

2016年度は「あたらしいTOYプロジェクト」（研究分担者：金山智子教授）を発足し、学生とともに制作・発表とディスカッションを進めた。

1 あたらしいTOYプロジェクトの発足

プロジェクトを発足した動機のひとつに昨今のリベラリズム（あるいはアカデミズム）とポピュリズムの乖離に対する危機感がある。これはももとは政治の問題として浮上した論点であるが、芸術など表現活動の分野に目を転じてても似た傾向や事象が遍在していることが見て取れる。端的に言えば難解な議論に置き去りにされた観客が、ポピュリティのある分かりやすい表現に殺到しているような状況のことである。そうした中で、メディア表現はどうあり得るのかを考え・実践することが本プロジェクトの発端であり、目的である。

また、IAMASはメディア表現活動全般を研究の範疇とする場であるので、アート・デザイン・エンジニアリング・エンターテインメントなどの枠組みを横断する視座があってしかるべきである。プロジェクト名に使った「TOY」という単語はそういう意味であらゆるジャンルを無節操に横断し、各々から誤読される可能性をあらかじめ受け入れるような活動の態度を暗示している。

毎週の授業では、メディア表現において「何を伝えるか」と「どのように伝えるか」が不可分な関係にあることを踏まえ、各自のテーマを明晰に表現・伝達することがどのように可能／不可能かを、「作る」「伝える」「考える」の3つの過程を循環し、制作・発表・ディスカッションを通して探求した。

2 『みかた・みえかた展』（岐阜市科学館、8/6~8/28)

あたらしいTOYプロジェクト履修生の宮野有史、具志堅祐介の二名と、当プロジェクトの履修はしていないが筆者が副査担当であった岡崎友恵の計三名によるグループ展の企画を行った。

当展示は、岐阜市科学館の夏の企画としてチームラボの展示が催されることになり、その際科学館と共催で併設のイベントができないかRCICに依頼があったことが発端となった。

たまたま上記三名の研究テーマが知覚と表現という枠組みで共通しているところがあったため、来場が予想される家族連れに興味を持ってもらえ、且つ論点を共有してもらえるような作品展示をしてはどうか、と提案して実現した。チームラボという国民的メディア・スペクタクルを体験した直後の子どもたちにとって、彼らの提示するテーマがどう映るのかも興味ある事柄のひとつであった。

参加学生にとっては、予想される来場者を考慮の上で明晰さを心がけて割り切ったバージョンを作ったことが功を奏して、展示を経て各自の研究を次のステップに進めることが出来たと評価している。なにより体験が「明晰である」という事自体に疑問符を付けるに到ったことで、それぞれが考察を深める糸口を得たと考えられる。



手でみるシカク（宮野有史）
『みかた・みえかた展』

3 IAMAS 2017 プロジェクト研究発表会（ソフトピアジャパン センタービル、2/23-26）

情報科学芸術大学院大学第15期生修了研究発表会 プロジェクト研究発表会（卒展）では、先述の「みかた・みえかた展」の報告及び、M1の北詰和徳と竹村望の二名の活動報告を行った。後者は毎週の授業でのログをもとに、それぞれの制作・研究プロセスがどのように展開したかを一望するマップを作成した。今年度は既存のメソッドロジーに依拠せず、比較的自由なディスカッションを採ったため、このような活動のログと可視化は一年を振り返る意味で必須の要件であった。今年度のプロジェクトは前期は履修・聴講含め7名参加しており、互いに違うテーマを持つ参加者同士が自由にレビューを行うことで、良いヒントに巡り会い、その後の活動の転機となる場面も見られた。そうした共創のあり方はある程度望ましい形で進行したと言えるが、他方でリアルタイムにこの関係性を追認できるような仕組みの必要性も感じられた。



「『思考と表れ』にいたるまで」（北詰和徳）
『プロジェクト研究発表会』

4 大野左紀子氏 レクチャー『「アート」はどこから来たのか？——その来歴と「呪い」と美術教育』（Rカフェ、3/1）、講評会（プロジェクト室、3/1）

著書『アート・ヒステリー』、共著『ラッセンとは何だったのか？』などで知られる文筆家、大野左紀子氏を招いてレクチャーを開催した。

IAMASという研究の場では多種多様なバックグラウンドを持つ学生が集まっているため、「アート」という言葉ひとつとっても理解の角度が異なる。それが原因で議論に齟齬が生じる場面も少なくない。一方で、それに関わらず我々が「アート」と言う時に構えてしまう、ある共通の無理解の理解があり、そのことが不必要な遠慮や畏怖の原因となっているのではと筆者は考えた。そこで日本の美術教育史を紐解きながら我々にインストールされている「アート」の固定観念を掘り起こした『アート・ヒステリー』の著者である大野氏を招いて「アートの憑き物落とし」をしていただくことにした。アートは突き詰めれば、文脈依存の「行き詰まり」か、他領域と融合して「底が抜けた」状態になるかの二者択一に向かっているという指摘が、プロジェクトを進める上でも興味深い内容であった。

レクチャー後は座を改めてあたらしいTOYプロジェクトの参加者が各自の作品の講評を受けた。

彫刻科出身の大野氏から、物質的側面からの意見を頂けたことは、普段「情報科学芸術」に携わる身には新鮮な切り口であった。情報化された環境にあっては物質もまた情報である。そうした意味で、本学の限られた環境の中でも、物質との関わる機会を設ける必要を感じた。



大野左紀子氏レクチャー