

シンポジウム

「あいちトリエンナーレ2016」共催企画

メディア・アートとは何か？ IAMAS20周年から考える¹

Aichi Triennale 2016: Collaborative Programs

Symposium: Thoughts on the Occasion of IAMAS' 20th Anniversary, "What is Media Art?"

登壇者：久保田 晃弘（多摩美術大学）、関口 敦仁（愛知県立芸術大学）、吉岡 洋（京都大学）、三輪 眞弘

モデレーター：松井 茂

Speakers: KUBOTA Akihiro (Tama Art University), SEKIGUCHI Atsuhito (Aichi University of the Arts)

YOSHIOKA Hiroshi (The Kokoro Research Center Kyoto University), MIWA Masahiro

Moderator: MATSUI Shigeru

再考 科学技術と芸術の融合

松井 問題提起として「再考 科学技術と芸術の融合」という話をさせていただきます。先ず人事的な観点からIAMASの20周年を振り返ってみましょう。

- 1996年4月 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS）を設立。アート&メディアラボ科、マルチメディアスタジオ科を設置。坂根厳夫、IAMAS学長。
- 2001年4月 情報科学芸術大学院大学を開設。メディア表現研究科（修士課程）を設置。坂根厳夫、大学院初代学長、アカデミー学長併任。
- 2003年4月 横山正、第2代学長、アカデミー学長併任。
- 2009年4月 関口敦仁、第3代学長、アカデミー学長併任。
- 2012年3月 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー廃止。
- 2013年4月 吉田茂樹、第4代学長。

本日登壇いただいている関口さんは、開学以前から本学に関わり、学長を務められた2013年まで。吉岡さんは、2000～06年まで。三輪さんも、開学当初から現在に至るわけです。

そもそも開学当初、IAMASはどのような学校であったかを、開学からほとんどの1999年に放送された番組からご覧いただきたいと思います²。

ナレーション 1996年、岐阜県の大垣市に開校した国際情報科学芸術アカデミー、IAMASは、様々な実践的創作活動を通して、芸術と産業のこれからを担う人材育成に取り組んでいます。ここでは、ヨーロッパのメディア・センターと同様に、レジデンス・アーティストを招聘しています。滞在期間中、アーティストは作品制作をおこなうだけでなく、学生や教員とコラボレーションすることで、彼らに様々な刺激を与えるのです。アーティストとのやりとりから、新しいアイデアが生まれ、生徒たちの作品づくりのヒントになっているのです。また、ワークショップ形式の授業は、クリエイティブワークと呼ばれ、メディア・アーティストを講師におこなわれます。メディアには、必ず技術的な制約があり、それを想像力や発想力で補うことで、アートとテクノロジーが出会い、その過程をそのまま学ぶことができるのです。メディア・アートには、文化と産業を結びつける可能性があるにも関わらず、その人材を育てる場が、日本にはまだ不十分だと坂根学長は考えています。

坂根厳夫 うちのアーティスト・イン・レジデンスで、岩井くんと坂本龍一が音と、それからイメージの作品をつくりましたね。あれだってね、ひとつの方法論として、まあ可能性のあるメディアを提案したものであって、そこに出てきた作品を最終作品として残るというようなものではない。いろんな人が参加してって、いろんな展開の可能性がありそうですよね。ですから、そういうタイプ

1 2016年10月10日、名古屋市美術館

2 『ETV特集』「メディアは今 ソフト戦略の時代」第3回「ヨーロッパ・メディアアートの挑戦」（1999年1月20日NHK放送）出演：ジェフリー・ショー（ZKM）、藤幡正樹、坂根厳夫（IAMAS）コメンテーター：柏木博。司会：柏倉康夫。

の新しいアートのフォーマットが、これから出てくるだろう、それには、いま言ったそのテクノロジー、メディア・テクノロジーが一緒になって作る方法ですよね。今の写真技術ができてから、写真のアートができるまでに100年かかったと。ビデオはもうちょっと短いですね。だけでも10年以上かかってるわけですね。それと同じように、コンピューターで作った、メディアで作ったアートが、ほんとのアート、新しいタイプのアートになるにはまだもうちょっと時間がかかるだろうと。それを待たないでね、非常に短い目で結果を求めて、これはダメだと思わないでほしい。

いまのは、「メディアは今 ソフト戦略の時代」という番組で、情報産業やコンテンツ・ビジネスの人材育成の場所として、ZKMと並んで紹介されていました。次はアートを主題とした同時期の番組からです³。

ナレーション 油絵から出発して、ヴァーチャルな空間を表現の場にしているアーティストの関口敦仁さん。いま、《地球の作り方》という連作に取りかかっています。ルームランナーと連動して、赤道上の風景が次々と現れてきます。自分の足で地球を一周することができる、というゲームのような作品です。

関口敦仁 最終的にエンターテインメントはまさしくエンターテインメントで、楽しむのみの目的ですよね。それで、やるだけやって、あー面白かったと言ったときに、面白かった肉体的な喜びと、その感情的な喜びが残るんですけれども、最終的にそれが自分の生活に戻ったときに、まったく別の世界だったわけですね。そうじゃなくて、現実に戻ったときに、現実といまのは何だったのかなという考える機会をもたせるかどうかというのが、作品か、まアートかゲームかの違いでしょうね。

とりあえず何か、既成概念で、例えばこれは現実のものじゃないとか、これは現実であるとか決めてることがありますよね。例えば、夢だったら、夢は、たまたま頭の中で見ただけで自分がこう思って見たわけじゃなくて、

だから現実とは関係ないんだ。でも、寝てる時間が一生のあいだで3分の1あれば、3分の1のあいだ夢を見ているわけですね。すると一生のあいだの3分の1の時間夢の時間なわけですよ。そうしたらそれも現実なわけですね。それを現実として考えて、例えばじゃあどういうことかなって考え直すこともひとつのなんか役割だし、それをちゃんと伝えていくことも表現だと思ってる。そういう意味ではまあ、僕の場合、いまやっぱり地球をつくっていくっていうか、地球をちゃんと認識できる……、どこにいても、いま自分がどこにいてなんのためにいるのかっていうことを色んな人が自問自答しているし、それをちゃんと分かる手段をいろいろな形で見せないと思いますけど。

IAMASは、開学時から「科学技術と芸術の融合」を理念として掲げてきました。それがどのような意味というか、幅をもってはじまっていたかを見ていただきました。坂根さんの番組は非常に産業寄り。対して関口さんは、純粋にアートとして、単なるエンターテインメントのゲームではなく、世界を理解するための新たな思想体験装置とも言いましょうか、そういう観点でメディア・アートを捉えようとしています。

次に吉岡さんですが、いまから10年前、『IAMAS十周年誌』⁴に次のように寄稿しています。

これからの十年、科学や芸術についての20世紀的な枠組みはますます有効性を失ってゆき、単純にテクノロジーと美的要素を組み合わせただけのメディアアートは減びてゆくだろう。また、テクノ・オリエンタリズム的な追い風に乘っかっているだけのサブカルチャーも、まもなく衰退するにちがいない。これからの時代、真に有効性をもつ芸術活動があるとするれば、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。⁵

3 『未来潮流』『美術評論家伊藤俊治の21世紀空想美術館』（1996年9月7日NHK放送）出演：伊藤俊治、岩井俊雄、港千尋、岡崎乾二郎、藤幡正樹、関口敦仁、ジェフリー・ショー、ジャン・ユベール・マルタン、荒俣宏、クリスタ・ソムラー、Dumb Type、他。

4 2007年3月刊。以下よりpdf版がダウンロード可能。<http://www.iamas.ac.jp/iamasbooks/introduction/10th-anniversary/>

5 吉岡洋「IAMASの、次の十年のために」『IAMAS十周年誌』26頁

そして三輪さんは、同じ10周年史で次のように発言しています。

開校のときのビジョンがあって、メディアアートがこれからいろいろなものをもたらすんじゃないかという可能性に大きな期待があった。テクノロジーの進歩から見ると、この十年間というのはものすごい早さで進歩していた。当時は（中略）コンピュータは何千万円もしていたんだよね。今では何でもずいぶん安価にできるようになった。（前略）今までの十年、特にスタートのときのメディアアートは、思想や意識とかが余りにも足りなかったよね。ぼくらがここにいる意義を極論すれば、暴走し続けるテクノロジーを前に、僕らの幸福とは何かを考えていくことしか残らないんだから、その精度をあげていくということが必要だね。

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

（中略）普通の私立で経営をしていかなければならない学校だったら結果をすぐに出さなければならないのだろうけれど、県立という学校だからこそ、少し長いスパンでものを考えることを許していただいて、試行錯誤しながらいつも新しい未来のビジョンを打ち出していくところじゃないかと思うんだよね。⁶

10年前の段階で、吉岡さん、三輪さんは「科学技術と芸術の融合」や「メディア・アート」に対して開学当初の坂根さんの的なスタンスに結構辛辣に発言しているように思われます。また、三輪さんの発言、すでに本日の結論のようです。

さて、本日のゲスト枠には久保田さんをお招きしています。久保田さんが所属される多摩美術大学情報デザイン学科は、1998年に設置され、本学と同時期の思潮である「科学技術と芸術の融合」というコンセプトがその前提にあったかと思います。特に久保田さんの場合、多

摩美の前任校が東京大学人工物工学研究センターで、工学における最先端の研究から芸術における最先端に移動されたという経緯もあります。つまりこの20年間、「科学技術と芸術の融合」に、工学を起点に関わってこられたメディア・アーティストです。人工物工学研究センターを1992年に設立し、東大総長も務めた吉川弘之は、工学者の立場から、コンピュータと人間の間を問われた際、「パーソナルな生産だけが残る。パーソナルな生産というのは、芸術ですよ。生産に変わって芸術というレベルで語られる時代がくる」⁷と答えています。久保田さんもまた、「芸術の視点で新たな工学を」と題したエッセイで、「芸術の視点」とは「自分が本当に気に入ったものを、自分で作ること」⁸と書いていました。

吉岡さんが10年前に批判していたことは、20世紀の右肩上がり経済成長を支えてきた工学と芸術の接点の持ち方に疑義を投げかけていたと思います。他方で、1992年という冷戦崩壊を受けたタイミングで、久保田さんらの動きがあった。大量生産ではなく、一点物を生産するに資する工学のパラダイムシフトが検討されたわけです。私は、311以後、久保田さんのコンテクストにあるメディア・アートを、工学批判の可能性として積極的に評価したいと考えています。まとめますと、IAMASの20年は、20世紀的な産業振興モデルと、当時の関口さんの作品に象徴される、思想としての新たなアートの可能性からはじまり、10周年の際にこの20世紀モデルを見直す動きはあったけれど、いまどうなんですか？ということかと思います。まずは、20世紀モデルを批判することからメディア・アートに至った久保田さんからお話を伺いたいと思います。

芸術が提案し、数学が応用し、人間が変化する

久保田 「科学技術と芸術の融合」ということで、まず工学に立ち戻って考えると、この20年間の工学は、科学と人間のニーズをうまく結びつけていくことが主な役目だったと思います。良くも悪くも応用科学的な側面アプライド・サイエンスが強かった。しかしこれからの工学や芸術はどういうものかといえば、人間ではなく、ポスト・ヒューマンのニ

6 「PANEL TALK」『IAMAS十周年誌』2007年3月刊、42頁

7 『鏡の中の人間 如月小春サイエンス・インタビュー集』BNN、1988年

8 『日本経済新聞』、1993年

ーズから想像しなければいけない。そこに新しい可能性があるはずだ。

Kickstarterで復刻されることが話題になっている、地球外知的生命体に送られたボージャーの「ゴールデン・レコード」(1977年)ですが、それを地球外じゃなくて、身近な地球上宇宙人に送るのがポスト・ヒューマン時代なんです。人間外の知性に僕らがどう文化を持っているのかを教えるとしたら？ という想像をしなければならない。地球外知的生命体探査を念頭においていますが、これは、サーチ・フォア・エクストラ・テレストリアル・インテリジェンスの略ですから、人間のよう生物である必要はない。僕らが人間以外の知性とどうやっていくかということが、技術によって地球上でも起こってしまうというイメージが必要とされているわけですね。こうした前提に立てば、考えなくてはいけないことがたくさんあると思っています。これはつまり、美術やデザインにおけるインテリジェンスの問題で、そうした観点でいま試みているのは、美学を数学理論の圏論によって再定義しようということなんです。

つまり、1933年のシカゴ万博では、「科学が発見し、産業が応用し、人間がそれに従う」といった。これに対して1992年にドン・ノーマンは、「人間が提案し、科学が探究し、テクノロジーがそれに従う」といった。でもこの時代も終わってしまった。この次に何がくるかというと、「芸術が提案し、数学が応用し、人間が変化する」これがポスト・ヒューマンな時代のモットーだと考えています。数学は多分、地球外でも成り立つでしょう。数学的概念の表記の違いがあるにせよ、それが抽象的な知的操作であるがゆえに、宇宙の共通言語になると思うんです。それで改めてこの歳になって、数学が重要だと改めて勉強し直しています。

IAMASを振り返る

関口 見かけはさきほどの映像とすこし変わりましたが(笑)、考え方は20年前とあまり変わっていません。当時から、情報と身体の関係について、自分を基準にどう他の世界と繋げていけるのかを考えてきました。それをあいう方法論で作品にしていました。視覚情報をベースに、どこまで身体性を自分自身で自覚できるのか？

あるいは観覧者が自覚できるのかに重きを置いていたと思います。それで坂根さんから「科学技術と芸術の融合」を目指した学校ができると聞いて期待しました。この学校に行けば、そういったことを実現できるフィールドがあると感じたわけです。ところが来てみたら、「科学技術と芸術の融合」を通じて何をするかはあまり決めずにIAMASが始めっていた。実際に何年か続けてみると、「科学技術と芸術の融合」は、目的ではなくてただのフィールドであって、発信するべきターゲットを見つけていかないと、なにも進んでいくことはありえないことに気がつきました。それでいつのまにか、芸術も科学も時代が変わり、目的も変わっていく中で、「科学技術と芸術の融合」する目的が劣化しているということを感じていました。

僕にとっては、このフィールドの中で自分が作家性を発揮することと、教育機関を作っていくということがわりと乖離していたところがあります。両方の活動を共存しながらやる感じに変わっていったところがあって、そういう意味では、「科学技術と芸術の融合」をフィールドに持つ教育機関の中で、芸術にターゲットを絞っていくことを出し切れなかったなというところがあります。

吉岡 1991年から神戸の甲南大学に9年間勤めてIAMASに移りました。岐阜県は僕にとって全然なじみのない場所だったのにどうして行ったのか、いまから思うとね、その頃の自分のあり方に何か未来がないなあって思ったのね。1995年の阪神淡路大震災、東京ではオウム真理教の地下鉄サリン事件、1997年には三輪さんの作品のインスピレーションにもなった⁹、神戸連続児童殺傷事件少年とか、単なる突発的で猟奇的な事件ということだけではすまされない、時代の兆候というか、日本という国があるフェイズを過ぎて、過去の日本が死につつまるといいたい予感を強く持ったという事情がありました。まあ、だから大学を移ったっていうのはおかしいんですけど……。僕は甲南大学での9年間のあいだ、文学部の哲学系の先生として、学生もすごくよかったし、のんびりして、雰囲気もよかったし、同僚とも全然仲悪くなかった。でも、こんなことがいつまでも続くわけがないと思ったんだよね。なんかその、あまりにも牧歌的な過去の平和という感じがしたんです。

9 1998年に初演された三輪眞弘《言葉の影、またはアレルヤ Aのテキストによる》のこと。2000年にはモノログオペラ《新しい時代》へと展開した。

それでIAMASに来て、「アンチ・ポスト・最先端の未来」という演奏会が2002年にありました。「このタイトルどうでしょう？」って、学生が言ってきたんです。それでああこれすごいなあと思った（笑）。「アンチ・ポスト」って何か逆転しているような気がするけど、「最先端」を批判するために「ポスト」って付けたのに、それを「アンチ」にしてまた元に戻っているというヤケクソぶりに僕はすごく嫉妬して、「これはもう舞台芸術の公開処刑だ」って書いたのね。ちょっとヤケクソっぽい楽しさが、僕にとってIAMASのいちばん良い記憶に属するものです。

至難の業を問い続ける

三輪 開学時から「科学技術と芸術の融合」が掲げられてきて、僕がいまこれについてどう思っているのかというと、いま何も変える必要がないということなんです。つまりそれぐらい、このことは至難の業で、難しいことだと僕は認識していて、簡単にハイテクを使った表現ということが「科学技術と芸術の融合」だとか言われまうけれども、大概そういうものを見ると芸術的な価値の無いものが多い。そういう意味で、本当に今の先端的な技術というものが芸術表現に昇華するようなことっていうのはまず無い。その逆、つまり芸術が何かを先取りしていくってということも、個々の作品としてはありえるのかもしれないけれども、これもまた至難の業だというのは変わらない。そういう意味で、理念として掲げるには、「科学技術と芸術の融合」は、未だ僕にとっては有効だし、自分を振り返ってみると、まさにIAMASの20年は、そのチャレンジとしてあったという、はっきりとした自覚があります。

久保田さんが、いま数学が重要だと言ってましたが、僕、数学全然ダメなんだけど、やはり数学と音楽は昔から深いご縁があって、やっぱり最終的に信じるもの、つまり信じるに値するものは、数学や科学の価値観だと思っていて、時代的にもついに神様を持ち出さなくても、例えば宇宙はどうやって生まれたのかとか、どうしてこんなに複雑な生物が生まれてきたのかとか、もっと言えば、知性は生命以外にはあり得ないのかとか、そういうことまで真面目に考えられるような時代になってきました。つまり、すべてのオカルトや魔術を排除してもこれだけ神秘的なことがある時代になって、多分僕にとって芸術のよりどころは、やはりそういう意味での科学や数

学になるんだろうなといま感じています。

作品と技術の想像力

関口 さっき言った通り、作りたいものは変わってないんですが、もともと対象としているのは、自分の考えを具体的に目の前に顕して、それをリアルに体験するようなことを望んでいつも作ろうとしています。必ずしも技術がそれに答えてくれるわけではないので、例えばVRやARといった新しい技術——いまはもう新しくないですけれど——それが最初に出てきた時期にIAMASが始まり、それに対する期待がすごく強かったと思います。それでVRやARを使って何かできるのかもしれないといっただけで、自分が体験したい作品の面よりも、技術的な結果の方が見えてきてしまう印象がやっぱり強かった。だから作品には使えなかったんですね。それをずっと見てきて、いまでもやっぱりまだ使えないというところがあって、でもやっぱりその技術と隣り合わせで一緒に並行していかないとわかんなくなっちゃう。だからそういう面の研究として、VRで遺跡の表示システムを作ったり、古墳の表示システムとかをいまでもやっているんですけど、それはあくまで技術的にある程度自分がマスターするという継続性を保つためにやっているところがあって、やっぱり表現にはまだ使えないなと思ってしまってますね。

一方で、デザイン専攻の学生の卒業制作の相談を受けて、デザインの学生ですが、「こういうのを作りたいんですよ」というわけです。ネットワークに繋がっている感じをデザインして作品化した、と。そのテーマは、とてもアーティスティックなことだと思うんだけど、そういうことがわりと普通で感じる時代にはなかったのかなという気がします。20年前は、意識的にそういうテーマを、なにかこう尖らせて感じてましたけれど、それがいまわりと普通に感じられるなと。

それから、ビジュアル・ハプティクスという研究があるじゃないですか。要は、視覚的な動きに対して、触感を感じ、没入していく。自己帰属感ですね。身体とインターフェースが繋がっている感覚。こういう研究もいろいろ出てきていますが、どうやってこれをリアルに感じさせるのかということが価値観として出てくると、初めて作品と技術が並行するわけで、それはたぶん表現に繋がっていくのだろうなと考えています。

久保田 いまのお話は、やっぱり売り物になったものを使ったらおしまいだということだと思うんです。最近は、新しい製品や新技術を使ったものが何となくメディア・アートや「科学技術と芸術の融合」だと思われがちで、話がややこしくなっていると思います。

本来は、科学者にしても、技術者にしても、芸術家にしても、どこかのメーカーなりが製品化したら、「ああもういいや」って止めたりもしていたし、自分のやっていることを公開したら、それは「もういいや」って感じだったわけです。つまり、まだ出来上がってないものの中に、分野が未分化な段階の、領域横断的な何ものかがある。それを採しつづけることが「科学技術と芸術の融合」から見えてくる大事な想像力だったように思う。

情報を早く得て、人より早く新製品を使い出したというようなニュアンスになってきちゃうと、話が変な方向に向かう気がします。だから、まだ使えないうちに使おうとすることを想像力としないといけないですね。簡単に使えるようになったら、もういらないんですよ。

科学と芸術は分離しているのか？

吉岡 僕は、学校の理念を謳う言葉として、「科学技術と芸術の融合」は非常に美しいと思うし、みなさんに同意するんですが、ちょっと綺麗すぎるんじゃないかみたいなことをずっと思っています。それはどういうことかっていうとね、すごく単純化して言えば、科学と芸術っていうのが、近代においては領域化され、分離してきた。分離した結果、科学は暴走し、芸術はちょっと閉じこもったりと、それぞれの弱味が出てきたと。それを例えば、「ルネッサンスの時代にはそもそも一体だったじゃないか」みたいな言説を持ち出して、もう一回これを合わせろ。「それ素晴らしいじゃないか！」っていう……。この綺麗さにね、疑いを持つわけ。

融合のイメージが語られているときに、制度としての科学と芸術はたしかに分離しています。つまり、芸大があり、科学は工学部とか理学部にあるっていう、そういう教育上とか政治的に、制度として分離しているのはその通りなんですよ。だからそれが融合するのは喜ばしいことなのかもしれないけれど、実質どうなのかっていうことを考えてみるとね、例えば実質は近代にあっても中世にあっても、僕らが何か新しいデバイスを作って、それを動作させてみたとする。それが最も美的に面白い

と思える瞬間ていうのは、関口さんが話していたみたいに、それが初めて出てきたときなんですよ。だから非常に表面的に語られる「科学と芸術の融合」というのは、デバイスそのものは非常にガチガチしてメカニックで醜いから、それに美しいデザインを被せるのが芸術なんだ、みたいな言い方で、それはなんかおかしいなと思う。

むしろプロトタイプってものすごく美的にも面白い。それから、この白河公園に名古屋市科学館があって巨大なロケットが転がっているみたいなあれ、すごいじゃないですか。今日会場になっている名古屋市美術館の前でもあるから、ものとして、オブジェとして、すごい（笑）。だから科学と芸術って、実質上はそんなに分離なんてしてなかったし、いまもしてないんだけど、我々がそれを見るとき、ものの見方が、なんか制度にとらわれて、立場にとらわれている。だから僕らの外にある「科学技術と芸術の融合」じゃなくて、我々の内部の改革じゃないかという感じがひとつあります。

もうひとつ久保田さんに紹介してもらった言葉の中で、ヘレン・アームストロング『未来を築くデザインの思想 ポスト人間中心デザインへ向けて読むべき24のテキスト』に出てくるといって「ポスト・ヒューマン・コンパッション (posthuman compassion)」というね。これすごくいいなと思った。すばらしいコンセプト。こういうことがちゃんとと言えるっていうのは、やっぱり英語っていいなと思う（笑）。「科学技術と芸術の融合」が綺麗すぎるというもうひとつ意味ですが、ポスト・ヒューマンといっても、我々よりもはるかに進んだ宇宙人が現れたり、ロボットやサイボーグとかAIとか、そういうそのものでイメージするポスト・ヒューマンもあるけど、ゾンビもポスト・ヒューマンなんですよ。三輪さんが少年Aの事件にインスパイアされたり、原子力発電所の問題であるとか、地震や津波のような自然災害だけれども恐ろしいことがいっぱい起こる。我々は世界の問題に直面していて、それを単に、何か新しいことを考えて防ぐとか対処するとかいう工学的な問題解決の発想とは別に、別のポスト・ヒューマンという問題が、そこにはあるわけですよ。死んでしまった人は戻らないから。そういうものにも同時に対処することを考えないといけないわけですね。その部分というのはやっぱり、単純な問題解決モデルでは対応できない。つまり生けるものであり、苦悩ですからね。だから、そうしたことも含んだかたちでポスト・ヒューマンを考えるし、コンパッショ

ンまで考えていかないといけないよね。

「正しいことよりも大事なこと」ができる場所

三輪 普通は何々と何々の融合と言ったら、それぞれは反対のことみたいな置き方だし、言い方ですね。吉岡さんが指摘するように科学技術と芸術は対立する関係なのかっていうのは、そもそも怪しいとは思っただけだと、少なくとも思うことは、頭の使っている部分は違いうだろうと、僕はやっぱり思います。つまり、科学というものが、非常にクリアに明晰な思考を経て積み上げていく部分と、音楽や芸術、哲学もそうだと思いますが、非常に総合的に全体を見渡ししながら深めていく部分がある。だからある意味では、よい日本語を話すとか、よい英語を話すというのは、それは必然的に論理的でなきゃいけない話ですよ。もちろんそれを越えた部分も表現としてはあるんだけど、でも、そのごく一部の論理的な部分をもう結晶化させたのが科学みたいに僕なんかはイメージしているんで、そういう意味では反対かといったら、全然反対ではないっていうこともそうだし、そのご指摘の部分が非常に社会制度的なものだというのは全く僕も同意できると思います。

つけ加えると、哲学とか芸術というものが、ジャンルとして他の工学やなにかと並んでいるっていうふうには制度ではそう扱われますけど、僕はとんでもないことだと思っていますよ。完全に哲学は全体の優位にあるはずで、それあつての科学であり数学であるということだと僕は思う。かなり暴論を言ってるんですけど、そうでないから非常に深い今の社会の問題、または人間をめぐる問題というのが起きているんだと僕は思っています。

久保田 音楽にもジャンルは不要だっていう話がありますよね。例えば、パット・メセニーですら「ジャズはすべての音楽を含んでいる」みたいなこと言ってしまう。じゃあ、ジャズがいちばん偉いのか、といたくなる。だから、科学技術と芸術はもともと融合していたというようなジャンルの問題は、大事であるがゆえに丁寧に言わなくちゃいけないことだと思っています。

実際に工学や科学を見ていると、基本的には正しいことを積み重ねていくわけです。つまり、科学は反証可能性があつて、再現できるものとされている。つまり、1足す1が2であるということは、1足す1が実は2ではない

という事例が発見された時点で嘘になるから、それが発見されなければ1足す1が2であるということを信じられる。間違いかどうかということが明確かどうかということは、近代がそれを科学として定義づけている根拠ですよ。でも、美術にはそういうことは無いわけです。美大で仕事をするようになって、学生も先生も含めていろいろな人と会ったりしていくうちに、「正しいことよりも大事なことがある」ということをどうやって科学だったり技術とつなげていけるのかを考えるようになって来ました。

工学の論文は、主語を自分にしないんです。それがエンジニアの特徴です。いま社会に必要とされているものを作る。誰その役に立つものを作る。あるいは実験でこういうふうがいいことがわかった。あるいはそれを評価するために、外部に評価軸があつて、速度が速いとか重さが軽いとかっていつてしまう。でもそれだけじゃすべては語れないでしょうっていうところが、「科学技術と芸術の融合」の出発点だと思います。異なるものを認め合うということはどうやって実現するか、これが重要なこと。科学をやる人も必要だと思うし、芸術をやる人も必要だけだと、やっぱり両方を見渡す人も必要で、科学と芸術を違う観点から繋げたり、コラボレーションといったらいいかな、そうできる人が社会には必要なだけだと、その人たちの居場所は、これまで無かったんだと思うんですよね。そこにIAMASという学校ができて、ああそうか、こういうやり方、例えば技術者になろうと思ったら、別にバリバリのエンジニアにならなくても、技術の新しい可能性を発見できたりする。いわば島のような、科学とか芸術だとかいろんな分野をブリッジできる人の居場所をどうやって社会に確保するかということを考えないといけない。ブリッジする人って、肩書きを言いにくいじゃないですか。僕はエンジニアですとか、僕は数学者ですっていうのはものすごく楽だけど、つながりていつも「何やってるのかよくわからないんだけど」って言わなきゃいけない。そうした人が楽しく生きていける場所としてIAMASは重要な存在だと、外から見えていて強く感じます。

抗うための知性

松井 IAMASが20年経って、それがひとつの制度になった。そういうところに去年から赴任してきて思うのは、

硬直化した制度に陥ってやしないかということなんです。IAMAS20周年はもちろんのことですが、メディア芸術祭20周年もそうですし、ひょっとしたら多摩美術報デザイン20周年もそうかもしれません。本来IAMASならIAMASの理念はまだ有効だとして、フレッシュな視座を保っているんだろうかというのは考えてしまいますね。それはメディア・アートという言葉が一般化したということの意味を検証するのにも、同様な問題設定があると思っています。

久保田 そこはもう歴史を背負わなくちゃいけないですよ。つまり背負うというのはどういうことかという、レフ・マノヴィッチが『ニューメディアの言語』で、新しいメディアはそれが登場したときがいちばん面白いということを言っていて、ジガ・ヴェルトフの『カメラを持った男』をその事例として挙げている。それはつまり現在に繋がったものをピックアップして歴史化する作業です。そうやって、いろいろな有象無象を現在に繋げていくわけです。

僕の場合も、1980年代が面白かったのは、何だかわからない有象無象の、全然関係ないものが並んでいて、その多くに意味は無かったけれど、逆にその中に現在に繋がったものがある。しかし、それはもうだんだん様式化してしまい、そうなった時にどうするかっていうのが、今度は知恵、僕らの知恵になっている。やっぱり10年、20年経つと、いろんなものがフォーマット化してきて、大学でカリキュラムができたから危険だということもある。それをどうやって解体していくのか。自己更新かもしれないし、ある種の交配みたいなことかもしれない。違うものと一緒になることかもしれないし、どこかにさすらってノマドになるのかもしれないけれども、そこはなんか考えなくちゃいけない。それは、ある種の宿命でもあると思うんです。20年経ったら、制度としてそうになってしまうのが当たり前なので、逆に言うと最初からある程度それを予期しておく必要がありますね。

三輪 なぜそういうことが「起きる」ことがわかるかっていったら、それこそ人間に知性があるからですよ。この知性だけは、無くなっちゃダメで、これがなくなったら、大学が存在する意味は無いわけですから、だけとまあ例えば合併したからとか、解体したから、それが大きな刺激になって、こんなよりよくなったとか、ダメにな

っちゃったとかそれは浮世のもちろんいろいろなことがあるでしょう。けれども、やっぱり死守するべきなのは、その知性の部分で、それを安易に産業的な価値に結びつけたりする昨今の風潮ということですよ。いま、いかに低い知性で大学批判がされていることか。それは松井さんのプレゼンテーションにあったように、産業とか新しいコンテンツとしての大学というような、まあ職業訓練学校という意味で、大学の知性みたいなことを一切考えないで、番組が作られてしまうこの社会に、僕は常に絶望しています。

久保田 少なくとも、産業の上に大学があると思ったら、ほんとにそれは間違っていると思います。むしろ文化だとか思想があるからこそビジネスがあり得るわけで、だからこそやなくちゃいけないわけです。それが、産業の上で教育を考えなさいだとか、産業のための知性だけを考えるのはやっぱりおかしい。

三輪 いまなら産業よりも、もう軍事の上で考えなさいですよ。

久保田 知性さえあれば、その上で多様に発展できるのだから、常に新しい文化やそのための教養というものを社会の中に広げていくシステムとして、大学を作っていくことを考えたいですね。

現代美術からメディア・アート、さらにその次へ

松井 ところで戦後日本美術的な観点で発言させていただきますと、関口さんは、画家だけやってればいいじゃないかと言われてた時期が絶対にあるはずなんですよ。それは領域としては、現代美術ということになるのかもしれませんが、先ほど私のプレゼンテーションで紹介した20年前の作品をやらねばならないという作家としての欲求が病みがたくあったのだと推測します。

失礼な物言いを承知で伺いますけど、絵画を描く技術を手放してまでIAMASに来られたみたいなのところがあると思うんですが、ある意味で、自分がいちばん得意とするような、プロフェッショナルであるはずの技術を捨てて、そうじゃない科学技術で従来の芸術と異なる価値を創造した10数年みたいなことって、とんでもない事件だったのではないかと思っているのですが、ご自身にと

って、このあたりどのようなお考えなんですか？

関口 捨てた覚えはないんだけど（笑）、でもやっぱりそうせざるを得なかったからそうしただけだと思います。それは多分、まあ美術をすべて肯定するわけじゃないんですけども、新しい科学技術や情報技術が出てきて、あ、これは何かを解決してくれるかもしれないと思ってしまったわけですね。だからそれを信じてその世界に意識的に入ろうとしただけなので、それも結果としてうまく行ったか行かなかったか、作家として、自分で判断することではないと思っています。

でもこういう感覚は、多分若い人にも、もしかしたらある時期に突然来るかもしれない。それは対象が科学技術じゃないかもしれないし、全然違うものかもしれないけれども、それは十分ありえると思うんですね。僕の場合は、教える立場でそIAMASのような学校に行くという状況が生まれたのが面白かったと思っています。

当時の坂根さんと話していると、もうほんとにずっと「科学技術と芸術の融合」って言ってたわけですよ。ずっと言ってた。もともとIAMASを立ち上げる時のメンバーって、慶應義塾大学と、東京大学の関係者が中心になって立ち上げたんですが、彼らにしてみれば、それをずっと言い続けている人っていうイメージが坂根さんに対してあって、彼に任せただけですね。自分が信じてる世界を徹底的に言い続けて、朝日新聞時代からほとんど同じ言説を書いていたね。それでも坂根さんから、当時、CGでのインスタレーション作品を作り始めていた僕に声がかかったということがあったわけです。

でも一方で、2007年に榎木野衣さんが森美術館で「六本木クロッシング2007」¹⁰のキュレーションをするから、絵画を出してみないかと言われました。それで久しぶりに絵を描くはめになったんですけど、展覧会の数年前ぐらいに言われて、やっぱりリハビリが必要なんですよ、肉体運動なんで。頭に入っているのに、絵が描けるように戻るのに3年ぐらリハビリがかかった。単純に労働として、肉体的な芸術行為があって、それをちゃんと繰り返さないと次の新しい身体にはできないんですね。それが明らかに自分で使っていないのを使っている感触がわかるわけですね。あれを体験したのはまあ面白かった

なと思っていて。だからその感覚を、例えば作品として出せばいちばん面白いんだけど、ちょっとそこまではまだうまくいかないかな（笑）。

松井 現代美術を捨てて——「捨ててない」って言うところを繰り返してすいません——、メディア・アートをして、そこからもういちど新しい身体と芸術を再定義したって感じですね。ある意味で、今日のシンポジウムがテーマとする20年の科学技術と芸術の関わりを体现されているのだな、と思います。と言いますのも、ある意味で、関口さんがいま再び絵画と接続されるという形が、2016年的な「科学技術と芸術の融合」という気がします。この観点に関する議論は、機会を改めて、ぜひ行いたいと思います。

また個人的には、捨てられるほどのプロフェッショナルな技術をもって、捨てると決断したり、禁じ手を見出せると、「科学技術と芸術の融合」って、一步実現に近づく気がします。そういう意識をもった学生が本学に来てくれると面白いなと思っているんですけど……。

コラボレーション 協働を見直す

松井 ここまでの議論をうけて、まとめていく方向で、順番にコメントいただきたいと思います。

久保田 20年というと長いようで短い。でもその間にメディア・アートはかなり進んだと思うんです。そのことをちゃんと認めていかないといけない。今日のタイトルは「メディア・アートとは何か？」です。こうしたテーマが出る背景は、メディア・アートがどういうものかよくわからなくなっている人が多いからなのだと思います。しかし僕は、そういう人たちに言いたい。「もっと勉強してよ！」って。だって、ちゃんと国内外でこの領域の本はたくさん出ているし、作品もある。それを見ればこの20年間で何ができて、何ができなかったかということは一目瞭然です。

それを認めてもらったうえで議論をすれば、楽しいことがたくさんあって、時代が進展して新しいテーマがどんどん出てきます。最初に言ったポスト・ヒューマンと

10 「六本木クロッシング2007：未来への脈動」展、森美術館、2007年10月13日～2008年1月14日。天野一夫、荒木夏実、佐藤直樹、榎木野衣がキュレーションした。

いうテーマは、20年前には無かったですよね。「科学技術と芸術の融合」は、かつては人間中心だった。ちゃんと20年の成果を押さえれば、技術も進んできたし、芸術とデザインが繋がる部分はどんどん増えている。やっぱり「勉強してない人はダメ」って言ったほうが良いと思います。「もう進んでないよ」とか「わかんないよ」って誰かがいうと、「そうだね」と安易に同調がはじまって、メディア・アートに関する議論はグチャグチャになり、身近なところでグルグル回ってしまう。「遠くに行きたい」というのがすごく大事な衝動だと思っていて、科学技術と芸術の共通点はそういうところにある。ただそのための手法は多様であって、絵を描く手法と、数式を解く手法はまったく違う。その部分については、やっぱりいろんなジャンルや専門領域が必要だと思うし、コラボレーション協働を見直しながら進んでいかなければいけない。ただ向き合うだけではダメ。並んで一緒に遠くを見ていけるようにコラボレーションしていきたいと思っています。僕のこの態度は、20年前から変わっていないつもりです。

時代に先んじて変化する

関口 僕自身、大学というか教育機関は、5、6年のスパンで意図的に、共通の意識を持って変わっていくべきだろうと思ってきました。それは自分達の教育の仕方にやっぱり慣れていくところがあるので、意図的に自分で動かしていかないとやっぱり難しいということなんです。そういう意味では、個人的に、IAMASを5年毎に変えようという意識でやってきたと思っています。5年毎に変えるように話を持っていったりしていた。つまり教員の側が、問題意識を変えながら進んでいくということを考えていかなきゃいけない。物事の価値がどんどん変わっていくので、変化を追っても何も変えられないので、変わる前に意図的に変えていくことを意識しないと、科学技術や芸術、社会に対応できる人は生まれてこないと思う。自分がいまわからなくても、違う視点に立って見せられるような方法論をどうやって新たに提示できるかにかかってくる。

多分僕らは、ボタンがリアルにある世界から、フラットなインターフェースに変化して、だんだん慣れていった世代ではあるけれども、いまはもう完全にフラットな世代で、この薄い中に何層ものレイヤーがある状態の中にどれだけ空間が見られるかなというところなんです。多分

新しい表現ってそこから出てきそうな気はするわけですよ。それを価値観として見る人が、ある程度のパーセンテージになってくれば、それは価値になって、そこで表現もでてくるということですね。つまり、はっきり視点を変えるような方法論を示して変わっていくしかないと思うんです。作る人は、そこに意図を持ってやらなきゃいけない。

IAMASがうまくいっているとすれば、やっぱり表現というところ、まあ何の表現とは言わないんですけども、表現という基軸ですべての分野を切っていったら、どういう価値を見出せるのかなっていうことをやってきた。ここは一本、筋が通っていると思うんですね。何でしょうね？ 何か知らないけど共通意識を持てるようになっていくところは面白いと思っていますが、そこは変わらずに、どんどん変わってしまってもいいんじゃないかな……。いや、何も守らずにどんどん変わっちゃってほしい。

捨てることを考える時期

吉岡 IAMASの20年とメディア・アートを考えてみると、「メディア・アート」という言葉は、20年前に「なんかちょっと怪しいぞ、何なんだろう？」みたいなものだったわけだけれど、いまでは認められるようになった、少なくとも耳慣れてきたということはあると思いますよ。これはいいことでもあるけど、逆にちょっと限界でもある。だからもう変わらなければいけない。常に変えるということはすごく大事だと思っているんですけど、具体的に「じゃあどう変わるか？」っていうときに、僕らのイメージとして、IAMASだけじゃなくて、大学の改革なんかでもみんなそうなんですけど、新しい変化、時代に即した変化をもたらそうと、つついプラス思考というか、要するにいままでに無かったものを作るとか、外からこれを取り込むとか、そういうことを考えるんだけど、やっぱり捨てるっていうことが大事になってくると思うんです。

インドの古い人生観で四住期っていうのがあって、人生を4つのフェーズにわけて考えるということをやってみよう。仏教という仏教以前のヒンズー教からありますけど。要するにね、いちばん最初は、学ぶんですよ人間が。少年時代からずっとこう一人前になるまで。学校に行ったりして学ぶ。学んで外から知識を得る。これ

が済むと、今度は学ぶことをいっぺん捨てて、要するに仕事に就いて、家族を持ったり、子供を作ったりしながら、世俗のことをする。その次の段階に来ると、指導者の立場というか、まあ現代に置き換えると、大学卒業して会社に勤めて20年ぐらいですよ。で、40歳半ばぐらいになると、役職が付いて、管理職とかになって、でもその時こそいままでの自分がある種捨てちゃうっていうの重要だと思うんです。

IAMASやメディア・アートも、要するに学んで何になるかわからないような時期が過ぎて、今やある種エスタブリッシュされているわけですね。そういう意味で、楽は楽なんだけど、その楽に安住しちゃいけないっていうことだと思う。過去の自分を捨てないと。大体人生40歳半ばになると会社でも学校でも、なに聞かれてもああそれこうだよみたいなね、分別盛りになるような時期じゃないですか。だからこそそれを捨てて、全然違うことをやってみる。40にして断つ、というか。そんなの若者のやることだとか思わずに、40歳であえてゼロから始めるみたいな、なんかその辺にIAMASは差しかかっているんじゃないかという感じがする。

それからさらに20年経ったら次の段階が来て、60代でリタイアするときがくる。僕、今年で60歳なんで(笑)、他人事じゃないんですけどね。その時に、もう一回捨てる。隠居するみたいなね。IAMASも次の20年後に、それが来るんじゃないかな。でも「隠居」っていうのはすごくいいことで、仕事をしなくなるんじゃなくて、好きなときしか仕事しないっていう考え方なんです。家督は息子に譲って、自分は好きなことしかしない。でも、ご隠居さんのやることがけっこう面白かったりするんですね。僕にもIAMASもその時期が先に控えている。だから希望に満ちていて、とても楽しみです(笑)。

いずれにしても、いままで大事にしてきたものを疑って、ある程度は捨てるということが、まともな変化を考えるとときにはすごく大事ななという気がします。

松井 私、IAMASに40歳で赴任して、二年目になりますが、吉岡さんのお話は、肝に銘じて起きたいと思います。捨てられるかな。さて最後の最後に、「メディア・アートとは何か？ IAMAS20周年から考える」というテーマに沿った形で、三輪さん、まとめをお願いします。

IAMASとは、選択肢のない「賭け」である

三輪 今回のテーマについて、僕のいちばんシンプルな考え方というのをお伝えしておきたいと思います。僕は、「芸術」という概念を捨てて、新しい概念として再定義された芸術を「メディア・アート」という言葉で呼んでいます。じゃあ最初のほうの「芸術」とはなにかというと、それは簡単に言えば、人類が死んだ人を手厚く葬るようになった、宗教が生まれた、そのとき以来の営みのことです。それが「芸術」です。その「芸術」を再定義せざるをえないのが現代です。なぜなら「芸術」の未来が無くなったからです。例えば「世界は人間のためにある」^{ヒューマン・センタード}、とか、僕らが知っている人間的、人間性という言葉、これはどれもが芸術の根本に関わる言葉でしたが、どうやら有史以来続いてきたそういう概念を僕は断念するしかない時代に来ているように感じています。この認識は、関口さんの言う、組織を「変えていく」、吉岡さんの言う、学んだものを「捨てる」に繋がっているものかもしれませんが、ぼくは「断念する」という言葉を使います。なぜなら、それは今までの「やり方」を変えたり、発想を「転換」したりするような次元の話ではなくて、人間にとっての、己の人生の意味を支えてきた信念、つまり「存在のよりどころ」を手放すことを意味すると感じているからです。それを「捨てる」ということは、コンピュータで言えば、コードを書き直してアップデートするところではなく、OSそのものを書き直す、それを取り巻く生態系全体を創りなおすぐらいの話でしょう。それが「芸術」を断念するという意味です。これは久保田さんが指摘している「ポスト・ヒューマン」というキーワードに深く関係していることは明らかだと思いますが、そもそも芸術に代わる何かがあり得るのか。僕が言う「芸術を再定義する」ことは可能なのか。その際、もし人間に叡智というものがあるとすれば、「科学技術と芸術の融合」というIAMAS創設時のコンセプトはその大前提になるといまでも思っています。高度なテクノロジーと莫大なエネルギーを必要条件として生存している僕らに古典的な「美」などあり得ない、断念するしかない。ただし、それを成し遂げるには、僕らはあまりに愚鈍で、「芸術を再定義する」ことなどまったく勝ち目のない賭けにも見えます。つまり、いままでも、これからも、IAMASでの活動と存続は僕にとってそのような、他に選択肢のない「賭け」なのです。