

メディア・アートと ICC の 20 年（とその変化）

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

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

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

1.

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

2.

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

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

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

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

3.

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

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

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

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

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

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

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

² http://www.ntticc.or.jp/Archive/2004/n_ext/index_j.html

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

⁴ 同前

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

4.

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

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

5.

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

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

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

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

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

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

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

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