

インタラクションとの再会

Interaction Revisited

林卓行

HAYASHI Takayuki

「ICCビエンナーレ'99——インタラクション」

1999年10月15日—11月28日

ICCギャラリーA, Dほか

“ICC BIENNALE '99——Interaction”

October 15—November 28, 1999

ICC Gallery A, D, etc.

このビエンナーレの今回のテーマが「インタラクション」だというのは、すこし虚を衝かれるおもしろいがある。それがとりあげる作品に(あるいは「メディア・アート」とよばれる作品全般に)期待されているのははじめから、コンピュータ・テクノロジーの成果を応用した、いくつもの感覚に訴えるインタラクティブな仕掛け、といったものではないのか。ときには「インタラクティブ・アート」と呼ばれることさえあるこの種の作品が、いまさら「インタラクション」をテーマに制作される。それはほとんどトトロロジーのようでさえある。ただすこし考えてみると、このトトロロジーにはそれなりの意義がありそうだ。というのは、初期の熱狂のなかでいつのまにかこの種の芸術にとってあたりまえのことになってしまい、それだからこそ実際には曖昧に扱われてきた「インタラクション」について、これをきっかけにもう一度考え直してみることができないかもしれないからだ。

出品したアーティストたちはこの課題にどう応えただろうか。受賞作を中心にいくつかの作品を見てみよう。

近森基の《○[en]》は、とにかくインタラクションに次ぐインタラクションで、その与えられた課題に誠実に応えようとする。作品と鑑賞者のインタラクション(鑑賞者が二つの半球を組み合わせるきままつた場所に置くと映像があらわれるという鑑賞の仕



準グランプリ作品
エドゥアルド・カック《ウイラブル》1999

方)だけでなく、作品内の諸要素のインタラクション(スクリーンを闊歩する映像同士の関係)も考えてある。さらにインターネットを介して会場以外のところから作品に関与できるようなくみ(映像の一部を変化させることができる)も用意されている。けれど残念なことこの三つめの「インタラクション」は、映像としては同じスクリーン上にあるものの、あとの二つのインタラクションと有機的な関係をもつまでには至っていない。

作品がインターネットからのデータを受けて変化するという特徴は、今回のようなテーマだと当然複数の出品作に共有されることになる。とくにエドワード・カックの《ウイラブル》の場合、このネットの利用方法は手が込んでいる。ネット上の鑑賞者が、会場の現実空間とならんで作品の一面をなすVRML空間に空飛ぶ魚になって入り込むことができるほか、ネットの「交通量」に応じて鳴く鳥も登場する。ところがこの作品がおもしろいのは、ほかのところ信じられないくらいにアバウトなことだ。まず会場内のジャングルのセットの嘘臭さ。そしてアマゾンの神話にでてくる「ウイラブル」は本来「鳥」なのに、作者がこの神話を参照してつくりあげた「個人的な神話」のなかではこれがいつのまにか「魚」になって、しかも空を飛んでいること。だいたいオリジナルの「ウイラブル」からして、神話のキャラクターでありながら現実にもいるといういいかげんさなのだ。結局この作品中最高の「インタラクション」

とは、オリジナルの神話と作者の個人的な神話がめちやくちやくにつながってしまっていることかもしれない(もちろんそこが評価されて準グランプリ、ということとはまさかないだろう)。

このキッチュな熱帯と対照的なのが、スタジオ・アッ zeroesによる《ランディング・トーク》だ。2枚のスクリーンに投影された映像を、人の存在を感知する3基のセンサーからのデータで切り替えてゆくという、インタラクティブなシステムとしてはほとんど最小限のものながら、物語の断片のような端正な映像で鑑賞者を魅了する。ハーフ・ミラーとなったフロント・プロジェクションのスクリーン越しに、リア・プロジェクションのスクリーンを重ね、さらにスクリーンの特性に応じて映像を考えるなど、手法のうえでも洗練されたその作品は、むしろクラシカルな印象さえ与える。

同じように、洗練された「音」が魅力的な作品もあって、これは準グランプリ2作品のうちの一つとなった。その作品、マーティン・リッチズの《インタラクティブ・フィールド》は、グリッド状に配置された縦長のパネルが、センサーから鑑賞者の動きをデータとして受け取り、音を出しながら回転するというもの。これも単純なインタラクティブ・システムながら意外に「はまる」。モーター音とも楽器の音とも判別できないようなサウンド・デザインが、動きと音の一体感を生み出していることが大きい。さらに低解像度のビデオ・プロジェクションが乱立するなかで、正確にコントロールされたパネルの群舞(音がこれと完



準グランプリ作品
マーティン・リッチズ《インタラクティブ・フィールド》1999

壁に同期している)が見せる「キレ」は新鮮だった。

ただこの2作品は、「インタラクティブ」の仕組みそのものにはとりたてて手を加えることなく、あくまで鑑賞者にかえす映像や音を洗練する戦略をとっている。個人的にはこうした作品を評価したいが、今回のテーマを考えれば異論もあることだろう。

この二つに対してグランプリ受賞作、ペリー・ホバーマンの《タイムテーブル》は、同じくシンプルなインタラクティブのシステムを、アズーロやリッチズのような「洗練」をむしろ振り切るために使う。円卓についた4人の鑑賞者は、それぞれ手元のダイヤルを手当たり次第にぐりぐりと回しているうちに、いつのまにか熱狂的なターンテーブル・プレーヤーになっている自分に気づくだろう。中央に投影される、レスポンスが早くまたスピード感のある映像、そしてエリオット・シャープによるエッジの効いたサウンドが、その感覚を加速する。自分の行為と作品とのあいだのインタラクティブが成立しているのかいないのかわからなくなっているうちに、映像は次のものに切り替わってしまうということも多い。けれどそれは、インタラクティブの決して消極的ではない「切断」の可能性が、この作品に織り込まれているのだと見なければならぬ。

こうした「楽しめる」作品のなかで、グラハム・ウィンブレンの《フレームス》は異彩を放つ。精神の病とその記録としての映像、そしてその映像に配備された広い意味での「権力」を描き出すこと。鑑賞者

は自らの手によって、天井から吊り下げられた「フレーム」＝額縁に仕組まれたセンサーを作動させることで、人(の映像)を次第に狂人(の映像)に近づけてゆく。けれど残念なことに、例えば「転移」と呼ばれるだろう、治療を施すなかで狂気が次第に患者から精神科医に、この作品で言えば私たち鑑賞者へ乗り移ってくるような事態が、そこではかえりみられない。もしそこまで作品中に織り込むことができたなら高度の「インタラクティブ」を実現できただろうと思うと惜しい。ほかにこの《フレームス》に類似するコンセプト(「権力」をテーマにしているという点)に拠って立つものとして、ダグラス・エドリック・スタンレーの《漸近線》があったが、これは筆者が日をおいて二度会場を訪ねても、調整中で体験することができなかった。

実質的には「インタラクティブ」について「再」考えることになる今回のテーマに対して、アーティストから返ってきた答えは、たとえ少しずつでも互いに異なっている。そして「インタラクティブ」というそれ自身の特性に再び出会うことで得られた、このかすかなヴァリエーションのうちに、「メディア・アート」がようやく成熟の糸口をつかみつつあることが見てとれるだろう。 *

はやし・たかゆき——1969年東京生まれ。東京芸術大学大学院博士課程満期退学。玉川大学芸術学科および国立音楽大学音楽デザイン学科非常勤講師。『武蔵野美術』誌などで美術批評を執筆。



グランプリ作品
ペリー・ホバーマン《タイムテーブル》1999