

哺乳類を育てる：美術大学におけるメディア・アート教育

Fostering Mammals: Media Art Education at University of Arts

久保田晃弘 (多摩美術大学)

KUBOTA Akihiro (Tama Art University)

1. 見ることから始まる

「工学部の学生にデッサンを教える」と「美術学部の学生にプログラミング」を教えることのどちらの方が有望か？— 1998年に多摩美術大学美術学部の新設された情報デザイン学科での教育に携わる際に心がけたのは、自分のそれまでの経験に頼って、多摩美に「2流の工学部をつくらうとしてはいけない」ということだった。

美術大学の一つの特色は、大学の社会に対するメッセージである入試科目に広く「デッサン」があるということだ。描くことは見ることである。美術が人間のものであるとすれば、手で描こうが、コードで記述しようが、最終的な判断は人間の知覚を介して行われることにかわりはない。デッサンを通じて、美術大学の学生は描くこと以上に見ることに対するトレーニングを受ける。

見ることは、知ることやわかることとは違う。工学部の学生にデッサンを教えるということは、作品制作には「正しさよりも大切なことがある」ことを体感することであり、美術学部の学生にプログラミングを教えることは「時として正しさが必要なこともある」ことを許容することだともいえる。

2. 異をもって尊しとなす

美術大学のもう一つの特色は、作品や展覧会が業績であり、学会と業績とが切り離されていることだ。もちろんきちんとした学会や論文にある種の学術的な役割があるのは確かだが、言語で表現したり分節できる新しさや客観的に再現し評価できる新しさは、美術の本質とは直接関係がない。無邪気に「創作と論文の両立」などという人は、大義に縛られた臆病な權威主義者なのだと思う。

美術における評価軸は個人的なものであり、科学や技術のような客観的な評価軸とは別物である。工学教育ではしばし「設計とは最適化である」と教えるが、美術教育においてはむしろ「最適化できないものが作品である」といえるだろう。そもそも作品は(科学的な意味での)反証不可能なものであり、客観化された「新しさ」や「正しさ」は重要ではない。芸術において正しさよりも大切なものがあるということは、多様な価値観や制作プロセスを前提とするということであり、それはつまり「異をもって尊しとなす」ことに他ならない。

3. 本丸に設ける

映像音響、クラフト、プログラミングと電子工作などがヘテロジニアスに共存する情報デ

デザイン学科にとって改めて良かったと思うのは、新学科が多摩美術大学の八王子キャンパスという、絵画、彫刻、版画といったファインアートから工芸や各種デザインまでさまざまな学科が共存している、多摩美術大学のいわば本丸に設置されたことだ。学生たちは、授業のみならず課外活動や学食などで、他学科の学生と自然に交流しながら、伝統や歴史の蓄積を知り、それを自分が行っていることと比較したり、関係づけることができる。

メディア・アートのような領域横断型のハイブリッドな創作には、独立した大学やキャンパスは相応しくない。それは一見純粋で効率が良いように思えるが、それよりも多様な価値観を有するオープンな環境やコミュニティこそが、イソップ寓話の「卑怯なコウモリ」を作り出さないためには必要だ。美術の世界で工学の話をしたり、工学の世界で美術の話をして、本格的な議論は深まらない。ジャンルの壁に閉ざされた密室の徒弟制度を越えた、オープンかつ専門的な場をつくることが必要だ。

4. 擬似芸術とまだ見ぬ芸術

コウモリの一例は、最近巷で散見する、コンピュータを用いて既存の芸術っぽいことをやる「擬似芸術」である。科学に客観性や再現性(反証可能性)に根差していない疑似科学があるように、芸術にも擬似芸術と呼ぶべきものがある。もちろん擬似芸術の存在自体を否定することはできないが、美術大学では批判的な目的なしに、それを直接取り上げる必要はない。

新しいメディアを用いた芸術、あるいは芸術的創作とは、新たなメディアを用いて、既存の芸術の形式や手法を模した何かをつくり出すことではない。もちろん既存の表現の分析や引用は、ある種の芸術的 R&D のためには必要なかもしれないが、最後に必要とされるのは新たなメディアに取り組むことで、そこにどのような未知の芸術が潜んでいるかを探索し、発見することだ。新しいメディアや素材とその形式、それを扱うツールや方法の中には、きっとまだ見ぬ芸術が潜んでいる(と僕は考えている)。それを見つけ出して作品として社会に提示することにこそ、メディア・アートの意味がある。

5. 実現することを超える

プレゼンテーションを行う学生たちにはいつも、相手が「わかった」といったら「しまった」と思え、と伝えている。芸術にとって「正しさ」同様に「わかる」ことの価値は低い。「真・善・美」の3つが独立で無関係であるように、「正しさ」「わかりやすさ」「美しさ」も基本的には無関係だ。絵画や彫刻をわかる必要はない。わからないものや意味のないものに興味を持たないのだとすれば、それはきっと近代という名の病気である。わかるものは、既存の価値や意味の枠内にある。美術とは、正しいことやわかること、実現することを超えていくための錬金術(実現できるかどうかよりも大切なこと)なのだ¹。

入学時(あるいはそれ以前から)就職のことをことさらに意識させる昨今の風潮が、大学の就職予備校化(あるいは大衆化)としてしばし問題になっている。就職やキャリアは制作の副作用である。だから美術大学にキャリアデザイン(という概念)は不要である。大学は、社会でできないことができるからこそ、その存在意義がある。それにもかかわらず、貴重な学生時代を社会に出るための準備に費やしてしまうのは、何ともったいないことだろう(結果としてそうなることはあるかもしれないが、目的にする必要はない)。初等教育における学校と塾の問題が、今や大学にまで及んでいる。基本的に高校までの教育と大学教育は不連続である。だからこそ、(フランスのバカロレアやドイツのアビトゥーアのように)大学入試が特別なも

のとして、長く社会で機能している。

創作活動は孤独である。一人だけでは迷うことも、くじけることもあるだろう。だからといって、別に個人が協同したり、チームとして協調して創作する必要はない。しかし自分と同じように創作に取り組む個人が同じキャンパスにいるということそれ自体が、人を救ってくれることもある。これもまた、もうひとつの大学の役割である。

6. 獐猛な個人

認証制度や学長の権限増大(ガバナンス改革)は、少なくとも美術大学にとっては百害あって一利なしだ。例えば誰が学長になるかによって、各自の創作や研究内容が変わることはない。大学の研究や創作にトップダウンの組織構造は無用である(学食や売店、銀行や郵便局などの生活サービスの充実には必要かもしれないが)。

リーダーが主導するトップダウンの組織は、企業やチームには時として必要な場合もあるが、大学が求めるものではない。それが本当に必要とされているのだとすると、それはすなわち、大学を構成する個人のレベル低下を自らが認めることに他ならない。大学はどこの店でも同じ品質のものが手に入る管理されたコンビニやファスト○○ではない。大学は獐猛(ferocious)な個人の集まりによる、そこでしか手に入れることのできない「名店街の集合体」であるべきだ。総合化、均質化してはいけない。大学は自発的な個人に根差しているもので、それ以上でも、それ以下でもない。だから大学の学科構成(名称)やカリキュラムをいくら変えても、土台としての個人が同じままでは、本質的なところで何も変わらない。

7. 哺乳類になる

かつて「研究室は、効率よく論文や成果を生産する工場のようなものだ」あるいは「学生は大学の製品だから、いい製品をたくさんつくれるのがいい大学だ」という大学教員がいた。一方で今では「学生はお客さんだ」と不要に媚びる人までいる。研究予算は公共投資ではないし、教育はサービス業ではない。僕が美術大学の教育で一番大切にしているのは「実験精神」だ。実験とはうまくいくかどうか事前にわからないことの総称である。確実に効率の良い実験は存在しない。過去の成功は足かせになる。成功体験を反復することなく、常に「もっと良い方法があるのではないか」という可能性を探求していかなければならない。

教育には時間がかかる。その成果がわかるには、少なくとも10年は必要だ。卒業したての学生の就職率などは、教育の本質的成果とは無関係だ。だからこそ、教育の場には実験が必要なのだ。すぐに役立つTipsや明示できる結果ではなく、10年後20年後までサバイバルするための何かを身につけなければならない。教育活動の場合、カリキュラムの成果を個別の授業毎の成否で見ることはできない。芸術活動も同様に、プロジェクトの集合体が全体として社会や文化にどのような影響を与えたのかを、長期的な視点で測らなければならない。

社会における美術家や芸術家とは、いわば恐竜の全盛時代であるジュラ紀、白亜紀における哺乳類のようなものだ、といつも学生にいつている。哺乳類は姿形は小さかったが、恐竜の影に隠れて着実に進化していた。創造の多くはハイブリッドなニッチから生まれる。分野的ニッチ、素材的ニッチ、方法的ニッチ、評価的ニッチ... それは鳥でも獣でもなく、個として自立した哺乳類としての「自由なコウモリ」といえるかもしれない。

マジョリティーはそれがマジョリティーであることそれ自体が危険である。なぜなら、マジョリティーは自分がそうであることを説明する必要があるため、実験的精神や自己変革に

対する意欲が育ち難い。他人より自分に厳しい人間は滅多にいないが、創造とはまず自己鍛錬である。正しさやわかりやすさだけでなく、「楽しさ」や「面白さ」を如何にして乗り越えるかが肝要だ。

8. おわりに

現在の大学の大きな構造的問題点は、ベビーブーマーの後、大学が臨増定員を固定化しようとしたことで、大学および大学の教員と学生の数が多くなりすぎたことである。現在の大学進学率は 50%ほどだが、この数字は一般的に考えれば過大である。大学進学率は 20%くらい、あるいは少子化に対応してそれより少ないくらいがちょうど良いのではないか。その結果、大学に進学すること自体がマジョリティーとなり、「異をもって尊し」とならなくなってしまった。近年の学生のレベル低下(と呼ばれる現象)は、学生の絶対数が少なくなったにもかかわらず、大学定員を減少させなかったことが原因で、個人個人の学生のレベルや優れた学生の割合が低下したわけではない。学生の量の問題と質の問題を混同してはいけない。

少子化を斜陽化にしないためにはどうすればよいか。そのためには、大学を一般化するのではなく、特殊化し社会の哺乳類を育てていくことが必要だ。斜陽産業には、全員が一丸となる必要のない自由がある。だからこそ、個人に根差した社会の哺乳類としての大学の真価を発揮することができる。学問、教養、そして芸術は社会の底力である。現在の状態や価値は決して永遠ではない。社会や世界が予想を越えて変化した時こそが大学人の出番だ。その時に備えて、深く静かに潜航すべし。

1 「STAP アートの提案」(2014 年度多摩美術大学「バイオアート論」レポート課題)

バイオアート論2014レポート課題

メディア芸術コース 久保田晃弘 <kubotaa@tamabi.ac.jp>

2014 年 12 月 5 日 (金)

課題：STAP アートの提案

2014 年 1 月 30 日付けのネイチャー誌で発表された STAP 細胞の発見とその後の事件(顛末)は科学(者とそのコミュニティ)という観点からはさまざまな議論を呼び、多くの課題を残したが、STAP = 刺激惹起(じゃっき)性多能性獲得 = 「外的刺激(ストレス)を与えることで万能性(再び別のものに分化する能力)を獲得する」という概念は、(正しさや客観性に依拠しない)アート作品のコンセプトとしてはさまざまな可能性がある。

そこで「STAP アート」、すなわち「刺激惹起性多能性獲得」をテーマにしたアート作品を考察し、その作品コンセプトと具体的なプラン(ドローイング等)を A4 で 4 枚以上のレポートにまとめよ。

注：STAP 細胞については、Wikipedia <<http://ja.wikipedia.org/wiki/刺激惹起性多能性獲得細胞>>を始めとして、オンライン上にさまざまな情報があるので各自リサーチすること。