

## 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、大垣にとっ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・研究が行いたかったのではないだろうか。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って、それはそれで IAMAS らしい、らしい。誰かに言われたわけではない。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 にかかわる作品群は、いつも静謐な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。

メディアインスタレーションって、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 にいなくなつ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見ると、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、これは私が懂れていた 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」と結びついて作りだしたインタラクションの奥深さが面白くなっていった。インタラクションの「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るような気がした。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。そのはじめてのころの会場は、もっとインタラクティブ系の大がかりなインスタ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、インスタ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増え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スタ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スタ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が軌を一にしてきたと言っていいかと思う。これはひとり IAMAS だけのことでなく、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わってきた。今回の展示に如実に示されたように、インスタ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、インタラクシオンの「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く。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スタレーション」が減ってきていると指摘されている。だから、2004－2005 年にはインタラクシオ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」インタラクシオ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 はそもそもインタラクシオンの「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「インスタレーション」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オンの「あたらしさ」の追求のあいだ IAMAS は揺れていたのかもしれない。いや、インタラクシオンの「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、日記的な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であろう。

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「アドバンスト (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 に再び惹かれていたというか、この「アドバンスト」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」は一般化していて、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った。「芸術」でもコンピュータを使うことが当たり前になってくると、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」と紹介されていたりする。

[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」はインタラクティブがいっぱいで、大掛かりなインスタ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つたのには、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つた。[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。スティーブ・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始まる。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とすっきりする。

##### [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ずわかってしまうようなもの。例えば、須木康之さんの〈エスパードミノ〉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、そんな関係なく、わかっ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を立てるのではなく、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。そこでの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」自体ではなくなっている。かと言って、「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、大垣にとっ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。