

④ The Alchemists of Our Time

—私たちの時代の錬金術師たち—

応
般

■ 小川 秀明 ■ Ars Electronica Futurelab

背景

*"Alchemy is a kind of philosophy : a kind of thinking that leads to a way of understanding."
Marcel Duchamp*

デジタル革命は、私たちの世界のさまざまな事象をデジタル化し、異なる物事を繋げ統合してきた。それらは現実の世界にも急激な変化として現れ始めている。ロボットとしての車、IoT（モノのインターネット）。さまざまな技術の収束は、原子や遺伝子レベルにも到達し始め、新たなモノやコトが創造され始めている。この様相は、Duchampも述べるように、ある意味、錬金術のようにも思えてならない。妄想、欲望、夢、希望。スペキュレイティブな発想を原動力に、実践を通して、人類が見たことのない魔法の瞬間を創作する。かつて錬金術はアートとサイエンスの純粋な混合形だった。私たちの時代の錬金術師たちは、今どこで何をしているのだろうか。

The Alchemists of Our Time

筆者はアルスエレクトロニカ・フェスティバル2016のキュレータとして、今を生きる錬金術師たちのラボを会場となるPostCityに展開した。ここでは、アーティスト、デザイナー、サイエンティスト、エンジニア、アクティビスト、起業家たちの「新しい世界の作り方」をさまざまな領域の作品を通して紹介し、彼らが実践するプロセスとともに紹介している。扱ったのは下記のようなトピックである。彼らがいかに新しい生命観と向き合っているのか（図-1）。AIは今どのような形で具現化され始めているのか。バイオテクノロジーやロボット技術を



図-1 (Im)possible Baby, Case 01 : Asako and Moriga / Ai Hasegawa : もしも同性愛者が子を持つことができたのであれば、その子はどんな見た目でどんな子になるのだろうか。バイオ技術と倫理を問う芸術的な探求プロジェクト (Photo Credit : Florian Voggeneder)

活用した未来の人工生命、ホムンクルスとは何か。そしてそれらのものと向き合うための新しい儀式やスピリチュアリティとは何なのか。五感の拡張だけでなく、生体的情報を活かしてどんな新しいコミュニケーションの方式を生み出しているのか。それを知覚可能にする新たな感覚器官とはどういうものか。過去の錬金術師たちが探求したように21世紀の不老不死とは何か。それを実現するためのエリクサーとは何か。

自分たちの体とバイオ技術、ロボット技術はどう融合してゆくのだろうか（図-2）。人類が生き延びるために開発してきた食の未来はどこにあるのか。3Dプリンタの先の未来のファブリケーションはいかに人々の創造を加速させるのだろうか。

そのプロセスにクリエイターたちは、どのようなユニークな技法を開発し、どんな新しいオブジェクトや家具を創作し始めているのだろうか（図-3）。そしてそれらは私たちにどんな魔法的体験を与えてくれるのだろうか。この新しいファブリケーションがファッションにどんな革命を起こすのか。さらにス



図-2 Roboaction(s) A1 K1 / Dragan Ilić (RS/US): 人間が操作する対象だったロボットが、人間を操作し1つの絵を生み出していくパフォーマンス (Photo Credit : Florian Voggeneder)

マート材料は、どんなインタラクティブな服を生み出し、私たちの第2のスキンは社会とどう触れ合うのだろうか。ここではどんなコラボレーションが行われているのか。

これらの新生活は、どんなエネルギーシステムで成り立っていくのだろうか。私たちは、持続可能性とレジリエンスを共存させることができるのか。そして、21世紀の錬金術師たちが生み出す世界は、どんな公共空間を生み出すのか。プログラム、変形、知覚可能な建築とは何か。彼らは、そこにどんなコミュニティを生み出すのか。そこでどんなガバナンスが課題となるのか。そしてこれらの総体としての社会はどんな時代を切り拓いていくのだろうか。

Code For Matter

人は、新しい人工物を生み出すために、さまざまなコードを発明してきた。コードは何かをガイドするための行為だ。粘土を捏ねて「モデリング」したり、木に「彫刻」したり、建物を「建て」たり、その時代時代のアナログのコードを生み出してきた。コンピュータの発明は、Code for Computerというデジタルのコーディングという概念を生み出した。そして今、そのコードはデジタルとアナログの融合したCode for Matterの時代へと変化しつつある。それはAnimating (ものごとに命を宿す)、Growing (ものごとを育む)、Catalyzing (ものご



図-3 ORI* Folding matter by code / Ars Electronica Futurelab : 身の回りのものを折り紙構造に変換。そのデータを特殊な3Dプリンタでプリントすると、折りたたみ可能な立体となる (Photo Credit : Florian Voggeneder)

とを触発する) といった新しい形の世界の作り方を示唆し促す。

2003年、アルスエレクトロニカ・フェスティバルのテーマは、「Code : The Language of Our Time」であった。そして、今年のテーマは「Radical Atoms and the Alchemists of Our Time」である。ここに見られるLanguage (言語) から Alchemists (錬金術師) への変化は、21世紀の創造の形を示しているように思える。それは、アーティスト自身がラボとなり芸術的な探求・実践を続け、他者と繋がり合うことで新しい世界を生み出していく姿なのだと思う。

未来をエンパワーするために

アルスエレクトロニカ・フェスティバル2016では今まで述べてきた視点から作品の選定を行い、私たちの時代の錬金術師たちが生み出すさまざまなプロジェクトを実体験できる場を構築した。ここでは、この体験を通して、筆者が今後重要になると考える3つのキーワードについて議論してみたい。

1つ目は「Animate (アニメート)」である。アニメートと言えば、一般的に動くものを人為的に創作する行為だが、その単語の語源には、「魂を宿す」という意味を内包している。従来、スクリーンの中でしか魂を持たなかったものが、現実世界でアニメートしはじめている (図-4, 5)。エンパワーメン



図-4 Black Hole Horizon / Thom Kubli : 巨大なラッパが生み出す音がシャボン玉に変換されて、空中を漂うインスタレーション作品 (Photo credit : tom mesic)

ト情報学は、まさにこのような世界をアニメートさせる研究領域だと筆者は感じる。ユニークな Code for Matter を研究するだけでなく、それをういてどのようなアニメーションを社会に展開していくのかという視点が求められるだろう。さらには、そのアニメーションの質が今後問われていくだろう。

このアニメーションの社会展開という点に繋がると、「Dialogue (ダイアログ・対話)」というキーワードを2つ目に挙げたい。情報メディア技術・研究の発達とともに、目に見えない事象を可視化し、双方向型の体験を生み出すといった、メディア・アート技術の敷居はきわめて低くなった。その中で、情報・メディアの研究領域も単なる情報の解釈や反応を促すものでなく、その探求自体の「対話」力がその試みの新規性や価値となっている。私たちの時代の錬金術師たちの研究は、閉ざされた環境で行われるものだけでなく社会をエンパワーする力となるべきだ。

そして最後のキーワードに「Resilience (レジリ



図-5 Aquaphoneia / Michael Montanaro, Navid Navab : 大きな筒に声をインプットするとその音の水蒸気や波紋などさまざまなアウトプットに変換されるインスタレーション (Photo credit : tom mesic)

エンス)」を挙げたい。レジリエンスは、弾力、回復力と行った直訳が存在するが、不確定な状況や困難に対してそれをいかにクリエイティブな力に変えていくかという視点と解釈できる。アートは技術や社会のさまざまな変化に対して、人間らしさとは何か、人間らしくありたいと問いかける純粋な創作行為である。それは抵抗する「レジスタンス」だけでなく、人間にしか創造することのできない「しなやかさ」なのではないだろうか。つまり、私たちの時代の錬金術師たちは Duchamp が述べたような、未知の世界を探求する哲学者たちであり、アートとサイエンスが融合した未来志向の問いを私たちに投げかけているのではないだろうか。

(2016年10月16日受付)

■ 小川秀明 Hideaki.Ogawa@aec.at

クリエイティブ・カタリスト。Ars Electronica のアーティスト、キュレーター、リサーチャーとして活動。2009年にオープンした新 Ars Electronica Center の立ち上げ、企画展、イベントのディレクションをはじめとした国際プロジェクトを手がける。