

## インターフェイスのキー・ファクター、 〈身体〉が呼び戻す未知の可能性

Key Factors in Interfacing,  
Unknown Possibilities Brought Back by the "Body"

藤原えりみ

FUJIHARA Erimi

### 「メディアの足し算、記号の引き算」

1999年6月22日—7月20日

ICCギャラリーA、Bほか

“Adding Media, Subtracting Signs”

June 22—July 20, 1999

ICC Gallery A, B, etc.

「メディア・アート」の定義とは何か。90年代に入ってから、インタラクティブ・アートを実際に体験する機会が増え、それとともに既存のアート表現との相違点などをつつらと考察することが多くなった。「メディア」という言葉の流通の仕方の曖昧さに苛立ちながらも、それ以前に、「アート」という言葉がはらむ揺らぎのほうが気になってくる。

電波・映像・電子メディアによる「メディア・アート」は、物質を媒介としないという点では確かに従来の造形表現とは異なる。だが、20世紀に入って登場したこれらの表現形式の特性は、物質を媒介とするかしないかという点ではなく、視覚を含む聴覚や時間感覚、さらには感覚の集合体としての身体と私たちの認識の関係を再確認させてくれるという点にある。身体参加型のアートは、ハプニングやパフォーマンスというかたちで60年代から試みられていたが、「日常性の打破」というモダニズム的限界から「日常的行為がはらむ遊戯性と現実認識」へと、電子メディアによって一挙に知覚領域が拡張されたと言える。

とはいえ、絵画や彫刻、インスタレーションといったいわゆる美術の範疇の表現形式が視覚のみに終始していたかと言えば、そうではないだろう。本来は、視覚を窓口として聴覚、触覚、動感、嗅覚にすら訴えかける機能をもっていたはずである。その意味では、「インタラクティビティ」という言葉も、電子メディアによるアートだけがもつ特権ではない。そしてあえて言えば、「ヴァーチャル」という言葉でさえも(あらゆる表現物は、インタラクティブに形成されるヴァーチャルな時空間を必要としているのでは

#### 会場風景

本展は石崎豪、岩井俊雄、スコット・ソーナ・スニップ、センソリウム、カール・ストーン、前林明次、三上晴子らの合計9作品の展示とコンサート、シンポジウム、ギャラリーツアーなどから構成されていた。写真右手前の作品は岩井俊雄の《テーブルの上の音楽NO.4 [SLIDE]》。



ないか)。

メディア・アート、特に「インタラクティブ・アート」と呼ばれる領域にとって重要なモメントは他者(観客)の身体にほかならない。これは参加する側(観客)からすれば、身体を拡張し、物理的あるいは理念的に本来到達しにくい認識レベルに接する体験が可能か否かで(高度なシステムや超絶技巧的なプログラミングなどではなく)、作品のよしあしが決まる。

その意味で、「メディアの足し算、記号の引き算」展に出品されていたセンソリウムの作品や、またスコット・ソーナ・スニップの《境界線》は印象的だった。いずれもごく単純な動作が、日常の次元とはかけ離れた体験の位相を開示してくれる。

スニップの作品《境界線》の舞台は、床面の四角いフロアである。一人だと何も起こらない。だが、二人入ると二人のあいだに境界線が現われる。人数が増えるにつれ、個々の人々のあいだを隔てる境界線も増えていく。目の前に線があると飛び越したくなるのは人間の本能なのかもしれない。だが、飛び越せない。人が動くと境界線も移動するからだ。境界線を消滅させる唯一の方法、それは人と人の影が重なるほど接近すること。単純な原理、単純な身体の動きが、複雑怪奇に思えるコミュニケーションの機微をなぞっていることに気づくとき、その問題解決方法の単純さがまた微笑みを誘う。スニップの作品に漂うユーモアの感覚は、視覚的な単純さ(この場合は幾何学的図形)と不思議にマッチする。この高度に洗練された知的配慮とある種の「おかしみ」の融合は、パウル・クレーの作品がかもし出す精妙

なポエジーとデリケートな造形感覚を思い起こさせる。

地球の各地点の温度を手の平で感じるというセンソリウムの作品《BeWare02: satellite》の場合にも、行為そのものは単純きわまりないが、認知する情報は圧倒的に多い。実際に手の平で感じるのはひんやりしていたり生暖かかったりする温度だけなのだが、気象衛星が送ってくるデータの変化を通して、地球というきわめて抽象的な概念の存在物をじつに具体的に体感できる。しかも、この行為を通して、それまでその人が見知っていた各地域に関する情報が喚起されるだけでなく、おそらく心理的にも千差万別の反応が喚起されているにちがいない。訪れた人はたいてい黙ってプレートの上に手を置いている。だがその胸中あるいは脳裏にはさまざまな情報のビットや連想のイメージが飛び交い、膨らみ、収斂していることだろう。《BeWare02: satellite》が引き起こす人々の沈黙は、複雑でやや瞑想的で、そして暖かい。

「メディアの足し算、記号の引き算」とはなかなかひねりの効いたフレーズだが、このフレーズが意図する「メディアの多様性と事象の抽象化」は、表現行為ないしは表現の結果形成されたものの常態であるわけで、なにもメディア・アートだけの特性ではない。むしろ、今回の展覧会と関連シンポジウムを体験した者の一人として再確認できたことは、「身体」という夾雑物の塊りのような受容・能動体系をいかに作動させ、身体感覚を拡張させていくかが、今後の「インタラクティブ・アート」にはますます強く求められていくだろうということだった。



スコット・ソーナ・スニップ 境界線 1998-99  
カメラ、プロジェクター、コンピュータを使用したインスタレーション  
天井に吊されたカメラと、ボード上の人の歩みをトラッキングするコンピュータとが人の諸動作を解析し、天井のプロジェクターからヴォロノイ図形を投影するという仕組み。

繰り返しになるが、その際に高度なAIプログラムや特別に開発されたシステムを使おうが使うまいが、そんなことはどうでもよい。こんな当たり前のことをいままさながら念押しするのも馬鹿げているが、残念なことに「メディア・アート」はこの落とし穴に未だに陥りがちなのだ。身体性の側から考察してみれば、身体に訴えかける多様な言語体系はまだまだ開発途上にあると言えるだろう。

他者(観客)の身体を自発的に参加させる、これだけでも相当に大変なことであるところにもってきて、なおかつ文化は均一(均質)ではない。20世紀のデザインおよびアート界を席卷した「インターナショナル・スタイル」の成果を認めたくて、その限界にそろそろ多くの人が気づいているはずだろう。だが「メディア・アート」の世界においては、コンピュータ言語が普遍的であるために、文化環境すら普遍的なものであると想定してしまうという、初歩的な思い違いも起きやすい。「身体」というモメントにインターフェイスを引き戻すこと、そして人間の普遍的な、つまり基本的な行為をキー・ファクターにすること。

今回の関連シンポジウムでMITメディア・ラボの石井裕が設立した「タンジブル・メディア・グループ」の活動がひときわ高い関心を集めていたのも、「置く・取る・触る」といった基本的な行為に注目して、身体とデジタル・メディア環境のインターフェイスを捉えなおしているからではないだろうか(詳細は<http://tangible.www.media.mit.edu/groups/tangible/>を参照)。コンチェルトを奏でる《musicBottles》(電気磁気のタグを埋め込んだガラス瓶のコルク栓を取ると、瓶ごとに設定された

器楽演奏が始まる)や、電子回路を組み込んだ三角形パーツを組み合わせることによってさまざまな情報が連結され《Triangles》など、生活空間における行動様式がそのまま入力行為であったり、情報の変換行為であったりすることの、新鮮な驚き。

ここにいたると、工学系の創造的発想とアートの創造性との違いは何なのだろうという素朴な疑問が湧き上がってくる。これからは誰もがレオナルド・ダ・ヴィンチにならなければアーティストと呼ばれない時代が来るのだろうか? しかしそんな必要がどこにあるのだろうか? そのためにコラボレーションという協同のかたちがあるのではないかと。しかしコラボレーションは本質的に可能だろうか? 云々……。疑問は次々と浮かんでくるのだが、それはまた別の話題である。

「メディアの足し算、記号の引き算」展は単なる「足し算、引き算」を超える身体性と、従来のインターフェイスが転機を迎えているという点をしめじみと、だが確実に感じさせてくれた。展覧会とは、どのようなテーマ性をもってきても実際の作品の集合が呈示する課題はいくつもの方向に浸み出していくものだが、今回の展覧会(およびシンポジウム)もまた、余剰として溢れ出した副産物のほうに深い意義があったように思えてならない。 \*

ふじわら・えりみ——1956年山梨県生まれ。東京芸術大学大学院美術研究科修士(専攻=美学)。翻訳家・美術エディター。訳書にH・リード『近代彫刻史』(言叢社)、C・グループ『都市空間の芸術——パブリック・アートの現在』(鹿島出版会)、R・アスコット『アート&テレマティクス』(NTT出版)などがある。

センソリウム BeWare02: satellite 1997-98  
インターネットを使用したインストール  
気象衛星から送られてくるデータをインターネットによって入手し、実際の衛星速度に合わせて、地表の画像を投影すると同時に、赤外線画像から生成した温度データをペルチェ素子によってつくられたプレートに実際の温度として再現したもの。手の平による接触によって現実世界の温度を体感することができる。photo: 裕敏彦

