

荒川修作 / マドリン・ギンズの映画上映

荒川 / ギンズ展の関連企画として、《意味のメカニズム》のプロジェクトと同時期に、二人が制作した2本の映画が日本では27年ぶりにICCシアターで公開上映された。

《Why No(A Serenade of Eschatological Ecology) / なぜそうではないのか(終末論的エコロジーのセレナーデ)》(1969年, 110分 / 1月24日 - 3月29日の毎金曜日上映)には、マルセル・デュシャンのモチーフを思わせる「自転車」や「ドア」が現われるが、荒川自身は「デュシャンは関係ない」と言い、むしろ「この映画は、イミテーション(模造・模倣 をつくろうとしている)」という点を強調していた。

主人公の女性が、テーブルの上に乗って縁をなぞったり、椅子に足を乗せながら手を使って歩いたり、ソファの下にもぐってその重みに耐えていたのは、それらの物品の模倣を行なっている様子なのかかもしれない。荒川は、自身の建築構想の説明として、長い年月生活してきた住居の壁が、住人にとってなつかしいものになるという例を挙げる。空間と人間のあいだに生起するこの「なつかしさ」こそ、その住人が死んだ後も死なずに残りつづけ、さらには、新しい生命が生まれる空間となるというのである。このように考えたとき、この映画に流れている親密なみずみずしい雰囲気は理解されるのかもしれない。ただし、ラストに至って、ドアの「開け」-「閉じ」の反復的なシーンの直後、主人公は、死を思わせる謎のシーンを迎える。「クローズ(閉じよ)」-「オープン(開け)」、「ダウン」-「アップ」という言葉に応じて、他者の手

(「作家の手」のメタファーか)が、主人公の手と眼を開閉する。生死の臨界における「クローズ」-「オープン」は、二人の共著『死なないために』における生の概念、「切り開け(クリーヴィング)」を想起させる。この映画の主人公、そして、荒川 / ギンズは、ドアの蝶番に生死の運命の反転可能性を模倣させている。

《For Example(A Critique of Never) / たとえば 未^{メタファー}の批判》(1971年, 95分 / 1月24日 - 3月29日の毎日上映)のマニユスクリプトには、『意味のメカニズム』から派生したメロドラマとあり、浮浪者の少年が路上で、実験心理学的試みを行なっている。主人公は、歩くことによって、矩形や円形に歩道を区切り、酔っ払いの歩行をまね、遊び場の遊具で妙な訓練をしながら、日常空間の中でメタレヴェルの意味(論)の場を身体的に切り開いていく。しかし、外部に開かれた路上での実験は、決して容易ではない。酔っ払いに殴られそうになり、つい隣のブランコに乗っている子供の背を押してにらまれ、通行人の手を勝手につかんで拒否されたりする。この実験物語は、ラスト近くで、電話ボックスの四面を囲む厚いガラスの壁に体を衝突させつつけるクライマックスを迎える。結局は、ガラスは破壊されず、少年自身が痛みと傷を負いながら、ボックスの外に這い出していくのだが、この均質空間のメタファーとも言えるガラスへの衝突を通じて、身体的な感覚が逆に覚醒され、新たな知覚の可能性が開かれていくのであるうか。



INTERCOMMUNICATION CENTER

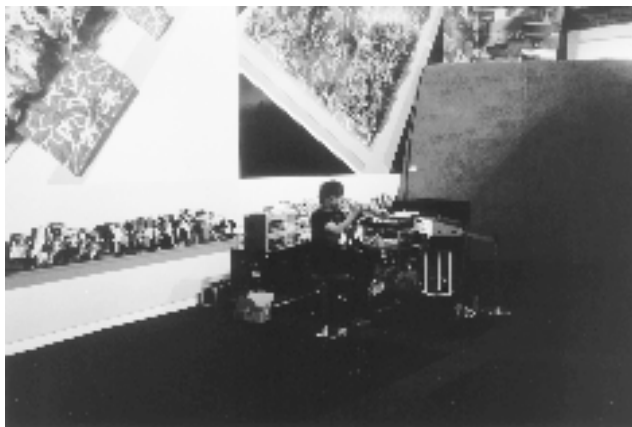
ICCLレポート

近藤等則は1978年にニューヨークにわたって以来、帰国後も日本国内より国外での演奏活動のほうが多く、また現在はアムステルダムにスタジオを構え活動の拠点とするなど国際的な音楽活動を行ってきた（彼のかつてのバンドはまさにIMA [International Music Activities と名付けられていた）。もちろん共演者の多くは「外人」であり、かつ自らも「外人」という立場に立たざるをえない。そうしたことから近藤自身日本人であることをより強く意識させられてきたはずで、日本の社会や日本人のメンタリティに対する批判は日頃の発言や自著の

近藤等則《宿命反転都市》を吹く
1998年3月20日 ICCギャラリーA

中に表われている。一方、荒川修作も1961年に渡米。一貫した日本に対する批判精神をもっていて、「変えなければ」ならない対象として日本は捉えられている。今回のコラボレーションはある意味で共通の視点をもつと言える両者の、建築と音楽による交流を試みるものであった。近藤自身がギャラリーの作品環

境の一部となり、しかしそのイメージーションに拮抗するような多彩な音色やその音圧によって《宿命反転都市》の上を吹きぬけた。近藤の電気トランペットを用いてのインプロヴィゼーション（即興）はさまざまなエフェクターによって音をループさせたり音場を移動させたり、あるいはDATに録音された音をベースにするなど、まるで音を織るようにして重ねていくものだった。会場は特別な照明などのセットはなく展示作品の照明をそのまま使用していたが、「都市」の1日を表現するその照明の周期に合わせて演奏も同調していくようにも聞こえた。演奏は休憩をはさむ2部構成によってなされ、ほぼ1時間30分の《宿命反転都市》との交流は終わった。荒川 / ギンズの「都市」がその構造によって身体性を意識させるものであるように、近藤の演奏もテクノロジーを使ったものではあるが、トランペットの音もまた人間の身体から出てくるものでしかなく、荒川 / ギンズの「都市」に拮抗しうるものでなければならぬということ意識させた。



近藤等則《宿命反転都市》を吹く



ICC 開館後第1回目、通算第4期にあたるニュースクールは、「コミュニケーションとメディアについて考える」シリーズを開催した。今回特にコミュニケーションの重要なツールである「ことば」に照準をあてた背景には以下の事情がある。今日のマルチメディアと言われるコンピュータ、通信を利用したテキスト、画像、音声を組み合わせた表現技術の普及にはめざましいものがある。日本の歴史を振り返ると、漢字の使用、かなの発明、漢字がなまじり文、毛筆から硬筆へ、熟語による翻訳、そして、カタカナによる外来語の輸入と、歴史の中で「メディア」と「ことば」の拡張が行われてきた。その一方で、文字文化の発達にともない失った「もの」も存在するだろう。「漢字によって「やまとことば」の表現には変化が生じている。毛筆文化の時代には、文章の上手・下手という概念がなかったらしいが、今日では文章が上手・下手ということをメディアとして評価するようになった。逆に、字の記述に味わいを求め、字の表現力を鑑賞する時代があったのもまた事実である。

つまり、今日のマルチメディアの登場により、われわれはさらにどのような「メディアの拡張」を行なうのか。仮説と実証例を織り混ぜながら上記の疑問を解決するべく検討をすすめていくこととなった。これらの問題意識から今日の「ことば」を取り巻く世界を、コンピュータ・

メディアという観点から再構築を試行した11回の講座のうち1回はワークショップ形式を開催した。

第1ステージ(2月11日(水) - 2月15日(日))は、「ことば工学への招待」として、NTTコミュニケーション科学研究所(以下CS研と略記)知識処理研究部の研究成果を中心とし、代表質問者として歌田明弘氏、また、各回にゲストをまねきながらの講演と討論を織り混ぜたシリーズとなった。

11日 CS研松澤和光主幹研究員による『「ことば工学」の地平』と題して、ことば工学の考え方、周辺の技術分野についての概要紹介、ことば工学の定義、4日間のカリキュラムについての解説。

12日 『「ことば工学」が拓く意味世界：人間の常識 / 機械の常識』がテーマ。コンピュータにとっての常識とは何か？ コンピュータに常識を理解させることは可能なのであるか？ 常識の工学的捉え方についてCS研松澤和光主幹研究員が考察。また電子辞書から完全に自動構築をしている「概念ベース」(「ことば工学」の基本技術、言葉のもつ意味をデータベース化したもの)についてデモを交えてCS研笠原要研究主任が紹介。

13日 『「ことば工学」の応用 / 意味に基づく関係の可視化：『3D情報検索』』と題するCS研飯田敏幸主幹研究員の講演。多量の情報を効率よく取捨選択する手段として意味に基づく情

報間の関係を三次元的に表現して情報検索する技術について紹介。また「機械から見た言葉：『日本語彙大系』』と題して、CS研大山芳史主幹研究員が日英機械翻訳技術の一環として開発した、コンピュータが使うための辞書『日本語彙体系』について、その構築思想、技術体系、開発秘話などを紹介。さらにゲストのジャストシステム・デジタル文化研究所田中裕一氏により、自然言語処理の歴史、現状、その問題点の提示をしていただき、概念ベースについての概要、これからの自然言語処理の方向性についての討論がもたれた。

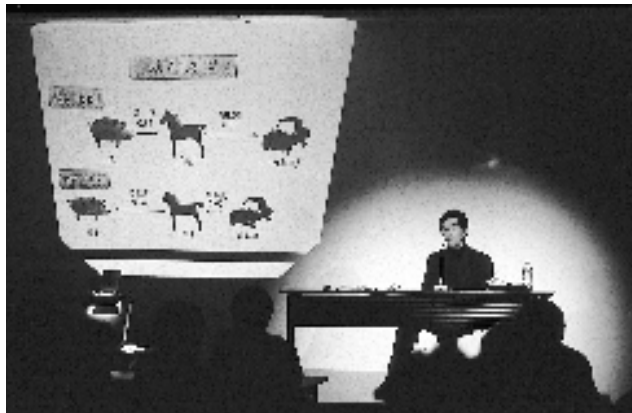
14日 『「ことば工学」の展開 / 『ことば』で考えるコンピュータ』と題して、拓殖大学工学部石川勉教授による「概念ベース」を用いた柔軟な推論方式、解答するための情報が不足しているも常識で補って人間のように考えるための研究」についての紹介。また『「ことば工学」の展開 / 『ことば』であるコンピュータ』ではNTTアドバンステクノロジーの金杉友子研究員による「概念ベース」を用いたクロスワードパズル、しりとりなど、ことば遊びをコンピュータで実現する技術を紹介。最後に松澤主幹研究員が4日間を通してのまとめ、常識の扱い、知識の欠如の補完、コンピュータのふるまいについての現状と今後の展望について講演した。

15日 『「ことば工学」実践編『ことば』に親しむ』は「B級機関の楽しみ方、言霊チャットの遊び方」と題してワークショップを開催した。前半では「ことば工学」によるコンピュータの言語感覚の表現を試みた展示作品について、メディア・アーティストの八谷和彦氏とともに、参加者が鑑賞会を実施した。後半では「概念ベース」技術を実感してもらうことを目的に開発した展示作品「言霊チャット」を使ったゲームを通じて「ことばとコミュニケーション」を体験した。

第二ステージ(2月19日(木) - 2月27日(金)計6回開催)では、「コミュニケーションツールの拡張」と題して、「コミュニケーションやことばのかたちをさまざまに表現しようとしている方々の事例を紹介し、問題提起を行なった。

19日 「デジタル・タイポグラフィ」と題して、MITメディアラボ「美学と計算グループ」のリサーチ・アシスタントのトム・ホワイト氏が伝統的な文字文

NTTコミュニケーション科学研究所松澤和光主幹研究員による講演『「ことば工学」の地平』(2月11日)



化を基礎としながら、デジタル技術がタイポグラフィック・デザインの表現領域をいかに発展させることができるかということを紹介し考察した。20日 『『ハイパーテキストからハイパーメディアへ』: esthetics guerillaからの報告』として、京都造形芸術大学メディア美学研究センター武邑光裕所長の講演。ニュースクール期間中展示された作品のデモの紹介に合わせて、テッド・ネルソン氏の「ハイパーテキスト」の概念を今日的に料理する考察。そして、ことばがテキストの役割から新たな表情となって感性を動態フロントとして表現する事例の紹介。さらに、これら表現を実現するために必須となるデジタル・アーカイブの構築についての考察を行なった。

21日 『『デジタル・コミュニケーション・デザインの研究課題』: 電子メディアならではの表現手法の研究』と題して国際メディア研究財団古堅真彦主任研究員がコンピュータを用いたデザインの変化について講演。既存のデザイン手法をメタファーとしたコンピュータの利用から、「計算」という特徴を活かした表現を容易に利用できるようにするための取り組みについて実例を用いて報告。また、コンピュータのアルゴリズムを理解するためのワークショップの事例をビデオを交えて紹介。後半は、ICCピエンナーレ準グランプリをとった前林明次氏と、アートの表現と技術的な表現のはざまにある諸問題、解決方法についての討論を行なった。

25日 近年DTPの世界のみならず、ビデオなどへ活躍の領域を広げているグラフィック・デザイナーの戸田ツトム氏の講演。『理解・デザイン・非言

語』と題して、DTPとビデオという領域におけるメディア、ことばの認識、表現方法の相違、共通点について、また両者の融合する未来の姿について論じた。

26日 「新しい象形文字言語を培養するには」と題して、コンピュータ・アーティストの安斎利洋氏に報告。漢字が本来もっていた創語能力を現在のコンピュータ日本語処理システムがばんでしまっているという。いま、ことばの領域の拡張を考えると、創語能力を回復するツールの開発こそコミュニケーションの発展を促進するはずであると、システムのデモを交えた考察を開陳した。

27日 「コミュニケーションツールの拡張」は多摩美術大学情報デザイン学

科須永剛司教授が、今回のニュースクールの流れを総括した。情報というかたちをデザインすることについて、またその教育方法論についての考察がなされた。

期間中(2月11 - 28日)には、ギャラリーDにて、京都造形芸術大学メディア美学研究センター、財団法人国際メディア研究財団、多摩美術大学デザイン学科、NTTコミュニケーション科学研究所のネットワーク / マルチメディア技術所のネットワーク / マルチメディア技術を駆使して「ことば」による新しい表現に挑戦した事例・作品を展示した。より詳しい情報についてはICCホームページを参照。

URL: http://www.ntticc.or.jp/newschool/98/newschool98_j.html



ワークショップ
『『ことば工学』実践編
『ことば』に親しむ』
(2月15日)



京都造形芸術大学
メディア美学研究センター
武邑光裕所長の講演
『『ハイパーテキストから
ハイパーメディアへ』:
esthetics guerillaからの報告』
(2月20日)

ICCのニュー・コレクション公開

1997年10月に開催された「ICCピエンナーレ 97」においてグランプリおよび準グランプリに選出された3作品が、1998年4月からの新たな展示作品となった。

グランプリ作品、リュック・クールシェヌ(カナダ)の《ランドスケープ・ワン》は、タッチパネルを操作することによって観覧者とマルチスクリーンに登場する人物

が会話を交わしていく作品である。また準グランプリは、前林明次(日本)の《AUDIBLE DISTANCE》(視聴覚化された「間」)とシュー・リー・チェン(アメリカ)の《パイワン・ゲットワン》の2作品である。前者はヘッド・マウンテッド・ディスプレイとヘッドフォンを装着し、新たにつくりだされた視覚と聴覚によって、閉ざされた空間の中で他者を認識する作品で

あり、後者はネットワークを利用した作品である。

これら3作品には、インタラクティブに作用し合いながらコミュニケーションの新しい形態を試みたり、あるいは身体的な機能が拡張することによって新しい感覚を獲得しようとしたり、社会と自らのつながりをインターネットを通じて探ったりするなど、メディア・アートの先端的な特徴を見出すことができるだろう。これにあわせて、『ICCコンセプトブック』をリニューアルし、別冊『ICCコレクション1998』とセット販売されている(セット価格 = 3675円)。