはずです。確かに見る側の意識は、電車のなかの仕組ではなく、目の前に見える日用品とその影の関係性、そしてそれらがつくりあげる風景と雰囲気の方に向けられます。ただ、それが可能な理由は、その背後に作家の非常に巧なテクノロジーの駆使があるからです。2010年当時「クワクボさんらしくない作品だ」という感想も耳にしたことがあります、同じ理由で私は同意できませんでした。

く：ある意味それでいいような気がしますけどね（笑）。こういう場では指摘してもらうのも嬉しいですが。普段語られたものは、日用品を使って、普段見ていない風景だという話。テクノロジーの駆使という観点は専門家の領域だと思います。

ま：もちろん、様々な観点と解釈を可能にさせる作品が深い作品だと思います。画一的な評価で語り尽くされる作品はその分浅いということでしょう。

く：IAMASで教えていて、作品の意味の層だけでやろうとする学生が多いことに気がつきました。作品をつくるということは、意味のレイヤーをどうにかして物理的なレイヤーに実装させることですが、飛躍がありすぎて、妄想に近い。先ほど話したように、現代アートは、メディアアートほど物理的な実装を必要としない面があります。なぜ何億円もするのかがわからなくとも、その背後には批評が積み重なっていて価値付けられていて、わかる人とわからない人の間に乖離が起きている。メディアアートはそのような機能をする批評が不在なので、その間の飛躍を埋めるために作家本人が語るしかない。

ま：前述したメディアアート紀行で「わかりやすさにもいろいろありますが、私がこの作品で追求したわかりやすさとは、内容の平易さや内容をわかりやすく伝えることではありません。そもそもこの作品に内容はありません」と、作家本人であるクワクボさんがそこまで言い切ったのはなぜですか？

く：（笑）メタ的な内容はありますが、「クワクボさん、これで何を表現したのですか？」と聞かれてもそれはないということでした。「体験するとは何か」を体験する、「見るというのは何か」というのを見るという作品です。

ま：キャプションや解説を読んで「ああ、そうなんだ」という内容はないということですね。

く：そうです。学生の頃、作品を見る時にいつもそこにつまずいてしまって、解説を見るとまた解説と作品の間で…。そのため、学生の頃からわかりやすさを求めていました。結果的にはわかりにくくい作品をつくったんですが（笑）。その意味では、学生の頃からあまり変わっていないかもしれません。機能するやり方ができただけで。

ま：一貫してきた作品観、ということですね。

く：AD&Aギャラリーでの展示も、ICCでの展示も、公開する直前までこの影が人に見えるかどうかわからなくて不安でした。どこをどうみればいいかわからなかつたらどうしようとか、ものばっかり見られたらどうしようかなと、ダメかも知れないと思いました。

ま：実際にはそれぞれ異なる見方をするという事実が問題になるどころか、むしろその多様な見方によって作品自体が広がりを持つことになるということが証明できたと言えますよね。

## 6. 2013年、3つの新作:《lost gravities》

ま:3番目の新作、豊田市美術館で9月から12月まで開催された「反重力」展で発表された《lost gravities》に戻りましょう。この作品について、個人的には、また別の意味で、どこからみればいいのかわからなかったのですが。

く:(笑) 何人かの人によかったと言われました。ものの影なんだけれども、何を映しているかわからないようにフレームで切り取っていますよね。僕は普通の絵画史と逆行しています。パノラマから入っていまフレームにいる、という感じです。《LOST》シリーズに関していろいろリクエストがありましたが、そのなかで上下にも動かしたらという話があったので自分で試してみました。しかし、あのやり方では絶対風景は傾かない。移動の体験のなかで、限られたものしか出来なくて、それがなぜだろうと思っていた頃、電車に載って、電車が横に傾いたら自分も傾くという事実に気がつきました。世界は傾くわけではなくて、窓に対して風景が傾くだけです。すなわち、窓がないと傾く感覚ってかなり違ってくるんですよ。その意味で、フレームが重要だと思いました。

ま:確かに夜車の窓から見える風景を連想しました。

く:風景、影を切り取ってみてみたいと思いました。小文字の《lost》シリーズは全部そういうしていますが。しかも、テーマが反重力だったので。

ま:重力という要素はどのように反映されているかご説明ください。



図9 《lost gravities》レイアウトと展示風景 Photography by Keizo Kioku.

Installation view at Anti-gravity, Toyota Municipal Museum of Art, 2013

く：一つはアン・フリードバーグの『ヴァーチャル・ウインドウ：アルベルティからマイクロソフトまで』（井原慶一郎・宗洋訳、産業図書、2012）を読んだ直後だったからということがありました。絵画が建築と切り離せない、窓のように絵画が置かれていて、窓のように絵画を通して風景を見る。それがレオン・バッティスタ・アルベルティ（1404-1472）の頃で、『lost windows』はまさにそれをなぞったのですね。風景を描いている絵画というのは、フレームの中に重力方向が下になっています。ところが、ロシア構成主義、とりわけカジミール・マレヴィッチ（1878-1935）やエル・リシツキー（1890-1941）の頃には上下感覚がありません。マレヴィッチは飛行機の上空から見た絵を描いたりして、その以前までこう描くべきだったこととは違うフレームを提示していました。その弟子筋に当たるリシツキーが、『プロウンルーム』（1923年作）をつくったのは、宇宙旅行の父と呼ばれるコンスタンティン・ツィオルコフスキ（1857-1935）という宇宙工学者がアカデミーに入った頃なので、マヴィッチよりさらに一步進んで、宇宙空間を空想したのではないかな、と思いました。アルベルティの頃には部屋のなかについていた「窓」が、リシツキーの頃には、宇宙船の「窓」になったのではなかと書いた未公開原稿があるんですが、いまは、この文脈で現代に自分が作品をつくる意味ってなんなの？というところを考えているところです。ところで、リシツキーは、非常にゲームぽいですよね。とりわけ『プロウン』（1919-1921年作）がそうですが、構成主義の空間の捉え方というのは、無限に広がる空間のなかの、ゲームのスクロールしていく空間と似ています。

ま：例えば？

く：一番いい例かはわからないですが、（Youtube から ZAXXON を検索して見せる）ほらほら、まったくこういう感覚ですよ。つまり、空間がパースペクティブじゃなくて、アイソメトリックであるということですよ。特に、『プロウン』はどっち向きでもよいということになっていたので、重力を規定していない絵画であります。そのためにどうすればいいかというと、投影するのであれば上下があるが、その極一部を切り取ることで上下感覚がなくなります。

ま：『lost gravities』がよかったですという話をした人たちは他に何を話していましたか？

く：映画的だとか。ものとのギャップがよいという話でした。映像はミニマルで、ものが漬け物のふたとかを使っていて落差があるとか。

ま：『lost windows』は、その場所に合わせてつくられたものなので完結していますよね。『lost and found』に関しては莫大な数まで増やしてみたいと以前言われましたが、『lost gravities』に関して今後異なる展開が可能でしょうか？

く：馬さんに「どこからみればいいのかわからなかった」と指摘されたように、映像とものの位置関係はもう一度考え直した方がいいかなという気がしています。豊田市美術館での展示はそれでよかったと思いますが、今後いくつかバージョンをつくっていきたいとは思っています。それぞれ図式化できると思うんですよ。それぞれをまとめて、組み立て直したいと思います。

ま：新作3つで完結したわけではなく、3つの作品はパラレルな関係であるということですね。

く：そうです。

ま：私は、メディアアートの歴史を、より大きい歴史と接続させると同時に美術史のなかで批評的に位置づける作業を自分の課題として考えています。そのため、特定の場を中心とする、括弧付きのメディアアートという分野を乗り越えた広がりを見せており、クワクボさんの活動に感謝しています。いちいち起源まで遡らなくても、今日のアーティストを通して語られる部分が増えてきたからです。わかりにくいくらいですが、切実な感覚なのでこういうしかありませんが、研究者として以前より「自由になった」という感覚があります。クワクボさんは、以前よりアーティストとして自由になりましたでしょうか？

く：自由になった部分はあります。ただ…その一方で、不自由までではないけど、純粹に美術館でする仕事以外に、条件付きの外部のオファーが増えたので、その仕事によって、そうではない作品の意味を書き換えてしまうとよくないなと思っています。

ま：そういう悩みも含めて、下の世代は見習うところがあるでしょう。

く：どうでしょう。普通に困っている先生に見えているかも（笑）。僕は、食える、食えないという話も学生としたいと思っています。食えないから学校に勤める人もいますが、そうではない人もいます。僕自身も IAMAS の常勤になることを決断したのは、そこそこやつていけている時期でした。逆に仕事が増えてしまったので、もうちょっと作品のために、それとは違う価値観でやれる時間がほしくなって、今だったらやってもいいかなと思いました。校務頑張ります！

ま：（笑）忙しくない30代、40代ほど怖いものは無いですよね。この恐怖感は、能力さえあれば、当たり前のように20代から社会に出て活躍できた時代とは違う現実からくる感覚だと思います。

く：その意味で、ICCで10万円もかかっていない作品を展示できたことは、自分の世代としては非常によかったというところがあります。もともと、僕は1980年代のハイテクノロジーアートなどに憧れがありました。ナム・ジュン・パイク（1932-2006）の『Good Morning Mr. Orwell』（1984年作）をNHKで見て「スゲー」と思いました。1985年筑波で開かれた国際科学技術博覧会にジャンボトロンを見に行ったりして、筑波大学に進学しようと思いました（笑）。ところが、自分の番にならまったく違う状況になりました。ICCという場で、すごく安いものだけを買ってきて作品をつくることにはちょっとそういう意図もありました。

ま：その意味では非常にサイトスペシフィックな作品だったんですね（笑）。

く：この話を入れると話がややこしくなるかもしれません、実は、やすい素材を使う理由はあったんですよ。

ま：なるほど、素材選択におけるこの意図は、メディアアートの場を離れた現代アートの場では薄れてしまう要素だったんですね。

## 7. AND から OR へ：これからの IAMAS

ま：自分の話で恐縮ですが、2014年単行本として刊行される拙稿『日本におけるメディアアートの形成と発展』（東京藝術大学大学院映像研究科博士学位論文）は、日本のメディアアート史を既存の美術史における作家論や作品論とは異なる手法で分析しています。具体的には、アーティストたちが最先端テクノロジーを用いた新しい表現を求めて、背景となる戦後日本社会とどのように取り組んで来たのかという記述です。万国博覧会の場を借りるなど「国」による支援を必要としていた戦後前衛芸術の実験はメディアアートの前史として評価されています。それに対して、高度経済成長期からは、家電そして情報通信分野の「企業」による活発な芸術文化支援は、この分野の基盤を築くことに寄与しました。この土台で成熟していったメディアアートは、1990年以降、「教育」の場における領域横断的制度のなかで拡散されていきます。1996年、メディアアートの専門教育機関として、日本国内だけではなく国際的に注目を浴びた IAMAS の開校は、2000年前後までを研究対象とする拙稿のクライマックスも言えますが、本インタビューの最後に、クワクボさんにとっての IAMAS について話を聞きたいと思います。IAMAS に入学する前の IAMAS と在学生として経験した IAMAS、そして教員として戻って来た IAMAS は、クワクボさんのなかでどのように変わってきたでしょうか？

く：筑波大学大学院芸術研究科デザイン専攻総合造形コース修士課程を卒業して、入った会社を1998年にやめて、1年間明和電機の仕事をしていた頃ですが、作家としてやっていけるような実績を積みたかったので IAMAS、当時の岐阜県立国際情報科学芸術アカデミーに入学しました。

ま：作家として充実な時間を過ごせる学校、というイメージだったということですね。

く：はい。絵にするところという感じです。

ま：なるほど。いま、教員として学生にやってあげたいこともこのようない役割ですか？

く：そうです。2年間、作品のことだけを考えられるという機会はなかなかないので。

ま：学部から上がって来て溜まつてくる構造の大学院ではなく、外部から学生が入ってくる構造になっている大学院のもっとも望ましい機能というのは、確かにこういうことのような気がします。

く：実際は作品をつくることしかしなかったので、初期の作品は学校にいる間につくりました。ただ、この図のなかで、ここでどのくらい打ち上げの初速度をつけられるかは在学中にやるべきことです。

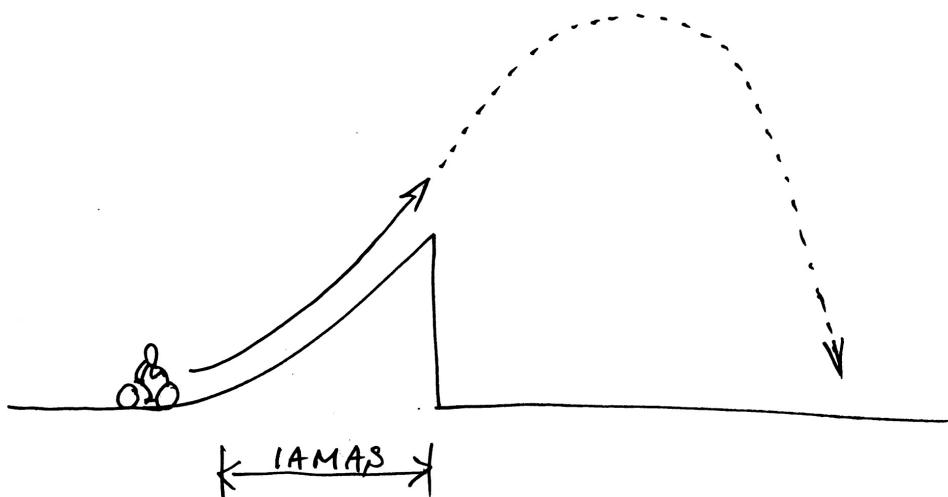


図 10 理想の IAMAS 丘

ま：学生の頃、自分で努力して初速度をつけることだけを考えていたとすれば、教員としてそれをつけてあげるためにできることはどのようなことでしょうか。これからの IAMAS はどのような役割を果たすべきだとお考えでしょうか。

く：僕がいた頃にはアーティストになる、という学生が多かったんですが、今はアーティスト志望ではない人が多いし、何をやるか2年間探す、という感じの人もいます。僕も修士を出てここに來たので、自分の修士の頃を考えると変わっていないかもしれません、2年間というのは、人によってはラストチャンスかもしれない貴重な時間なので、どこかにターゲットをしづぼってそこだけをやるというのがいいと思います。また、IAMASの場合にはある特定の専門があるわけではありません。A（芸術・文化の新しいありかたの研究）、F（デザインとエンジニアリングの再結合による新しい経験の探求）、I（地域・社会・コミュニティ・文化の研究とデザイン）という3つの領域は別れた専攻ではありません。本来だったら、自分がやりたいプロジェクトは、アートの要素もあり、ファブリケーションの要素もあり、工学的な要素もあり、地域連携的な要素もあるので、それぞれに詳しい先生から、それぞれORを取ると、この学生が受けられる恩恵が広がるじゃないですか。ところが、この間の審査会を見ていると、やはり、アート作品を作っている学生に関しては、ファブリケーションや理工系の先生は口を出さないですよ。出しにくいじゃないですか。

ま：その壁を無くすための特殊な教育システムですけどね。

く：そうなんですよ、でも実際は、この学生が受けられる恩恵ってANDなんですよ。3つの領域が重なったところでしか恩恵を受けられない。という雰囲気を感じました。初年度は、本当だったら、各教員が空気を読まずに割り込んでくれればいいのに…と思いました。様々な領域が重なっている IAMAS ならではできることをやらないと。

ま：それぞれの先生の異なる知識を積極的に引き出して、吸収できる学生個人の能力が単一専攻より求められるようになったということにもなるかもしれませんね。また、それと同時に教える側も自分が受けた教育とは異なる、新しい教授法を考える必要があるということでしょう。これは、IAMAS に限る話ではなく、1990 年代以降の領域横断的・総合領域的教育システムが経験してきた難題でもあります。ただ、新しい学校の始まりはみんなそうだといえばそうかもしれません、初期の IAMAS は、横のつながりのシナジーが他学よりはるかに強かった印象がありますので、校舎移転という転機を迎えて、もう一度その力を見てみたい気持ちはあります。

く：いまアンケートを取ると、IAMAS ってこういう学校だったと思っていたのに違ったとかの話が出てきますが、最初にはそういうことがありえないで、来た人たちがつくるしかありませんでした。今、教員としてやりたいと思うのは、先話したような妄想系アーティストの学生にメソッドを与えて、もっと共感を持てる作品をつくられるようにしたいなということです。その場凌ぎでもいいので、とにかく、ケースバイケースで対応することでいいのかなという気がしています。コミュニケーションが不得意な学生に対しては、結果的にはあまりいいアドバイスができなかったりもする。メソッドを決めて、機械的にできる部分は誰にでもできるようにしたいですね。

ま：その一方で、歴史の長い大学の古い学科では、象牙の塔として安定したまま、誰が入ってきてても変わらないメソッドだけが機能するようになることもあるので、クワクボさんという若い教員がこのような悩みを抱いている IAMAS は、逆説的に様々な新しい変化の可能性に満ちている学校だと思います。

く：そう思うこともできますね。この絵も、本当に定型化してしまうとおもしろくないですよね。どんどん書き換えていくべきです。

ま：その意味では、卒業生のクワクボさんが教員として戻られたのは、母校である IAMAS に非常にいい刺激になると思います。これから新しい IAMAS、そしてアーティスト・クワクボリョウタの活躍を応援したいと思います。

(2013 年 12 月 21 日、東京)

## 音楽と録楽の未来

### The prospects of music and roku-gaku (recorded music)

城一裕 三輪眞弘 松井茂\*

JO Kazuhiro, MIWA Masahiro, MATSUI Shigeru\*

**Abstract** This article presents a record of the same name talk event which held at IAMAS OPENHOUSE 2013 as a part of "re-inventing the wheel" project show on 28th, July, 2013.

**Keyword** Music, Academe, Media Archeology, Personal Fabrication,

#### 1. 「録楽」と「木や紙、アクリルで作られたレコード」

城 みなさんお集り頂きありがとうございます。そろそろトークの方を始めたいと思います。本日のトーク「音楽と録楽の未来」のゲストは東京藝術大学芸術情報センター助教で詩人の松井茂さん、そして本学からのゲスト、同僚であり尊敬する先輩でもある三輪先生です。

三輪 三輪です。（拍手）

城 今日は、会場のみなさんを交えていろいろと議論をしていけたらと思うのですが、その前にそもそも企画の意図を簡単にお話しします。今回のテーマのうち録楽という言葉については、後ほど三輪先生からすこしお話して頂く事になりますが、このトークの発端は会場にも展示している、木や紙、アクリルで作られたレコードのようなものになります。これは、すでにご覧になった方、お聴きになった方もいらっしゃるかと思いますが、レーザーカッターやビニールカッターで木や紙、アクリルに溝を刻んで作られたものになります。これを作ったきっかけは、僕が、現在松井さんが勤務されている、東京藝術大学芸術情報センターに在籍していた当時(2010-2012)に導入したレーザーカッターです。手元に運ばれてきて真っ先に思いついたのが、これでレコードを作れやしないかということでした。いろいろと試行錯誤していく中で、アドビ社のイラストレーターというベクターグラフィックスを描くソフトウェアにいきあたりました。このソフトウェアの機能の一つにジグザグという効果がありまして、それを使うとサイン波やノコギリ波といった波形を描く事ができる。レコードの原理というのは、小さな針が盤面に刻まれた波の上を動くことによって、その振動が電気信号に変えられて、スピーカーにつながって音として聞こえる、というものです。ということは、ジグザグの効果を使って描いた波形を溝として刻めば、そこから振動、音を作り出すことができるのではないか。それで、試しに作ってみたところ、

---

\*東京藝術大学芸術情報センター助教 Assistant Professor, Art Media Center, Tokyo University of the Arts

実際に鳴ってしまった。レコードの回転数を毎秒一回と仮定すると（実際には一分間に33/45/78回転が一般的）、100個のジグザグを刻めば100Hzという周波数の音が鳴るし、ジグザグの数を変えれば周波数が変わる、ジグザグの間に空白を入れればリズムもつくれる。でも、実際にはただ絵を描いているでしかない。サイン波というのは、ご存知の方も多いかもしれません、一般的には音の最小の要素と言われることもある、電子音の、なんというか、一番分かりやすいものとして定義されるような音ではあるのですが、それとほぼ同じような音が描いた波形から出てくる。果たして、これは電子音と言えるのだろうか、などとこのレコードのようなものをなんと呼べばよいのだろうと悩み始めました。今も悩んでいるのですが、その中でひとつの参考項として、すごく機能するというか、考えを更に深めてくれるような定義として三輪先生の提唱する「録楽」という言葉があります。

三輪　はい。このタイトルで、もちろん録楽というのは、僕の周りの人たちは覚えてくれているのですけれども、一般的な言葉ではないので、この説明からしたいのですが、その前にもし良かった前に席空いてますので。

城　　ぜひお座り下さい。

三輪　まずは、漢字で分かるように、まず録楽の定義というのはすごく簡単です。録音された音楽のことを録楽と呼ぶ、という意味です。なぜわざわざそんなスペシャルな言葉を作らなきゃいけなかつたかというところが、たぶん一番大事なところで、つまり録音された音楽というものを、僕らはレコード以来と言っていいと思うのですけれども、聞いていて。それで、音楽を聞くということがレコードを聞く、または放送における音楽を聞く、そして今だったらばCDやiTunesとか、そういうもので聞く。それで、僕らはそれを音楽と呼んでいるわけなんですけれども、作曲家としての僕はそれを一緒にして本当にいいのだろうかという、つまり一旦記号化されたもののプレイバックですよね。プレイバックを同じ音楽と、つまり目の前で演奏する音楽と一緒にしていいのだろうかという問題意識から、この録楽という言葉を創ったわけです。というのは、言うまでもなく音楽は少なくとも、そのメディアテクノロジーがある前は必ず音楽が聞こえる所には、同じ空間に同じ時に音楽を奏でる人がいたはずです。その前提のもとで音楽というものは作られてきたし、楽しめてきた。それが、メディアテクノロジーが発達した20世紀から録音というものが可能になった。これは画期的なことで、空間に鳴り響く、空間における振動というものをまるごと捕まえて保存し、別の空間にプレイバックするということを可能にした。つまり時間的にも空間的にも自由になつたわけですけれども。録楽のもう一つの意味というのは、例えば絵画と写真とか、または演劇と映画とか比較してみると、比較になるかどうかは別ですけれども、少なくとも人工的に保存されてプレイバックされるようなもの、写真や映画というのはそういう言葉がちゃんとあるわけです。専用の言葉が。なのに音楽には音楽という言葉しかない、という。これは何故なんだろうと思うわけですね。どうして僕らは同じ、僕の言う録楽と音楽を同じ「音楽」と呼び続けてきたのだろうか。たぶん、変な喻えをするとですね、例えば写真でも動画でも、なんと言えばいいのだろう…記号化されたものですよね。いったん、記号化されてそれを僕らの意識が再び捉えるような形でプレイバックするわけですよね。それで、そんな中で例えば地図の例を考えてみると、地図というの

はランドスケープを、その一帯を百分の一、千分の一、一万分の一なりで縮尺を圧縮して、ここに山がありここに家があり何がありと記号化しているわけなんだけれども、音楽の場合には非常に面白い事に、僕に言わせると一対一の、縮尺一対一の地図みたいな側面がある。縮尺一対一というか、同じ大きさの地図があるみたいなものですよね。というイメージを持っているんですね。というのは、それは完全に記号化されたものもあるにも関わらず、まさに目隠しテストをしたら今のハイクオリティのプレイバックのシステムだったら、本物が弾いているのか弾いていないのか、演奏しているのか分からぬ程のクオリティになっている、という意味では見分けがもはやつかない程、本物に近くなっているわけですね。なんだけれども、片方は間違いなくプレイバックされているもの。今、目の前で起きているもの、物理的な音というのは人間がいないでそれが可能になっている。そういう不思議な特性があるんだな、というようなことがあって、とりあえず音楽と録音というのを分けて考える。それは写真と絵画を分けて考えるのと同じような意味で、分けて考えようという提案がこの録音という言葉の意味です。

城 ありがとうございます。さっそく本題に入っていきたいのですが、今の録音の定義からすると、先ほど説明したレコードのようなものは果たして録音なのか。もちろん音楽とはなにか、ということも後ほど議論にはなると思うのですが、内容が音楽として認知できるものであった場合、それは音楽なのか。

三輪 そのへんの、今の疑問をまず松井さん、ちょっと解きほぐして頂くという方がいいかと。

松井 東京藝術大学芸術情報センターの松井です。いま三輪さんが仰ったことから、昨日の城さんのパフォーマンスを解きほぐしてみたいと思います。三輪さんからは、メディアテクノロジーという話題を相対化する意味で、「録音」というタームの提唱と説明がありました。城さんのプロジェクトは、「車輪の再発明」というタイトルからも明らかのように、過去のテクノロジーを現在の観点から参照する、メディア・アルケオロジー的な実践、フィールドワークとしてみることができます。

そしてまず、音楽あるいは芸術の歴史がある。他方に、メディアあるいはテクノロジーの歴史がある。両者を並列すれば、芸術とテクノロジーの歴史は並行して関係づけられるように見えますが、実は全く並行してないと、僕は考えています。それはつまり、芸術の発展に合わせてコンピューターの OS が変わるわけじゃないし、そういう対称性は實際にはないわけですね。現実にはテクノロジーが一方的に、どんどん勝手に進化していくという状況があるだけだと思います。特に 20 世紀の音楽を、そのメディアとの歴史の中で考えた場合、果たして両者はどういう関わりをもってきたのか、三輪さんの話に倣えば、音楽芸術は、20 世紀を通じてメディア・テクノロジーに隸属するかたちで展開してきたという認識であって、それが象徴的に「録音」という言葉に現れているのだと、僕は理解しています。

三輪 ジャズを筆頭の例にしてですね。

松井 城さんの立場からのアプローチは、パフォーマンスと制作を通じて、先述した状況を再配置しようとしているのだと思います。隸属している音楽が、いかにしてメディア・テクノロジーに対抗できるのか、攻撃できるのかという、批評を投げ返そうとしている。つまり、テクノロジーと芸術の包含関係を、換喻的なパフォーマンスによって再発明しようと企てていると考えさせられました。

城さんによる「車輪の再発明」のテキストに、カッティングレコードワークショップの解説があり、「パーソナルファブリケーションの時代における複製芸術としての音楽を再考するものです」と書かれています。確かに結果的に「複製芸術としての音楽を再考」しているのですが、直接そうなっているわけではない。カッティングレコードワークショップの問い合わせの方は、「複製芸術としての音楽」を再考しているのではなくて、「複製技術【傍点】としての記録メディア（＝録音）」を再考するというかたちで、音楽を再考するという捉え返しになっていますよね。

城 たしかにそう解きほぐしていただくと、二段構えになっている部分を、一つの言葉で省略してしまっていますね。

松井 本来だったら企業というか、会社でレコードを作るというような産業構造があつたわけです。これに対して、レコードという記録メディアの原理を現在のパーソナルな制作環境で、アプリケーションのプリコラージュで簡単にできるという再発明が、対抗文化【カウンター・カルチャー】であり、再配置のポイントですよね。レコードの再発明というか、レコードの原理をライブで、プリコラージュとしてパフォーマンスから問う。音楽と記録の境界線をなぞる行為が、録音という告発をメタ化しているのかもしれないということを感じました。

パフォーマンスの最初で、イラストレーターのデータをつくりますね。あれはアルゴリズムというよりは即興というか、ライブ・コーディングみたいなことなんですか？

城 やり方自体は覚えてはいるものの、譜面があるとかそういうわけではないです。

松井 いずれにしても、音を出して確かめたりすることではなくて、とにかくデータをつくってしまう、ということですよね。それを切り出す。パフォーマンスの最初につくられるレコードは、あらかじめ記録されるところからつくられて、それをプレーヤーにかけて再生するわけですね。それで初めて聴衆は音を聞くことになる。記録された音楽、とも言い難い感じがあって、次のパフォーマンスでは、これを録音して、イラストレーターで環状のデータに変換して切り出す。この二段階のパフォーマンスが、結果的に複製芸術としての音楽、つまり録音を再考させてくれる。レコードの原理がパラフレーズされて、再構築というか、それこそ脱構築されるところに、再発明という言説の批評性がある。二段階目のレコードは、実演された現実音に対しての複製物なんだけれど、第一段階のコーディングは、現実との対象性がない。虚像ならぬ虚音だということもメディア技術と音楽芸術の関係に搖さぶりをかけてますよね。

三輪 僕に言わせると、記録メディアをハックして音響合成をしてみせたということだ

と思うんですね。普通、音響合成は電子回路とかそういうものでやるのだけれども、その結果としてレコードというメディアに刻まれるのだけれども。だから記録メディア自体に入れて、それをやってみせたということですね。

## 2. 「パーソナルファブリケーション」と「芸術」

松井 「複製技術時代」の現代版として「パーソナルファブリケーション時代」があるとすれば、ベンヤミンに対してガーシエンフェルド、FabLab の創設者の言説を引っ張ってみるわけですが、この人「プロシューマー」という言葉を作っていますね（この言葉は、もともとアルビン・トフラーが1980年代に提唱した）。生産者（プロデューサー）と消費者（コンシューマー）が一緒になっているというか、プロの消費者みたいなニュアンスだった気がします。そういう観点で考えると、従来の音楽のあり方と変わってきてることとして、それが録音であるかは保留しますが、楽曲を聴くというよりも、サウンド系のアプリケーションを、楽しむような形態が、思いの外一般化しつつあるような気もします。こうした状況と城さんのパフォーマンスをつなげるのは、やや曲学阿世かもしれないんだけれど、すごく面白い状況ではあると思うんです。ただそれが支配的になっていくと、従来の芸術観で考えると、どこに作品があるのか？　これは作品なのか？　という問題が出てくる。録音もそういうところに根ざす議論だと思います。

90年代には、クリストファー・スマールの「ミュージッキング」という概念がありました。音楽はもはや作品ではなくて、行為にしかないのだというような議論です。聴衆も音楽に参加しているわけだし、個別の作品という単位で音楽は考えられないのではないかというわけです。三輪さんの録音も、再発明も、プロシューマーもこうした議論が抱える問題系に抵触している気がします。スマールの議論よりも、時代はより音楽芸術がメディア・テクノロジーに隸属している時代になっているわけで、それでも作品という概念を考えることに意味があるのか？　あるいは20世紀の芸術が他方で推し進めてきたプロセスだけを信じることの前衛性をここに見るのか？　無責任なことをいえば、このジレンマ的な状況こそ、芸術にとってチャンスにも思えてしまうので、僕個人は非常に楽しいような気がしているのも事実です。城さんの活動をどういうジャンルに位置づけるべきなのか、この状況こそを現在と考えてみたいと思います。

城 ありがとうございます。非常に丁寧に、僕がそもそも話さなければならなかつたパフォーマンスの紹介までもして頂きました。お話を伺いながら、三輪さんがおっしゃられたメディアをハッキングした音響合成、というのは、ひとつの解と言えるのかもしれないなと思いつつ、ただその反面、先ほどの松井さんの話の中で出てきたように、そもそも音楽の前にレコードというメディア自体が疑われているというのだとすると、音響合成とかに回収されない部分もあるのではないかという気持ちも出てきました。両義的なのですが、音楽の未来につながるものと言いたい反面、メディアとしての違う可能性を問いたいということもあります。

松井 車輪の再発明という考え方の面白さは先述しましたが、音楽あるいは芸術の歴史と、メディアあるいはテクノロジーの歴史は全く重なっていないわけで、それを現在から再編するのは、もはやサイエンス・フィクションになるわけですね。過去にあったテクノロ

ジーのあり得たかもしれない展開や、いまの技術を使ってカッティングレコードワークショップのような「あり得なかった」芸術とテクノロジーの融合を再解釈として作品化することもできる。本当は芸術とテクノロジーの歴史がずれているにも関わらず、それを調停するような推論の実践というのも変な言い方ですが、要するにとてもアカデミックな手法になり得る。オーバーに聞こえるかもしれないけれど、芸術の歴史を書き直すみたいな行為として行われている。架空戦記みたいに、テクノロジーの問題をいま捉え返している感じが面白いですね。

城 今のお話を補足すると、この車輪の再発明という、その中でも松井さんが説明して下さった、芸術を再解釈という部分に関しては、僕らのオリジナルというわけではなく、メディア考古学と呼ばれる分野の中で、特にここ10年くらい盛んに議論されています<sup>1</sup>。音だけでなく、写真であるとか車であるとか、様々な技術というのはそういった形で見直されて、作品化されているというところは、なくはない。ただ、先ほども作品の概念自体が揺らぐというお話をありました。代表的な作家のひとりとしてポール・デマリニスがいますが、芸術として捉えると、作家がある種特権的に過去を再解釈して、作品化し、それを理論家が批評するということが、やっぱりどうしても起きてしまうし、その図式も疑いたい気持ちもあります。

三輪 だから、たぶん3人は共有していると思うのだけれど、僕らが日本語で「芸術」と呼んでいるものというのは、基本的にもう前世紀の遺物になっている、というふうに僕は思うんですね。僕は好んでアートと言わず芸術という言葉を使うのですけれど、その芸術という意味は20世紀的な19世紀的な西洋の芸術の概念ではなくて、人間が人間として発狂しないで生きていける、またよく使う例だとすれば、死んだ人をゴミ箱に捨てずに、きちんと葬るという人間的な感性だとか感覚に関わる問題だと思うのだけれど。そうなった時に、僕がいま持っているジレンマというのは、よく誤解されるので言うのですけれども、音楽と録楽というのをはっきりと分けましょうというのを僕は言っているのだけれども、だからと言って録楽が下らないものだと、娯楽に過ぎないとかという主張ではないのです。価値の対比ではないのですね。ただ違うでしょ、というそういう当たり前のことを言いたいだけなんだけれども。ただ、そういう記録されたものというのが、まずは西洋的な芸術の概念からはそもそも非常に遠いものであるということがひとつあるし、それこそ僕の青年時代から映画は芸術なのかみたいなことを真面目に論じる人たちがいたわけですね。それで今も決着がついていないと思うんですね。僕にとっての難しいところというのは、いやだけども、ここまでメディアまみれになった、テクノロジーを前提として生存している僕らが、録楽なり映画なりそういうメディアテクノロジーの中で、僕が考えるところのさっき言った、芸術的なものというか芸術というものが、成立するのかという。成立しないと言うのは簡単なんですよね。つまり例えば、マンガだとかアニメーションだって昔は子供だましたと言われていて馬鹿にされていたわけですよね。そんなものに騙される大人はよくない、みたいなことを言っていたわけです。でも子どもは読んじゃいけない、みた

<sup>1</sup> Huhtamo, E. & Parikka, J. (Eds). 2011. *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, California: University of California Press.

いなことを言っていたわけです。ビートルズが来た時に、コンサートに行ってはいけないと学校で言われるわけですよ。そういう大きな時代の隔たりの中で、結果としてこのメディアテクノロジーの中で僕らの本当の表現というのはできるのか、と言ったときに、今のところ答えはまだ僕は見つかっていないというのがまずひとつあって。それで、そんな中で、じゃあ何ができるかと言ったらやっぱり、そのメディアというものを録楽みたいなものと同じ意味で意識化するということが、たぶん大きなポイントになってくるのだと思うんですね。つまり、レコードの例で言えば、僕はベートーヴェンのカルテットを聴いているとします。もちろんベートーヴェンの世界にどっぷり入っているのだけれども、一方では針の振動をただ増幅しているだけのもの体験しているのだという。もちろん頭では分かっているわけだけれど、心は違うわけですね。レコードを聞いて感動するということはもちろんあるわけで、その時に頭でこれはレコードに過ぎないと分かっているのだけれど、しかも店に行けば買えるものだと分かっているのだけれど、心は違う、というところがたぶん人間の一番人間たるところで、頭では分かっていても心では全く違う反応をせざるを得ないという。そこがメディアテクノロジーの恐ろしいところ、というか凄いところで、そんな中で何か真っ当な思考をしようすると、それはやっぱり俺は針の振動を聞いていに過ぎないという意識を激しくもたなければいけない。そうでなければ人類は危険なのだと思うんですよね。と言う意味で、めぐりめぐって城さんのこれというのは、まさにそれを意識化させるものとして僕には映るわけですね。逆に言えばそこでなんの音が聞こえるかと言うのは、やっぱりあまり問題ではなくて、合成もできるし、原理から言ったら。そしてブツ（物）として、いま自分一人でカッターを使えば完結できるというこの時代が存在して、いや必要であればイラレのデータをアップロードすれば、地球の裏側の人も同じものを手に入れる事ができる、というその現実みたいなものを意識化させる、または意識的であろうとするということしか、意義がないし、それはとっても大切な事なのだろうと。どうでしょうね？

松井 三輪さんにとって「芸術」の定義はなんですか？ というのは否定として聞いているのではないんですが、質問したい。また質問しちゃったから先に自問自答してみます。

口当たりのいいことはあまり言いたくないと思っているのですが、口当たりのいいことを言ってしまう感じですが、いまのところ、311以降の芸術という枠組みを考えざるを得ないわけです。すると、はからずもテクノロジーの問題をどう意識化することができるのかということにしか、芸術の意義はなくなってしまったのではないかという気がするんです。以前三輪さんは、「テクノロジーにジャブジャブに浸かっている自分たち」というような言い方をされていましたが、そうした美学でつくられた価値観というのがメディアアートの想像力を支えてきたわけで、それは究極的に、原子力発電所みたいなものこそをいちばん崇高な芸術としたはずなんです。しかし、現実が想像力をぐんぐん追い越す状況が生じてしまつたいま、「芸術とはなにか？」といったときに、テクノロジーに対する意味批判性を持つか否か、という点においてしか、芸術をめぐる議論の余地もなくなっていて、覚醒を促すことしか作品にならないのではないかという気がします。それは、これまでメディア・リテラシーと呼ばれてきた概念と被るんだけれど、そうだとすれば、芸術は311以降、俄然わかりやすくなつて、社会に必要なモノになったとも考えられる。ただ、メディア・リテラシーというのは思考形態というか、ほとんど態度だから、もはや作品ではないかも

しれない。

城さんは従来の意味で作品という形をとらない活動を続けていますけれど、『The SINE WAVE ORCHESTRA』<sup>2</sup>のときから、いわゆる「作品」ではないですが、その行為としての、技術に対する批判力を改めてクローズアップするべきなんじゃないかという気がしています。だとすると、芸術は、鳴っている音の質では全然なくなっていて、複製技術としてのレコード、つまり録楽を再考する技術批判が、メディア・リテラシーというか、芸術になってくるのではないかと、考えています。

城 松井さんが今おっしゃった、芸術にできる事というのは技術に対しての批評でしかないので、ということを伺うと、Make<sup>3</sup>のことを考えてしまいます。ここでは一種の展示会・祭典のような形で、様々なものを作っている人たちが集い、その作ったものを見せあう。僕も先ほどのレコードのパフォーマンスで参加したことがあるのですが、その場では、まさにメディアやテクノロジーを批評するような要素を併せ持った各種のものがたくさん見受けられます。ただし、それらを作っている人たちが必ずしも芸術ということを意識しているわけではない。三輪さんと以前この会場でお会いした時に、この文化が広まるということは城君たちの世代はまだ対応できるかもしれないが、我々作家にとって非常に危機的な状況である、ということをお話しされていたのを、いまの松井さんのお話を受けて思い出しました。芸術は役割として残るかもしれないけど、もはや芸術家はいなくてもよいのではないか、その辺りはいかがでしょうか。

三輪 あの、すごく重要なポイントだと思うんですけど、そういう意味で芸術家なるものがいなくなっていく、または誰もが芸術家になるとは僕はやっぱり思わないけども、芸術家という場合にはきちんといま城さんが言ったような批判的な眼差しとか、自分の作品はどういう試みなのかということの言語化だとか、やっぱりそれとセットにたぶんなっていると思うんですね。城さんが言うようなあれがあると思います。つまりすごい文明批評になっているのに、作っている本人は「面白いよね」というくらいでしか作っていないという事例というのは、いくらでもあると思うのですよね。でもたぶん今質問のとても大きなところというのは、例えばですね、この歳になるとコンクールの審査員とかをやらされたりするわけですよね。その時に、これが良いとかこれが良くないとか、これが優れている優れていなくて、もっと言えば今の美大や音大で、音大の作曲家だったら西洋の音楽理論を教えているわけですよね。なぜ邦楽ではなくて西洋の、インドの音楽ではなくて西洋の、みたいなことになる。これはもう明治以来のヨーロッパからの文化の輸入というものがあって、それはもう明らかにそのままでいると負けてしまうから、という理由で導入されたものですね。少なくともそれは、例えば日本という社会の中でこれは子ども達に教えるべきことなんだ、教えていいことなんだというコンセンサスがあるわけですよね。僕が言うことは、自分の『またりさま』という作品で小学生を8人集めて拉致してやったら素晴らしい『またりさま』ができると夢見るのでけど、それをやると変態オジサンになってしま

<sup>2</sup> The SINE WAVE ORCHESTRA: 2002年、4人のコアメンバー(古館 健、城 一裕、石田大祐、野口瑞希)によって始めた、参加者を公募し、全員でサイン波を使って演奏するプロジェクト。<http://swo.jp/>

<sup>3</sup> Make: オライリー社の発行するモノを作る楽しさと創造性に関わる雑誌。同誌が主催する祭典 Maker Faire は、パーソナル・ファブリケーションに関わる多くの読者、参加者を集めている。

うわけですよね。だけれども、文部省が認定すれば、『またりさま』は日本全国の小学校でやってもらえると思う、その違いは何なのかという、そのものの違いではないですね。社会の中でそれがコンセンサスが得られる、政府が決定することと社会の中でコンセンサスが得られていることはまた分けて考えなければならないのだけれど、まあ少なくとも音大ではこういうものを教えます、美大ではこういうものを教えます。ただし、その前提がいま本当に崩壊しようとしている。これを本当に教え込んで役に立つか、就職できるのか、はもちろんのことなんだけれど、意味があるの？みたいなことになってくると、じゃあ意味がないとあなたがもし言うのだったら、何を教えればいいの、ということになる。これはたぶん理系の分野では殆どないと思います。つまり、数学とか物理とかそういうものというのは必ずこれが分かった上でこれがあって、というのがあって、それは必ずやはり上達していけばまた次の次元が見えてくるし、やっていれば上達するし、そしてどこまでできているかもある程度は試験や何かで明確に分かる。誰もがその理解力は我々の社会に必要なもので、それこそ理系離れをなんとかしろ、みたいなね、そういうことになるわけですけれども。文系に関しては全滅ですよ。むしろ僕はそこが問題で、つまりアーティストがいるかいないかということよりは、社会の中にそういうことを考えたり行ったりする人というのがいなくて本当にいいのですか、という話だと思うんですね。そういう意味において、アーティストがいた方がいいと思うし、そういうジャンルが必要だと思う。なぜなら理系の人たちとは違う新しい物差しというものを、自分たちの力で考えていくということがやっぱり必要なだと、僕らの気が狂わない為には。なので、アーティストという職業なのか社会的地位なのか分からぬけども、そういうのがいるいらないという話よりは、そういう分野とか文化とかそういうものに対する視点をアーティストがいなくなつた時に、失ってしまうということが一番怖い。危険に見える。

城 その問題は分かる気がします。ただ一方で、アーティストと言ってしまうことで特権性を担保するということが、どうしても見え隠れしてしまう。やはり技術者やエンジニアという言葉と芸術家なりアーティストという語とでは、重きの置かれ方が違うように思えます。例えば Make の場合だとものの作り手を全て Maker と呼んでいます。その Maker でも批評性とか、それまでの積み重ねというものを保って作っていくことは十分にできると思うし、芸術家、アーティストではなく、Maker が音をつくるであるとか、映像をつくるであってもいいのではないかと、一方では思います。

三輪 僕はその前提はね、やっぱり世の中には凄い人と凄くない人がいるわけですよ(笑)。僕はだから凄い人は凄いと言われた方が真っ当だと思う。そういう意味でも平等主義というのはすごく歪なものを感じるので。もちろん凄い科学者だってもちろんいるわけです。科学の場合には非常にそれがノーベル賞なのかどうか知らないけれども、その世界の人が見たら「この発見凄いよ」ってね。あるだろうと思うんですよね。それは割合はっきりしているから良いんだけども、アートの場合、文化の場合はそれはすごくはっきり証明できないというかね。それが大問題なのだけど、凄い人は凄いでいいのだと思う。

城 凄い人は凄いのはその通りだと思いますが、一方で日本語で芸術家、アーティストと言った時には、その語だけで、実際には凄くない人も凄そうに思われてしまう、とい

う奇妙なコンセンサスが 21 世紀の今でもあるような気もしています。極論になりますが、三輪さんがおっしゃる、凄い人と凄くない人をはっきりさせる、変な平等主義をなくすべき、という点から考えると、芸術家、アーティストということは、あえて言わない方がいい言葉なのではないかとすら思います。

三輪 もちろんこのメディア社会ですから、スターがいてくれたら何かと便利とかね、いろんな事情があると思うのだけれど、でもそれは時間の問題なのだと思う。つまり、いよいよ音楽大学で美術大学で何を教えていいのか分からなくなってきた今、それでも音楽大学、美術大学はやっているよね。そんな中では 20 世紀的な 19 世紀的なアーティスト像、芸術化像、それを僕はいつも理系の人たちと同様に批判するのだけど、また三輪語になってしまふのだけど、「究極主義」というものがあって。究極主義がまずいということなんですね。つまり、科学者は真理を追究していればそれで良い、他のことはどうでも良い。例えばマッドサイエンティスト。奇人変人なんだけど、凄い数学のあれを見つけたら「いいよそれで」と言ってしまう。今度は芸術家は美を追求すればそれでいい。人格が破綻していても凄い絵を描いた人はそれでいいのだ、むしろそっちの方がいいのだ、みたいなイメージ。そういう近代の西洋美術みたいなものの残したおかしな価値観というのは、自ずとその内消え去っていくと思う。僕はそれに付け加えて、ラーメン屋さんは究極の一品を作れば、他のことは何も考えなくていいのだという究極主義というのが、アカデミズムを始めとして社会をすごく駄目なものにしている。それがいかに駄目かといったら、原発事故見れば分かる。つまり、自分の専門でないものは全て専門家に丸投げ、自分は考えることすらしない。それでいいのだと、お互い言い合ってきたわけだね。それがこういう今の苦しい時代を生んでいるような気がする。もちろん僕だってすごく反省させられました。という意味で、それは原子物理学者のように原発の原理を僕は分からなくていいのだけれど、少なくともそれを前提に僕は生きているのだとということだけは分かっていなければいけないわけで。そういう意味で僕は作曲家だから究極の楽曲を作ればそれでいいのだという考え方というのは、昔は許されたかもしれない。王侯貴族に召し抱えられた作曲家だったら。だけど今はそれはありえないし、倒錯している。

城 この話をもう少し続けてもいいですか？ 音楽と直接関係ない話にもなり…でもたぶん最後には戻ってくると思います。究極主義とおっしゃっていましたが、われわれ大学院の教員というのは、基本的には西洋の近代の流れ、その究極主義の尖兵みたいな立場とも言えますよね。。

三輪 まさに僕なんかはわざわざドイツまで行って、音楽大学で作曲を勉強したわけですよね。なんでやねんと、今だったら言うのだけれど、名残りです。

城 究極主義の名残り(笑)。松井さんもその立場に今いるわけだと思うのですがいかがでしょうか。

### 3. 「メディア・リテラシー」と「大学」

松井 「一生作家を続ける」みたいな作家像というのは終わったのかな、という気はする

んですね。だから Make みたいなところで、メディア・リテラシー、意味批判能力の宝庫であるはずなんだと思います。それで個々のひとたちが作家になるわけでもない。つまり、従来の芸術家のように自覚的ではなかったりするわけですが、それはそれで重要な生態系で、それを見いだしていく批評家にあたる役割の人がいればそれでいいんじゃないかなと思います。アカデミックにメディア・アルケオロジーというけれど、これも作家本人が気づいていたかどうかというよりも、発見する側の、現在からの眼差しの問題ですからね。状況としては、なにか超越的な作家なんて言うものはあり得ない気がします。繰り返して言えば、311 によって、従来の作品概念は困難になっている。極論すれば、個展という形式 자체も困難になりつつある気さえします。

工学における領域細分化が原発事故を招いたとすれば、芸術における領域細分化も批判されなければならず、作り手と批評がバラバラになっていることを問い合わせないといけないということが、先ほどから繰り返している、芸術は、メディア・リテラシーという行為になったということの真意でもあります。

再発明ではないけれど、例えばアンディ・ウォーホルは、メディア技術というか複製技術に対して最も批評的な作家だったわけですね。作り手であり批評家だった。ポップアートが世界を席巻したというのは、単なる流行ではなく、要は文明批評があった。個別の作品としてみることもできるけれど、行為として、実践がメディア・リテラシーであった。それがいま、とても浮き彫りになってみえてきていると思います。

そういう過去の捉え直しの延長で、現在の Make に期待したいのも、僕にとっては同様のメディア・リテラシーなんです。アメリカの FabLab の流れというのは基本的に経済原理に乗っっているわけでしょう。違うと言われるかもしれませんキャピタリズムですよ。それに対して、いや対さなくともいいのですが、キャピタリズムではない Make というのが、日本では可能なのではないかと、311 の直後にはそう考えていました。例えば、多摩美術大学で久保田晃弘さんが主催するハッカー・スペースだったり、城さんが前職で所属した東京藝術大学芸術情報センターもそうですし、IAMAS もそうなのかもしれません、日本では芸術系の大学でこれらの動きが現れ始めたというのは、ある意味、希望だと思いついたかった。新たな芸術概念の萌芽とみたわけです。しかし芸術系に限りませんが、大学の経営が難しくなったとき、芸術系の大学にキャピタリズムを持ち込む入口になりはじめたわけで、これは危険な状況です。

他方で、日本の原発開発に関連して、工学の領域細分化が問題視されはじめたのは、冷戦崩壊前後のことと、もう 2、30 年前からのことです。これに関わった、当時の一番若い世代というのが、久保田晃弘さんであり桐山孝司さんです。彼らの工学者としての研究には、ポスト・マスプロダクション時代の予見を、芸術作品の制作モデルをリファレンスとした技術批評、まさにメディア・リテラシーとして非常に豊かな展開をみせたと思います（こうした工学研究と芸術表現研究の関係については、拙論「FAB が芸術を変える——芸術が FAB を変える」『FAB に何が可能か 「つくりながら生きる」21世紀の野生の思考』2013年、フィルムアート刊を参照）。

想像するに、FabLab のガーチェンフェルドだって本来はそういうスタンスでやっている筈なんですけれども、いちばんの問題は、相変わらず僕らが右肩上がりの経済成長とテクノロジーの進歩から逃れられない中で生活しているということなんですね。じゃあどうやって逃れられるのかって、僕にも全然方法は分からぬわけですが、それをジレンマと

して、思想として意識しているわけです。

三輪 よく言われるように、産業構造の変革みたいなことが結構キーワードになるのだけれども、それは全然間違っちゃいないんだけれども、少なくともそこで言っていないことというのは、いやいやまだまだ産業は成長するんだ、私たちの国は発展するんだという 20 世紀と同じことをやり続けるための前提条件が変わってしまったということ。その発想は根本的に僕は間違っていると思う。あり得ないと思うから。もはや頑張れば成長するということはないのだから、その新しい前提でものを考えるべきだし、その時に FabLab がどんな可能性を秘めているのかということを考える視点も必要なのだろうなと。

松井 繰り返しになりますが、私見では 311 以後の芸術は、社会に対する批評というレベルで機能すべきだと思うわけです。批評ってどういうことかというと、例えば、作曲家のピエール・ブーレーズが「オペラハウスを爆破しろ」と言って警察沙汰になったとかならないとかいう神話まがいの話がありますけど、芸術が批評になるって、そういうことだと思いますよ。ブーレーズは実際には、オペラの指揮もしていますし、ほんとに爆破しろと思っている訳じゃないんです。音楽家としての現世の活動をジレンマとして許容しつつ、他方で、既成概念としてのオペラハウスを批判しているわけですね。僕は、右肩上がりの既成概念を受け入れざるを得ない生活をしていることは認めるけれど、このジレンマに甘んじるのではなく、やはりこれを批評する可能性は、芸術という常にアンヴィヴァレントな立場に立つことによって可能なんじゃないかと思っているわけです。ただそれはマイノリティの側に立つことを強いる発言なんですね。だから、芸術系大学のなかでしかできないというか、芸術系大学が意味を持つチャンスだと思うんです。Fab に関わる芸術系大学が、キャピタリズムにつながる入口に立っていることよりも、こうした批評理論を抱え込んでいることに覚醒してほしい。

三輪 まさにそのためにアカデミックという空間と場所があるわけですよね。

城 右肩上がり、もしかすると右肩下がりかもしれません、経済原理に回収されないということは重要な問題だと思います。その前に、松井さんのお話の中で出てきた、批評と批評家、作品と作家の関係について、もう少しお話したいのですけれど、先ほどの Make の例に戻って考えると、やはり Maker が意図せず、言語化できずに作ったものを言語化できる、そのようなスキルを持つ他者がいれば、それでいいと言えてしまうのではないかという気もします。自分の中でも葛藤がありますが、論文の中でのリファレンスのようにアカデミズムの掲げる巨人の肩の上に立つという考え方、それ自体も古いのではないか、むしろブラッド・トロエメルがリミックスではなく無限のバージョニングと言っている<sup>4</sup>ように、あるものがあってそれと似た別のものがあって、それに影響を受けた別のものがあって、全ては並列に並んでいる、それでも世界は成り立つのではないか。優劣や時系列でのつながりではなく、各々の Maker に対して、個別の批評があるだけ、そういう未来もあり得るのではないか。この未来は、たぶん三輪さんが Make を見た時に感じられた危機感につながるの

<sup>4</sup> Brad Troemel (2012) The Word "Remix" Is Corny. *dismagazine*, <http://dismagazine.com/blog/37255/the-word-remix-is-corny/>

かと思いますし、大学の教員という立場としては非常に困ることになる。そのような未来を描けるけれど、でもそれに抗いたい気持ちもある。

三輪 立場の問題というよりは、そういう社会を僕なんかは思い描くことができない、というか。別に自分の仕事を守りたいからという意味ではなくて(笑)、その巨人の肩に乗るという例を出したけれど、それやめていいの?というのがまずあるし。そしたら学校いらないよね、という話になるよね。それでいいのか、と僕は思うかというと、やっぱりいいとは思えないんだよね。ある意味で僕はすごく古臭いことを言っているわけだけど。Makeなんかは僕は、自由に発想して楽しく発想していろんなことにチャレンジして、そういうツールがあるというこの時代を僕は素晴らしいと思っているけれども、城さんは聞いたことがあると思うけれど僕は学生に言うのは基本的にアート作品を作っていると言うのだったら、ゴミを作っているのだと思ひなさいと。あんたが作っているゴミをゴミじゃないと言い張ってくれないと誰も納得できないのだと言う、これアーティストの現実だと思うんだよね。それこそ絵画のしっかりした流派の価値基準みたいなのがある時代ならまだしも、基本的にみんなが作っているものは全部ゴミです。それこそ、ゴミをただ捨てるのが大変だけじゃない、若い人もそれだけの時間と労力と学校で作ればお金と、時間をかけてわざわざゴミをつくって、それがゴミじゃないと言えないんだったらそれは学校いらないでしょ、という。究極的にはそうなるわけです。やっぱり僕はそういう意味で学校というものはあり続けてほしいし、あるべきだと思うし、まさにこういう話ができる場所、とくにIAMASなんかは芸大でもなければデザイン大学でもなければ理系の大学でもない、全部混ざっている。基本的にすごく未来的だと思うんですよね。僕の隣にはネットワークの先生がいるなんていうのは、普通の芸大にはあり得ないことだから。まさにそこで僕らが何か見せられないとそうなってしまう世界なんだよね、という危機意識はもっています。

城 大学はゴミをゴミじゃないと言うスキルを修得する場所である、ということは、機能としてその通りだと思うのですが、先ほどの右肩上がり、右肩下がりの話で言うと、やはりその機能を持った大学というもの自体が、右肩上がりの幻想に加担する存在の最たるものひとつである、とも思えます。だから、右肩下がりというか、もう成長を前提としない世の中であれば、もはや肩に乗る必要もないわけで、無限のバージョニングで終わりを迎えるというのもあり得るのではないかでしょうか。

三輪 いや、理系だったら理系でその時々で更に先があるわけですよね。更に先に行くにはこの偉人達の積み重ねをまずは学んで、先に行くわけですよね。でもそれは文系だって全く事情は同じで、それこそ人間が生きていくこととか、生きていくとはどういうことなのよとか、そもそもがね。今作っているものが自分の先祖や未来の子ども達にどう見えているのだろうかと考えてみるとこととか、そういうことはやっぱり自分がいま考えていることを、というか僕の経験で言えばこういうことなのかなと考えたら、そりやあもう200年も前にカント先生が言っているでしょう、とかね。そういうことなんだよね。だから僕が考えていることなんていうのは、とうの昔に誰かが考え抜いた当たり前のことなのであって、知らない俺が馬鹿なんですよ。そういう意味で勉強しようということになるわけだけども、そういう意味では巨人の肩というのは、文系においても全く同じことだと僕は思

う。

城　車輪の再発明というプロジェクトでは、巨人の肩にうまく乗る方法を学ぶとあえて言っていますし、三輪さんのおっしゃることに同意したい気持ちはすごくあります。ただ、3・11以降の世界は右肩上がりではなくなった、もっと極端に言うと終わりが見えたような感じがする。終わりが見えたというと非常にネガティブなようにも聞こえますが、その終わりに向かって行くのだとすると、この先には Make 的なものが普遍していった世界というものがなんとなく見える気がします。パーソナル・ファブリケーションの、いわゆる資本主義ではない可能性というのが、巨人の肩ではなく無限のバージョニングの方にあるように見える。もちろん、水道や電気をどうする、というように困ることは出てくると思いますが、それすらもどうにかなるのではないか。

三輪　一つだけ言っておきたいことは、僕らはテクノロジーによって引き起こされた絶望的な状況を、テクノロジーによって解決し続けて早100年みたいな、そういう歴史があつて。ただし、壊滅的な打撃みたいなもののスケールは常に大きくなっているということを、僕はやっぱり意識しているんですよね。つまり、原発の問題で急に癌の発生率が上がりましたと。ところがどっこい大概の癌は治るようにできましたと、遺伝子治療技術のお陰で。それはあり得るかもしれない。あり得るかもしれないけれども、それを続けていて本当に大丈夫?、というか大丈夫じゃないと思っている。そういう意味で言うと松井さんもそうだと思うけれど、僕や松井さんは城さんより遙かに悲観的なんだよね、世界に対して。

松井　『暮らしの手帖』という雑誌がありますけど、かつて「商品テスト」というのを続けていました。商業主義に対して一定の役割を果たしてきたわけで、これも一種のメディア・リテラシーですよね。これが芸術作品として出版されていたわけではないんですが、こういう動きこそがいま必要になっているという状況は間違いないあって、Make やデジタルファブリケーションというのは、そういう意識に繋がっていってほしい気がします。

他方、『暮らしの手帖』が刊行されはじめた頃の思潮として、鶴見俊輔による「限界芸術」という概念の提唱がありました。マンガはもちろんのこと鼻歌とか、人間が生活の中で発するあらゆる表象を創造行為として捉えようとしたわけです。第二次世界大戦直後の占領期から 1960 年くらいまでの学生運動の時期のことです。つまり『暮らしの手帖』同様、既成概念に対するある種の批判理論として提唱されたといつていいでしょう。なんか発想は似ていますよね。

両者は、戦後の芸術の状況に対応しているわけでもなく、軍事技術に対して民生技術が登場し、普及してきたことに対する、アマチュアリズムの変容に対応した動きとみるべきで、その批評の先見性は、311 以降の芸術が改めて相対化すべきものだと思います。

一般大学というのは、ジレンマではなくキャピタリズムに立脚してるわけですね。僕の議論はナイーブですが、右肩上がりにもっとも荷担している工学部と、ジレンマを見いだす役割を負っている芸術系の大学というのは、アート&テクノロジーという美名のもとで繋がろうしてきたわけですが、これは諸刃の剣ですよね。

芸術の古典的なコンテクストを信じながら、僕がメディア・リテラシーこそが 311 の芸術なんじゃないかと主張している理由をいま一度整理しておきますが、技術への批評という

行為は、芸術がやってきたことであろうという歴史認識があるわけです。ただ311以降、この批評は、特権的な芸術家の個性あるいは特殊能力としてではなく、市民の条件として、いわば限界芸術レベルでのメディア・リテラシーにならなくてはいけないだろうと思うわけです。おそらく、鶴見の意識もこれに近いものだったと思います。20世紀を右肩上がりの頂点とする芸術の歴史は、作品の歴史であり、作家の歴史であったはずで、その先端だか末端に位置する東京藝術大学にこうして関わっていると、もはや個別の作品もありえなければ、一生作家を続けるなんてライフプランは、無いはずで、末期なんですよ。だから21世紀になって芸術のための大学なんてナンセンスだろうとも思うし、21世紀に芸術大学は破綻したところからスタートしていると思えば面白いと思うわけです。ジレンマですけどね。そしてジレンマを晒す人間は、マイノリティとして社会に必要で、市民をリードするのは、政治家ではなく芸術家であるというのは、言い過ぎですが……。

城 でも芸術自体は、さきほどの話で言うと残るわけですよね。そんなに心配しなくても。

三輪 毎日詩を書いているから…。

松井 僕自身は、「詩を書いているから詩人です」というステイトメントを出して詩を書いています。作家としてはあきらかに20世紀的な芸術至上主義というかモダニズムで、コンセプチュアルアートのコンテクストにいるわけで、古い側なんじゃないですか（苦笑）。もちろん制度批判を含んだ詩を書いていますから、という言い訳はもはやあり得ないでしょう。詩を書いていれば、それでいいんだとは考えない。日曜詩人ならいざ知らず、当然だと思うんですが、ひとつの能力やアイデンティティだけで一元的に語ることの意味は見出し難いでしょう。「下手の横好き」みたいなことは許されないというか、僕は楽しいと思っていますけど（面白がってはいけないのかもしれません）やけに厳しいわけですよ。状況が悲観的だから。先ほど「アマチュアリズムの変容」と言いましたが、全員が素人だという肯定ではなく、全員が玄人になるということが求められている社会にならないといけない。そういう意味で、メディア・リテラシーという意味批判能力を身につけることが、一生に関わることだと思うんです。純粹工学批判理論とか言って（笑）、日用品にも芸術作品にも、あらゆる人工物の背後には設計概念があり、それを批判的に考える教養が必要で、そんな大学があつたらいいのかもしれません。それこそがアート&テクノロジーの教育でしょう。

蛇足ですが、市民すべてが政治家ではないけれど、市民から政治家が登場するように、市民すべてが芸術家にはなれないわけで、こうしたプロシューマーの裾野が広がって、そこから芸術家が登場するような、換言すれば、社会の合意形成に関わるような芸術像を考えてみたいと思っています。理想論に過ぎるかもしれません、アマチュアリズムの変容を捉えたいと考えています。

城 そういう意味では、美術大学は必要ないかもしれないが、大学自体は必要である、と。良いように解釈すると、IAMASは世に先駆けてその姿を示しているのかもしれません。芸術と呼ばれると同時にしかしたら工学とも言えるものをつくる人を生み出す、という

可能性がある。

松井 アート&テクノロジーって大学のあり方としても模索されて久しいわけですが、IAMAS はそういう意味でうまくいっている方なんじゃないでしょうかね。

三輪 目指していく、成功例をほとんど見たことがないというのが問題で。

松井 なにか仮説として間違っているケースが多いでしょうね。

三輪 いや、それは作文で書きましたけど、同じ人の中でも合理的な考え方と文系的な考え方とみたいなものを分けて考えてしまうというね、それはもちろん混同してはいけない部分もあるわけですよ。きちんとした論理の展開のなかに変な文学性が入ってしまったなら駄目なんだけども、そういうレベルではないところでその 2 つを、まあ 2 つと分けてしまっていいのか分からぬけれども、統合する知性というのが絶対に必要で、死ぬまでにもう少し僕はそれを究めたいなど。

松井 昨日 IAMAS の学生達のパフォーマンス、盆踊りみたいなのがあって、その中で IAMAS の特徴を述べあげていたんですが「プレゼンテーション」と「言語化」というのが反復されていましたね。

一同 (笑)

三輪 なんか僕恨まれているのかな。

松井 三輪さんのイラストがバンバン出てきました(笑)。昨日の盆踊りと三輪さんのここまで話を受けたてると、やっぱり音楽と録楽を分けるとか、僕はどこか半信半疑な気持ちになんですけど、わざと「録楽」と言語化することによって、僕が半信半疑になるというわけだから、教育としても批評としても意味があるわけですよね。学校の方針なのか、三輪さんの性格なのか、アート&テクノロジーとしてのメディア・リテラシーの実践というの、なんか展開していますよね。それはすばらしいことだと思いますよ。

三輪 プrezentation はね、上手い下手とかあるけども、presentation はあまり重視していない。たぶん上手い人は上手いこと言うなこいつというのはあるわけだけど、でも言語化だよね。言語化は何を言うべきかが本人も分からないとお手上げなんだよ。

城 そこで確認しておきたいのは、言語化というのはゴミをゴミではないと言い張ることだと思いますが、そのためには、やはりそこにゴミがなくてはならないのですよね。ゴミがないところでゴミではないものをつくりますという話だけをしてもらおうがない。

三輪 その前にあるのは、どうしてもつくりたかったんだというのがなければ、始まら

ないわけじゃない。

城 ゴミはどうしても必要なものですよね、まずは。

三輪 そうですね。なんだけど、芸術とか芸大とか音大というのは、それはつくるのが当たり前だという前提で、別につくりたくもないのにつくったりすることが義務づけられるような状況って、それは IAMAS がもしかしたらそうかもしれないのだけれど、それはまずいというのが。

城 無自覚にゴミをつくり出すことは、危険だと。

三輪 そうですね、なんかハイテク使って動くものをつくりやあいいんじょ、みたいな。それはゴミですよね。

城 とはいえ、言語化がゴミの前にあるわけではない。

三輪 それはだからいつも誤解されて、学生には言うのだけれど。つまり思考を深めて結果を出してモノをつくるなんてことはあり得ないのだと。それは工業製品だったら別ですよ。どういう人に売らなきゃいけないとか、一生懸命考えて、資料を集めて設計するわけだけど。アート作品で、俺はハイデッガーのことやっと分かったからやっと作品がつくれるようになりました、なんてあり得ないんだって！ そうじゃなくて、どうしてもつくりたいからつくるわけですよ。自分でもよく分からぬ。けど、つくりたいからつくる。それがなかつたらアウトだし、それさえあれば後でなんで俺そんなこと考えたのだろうという言語化が始まる、という。それでプレゼンテーションする時には、言語と言うものがそもそももっている生理から言って、あたかも最初にそういうふうに考えてこの作品が生まれたように説明するのがプレゼンテーション。それは全部嘘だよ。真逆だよね。でも言葉で説明するというのは、そういうことなんだよね。あたかも、それが生まれるべくして生まれたような言い方をせざるを得ない。言葉を使う以上は。という宿命だと思う。



## 岩村デザイン合宿2～若者というよそ者の地域活用の可能性

### Design workshop2 in IWAMURA

金山智子

KANAYAMA Tomoko

**Keyword :** よそ者、地域活性、まちづくり、デザイン、スイーツ

#### 1. はじめに

##### 1.1 「若者というよそ者」を活用した地域活性

過疎化や限界集落、シャッター商店街といった地方の問題に加え、都会でも高齢化する団地での孤立死などの問題が深刻化している。3.11以降、強い地域コミュニティづくりは防災の点からも再認識され、コミュニティデザインへの関心は全国で高まっている。山崎亮を代表とするコミュニティデザインの若手実践者たちの活躍も、新しいコミュニティづくり、まちづくり、居場所づくりといった社会の課題解決に対する若者の関心と参加を高めることに貢献している。<sup>1</sup>

地域コミュニティの活性化において「よそ者・若者・ばか者」の存在は地域の力に必要な三種の神器とも呼ばれている。固定化された地域に異分子が入り込むことを地域活性化の戦略として適用している。「よそ者」は地元の気づかない視点でその良さを発見し、「若者」は若さというエネルギーが大きな活力となり、「ばか者」は馬鹿になって真剣に打ち込んでくれる、とそれぞれに違った強みがあるとされる。中でも、ジェイコブスが「定住者と一時的な居住者とを融合させることで社会的に安定する。そして、長期間その場所にとどまる人々が継続性を提供する一方で、新参者はクリエイティブな融合を生み出す多様性と相互作用を提供する」と指摘するように、「よそ者」を活用した地域活性化の取組みが増えている。<sup>2</sup>さらに、高齢化や過疎化による若年層の人口不足と、地元の若者たちの地域コミュニティへの無関心や無介入と二つの問題が課題となっている地域コミュニティにとっては、若年層のよそ者たちの活用が重要となっている。これらを受けて、U・Iターン、長短期の滞在プログラムなど「若年層のよそ者」との交流人口を増やすことを目的とした取組みが地方自治体やまちづくりのNPOなどによって実施されている。

田島と小川は「よそ者」の地域コミュニティへの参加や参入の事例分析から以下の3つのモデルを提案している(2013)。<sup>3</sup>

①単独型参入モデル：「よそ者」が地域住民とは独立して地域コミュニティに参入し、自らの活動を行うモデル。例えば、地域外の営利団体による開発事業や大規模なアートプロジェクトや音楽フェスティバルなど。

<sup>1</sup> コミュニティデザインを専門学科とする大学も増えている。例えば、龍谷大学社会学部コミュニティマネジメント学科、京都造形芸術大学空間演出学科、東北芸術工科大学コミュニケーション学科（2014年4月開設）など。

<sup>2</sup> よそ者理論とよそ者視点にもとづく地域活性化については、筆者の「岩村デザイン合宿～可視化されたよそ者の視点をめぐって」情報科学芸術大学院大学紀要第5巻2-16を参照のこと。

<sup>3</sup> 田島悠史&小川克彦(2013)「緩やかなつながりをつくる『よそ者』の地域コミュニティ参入モデル」地域活性研究 Vol.4, 75-84.

②統制型参入モデル：個人あるいは少数の「よそ者」がファシリテーターなど地域住民のまとめ役として地域コミュニティに参入するモデル。ワークショップやタウンミーティングで課題解決を目的とした合意形成を行うプロジェクト。

③自律型参入モデル：「よそ者」のコミュニティをそのまま、地域コミュニティの中に参入、融合させるモデル。学生団体やサークル活動、小規模なアーティスト集団によるアートプロジェクトなど。

各モデルの可能性と限界は異なるが、先に述べた若年層のよそ者を活用する事例に関しては、自律型参入モデルに該当するものが多い。単独型では資金や人的資源、マネージメントや実行力が必要であり、統制型参入モデルではファシリテーターとしてのスキルやコミュニケーション能力などが求められる。意欲はあるがリソースや専門スキルのない若者たちとしては、サークルやゼミ、あるいは有志グループとして地域住民に協力してもらいながら活動していくケースが多い。若者たちのコミュニティデザインの関心の高まりからも、「よそ者」として地域コミュニティに参加や参入する機会は増えていくだろう。また、2013年より文科省が進めている地（知）の拠点事業をみても、大学が地域の課題解決に教育研究を通して貢献していくことが求められ、必然的に大学生の地域参加活動は増えると考えられる。こういった状況下、若年層のよそ者による地域活性化について実践を通した深い考察が必要となる。

## 1.2 岩村デザイン合宿 2012 からの学び

岐阜県恵那市の中央部に位置する岩村は 2004 年の合併で恵那市となったが、今でも岩村町として町の活性化に力を入れている。「女城主」として有名な岩村城、重要伝統的建造物群保存地区に指定された美しい町並み、そして年間 16 にものぼる祭りは岩村町の交流人口を支えており、小さな町を訪れる観光客は年間 12 万人にのぼる。一見、町の振興が成功しているかのように思えるが、実は大きな課題と直面している。「女城主岩村」という象徴的イメージの求心力が落ちてきたと住民は感じながらも新たな方向が見つからないままなのである。若い世代のまちづくりへの参加も低く、次世代が共感できる新たな目標が求められている。<sup>4</sup> 当然、観光においても若者にターゲットしていく必要性が高まっている。

岩村デザイン合宿は、町外の若者たちの「よそ者視点」をもとに「いわむらの良さ」を再発見し、それをもとに町の活性化デザインを考えることを目的として企画され、岩村町の「いわむらをデザインする会議」<sup>5</sup>と岩村振興事務所の協力のもと、2012 年夏に実施された。岩村の PR ポスターのデザイン制作を課題とした合宿には、都内の大学生 30 名が参加した。若い学生たちの視点と感覚でポスターが制作され、岩村をデザインする会議メンバーや地域の人たちに披露された。

まちづくりメンバーの反応は、学生たちのよそ者視点が可視化された若者アーティストのポスターを好意的に受け入れていたとは言い難かった。岩村城や女城主、城下町という典型的な岩村のイメージが見えないことに対する不満と不安は根強く、これは町の人たちの視点とそれを可視化し

<sup>4</sup> 入江経一&金山智子著「岩村町のせんしょ隊のデザイン：コミュニティ活動のアイコン化によるアイデンティティの創出」地域活性学会第五回大会（高崎）

<sup>5</sup> 「いわむらをデザインする会議」は交流人口の拡大を目的として 2012 年 5 月より始められた。岩村地域協議会会長や岩村町自治連合会長をはじめとするまちづくりの中心的な人たちで構成されている。本学の入江経一教授と筆者は 2012 年よりオブザーバーとして継続的にこの会議に参加してきた。

た情報イメージという二つの強いこだわりとも解釈される。若い人たちの見方を大事にしたいという気持ちはありながらも、何年にもわたって持ち続けられた町のイメージは、若者の視点をもとにデザインされた新しいイメージを受け入れることを困難にさせていたのである。<sup>6</sup>

2012年の合宿では、よそ者と地域住民が互いを受け入れていくコミュニケーションの機会をもつことが重要であることが示唆された。岩村では若い人たちの交流人口を増やすという目的があるが、具体的に若い人たちに向けた情報デザインへ変えていくことには躊躇や戸惑い、時に抵抗さえ存在する。合宿後、合宿に参加したまちのメンバーにグループインタビューを実施、外部の若い人たちの視点や情報デザインに対する率直な考えをきいた。まちづくりメンバーの大半が中高年であり、若者の意見について面白いとは感じながらも、新しいものへと転換することには抵抗があった。他方、30代の若手メンバーは、学生が制作したポスターについて実際にこういったものを制作したいという意向を示していた。Iターンで岩村に移住し、現在まちづくり団体で働く30代男性は、実際に住んで地元の人とのつながりから分かってくる町の良さもあり、「よそ者」視点を地元の人たちとの視点と合わせていくことの必要性を指摘していた。

合宿を通して、よそ者視点を活用した地域活性化において、いかに町の人たちとコミュニケーションしながら交流していくかが課題であることが分かる。前述のグループインタビューでは、町の若者たちをまちづくりやお祭りに参加させていくためには、自治会や町内会といった既存のヒエラルキーな地元組織に参加させることよりも、若い町民たちがやりたいことを自由にやれるような環境や機会をつくることが大切だという声が若手メンバーから上がった。これは、まちづくりという既成枠と既成組織そのものが若者参加の阻害要因となっていることの指摘であり、よそ者として町に関わる大学生たちの活動にも影響してくる。よそ者の活動には地元組織からの協力は不可欠だが、そこで出会う多くが中高年である。合宿でもまちの人たちと学生の交流会を設けたがそこに参加した町の人たちはほとんどが40代以上であった。若年層のよそ者視点を活用する際に地域の若者たちとのコミュニケーションが重要な課題として認識された。

## 1.2 2013年岩村デザイン合宿

2012年の合宿成果や課題を踏まえ、2013年の岩村デザイン合宿では、岩村の銘菓（スイーツ）という具体的な商品を観光対象とした「岩村スイーツ戦略の提案」を課題とした。このテーマは、岩村のお菓子を「岩村スイーツ」として観光にしたいという岩村公民館長の三園了三さんから相談されたことがきっかけであった。加えて、若者や女性を対象とした「スイーツ」を地域観光にする事例がかなり増えていること、都会で多種多様なスイーツを食す機会の多い若者たちの視点を活用するのに適したテーマであることからこの課題を設定した。

合宿参加者は都内の大学4年生10名で、うち9名は2012年の合宿参加者であった。ほぼ全員が岩村に好印象を持ち、岩村の代表銘菓であるカステラを昨年の合宿の際に食している。学生は合宿前に前回の合宿経験、持ち帰ったパンフレット、ネットなどから岩村のスイーツによる観光の実態を把握した。ローカルスイーツを地域活性化やまちおこし、町のブランド化に活用している全国の事例を調査し、商品パッケージやネーミングについても自分の住んでいる町のスイーツを使ってデザイン分析を試みている。

合宿は2013年7月31日～8月2日に実施された。3チームに編成された学生たちは初日と二

<sup>6</sup> 詳細は「岩村デザイン合宿～可視化されたよそ者の視点をめぐって」情報科学芸術大学院大学紀要第5巻2-16で報告

日目に岩村のスイーツについてフィールド調査を実施し、調査の分析をもとに岩村町のスイーツ戦略を作成した。今回は学生たちの提案をもとに地域住民と議論する場を設け、よそ者視点を当事者視点と交差させ、協働の素地を生む機会を創出することを目指した。学生たちの「岩村スイーツ戦略」は岩村のせんしょ隊の中心メンバーやいわむらのまちをデザインする会議メンバーなど地域の人たちに向けて提案し、それをもとに一緒に話し合った。

## 2. フィールド調査

### 2.1 調査対象スイーツの選定

学生たちのフィールド調査は岩村町で製造販売されているスイーツの把握から始まった。事前に岩村のお菓子をネット検索した結果、「カステラ」以外ほとんど探せなかった学生たちは、「スイーツ戦略」という課題そのものに疑心暗鬼であった。これは、観光や商用で岩村町を訪れる人たちが一様に「カステラ」を土産として買っていく理由であることも頷ける。岩村町のスイーツ情報は観光目的のパンフレットなどにはあまり掲載されておらず、現地に着いてすぐ、三園さんから岩村スイーツについてレクチャーを受け、フィールド調査を行った。

フィールド調査では、「カステラ」以外にも様々なスイーツが存在していることや、城下町の周縁地域にはいくつもパン屋があり菓子パンが人気であることなどを発見していった。調査対象とするスイーツの選択は、明確なスイーツの定義よりも「スイーツとしてあり」かどうかが目安となっており、主観的かつ感覚的な評価であると言える。しかし、毎日数えきれないほどのスイーツに直接あるいは間接的に触れる環境にある若者たちの感覚が今回の課題においては何より重視された。町で見つけた全てのスイーツを購入、試食あるいは試飲を行った。販売する人からそのスイーツについて話を聴き、町の人たちにも岩村スイーツについてインタビューを実施し選定の参考にした。結果、菓子、飲料品、菓子パン、カフェのメニューを含む、以下 12 が調査対象となった。選定されたスイーツの多くは、三園さんのレクチャーでも紹介された城下町で販売されているスイーツであるが、レクチャーに含まれていないものも 4～5 つ選ばれており、城下町外の店舗で販売しているものもあった。

### 2.2 フィールド調査結果

下記の表は学生たちがまとめたフィールド調査の結果である。ここからみえてくるのは、スイーツの問題というよりも、むしろ町が抱える様々な問題であった。町には、岩村出身者でまちづくりに参加している人たち、U I ターンなど岩村のよそ者たち、組織的なまちづくりに参加しない若い人たちなど複数のグループが存在し、それぞれグループ間で地域活性化に対する意識が違っていることがみえてきた。スイーツの購買や嗜好もグループによても異なり、そういった情報は単なる事実として受け止められるに留まり有益な情報として使用されてはいなかった。このように町に不可視な違いが存在し、お菓子の販売にもそれが影響していることが分かってきた。今回参加した学生たちにとって、岩村にこういったグループが存在していることはある意味驚きであった。一年前の合宿は夏祭りの時期と重なっており、町の人たちが一つになって盛り上げているように、少なくとも表面的にそのように見えたため、こういったグループの違いを肌で感じることがなかつたのである。

①イベントでは連携するのに、スイーツでは連携していない
・店の連携と競争の次如　・血縁関係が店舗経営に大きく影響し、町の連携に支障
・若者と年配者間の町の活性化に対する意識の違い（若者は硬い組織を嫌い、年配者は組織を好む）
・外から来た人と昔から住んでいる人の間での町の活性化に対する意識の違い
②観光客を受け入れる環境・体制が整っていない
・日持ちしないものが多い　　・その場で食べられない
・食べ歩きできるものが少ない　　・ゴミを捨てる場所が無い　　・休憩できる場所が無い
③観光客や地元への商品PRが不十分
・小分けにできない（複数の人にあげられない）　　・量産できない（こだわり／家内工業的な生産体制）
・パッケージのデザイン（例）地名が無い　　・ネーミングセンスが悪い
・店員の対応（年配と若い人と違う）　　・説明書き（目に見えるもの）が足りない
・何がどこにあるのか分からない　　・情報発信力が無い　　・試食が少ない

### 3. スイーツ戦略という地域活性

フィールド調査から明らかになった町の問題をスイーツ戦略へと展開していく際、学生たちに気をつけさせたのは、顕在化した町の問題の解決方法を考えることではなく、外部から訪れる若い人たちを対象とした岩村スイーツを提案することであった。

#### 3.1 学生たちのスイーツ戦略

フィールド調査結果から、お祭りなどのイベント時ではなく、「普段、若い観光客を受け入れる環境や意識が不十分」であることを最重要視し、『たくさんの“ちょっと気になる”に出会いたい』というテーマで戦略を考えた。これは、今の若い人たちの「ちょっと美味しい」「ちょっと楽しい」「ちょっと気になる」という感覚を活かしたもので、気になるスイーツマップ、食べ歩き、ちょっと気になるこだわりなどが具体的なデザイン例として提示された。こうした「ちょっと気になる」の積み重ねが「岩村のスイーツを買いたい」という気持ちに変わる、こだわりや想い、スイーツの存在を知ることで客の滞在時間が延長され、すき間時間を利用してSNSで岩村の情報を発信することといったことが想定される。

スイーツマップ…岩村町のスイーツ販売店の場所は観光客に分かりにくいため、販売店をマップ形式で紹介する。
ベンチ設置…地元の常連客が集まる雰囲気の店舗が多く、観光客が気軽に店内に入りづらく、長時間過ごしづらい。店近くにベンチを設置することで、店の人との交流を図り、店の商品宣伝も可能となる。
ゴミ箱設置…町内にゴミ箱が少ない。町の各所にゴミ箱を設置することで観光客が食べ歩きをしやすい環境を整える。
SNS、POP、HP…原材料に特産品使用の有無、栄養価や紅葉の表示、店やスイーツの持つ伝統、その他原材料などへのこだわりを伝える。
お菓子から町の歴史や文化に関心を拓げることができる。
試食品の提供…味を実際に確認してもらう

#### 3.2 座談会

学生たちの提案後に、学生たちと町の人たちが話し合う機会を設けた。参加者の多くは、せん

しょ隊中心メンバー（まちづくりに積極的な城下町の 60 代女性）であった。提案の中で、マップやベンチに対しては早速実現していきたいという声が多かった。一方、ゴミ箱については、他の地域ではゴミ箱を設置したことでかえって街にポイ捨てが増えた事例があり不安と言われ、そう感じることに一理あると学生たちも納得した。「岩村を観光地にしたいわけではない」という言葉は学生たちを捉えた。「岩村はもともと静かで綺麗なところなので、やたらと賑わえればいいというわけでもない」という複雑な想い、そして、自分たちの作るものへの強いこだわりとの関係の理解には話し合うことが必要であった。学生の一人は「住人同士の結びつきが強く、外部者である私たちがその輪の中に入り込んでいくには難しい部分があったと思うが、特にこういった状況で町の人目線で考えられたことを、町の人に歩み寄った語り方で接していくことが重要であった」と感想を述べている。

#### 4.まとめ

今回の合宿は二度目ということもあり、学生とまちの人たちとのコミュニケーションは前回よりもスムーズで、互いに理解しようとする姿勢が強かったように感じる。フィールド調査や話合いを通して、「よそ者」でありながらも「町の人目線」を意識すること、そして、「よそ者」としての態度よりも「町の人たちに寄り添う姿勢」が大切であることを彼ら自身が学び、そのことが結果に違いを生んでいることを実感している学生が多かった。町の人たちも同様で、前回よりも学生たちの提案に耳を傾け、受け入れようとする姿勢が目立った。むろん、前回とはテーマや課題が異なることから一概に比較することはできないが、それでもまちの人たちのイメージや考えを主張する場面は殆どなかった。昨年も来町していること、店先や街中で偶然会って顔見知りになっていたことなども、互いの距離を縮める上で役立っていた。

他方、まちづくりメンバーを除いて、地元の若者たちの参加がなかったことは今回も課題として残った。学生たちの視点を岩村の若者たちに聴いてもらいたいと感じたまちの人たちは多かつた。「若い人が前に出にくいくらいがある」という課題も出ていたが、そういう意見を交わす場があれば年齢関係なく協力関係を築けるのではないか」と話していたが、外の若者たちの視点が町の異なる年代グループを仲介する役割を担う可能性は大きい。

まちづくりの中心となる団体や地元組織からの協力だけで活動をすれば、新しい若者視点というだけで、つまるところ、地域で行っているまちづくり路線の延長でしかなくなるだろう。むしろ、まちづくりに参加してこなかった人たちとの協力関係によって、これまでのまちづくりでは考えなかったような新しい企画や考えを創っていくことがより重要となる。そのためには、学生たちの活動と、町の団体や組織にあまり参加していない町の若い人たちをどのようにつなげるかが問題となる。学生がフィールド調査でさまざまなグループの人たちと話す機会があった。スイーツというテーマは、地元の人にも話やすかったことも多くの人たちとのコミュニケーションの機会につながった。この「偶然のつながり」を活用してまちづくりに参加しない地元の若者とのコミュニケーションにつなげていくことは可能である。若年層のよそ者だからこそ、「偶然のつながり」をもてるというアドバンテージがあるとも言える。今後、アクセスしにくい地域の若者たちとどのように関係を作り、彼らと一緒に新しい地域活性なるものを実践から創っていく過程が重要であり、次の課題として取り組んでいく必要があるだろう。

## 小規模兼業農家の挑戦

### One Challenge of a Small Scale Part-time Farmer

小林孝浩

KOBAYASHI Takahiro

**Abstract** 現在の日本において、稲の作付け面積は平均 1ha 程度であり、十数年後もこの状況は大きく変わらないとも分析されている。著者自身も 1ha ほどの稻作を行なうが、減少傾向の農業収入を前提にして、この先継続するための動機を見付けることはできていなかった。そこで、収支改善を狙った今ならではの手法として、太陽光発電機能を持つ農業用施設を農地に設置した。本稿では、この取り組みについて紹介し、日本における農業経営の状況を俯瞰したうえで、この取り組みの意味を考察する。厳しい状況だからこそ、意義や動機の再認識が必要ではないだろうか。

**Keyword** 小規模農業、農業の持続性、収支改善、インセンティブ、ソーラーシェアリング

#### 1. はじめに

2010 年農林業センサス[1]によれば、販売農家の 8 割が稻作を行なっている。稲の作付け面積は平均 1ha ( $10,000m^2$ ) であり、販売をしない自給的農家を含めれば、より小さな数字となる。大規模化の政策が取られる中で、今後もこのような小規模稻作農家が比較的多数存在し続けるとする分析[2]も存在し、

そこでは 13 年後も平均面積は 2.5ha 程度、大規模化の目標である 20~30ha からはほど遠い状況が続くとされる。著者も 1ha ほどの稻作を行なっているが、採算が取れているとはいはず、現状のままでは持続的な農業経営は困難であると認識している。

そのような中、今ならではの方策として、屋根部分に太陽光パネルを備えた農業用施設を設置した。図 1 がその全体像である。自



図 1 太陽光パネルを備えた、自作の農業用施設

身の挑戦として、設計から施工までのほとんどの工程を自力で行ない、家族の協力を得て完成させた。太陽光発電は初期コストが掛かるものの、「再生可能エネルギーの固定価格買取制度[3]」のもとに、20年間の売価が約束されている。この施設は圃場全体の1/50の設置面積でありながら、そこで発電する電力による収入は1haでの稻作を越えるものと見込んでいる。施設内では菌床椎茸の栽培と、米の低温保管などを行ない、朝市で直売するなどの、新しい挑戦を楽しんでいる。

本稿では、まず稻作農業の現状と将来像を整理し、今後的小規模農家のあり方を考える。その後、著者の挑戦を紹介し、このような取り組みが持つ意味合いを考察する。

## 2. 稲作農家の現在と将来

日本の農業の代名詞でもあり、自身としても身近な稻作について文献[1][2][4]を参考に、その現状を整理する。

国内には163万戸の販売農家がある。販売農家とは、借地を含む耕地面積が30a(3,000m<sup>2</sup>)以上、もしくは年間販売額が50万円以上の農家と定義される。このうち稻作農家は134万戸、つまり8割強が稻作を行なう。その平均作付け面積は1haである。農業販売額のうち稻作が80%以上である、「稻作単一経営」の農家数は77万戸を占める。つまり稻作農家の6割ほどは稻作だけを行なっており、販売農家全体としても、半数弱の農家が稻作だけを行なっている。

機械化等の恩恵を受け近年では10aあたり27時間の労働コストで収穫できる。これは、他の農作物と比べてもたいへん短く、休日に集中して作業できるため、兼業での作付けが可能である。田植えに適した時期が10日程度しかなく、この作業が一時期に集中してしまうことから、一人で(一台の田植機で)行なう場合は5ha程度が上限であるとされる。2ha規模での所得は70万円とされ、第二種兼業農家(農業収入よりも他の収入が多い)が多数を占める構造となりやすい。

農地は固定資産税が軽減されているため、最低限の管理をするなどの必要性はあるが、保有する負担は軽い。自身の例で計算すると、圃場の課税標準額は宅地の1/35程度となっている。また、必要な際に埋め立てて活用できる可能性があるなど、優良な資産として認識されている。

ところが、小規模な稻作農家では、年間100万円ともいわれる農業機械の減価償却費が重くのしかかり、他からの収入を充てることで農業を続けられている状況にある。今後、農業機械の更新ができない農家は、特定の作業を委託するか、農地を賃貸するかの選択を迫られる。

地元には20軒ほどの農家で運営する「営農組合」が存在する。大規模化は補助金を受け取るための条件であるため、どこの地域にも存在しており、耕作されない農地の受け皿ともなっている。経営面では二毛作をするなどして収益性を確保しているが、このような規模であっても、補助金がなければ持続が困難であるとの噂を耳にする。このことは、大規模農業で知られるアメリカでも事情は似ている。日本の100倍以上の平均面積であるにもかかわらず、その経営はけっして楽ではなく、農業外の収入に依存しながら生き残りをはかっている、との報告[5]がある。いずれにしても、よりいっそうの収益改善が求められる現状であり、大規模化そのものだけでは農業問題の解決にはならない。

これらから垣間みられる農業の将来像は、政策として大規模化していくものの、小規模農家は少なからず残るという姿である。すなわち、大規模と小規模な農業形態がしっかりと併存するモデルを想定するのが適切なのである。例えば、著者宅の稻作は年中行事という意識である。大規模団体に属せば、その仕事内容は管理され、労働力提供という形の単純作業になってしまう。そのため現時点では営農組合への委託や参加はせず、人手が必要な時期には親類が集まって作業している。自分たちの手で作り、その過程も見える

食べ物が食べられる。このような意義も残されているため、可能であればこの形を継続させたいと考えるのである。

### 3. 収支改善の摸索

小規模農業が抱える一つの問題は収益性の悪さである。農業収入の範囲で農業機械の更新ができる程度に収支改善できれば、農業を継続する妥当性は高まる。現実的、直接的な方法として、規模の拡大、経費削減、高付加価値化が検討されるが、機械化により効率化された今日の小規模農家では、いずれも容易ではない。近年提唱されている方法に、「六次産業化」が挙げられる。生産（一次）、加工（二次）、販売（三次）までを統合して行なう経営形態を指す[6]。「1+2+3」もしくは「1×2×3」をもじった造語とされ、経営の多角化を指す概念である。しかし、兼業で行なうような小規模農家が六次産業化に意識を向けること自体、期待しにくいものである。

著者自身も農業収益の改善について考えてきた。本格的な農業経営に乗り出すではなく、今の枠組みの中で継続できる手法を摸索していた。2011年初旬に自宅で太陽光発電を導入し、その実効性を確認したことから、農地を利用して発電する方法を検討した。

#### 3.1 ソーラーシェアリング

農地で太陽光発電を行なう手法に、「ソーラーシェアリング」というアイデアが存在する。植物にある一定以上の光を当ててもそれ以上は光合成量がほぼ一定になるという、「光飽和点」を利用するものである。この手法は CHO 技術研究所の長島氏によって、2003年に考案、2004年に特許出願され、2005年には無償で公開されている[7]。適切なレベルであれば遮光することによる収穫量への影響はほとんどなく、植物によってはより好ましい状況を作り出すことができるとされている。例えば、稻に関しては2万ルクス程度（夏場の直射日光の1/5程度）の日照があれば、80%の光合成量が得られるとされる。

この遮光を太陽光パネルで行なうことで太陽光を分け合い、同じ農地において、作物と電力の生産を行なうというものである。

これに関して最初に目にした事例は、三重県のタマリュウ農家[8]であった。タマリュウは半日陰で育つ植物であるため、屋根の部分を太陽光パネルとすることで、これを実現していた。再生可能エネルギー買い取り制度のもとで、2012年9月に送電開始したとされる。一方で失敗事例も存在した。神奈川県の会社が山梨県の農地に設置したところ、農業委員会からの指導によって、2011年9月にパネルを撤去[9]していた。このような手法を導入するために農地法を調べたが、圃場への導入は困難を感じていた。

後の調査で、柑橘類であるデコポンを栽培する愛知県の農家[10]が実現していたことを知った。2012年8月送電開始とされる。その後は徐々に事例が紹介されるようになってきていた。

#### 3.2 身近な事例

調査を始めた頃に入手できた情報は、CHO 技研のアイデアと、山梨での失敗事例だけであった。そのような中で 2012 年 9 月下旬に、「太陽光発電機能を持った施設を、農業用施設として農地に設置した」という知人の事例を耳にし早速見学した。図 2 はその施設の全体像である。



図 2 先行事例

当該施設の概要は次のとおりである。

- ・椎茸を栽培するための施設
- ・軸体として断熱構造のコンテナを使用
- ・施設全体にソーラーパネルを設置

- ・パネルの下は廃菌床などを置く
- ・施設を農地に置いただけの構造
- ・床面積 200m<sup>2</sup>未満
- ・発電容量（出力）約 30kW
- ・2012 年 8 月に買電開始

軸体全体は農地に置いただけの構造になっており、パネルに生じる負圧（持ち上がる力）は施設全体の自重によって耐える。コンテナは海上輸送用の冷凍コンテナを使用している。断熱構造となっているため、調温ロスが少ない。この内部で空調、照明、換気を行い、通年で椎茸の栽培を行なっている。

これを申請した時点では農地での設置事例がなかったため、手続きにたいへん苦労されたとのことである。設置面積が 200m<sup>2</sup>未満であることや基礎を作らないことは、農地法の手続きや基準によるものである。特に優良な農地として指定された農地を別の用途に転用するためには、その許可判断に一年程度を要し、許可が下りない場合もある。この土地もそのような農地であったが、当該施設の設置にあたっては、用途変更のみでよいとの判断を得たとのことであった。

#### 4. 農地活用による収支改善への挑戦

事例を見学した際に、同様な施設の設置に必要な機械や取り扱いの知識を、著者が大部分有しているものと判断した。電気工事に必要な資格も有しており、太陽光発電設置の実情を知るためにも、可能な範囲はすべて自力で行なうこととした。全体の大きな流れは次のとおりである。以下に順を追って説明する。

- ・農地の用途変更
- ・発電所の設備認定（国への登録）
- ・電力会社との契約
- ・コンテナの調達、設置
- ・施設の設計、資材の調達、加工、設置
- ・電気系の設計、調達、施工
- ・系統連系（発電所からの送電開始）
- ・菌床椎茸の栽培、販売

#### 4.1 農地の用途変更

見学後すぐに地元の役場に相談を持ち込んだ。既に県内に先行事例があることを伝えたが、当初は農地転用しか方法はないと言われ続けた。正式に判断をあおぐため、計画資料を作成し 2012 年 10 月初旬に提出した。町役場では判断できず、県を経由して農政局まで持ち上がった。結果的には国の判断を待たず、年明け早々に県で許可された。役場からの報告を受け、用途変更を行った時には、三ヶ月が経過していた。

のちの 2013 年 3 月末には國の方針が示され、「農地に太陽光パネルを設置」することが条件付きで認められた。今後の申請はスムーズに承認されるものと期待される。

#### 4.2 発電所の設備認定

50kW 未満の設備は、ウェブサイト[11]から申請する。太陽光パネルやパワーコンディショナー（パワコン）の品番、発電容量、設置場所などを届け、國の認定を受けるものである。電力会社との契約の際にも必要となる。

#### 4.3 電力会社との契約

連系に関する事前調査を依頼した後、正式な申請を行なった。電気工事士（第二種以上）の免許を持っていれば、個人であっても自家の申請に限って行なうことができる。中部電力では、必要な書類の一部がウェブから入手できた。買い取り価格は、契約が成立した時点でのものとなる。また、買い取り期間は連系開始された日から起算される。優遇された売価の適応期間は、10kW 以上であれば 20 年間、これ未満であれば 10 年間である。

#### 4.4 コンテナの調達

設置予定の圃場に土を入れ整備した。のちのことを考えて畠土を調達し、転圧を兼ねパワーショベルで踏み均した。整備に並行してコンテナや鋼材の沈み込みを防止するコンクリートブロックを作製した。二種類の形状をそれぞれ 12 個作り、合計 5m<sup>3</sup>、10t 強の生コンを使用した。コンクリートは生コン業者

から購入した。砂利や砂をトラックで調達して調合することも検討したが、この規模でも原材料だけで生コンの調達価格を超過した。



図3 コンテナ移設の様子

コンテナはウェブ等でも調査したが、地元の土建業者から二基、安価に調達できた。長手方向に 12m、重さが 4.5t ほどあるため、移設もあわせて依頼した。コンテナ移設の前日までにブロックを配置し、位置合わせとレベル確認を行なった。図3は配置したブロック上にコンテナを移設する様子である。

#### 4.5 施設の設計施工

施設の基本的な構造は、先行例を参考にした。つまり、コンテナを主要な躯体とし、土地に固定せず、鋼材で構造を組み立てた。構造は自身で設計した。強度計算には NEDO が提供する「架台設計支援計算ツール」[12] を使用した。実際には構造の違いのため、そのまま適用できるモデルは存在せず、構造を部分的に切り分けて考えることで計算を適用した。作成した図面の一部を図4に示す。

接合個所は溶接とネジ止めとした。鋼材の形状やこれらの接合方法については、他の発電設備を複数見学し、そこで使用されている鋼材形状や厚み、力の受け方、ネジの太さな

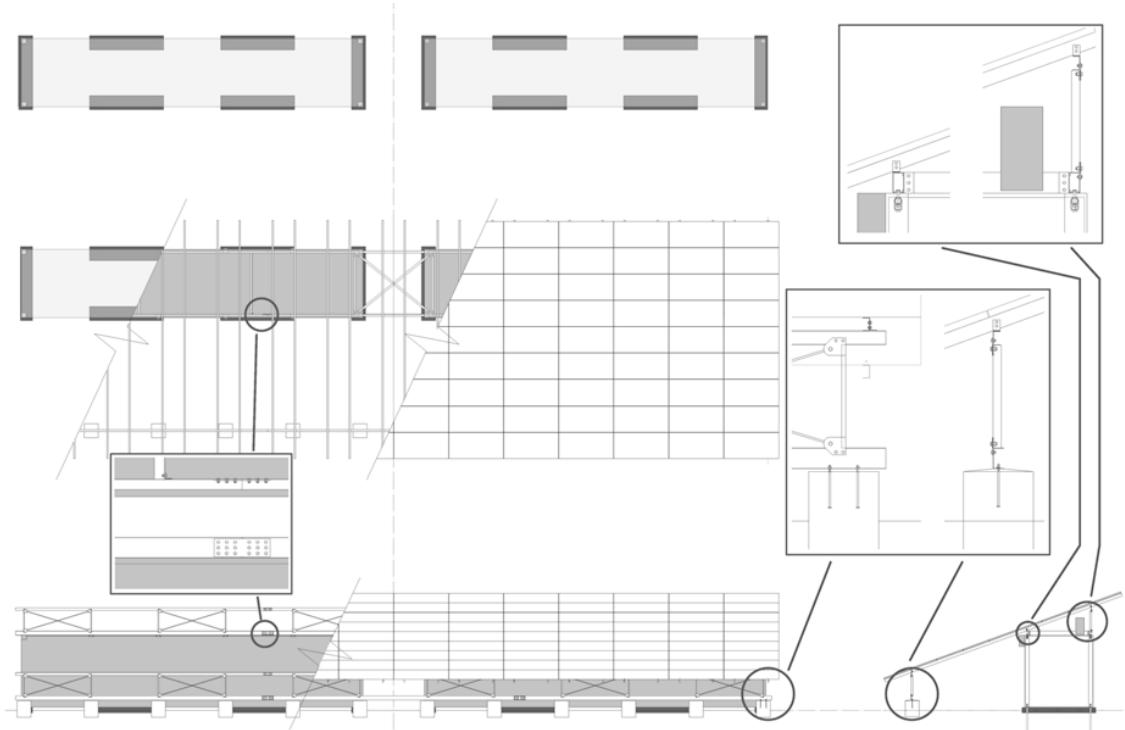


図4 設計図(全体の構造図)

どを参考にした。図面から鋼材一覧を作成し、複数箇所で見積り後、調達した。さらに部品図を作成し、穴あけ、溶接の加工を開始した。



作業の様子を図 5 に示す。



図 5 作業の様子

穴あけに使用するボール盤は、Φ12mmのものを調達した。このサイズ越えると、たいへん高価格となるためである。同径のチャックで使用できる13.5mmのドリルなどを使用した。設計でも12mmのボルトを最大サイズとなるようにした。特に剪断応力が掛かる箇所はネジの数を増やすことで対処した。

すべての鋼材は塗装完了後に、順に設置していく。鋼材総重量は3t、ネジ類は1,000対強、施設全体は、幅27.5m、奥行き6.5m（底を除いた長さ）、床面積180m<sup>2</sup>となった。

#### 4.6 電気系の設計施工

電気の主な系統は、次の二つである。

- ・直流系：パネル→接続箱→パワコン
- ・交流系：パワコン→分電盤→計量器

本施設では、5.5kWの家庭用パワコン7台構成とした。各パワコンには6直列×3並列の太陽光パネルが、接続箱を介して接続される。一枚のパネル出力は295W。施設全体では126枚、37.17kWである。

パネルの配置・配線は、周辺の影の影響とケーブル長とを考慮し決定した。複数のパワコンからの出力を取りまとめる「集電箱」が市販されているが割高である。ここでは一般的の金属製キャビネットにブレーカーを設置し、電線を使用し手配線で接続した。また、電力会社に確認のうえ主遮断器を2個構成とすることでも、コスト軽減した。

#### 4.7 系統連系

電力会社の送電網と接続する「連系」を行なうことで、発電所からの送電を開始できる。連系方法は一般家庭と同様な単相3線100V（100V/200V）とし、50kWまでの増設を見込んで契約した。柱上トランスの載せ替え後、二回線（電線6本）で接続された。これら作業に必要な経費は依頼主の負担となる。なお三相での連系の場合は、別途、絶縁トランスの設置が必要となることがある。配線接続後に簡単な点検を受け、7月中旬に送電開始となった。図6は連系する瞬間である。



図6 連系する瞬間

その後早期にパワコンの抑制時間が1時間を越えたため調査を依頼し、連系電圧の設定を上げた。同時に、系統側のレギュレータ（SVR）の設定値や反応時間も変更されたとのことである。抑制とは、系統側の電圧が上がり過ぎた場合、送電する電力を減らす制御であり、抑制時間に応じて買電額が減少する。発電量が多い時期に発生しやすい。

#### 4.8 菌床椎茸の栽培

コンテナの中では、培養済みの菌床を仕入れ、椎茸の栽培（発生）を行なっている。調温、散水、調光、換気等は自動運転とした。菌床を置く棚は移動可能な構造とし、必要に応じて移動書庫のように栽培密集度を上げられる。現在は小規模であるが、地元の直売所と契約し出荷している。消費者の直接の声を聞くべく、地元の朝市でも出品している。

検討初期に植物工場の専門家に相談し、菌床椎茸以外の作物を検討した。現実には設備と照明コストのため、相当大規模とするか付加価値のある植物（例えば薬の原料など）でなければ採算が取れないとされた。菌類である椎茸は、薄暗い中でも問題なく成長するため、本施設には適切であった。

#### 5. 取り組みについての考察

設置した37kWの太陽光発電設備では、年間40,000kWhほどの発電量が見込まれる。38円/kWで買電すれば150万円となり、これが20年間保証される。現実には税金や維

持費がかかり、発電効率の低下や廃棄のコストも考慮する必要があるが、単純に収入では（50倍の面積である1haでの）農業収入の約1.5倍、面積あたりの収入比は75倍である。設置コストを考慮した20年間の総所得は、設置しない場合と比べて2~3倍が期待できる。これは、米がこのような高値で売れることと等価であり、さらには、将来の値下げ圧力に影響を受けない構造となる。

椎茸栽培については、最大規模で行なった場合の収入は、太陽光のそれに並ぶものと計算している。経費を考慮しても施設の減価償却を有意に早める効果がある。コンテナのもう一方では、収穫した米を玄米の状態で低温保存している。これにより、苗づくりから収穫、保管、精米、販売までをすべて自分で行なえる。最大150俵（9,000kg）ほどが保管でき、椎茸同様に朝市等で販売している。この先、椎茸栽培過程で発生する炭酸ガスや廃菌床などの有効活用を計画している。

この取り組みは、利用条件の厳しい農地でも可能な収益改善策の一例である。この方法では、希望する農業用施設を実際に負担なく設置できたり、場合によっては投資額以上の回収を見込むこともできる。今回、この規模の太陽光発電所としては比較的頑丈な構造としたが、個人でも組み立て可能なキットが複数販売されており、現在では充分安価となった。ソーラーシェアリングに対応したものも存在し、紹介事例でも使用されている。エネルギーの分散・自給という観点からも意義を見出すことができるであろう。食糧を自給しつつも、今の生活にはなくてはならない電力を販売、自給できるのである。

## 6.まとめ

農地で太陽光発電を行なう手法を実践し、その過程を紹介した。自然災害などによるリスクはあるものの、太陽光発電による実収入は、小規模な農業経営を改善するに値することを検証した。また、そこから様々なインセンティブを見出せることも例示した。農業は

今後も大規模と小規模とが併存すると考えられるが、それぞれの存在理由は異なるであろう。今一度、小規模農家の存在意義を確認し、動機を見出すチャンスと捉えたい。

## 謝辞

当該施設をいち早く設置し、そのための開拓を行い、その過程を快く教えていただいた有限会社プレミアの小枝浩文氏に感謝します。農業委員会への交渉に際しても、数々の有益なアドバイスを頂きました。設置作業では、ペースメーカーとなり、重機の操作や鋼材の塗装、作業後の片付けなどで協力、応援してくれた家族のみんなに感謝します。計画から設置まで、いろいろな場面で話を聞いて相談に乗ってくれた友人、岐阜大学応用生物科学部の先生、知り合い価格で請け負ってくれた地元業者、ふらっと遊びにきて手伝っていってくれたご近所さん、パネル業者、中部電力、役場、県庁のみなさん、設置に際して協力いただいたすべての方々に感謝します。

## 参考文献

- [1] 2010年農林業センサス  
<http://www.maff.go.jp/i/tokei/census/afc/2010/houkokusyo.html>
- [2] 日本の稲作の現状と政策課題、2012年01月号、35~44ページ、農林金融  
<http://www.nochuri.co.jp/report/norin/4181.html>
- [3] 再生可能エネルギー固定価格買取制度  
<http://www.enecho.meti.go.jp/saiene/index.html>
- [4] 日本の稲作農業、フコク経済情報 マンスリーエコノミックレポート、2011年6月号  
<http://www.fukoku-life.co.jp/economy/report/download/VOL215.pdf>
- [5] アメリカで見直される小規模農場、三愛農業レポート、25-29、2001  
[http://www.agroecology.org/documents/Joji/Muramoto\\_2001b.pdf](http://www.agroecology.org/documents/Joji/Muramoto_2001b.pdf)
- [6] 第6チャネル、<http://www.6-ch.jp>
- [7] ソーラーシェアリング  
<http://www.d3.dion.ne.jp/~higashi9/sola1.htm>
- [8] 三重県のタマリュウ農家の事例  
<http://hatsudenkakaku.info/entry35.html>
- [9] 小尾平太陽光発電所（山梨県北杜市）  
<http://www.ohisama-noujou.co.jp/hatudensyo/pg125.html>
- [10] 愛知県のデコポン農家の事例  
<http://solapom.blogspot.jp>
- [11] 設備認定の申請ページ <http://www.fit.go.jp>
- [12] 架台設計支援計算ツール（NEDO）  
<http://www.nedo.go.jp/library/mega-solar.html>  
(URLはいずれも2014年2月1日時点での確認)

## 落語の身体論（3）『居残り佐平次』、あるいは時代の宿痾について Somatics for Rakugo(3) “Inokori Saheiiji” or illness of history

小林昌廣

KOBAYASHI Masahiro

### 1. 佐平次としての川島雄三

シーン 160 朝ぼらけの往還

振分け荷物を肩に、トットと遠ざかってゆく御発足の佐平次。

往還の彼方、品川の海に、まさに太陽は昇ろうとして——

(「シナリオ」2011年1月号)

これは鬼才川島雄三監督の『幕末太陽傳』の最後の場面である。居残り稼業を無事終了させた佐平次（フランキー堺）が旅籠（実は遊廓）の相模屋から早朝に逃げ出すところだ。投込寺として知られた海蔵寺の荒涼たる墓地を颯爽と走りぬけ画面の向うへと疾駆する佐平次の後ろ姿は、とても病人の姿とは思えない。そう、佐平次は肺病（結核）持ちという設定なのである。

少し前のシーンに戻ろう。仲の良かった女郎おそめ（左幸子）とこはる（南田洋子）の二人にどっちを選ぶのか迫られるときに佐平次が答える場面である。

佐平次「（荷造りしながら）好きも嫌いも……俺ア女は断っているんだ」

おそめ・こはる「（同時に）ええっ？」

佐平次「実ア横浜村の新開地で居残り稼業をやっていた時、一寸胸を患つて居留地のヘボン先生に診て貰ったら胸（ここ）の病にや女が禁物」

おそめ「そんならお前本当に労咳を」

こはる「そう言やすい分顔色が……」

佐平次「いや、なにまアここんとこ大分調子が良いし、明日あ横浜村で診て貰つて、良いいって言われりや、その足で、俺アヘボン先生についてアメリカ国へ渡つて居残り稼業を続けるつもりだ」（以下略）（シーン 153 行燈部屋）

ヘボン式ローマ字で知られるジェームス・カーティス・ヘボン（1815-1911）が、北アメリカ長老教会の宣教医として妻のクララと共に来日したのは安政六年（1859）のことである。そしてただちに宗興寺に神奈川施療所を設ける。『幕末太陽傳』の時代設定は、冒頭の加藤武のナレーションが「文久二年（註 1862 年）と言えば、元治、慶応と経て後六年で明治になる年であり…」と語っているので、実際に佐平次がヘボン先生の治療を受けた可能性もあるわけだ。

話を急ぎすぎた。落語「居残り佐平次」は以下のようなストーリーである。

胸の病を持つ佐平次という遊び人、あの病気には、海の近い品川がいいと、友だちと連れだって品川の女郎屋へあがる。さんざん飲み食いをして居つづけをしたあげく金はないといい出す。友だちは既に帰してあるとあって、自ら志願して蒲団部屋へ。ところが、この佐平次、座もちのうまい所から客の評判になり、祝儀をかせぎだすので、ほかの若い衆から苦情が出るしまつ。しかたなく妓楼の主人は、二十円に着物をつけて佐平次に暇を出すのだが、あちこちの遊郭で居残りを商売にして歩いていた男だったと知れ、「畜生、どこまでわたしをおこわにかける」とぼやけば、小僧が「へへへ、旦那の頭がゴマ塩でござります」。

（矢野誠一『新版 落語手帖』講談社、2009）

仲間と連れ立って品川の遊郭へ行き、どんちゃん騒ぎをするまでが前半、そして居続けて金のないことを店に知らせ「居残り」となり、遊郭の人気者になるまでが中盤、さらに妓楼の主人とのやりとりがあってサゲまでが後半、という三部構成と見てよい。

現在でも多くの演者によって口演がなされているが、サゲの部分がわかりにくいために、そこを夫々の演者が変えているところがユニークである。

いずれにせよ、「居残り佐平次」を十八番にしていた六代目三遊亭圓生や五代目古今亭志ん生らが若いときに稽古をつけてもらった、初代柳家小せん（1883-1919）のが、現行の「居残り佐平次」のオリジナルになっていると言ってよいだろう。初代小せんは三代目小さんに弟子入りして若いときから頭角を現してきたが、廓通いがたたったせいか花柳病（梅毒）に罹患し、足腰が立たなくなり、三十歳になる前には失明までしてしまう。しかし「不運ではあったが、嘶の実力は際立っており、体験し血となり肉となった廓嘶は、微に入り細に入つて他の追随を許さなかった」（諸芸懇話会＋大阪芸能懇話会『古今東西落語家事典』平凡社、1989）とあるように、現代には存在しないタイプの嘶家だった。高座を退いてからは若い嘶家から月謝をとつて稽古をつけるのが「仕事」となった。

その小せんの「居残り佐平次」の速記録が残されている。『廓ばなし小せん十八番』（三芳屋書店、1919）に所収であったものが『口演速記 明治大正落語集成』の第七巻に転載されている（暉峻康隆・興津要・榎本滋民編、講談社、1981）。佐平次の仲間が「モウ電車を下りてそろそろ坂を下りかかるて居るが…」というセリフを言っているので、小せんの時代設定は『幕末太陽傳』ほど古くはないことがわかる。現在のJR東日本の品川駅が開業したのは明治五年（1872）のことであり、仮に佐平次一行が京浜急行を利用したとしたらその京急品川駅の開業は大正十三年（1924）であり、小せんの没年が大正八年（1919）であることから見積もって明治から大正にかけての時代ということになるだろう。

もちろん川島雄三監督が『幕末太陽傳』の時代設定を幕末の文久二年にしたのは理由がある。これも加藤武のナレーションにあるが、「今からおよそ百年近く前の文久二年末の品川である」。この映画が公開されたのは昭和三十二年（1957）七月十四日、つまり売春防止法によって「城南樂天地『北品川カフェー街』と呼ばれた特飲街は閉鎖され」た時代なのである。川島は、遊郭の歴史が終焉を迎えた年に、それを遡ること約百年の同じ場所で佐平次と幕末の志士たちが品川で出会うという設定を構築した。言うまでもなく、ここでは志士たちは「太陽族」の祖先として描かれている。石原慎太郎の『太陽の季節』が発表されたのは昭

和三十年（1955）のことであった。おそらく川島のまなざしでは、やがて時代が明治と変わるわずか前に、歴史に混沌を与え続けた若い志士や浪人たちを当時の太陽族と重ね（つまりは一時的な存在でしかないという謂である）、対して佐平次は旧弊なる仲間や廓の連中とも志士たちとも一線を画した、いわば江戸人も太陽族も超越した存在として描かれている。死すべき存在である佐平次は、それゆえにおおらかに画面を所狭しと移動する。明治という未来がやってくることは誰にも想像できなかっただろうが、ただ現在を生きている志士たち（太陽族）や過去にしがみつく人びと（江戸人）とは違って、自身に確実に死が訪れる事を知っていたし、明治という新しい時代の灯を見る事ができないこともわかっていたのではないか。皮肉なことに、『幕末太陽傳』が公開されたその六年後の昭和三十八年（1963）六月十一日、川島は四十五歳の短い生涯を閉じるのである。もしも佐平次が川島雄三自身を投影したものであるとするならば、やはり川島その人もまた明治という時間に立ち会うことはできなかったのである。川島もまた佐平次同様に業病という宿痾をもっていたのである。

## 2. 肺病持ち佐平次

初代小せんの「居残り佐平次」に戻ろう。後につづく嘶家の多くもそうであるが、佐平次が仲間たちとどんちゃん騒ぎをしたあとにお引け（各自が寝室へと戻ること）の頃に一同を集めて約束どおりの破格の安さの金を出させ、仲間たちに夜明けとともに帰るように指示する。そして一同が出したお金は自分の母親のところに持ってゆくようにと頼む。不審がる仲間に對して佐平次は次のようなことばを漏らす。

俺か、此の間中からどうも身体の工合が悪くて仕様がねえ、医者に診て貰つたら、転地療養すると宜いてえんだ。（…）成可く海辺の空気を吸ふてえのが宜いといふんだがな、東海道何処へ出養生に行けばといつても、場所はあるが金がねえや。気が注いたから、品川となりやア海辺だから空気も可からうしするから、俺ア当分は此処の家へ居残りになつて、ゆるゆる養生をして身体が癒つた時分に又逢はう……。

（『口演速記 明治大正落語集成』第七卷）

小せんの高座では、佐平次が居残りを決めこむのは当初からの計画であろうが、それを仲間に告げるときにはストレートに言わずに、「病氣療養のため」という明確だが納得のいかない理由をもちだしている。肺病の転地療養のために海辺の街にいること自体は明確なのだが、遊廓で居残りとなるとそんな悠長なことを言つていられるはずがないという点が納得しにくいところである。しかし、集めたお金を母親のもとに届けさせることと、病氣療養のために品川の遊廓を選んだという二点については、多くの嘶家が踏襲している。

ただ一人、そのやりかたに抵抗しているのが立川談志であった。

談志は「私は『居残り』の佐平次が大好きで…」と前置きしつつも、次のように述べている。

しかし、佐平次を何故肺病にしたのか、何故肺病にしなければいけなかつたのか、どうも疑問に思つて、私は今のスタイルにした。つまり四人から預かった四円を「帰つたらこれをお袋ン処に届けてくれ。これで何とか食えるから云々…」。で、「俺

は海の近い空気のキレイな場で養生をするんだ」、その手段として「居残り」をやる、というのだが、これ、別に佐平次を肺病にする必要もないし、第一、佐平次のキャラクターに肺病は合わない。もっといやア「居残り」という言葉をことさらに言うこともない。（『談志の落語八』静山社、2011）

いかにも落語の主人公らしく、ちゃらんぽらんでその日暮らしの刹那的な佐平次を家元自身と重ねている、というあたりであろう。弟子の立川志らくも、談志の設定には賛成で「佐平次が結核という設定がまちがい。居残りに命をかけている男なのだ。好きなのだ、居残りが。三遊亭圓生師匠や古今亭志ん生師匠の『居残り佐平次』を聴いたときはそうは感じなかったが、師匠の立川談志のそれを聴いたとき、この嘶はそうなんだと確信した。だから談志の『居残り佐平次』だけがスーパースターなのかもしれない。ほかの人の佐平次は、ただ調子のいい無銭飲食者だったりするのです」と書いている（『志らくの落語二四八席辞事典』講談社、2005）。談志と志らくの佐平次観には若干の差異がある。談志は居残りという命がけの行為（廟における居残りは十分な私刑の対象となった）すら「人生成り行き」のひとつとしてしか捉えていないが、志らくはそこに命をかけた「稼業」として理解している。だが、両人に共通しているのは、佐平次を肺病持ちにすることで、佐平次の居残りとしてのキャラクターが薄くなる、あるいは曖昧になるという考え方である。

本当にそうなのであろうか。談志が断ずるように「佐平次のキャラクターに肺病は似合わない」のだろうか。

### 3. 悪党佐平次というイメージ

志らくは川島雄三の『幕末太陽傳』を「この映画は映画としては傑作だ。しかし落語を凌駕してはいない」と述べているが、「凌駕してはいない」理由のひとつが「肺病」という設定にあるのかもしれない。前述したように、『幕末太陽傳』は川島自身が佐平次に重ねられ、そして明治という新しい時代を見ることのできないであろう「証拠」を「労咳」という宿痾によって説明している。映画と落語は複雑さの度合いがまったく違うから（それゆえに落語のほうが「深い」と思わせることもまた可能なのである）、フランキー堺扮する佐平次の一举手一投足を見続けることによって、あるいは相模屋の人びとや志士たちとのやりとりを眺めることによって徐々に佐平次という人間を理解することが可能になるのだ。落語においては、主人公のキャラクターをあらかじめ明確にしておかなくては嘶の軸がズレてしまう危険性がある。であるから、もしも志らくがそうした点をもって「落語を凌駕してはいない」と断ずるならば、正当な見解であるが、映画と落語との表現としての決定的な違いを平坦化してしまった考えと言わざるをえない。

談志も志らくも、肺病持ちゆえの転地療養として「居残り」を決めこむことに矛盾を感じているのだが、これも前述したように、仲間たちに居残りをすることを打ち明ける際の佐平次独特の「照れ」であって、本気で療養のために居残りをするわけではない。だから、仲間たちは、佐平次の体調よりも居残りによる「お仕置き」のほうを心配するのである。これには二通りの解釈がありうる。ひとつはその私刑のすさまじさである。『圓生全集』第三巻（青蛙房、1968）において「居残り佐平次」の輪講で、「西鶴のころは、桶伏せというのがあつたんですね」という編集者の問い合わせに対して、編者の飯島友治はこう説明している。

桶伏せは無錢遊興者を楼外へ出して、据風呂の釜を抜いたのを逆さにかぶせたのですが、これは、ごく初期だけで万治・寛文（1658-72）頃には廃止されたのです。

(….) 『先読三国小女郎』『雲龍九郎偽盗伝』などの絵を見ますと、二本の柱がついている三尺×五尺ぐらいの厚い板の上に桶を伏せ、その上に桶がズレぬように締木（横木）を渡します。この締木は二本の柱に差し込みますから、内部からはトテモ出ることはできません。食事は塩をかけた飯を一杯きりで、大小便はたれ流す訳です。もちろん誰か金銭を持って迎えに来れば、すぐに許しますが、そうでないと五、七日の間、そのままにしてから放免したそうです。（以下略）

佐平次の仲間たちにとって、肺病による佐平次の将来よりも、すぐにやってくる危機のほうが気がかりであったのかもしれない。

もうひとつの解釈は、当時の結核による死亡率に関するものである。わが国で結核による死亡率が高かったことはよく知られているが、実際に死亡率が高くなるのは明治維新以後のことである。つまり、江戸時代であれば肺病による死亡率はそれほど高いものではなかったという認識もあり、さらに穿った解釈をすれば、「転地療養」を医者からすすめられたからと言って、それがただちに「結核」であると断言することもできないのだ。たしかに『幕末太陽傳』では、はっきりと「労咳」という病名が語られてはいるし、佐平次に死の匂いをまとわせることは映画のなかでは不可欠な要素であったはずだ。だが、落語の「居残り佐平次」では、居残りという蛮行を行ない、あまつさえ廓の主人にすごんで金と着物を巻き上げるという悪党ぶりは、妓楼の者たちばかりでなく佐平次の仲間たちをも「おこわにかける（だます、ペテンにかける）」ことをしたわけで、肺病持ちはおろか、「身体の工合がよくない」ということ自体、怪しくなってきてしまうのである。その意味では、やはり仲間たちは眼の前にある危機（居残りをすること）に恐怖していると考えざるをえない。

ただし、後者の考え方では、「居残り佐平次」における「肺病（労咳）」の意味が極端に弱くなってしまうし、第一、初代小せんの口演の時代設定が明治から大正であることを考慮すれば、やはり肺病は死の病いであったと考えてもいいだろう。

ところで榎本滋民は初代小せんの「居残り佐平次」について次のようなことを言っている。

佐平次が店を出てから、圓生演出では楼主に命じられた若い者がついて行き、佐平次を呼び止めるようになっているが、志ん生演出では表へ出た佐平次が若い者を呼び出し、女郎屋荒らしの正体をあらわすようになっている。これは速記で見るように、小せん演出の踏襲で、この方が悪党のすごみがきいていい。歓楽つきて哀愁生じても、なお虚無に沈潜しているという、廓遊びに徹した小せんのような人間でなければあり得ない、ものがなしいおかしみのただよう名編である。

（『口演速記 明治大正落語集成』第七巻、講談社、1981）

また、志ん生の口演（「居残り佐平治」）については、川戸貞吉が言及している。

盲の小せんにこの嘶を教わった志ん生は、ずばり佐平治は居残りを商売にしていると指摘する。悪党として演じているわけだ。志ん生の嘶が人をつかんではなさないのは、ずばりと本質をついたこの解釈だ。悪は悪として認め、それを否定しない演りかたである。あまり悪人として演出すると嘶がいやらしくなる——こうしたテクニックには決して走らない。志ん生落語の魅力の根元は、ここにある。

（『五代目古今亭志ん生全集』第六巻、弘文出版、1979）

佐平次が妓楼の主人に対して凄むときは、「実は旦那、私は人殺しこそいたしませんが、野盗、カツサリ、ヤジリ切、悪いに悪いといふ事を仕尽しまして、五尺の身体の置所のない身の上でございます」と自状したあとに、『白浪五人男』の忠信利平の台詞を真似るのである（これも小せんの工夫と言われている）。ちなみにカツサリはかつさき（かっぱらい）の誤記であろう。またヤジリ切は家尻切のことで「家屋・土蔵の後部の壁を切り破って侵入する窃盗」を意味する。

志ん生は小さんの速記の同じ部分に対して「いえ、あたしゃねお宅ウ…を出るとねエ、（軽く笑って）御用の二字がア…かかるんですよ、ええ。油と燈心の、ない国イ行かなきやならねえんだよ」と、火付けというニュアンスを感じさせるような語り口になっている。「あまり悪人として演出すると嘶がいやらしくなる」という川戸貞吉の指摘が、この部分からも首肯できるのである。たとえば強面の役を演じさせたら無類の嘶家・柳家喜多八も、この部分を佐平次を徹底的な悪人として表現せずに、いさかコミカルな語り口を佐平次に与えている。憎めない悪人、とでも言うのだろうか、落語国独特のキャラクター造形なのであり、それは立川談志が「出たとこ勝負」と佐平次を評することはだいぶ違った世界観と言えるのではないだろうか。

「居残り佐平次」の落語としての可笑しさは、本来は居残りを決めこんだあとの佐平次の、若い衆や幫間もとうていかなわない陽気で気の利いた接客ぶりにある。遊廓にもっともなじまないはずの男が、その遊廓を自身の支配下に置いてしまうという転倒こそが笑いを生むのだ。その意味では、佐平次の肺病の有無や是非、あるいは今回は論ずることができなかつたが、サゲの問題などはあまり痴皮にならないことなのかもしれない。しかし、初代春風亭柳枝（1813-1868）の作と言われ、初代小せんや六代目林家正蔵によって広められ、圓生と志ん生によって鍛えられたこの嘶は、仮に時代設定が文久年間であろうが明治から大正にかけてであろうが、歴史の間隙に鋭く亀裂を走らせて颶爽と駆け抜けていった男・佐平次というイメージをより明確にしてきたのである。志ん生は落語について「いい加減でいいんだよ」とよく言っていたそうだが、それは絶妙なバランスのなかで成立している落語界の住人たちを見事に言い当てているとは言えないであろうか。

ただ、佐平次を「いい加減」と言い切れない何かがこの嘶には潜んでいるのだ。

# 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、その他にあっては、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 5 卷・2013 年

ISSN 1884-9539

■発行日

2014 年 3 月 25 日

■発行所

情報科学芸術大学院大学

〒503-0014

岐阜県大垣市領家町 3-95

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。

形 態 無線綴じ製本  
サ イ ズ 210mm×297mm  
コンテンツ 研究ノート、評論

This is a periodical that carries research theses, reports, and the like. Not only acknowledging the research of IAMAS as a cross-academic research area, it also introduces the varied approaches that aim for the system of media creation research.

Form Perfect Binding  
Size 210mm×297mm  
Contents Research Note, Critical essay

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

## 使用方法 | How to use

### PCで閲覧 | Via PC

#### ①目次の使い方

- ・Adobe Readerの場合

「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。

- ・Apple プレビューの場合

「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

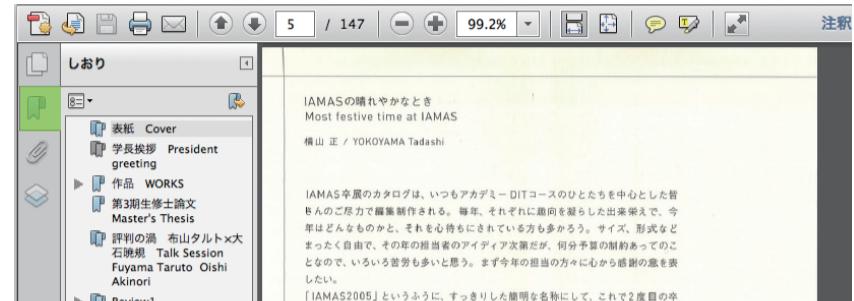
How to use table of contents

- For Adobe Reader

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

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



#### ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・Adobe Readerの場合

「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F

- ・Apple プレビューの場合

検索窓に入力してください。

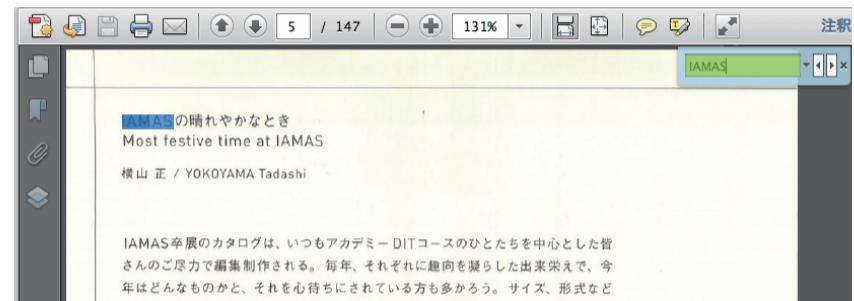
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



### iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

#### ①目次の使い方

- ・メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



#### ②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



### Android端末で閲覧 | For Android

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

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

# IAMAS BOOKS

情報科学芸術大学院大学紀要 第5巻 2013

Journal of Institute of Advanced Media Arts and Sciences Vol.5, 2013

発行日 2015年1月再編

Issue January. 2015

編集 星卓哉

Editor HOSHI Takuya

撮影 八嶋有司

Photography YASHIMA Yushi

翻訳 マシュー・ドリュー

Translation Matthew DREW

監修 前田真二郎 濑川晃

Supervisor MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira

発行 IAMAS 情報科学芸術大学院大学

Publisher IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS

503-0006

岐阜県大垣市加賀野4丁目1-7

4-1-7 Kagano, Ogaki

Gifu 503-0006, Japan

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

Copyright IAMAS 2015