

ICCコレクション
ICC Collection

インターコミュニケーション・アートのこれから

The Future of InterCommunication Art

倉林靖

KURABAYASHI Yasushi

ICC常設展示の展評を書くとしてワープロに向かったいま、三上晴子の作品を見て(体験して)いなかったことを思い出した。展示を見に行ったとき、もうその日の体験予定が締め切られていたのだ。私が迂闊で情報を見落としていなかったのだとすれば、彼女の作品が体験できない場合がある旨は広告等に明言されていなかったように思う。そういえばウルリーケ・ガブリエルの《テレイン2》もきちんと体験していなかった。これは「テーブルを挟んで対面する二人のユーザーの頭に取り付けられた、脳波感知システム」を通じて「脳波データが光の量やパターンをコントロールし、ロボットのスピード、行動とその範囲を決定する」というものだが、私は常設展示を一人で見に行ったので、この作品は横から覗きただけで体験はパスしてしまったのである。こうしたことは、じつは ICCの展示の基本性格をある意味で象徴しているのではないだろうか。

会場を訪れたときまず最初に印象づけられたのは、常設展示作品が一つひとつブース分けされ独立した部屋を与えられ、それぞれが隔絶されているように見えたことだ。また前述のようにいくつかの作品は、3D眼鏡などの装着物を与えられ「一人で」体験することが要求される。つまりインターコミュニケーションを行なうには多くの場合、その前提としての孤独、孤絶化が要求されるのである。これは現在のメディアが強いられるひとつの逆説の表現ではあるまいか。

アグネス・ヘゲドゥシュ+ジェフリー・ショー+
ベルント・リンターマン+レスリー・スタック
《CAVEの共同[形]成》



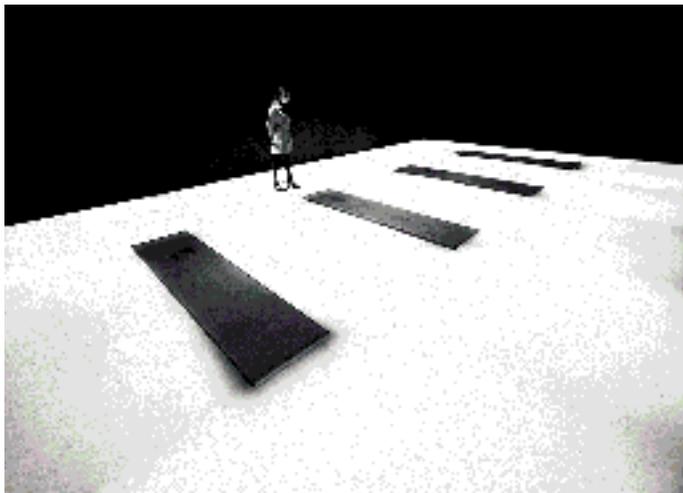
電話の発展、パソコン通信やインターネットといった現在のメディアは、人間をコミュニケーションから疎外しているという単純な印象を、私はどうも拭いさることができないでいる。それらのメディアは人を密室に閉じ込める。メディアは人を孤独状態に陥れ、それを利用せざるをえない心理状況に追い込むのである。マルチメディアが必要不可欠なものになっているのは、人間のコミュニケーション形態の変化や社会の要請であるよりも何よりも、まずメディア産業が自らの生き残りのために社会の構造を変化させてしまったからだ。そこで優先するのは人間のコミュニケーションの論理ではなく、資本主義社会における企業の論理、メディア産業内の企業の論理ではないのか？

NTTという企業が運営しているICCの展示で、顕示されながらしかもその意味が最大限に隠蔽されている何かがあるとしたら、それはおそらくこうした企業の論理であるだろう。人間のコミュニケーションの未来に関する楽天的な賛美は、こうした論理のうえでこそ生まれてくる。しかしたとえばICCのプログラム委員であり常設展示のコンセプトづくりにも深く関わっている伊藤俊治氏は、かつて、まさに『ディスコミュニケーション』(リポート、1988)と題された植島啓司氏との対談集を出版していたではないか。コミュニケーションとはひとつの「裂け目」であり、その背後にディスコミュニケーションという怪物の存在がひろがっている、というその書物の主題は、当時

の私にはおそらく刺激的で戦慄的なものに思えたものだ。だが今日ICCのコンセプトを語る伊藤氏の論調には、そうしたディスコミュニケーション論を視野に入れた展開がどこか欠けているように私には思えるのだが、どうか、ICCにはむしろ自己否定的な契機までをも含んでしまうラディカルな展開こそを期待したいし、それはできるはずだと思う。

たしかに、ICCの役割がエンターテインメントの面でも強調されるべきというならば、その機能は今回の常設展示ではとりあえず見事に果たされている。元来が、新しいテクノロジーとアートの結合はまず何よりもいかに面白い見世物として登場するのが歴史の常であったし、そういう意味ではICCの展示はかなり楽しい「見世物小屋」になりおおせている。が、しかし、いわゆるコンテンポラリー・アートの領域では現在、新しく生まれる表現にあまり期待できない状況になっているだけに(手元に送られてきた『BT』7月号の特集「最新 日本注目アーティスト」を眺めていると、総体的にかなりウソ寒い気分になってくる)、その一方で資本主義社会の企業論理に則った作品が生み出され続けるとしたら、これは未来の文化にとって悪夢である。私は、器としてのテクノロジーがどうなっていくかについて、あまり関心がない。見てみたいのは、いったい誰が、どのようにしてその器に盛り込むべき内容や主張をつくりだしていくのか、についてである。

むろん、どの出品作家も、単なるテクノロジー礼



ダムタイプ《インスタレーションOR》

賛や未来賛美だけではない自己批判的・自己検証的契機を内包してはいるのだが、そういった要素は、一般の観客にはやや解りにくいのではないだろうか。私に面白いと思えたのはたとえば、思いきってローテクな外観を呈したヘリ・ドノの作品であった。コンピュータ制御された素朴な音具、そして影絵という原始的なコミュニケーション手段をビデオによって見せていく方式は、さすがに近代と非=近代の狭間にたっている東南アジアの作家のコンセプト、と納得できた次第である。一見コマース的なイメージに見えるが夢と無意識というテーマをストレートに提出したグレゴリー・バーサミアンの作品も興味深かった。これは原理的には初期のアニメーションであるゾーイトロープの手法を応用しているということであるが、メディアの歴史自体を参照しているという姿勢は岩井俊雄の展示にも見られ、メディアが人間にとってもつ意味をあらためて問い直そうという姿勢が好ましかったと言える。

ジェフリー・ショー、アグネス・ヘゲドゥシュ、ベルント・リンターマン、レスリー・スタックの共同作品はヴァーチャル・リアリティの技術を駆使した、最大限に面白い見世物であったが、アート表現への具体的な応用となると今後の展開を待ちたいという気がした。その点ではカール・シムズの作品やクリスタ・ソムラー+ロラン・ミニョーの作品も、面白いとはいえ、インタラクティブという概念をどこまで真に創造的に使いこなすかという点で、物足りないもの

を感じた。逆にダムタイプや、砥綿正之+松本泰章の展示は、瞑想的とも言うべき空間をつくりだし、観客の深い思索を引き出しうる内容をもっていたと言えるが、インターコミュニケーションという概念にどこまで沿っていたか、がこの場合疑問として残ってしまう。ピエンナーレなども予定されているというが、ICC全体の概念をどんなレベルに絞り込んでいくかが今後の課題となっていくであろう。

しかしとにかく、わが国では類のないこういった形態のミュージアムは、出現したばかりである。これからいつそう踏み込んだ、破天荒な企画を期待したい。

くらばやし やすし:1960年生まれ、美術評論家、著書に『岡本太郎と横尾忠則』(白水社)、『溢澤・三島・60年代』(リポレポート)などがある。



上—ヘリ・ドノ
《ガムラン・オブ・飲むニケーション》
下—グレゴリー・バーサミアン《ジャグラール》