

インタラクティブ・アートからの発想

【人と機械をつなぐ勘所とは？】

森脇 裕之

多摩美術大学情報デザイン学科

インタラクティブ・アートとは？

1. 芸術の拡大

メディア・テクノロジーの進展にともなって、これまで芸術の世界で築きあげられてきた、空間と時間の認識が大きく変容しました。ルネッサンス時代から続いてきた遠近法による形体の描写は、時間の概念を取り入れることによって、「変化」することを受け入れるようになっていったのです。また光による表現の可能性が、伝統的な色彩の探求を大きく変えていきました。そのような革命的な芸術を実現させた光の表現、動きの表現を支えたのは、テクノロジーの進歩にほかなりません。芸術に変革がもたらされたとき、額縁や台座に囲われた表現空間から脱出して、広大な空間が芸術の対象として意識されるようになりました。インスタレーションとは、場所や空間全体を作品として体験させる芸術です。作品空間のなかでメディアがとりあげられるようになったとき、映像、音響、光、運動などがミックスされる総合的な芸術表現がくりひろげられます。そこではコンピュータが実現するバーチャル空間と、われわれのリアルな空間をつなぐ新しい感覚が実現されることでしょう。



2. インタラクティブ・アートとは？

現代の芸術のなかでは時間の概念を意識することで、作品は固定化されるものではなく、制作のプロセスや状況もふくめて、作品の一部としてとらえられるようになってきています。またそこに関わる「人間」が大きくクローズアップされ、かつてのように芸術というものが、作り手から受け手への一方通行ではなくなってきました。コミュニケーションが芸術の重要なキーワードとなったときこそ、メディアがもっている特質を作品に生かすことができるでしょう。

ダイナミックな状況の変化をとらえて、リアルタイムに処理をすることのできるメディア・テクノロジーの特長を生かして、作品と観客が相互に呼びかけ、反応するインタラクティブ・アートは、人間と芸術の関係に新しい視座を示してくれます。

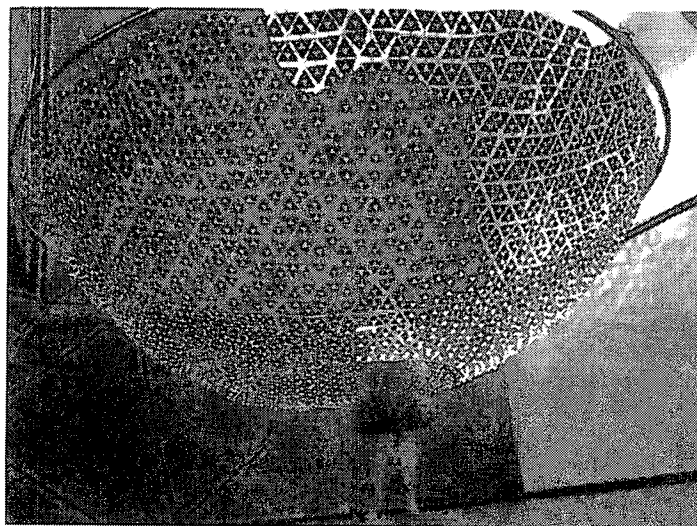
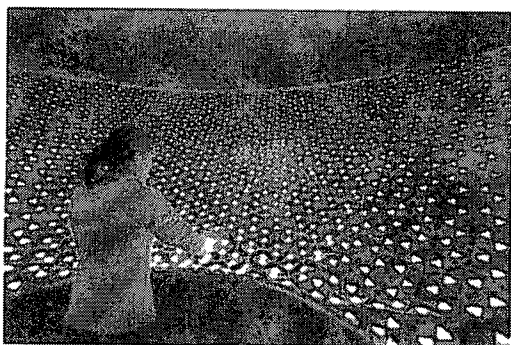
作例1：「レイヨ＝グラフィック」1990年制作

LEDと光センサーを組み合わせて、見る人の影による反応で光る。

見るものと作品が向かいあったときの両者の関係性を、光の反応という純粋な形で意識上にあらわれるようにした作品。見る人の動作にあわせてリアルタイムな電子的反応にしたがって光の像を形づくる。作品と観客の関係は、現実とバーチャルをつなぐ「電子の鏡」によって結ばれる。

3. 美術館でのインタラクティブ・アート

インタラクティブ・アートが示す世界は、作り手のメッセージを受け手に伝える作品の鑑賞のあり方を根本からくつがえすものです。それにしたがって美術館で作品を鑑賞するという伝統的なスタイルも変容することになります。美術館がインタラクティブ・アートを受けいれるということは、従来の美術館のスタイルを捨てて、新しい美術館として機能してゆくということを宣言したことになります。それは作り手、受け手の情報をすべて受けとめて、さらにそこから発信してゆく情報ハブのようなイメージでしょうか。倉庫としての美術館ではなく、メディアとして機能する美術館に生まれ変わったということになるのでしょうか。



作例2：「Lake Awareness」2005年制作
約3000枚のプリント基板が、リード線によってつなぎ合わされてすり鉢状の構造体になっている。観客が手をかざすとセンサーの反応によってLEDは瞬きをはじめ、その反応は水の波紋が広がるように順次周囲の基板に連鎖的に伝播してゆく。

4. 中心をもたない構造体

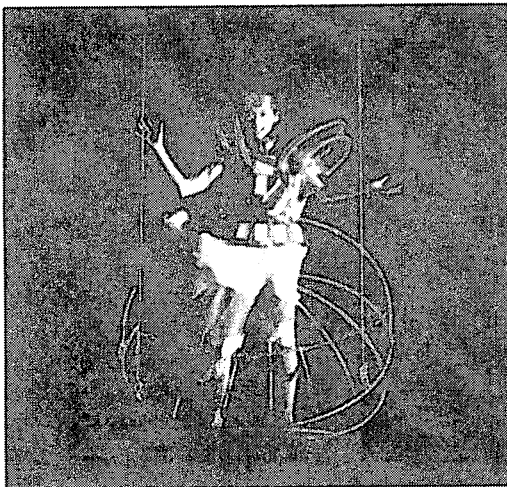
「Lake Awareness」は、昨年度ヨーロッパを巡回した「日本の知覚」展にむけて制作された作品です。ここでテーマとなっている日本の知覚とは、西洋的な知覚のように、人間と世界というように明確な線引きをせず対象化してしまうこともなく、世界という関係性と連続性を直感的に身体化しようとする認識でとらえているものです。

この作品の場合、モジュール同士はすべて並列な関係で構成されており、おたがいに影響が影響をおよぼすような、動的な作用で作品は動作しています。作品を想定するなかでは、観客が作品に接するとき、反応が起こったとき、それを見た観客の反応とつぎつぎに続くリアクションの連鎖がダイナミックにおこなわれていることを考えています。機械は中央制御方式によってコントロールされることが多いのですが、そのような中枢を持たずに細胞の結びつきのように多くの集合体が全体として存在するものに興味があって、この作品のような並列的なシステムを選びました。論理的思考で理解するのではなく、直感的に身体化するために、光と音だけを用いて純粋に反応することだけを表現できるようにしました。このこともまた、中心をもたない（具体的なメッセージをもたない）表現ということになります。

5. 電飾服で何がおもしろいか

オブジェにしてもインスタレーション作品にしても、作品制作のなかで対象物をながめることからあまり離れたことはなかったが、ファッション・ショーで電飾衣装の制作を体験した(*)ときに、生身のモデルが着て動いている様子を見て、はじめてメディアの身体性のことを意識しました。インタラクティブ・アートにおいては、さまざまな局面で身体性の問題が取りあげられるでしょう。体感するということは、目で見る、音を聞くといった視聴覚情報で理解するよりもっと総合的で、感覚的なものをふくんでいることを、改めて考えるようになったのです。衣裳を身にまとうというのは、メディアの身体化という点ではもっとも極端な例かもしれません。その体験を経たこともあって、五感のうち触覚の伝わり方は今後のインタラクション表現において、他の感覚よりも重要な位置づけになるのではないかと考えています。

(*)1989年からファッション・デザイナー山本寛斎氏のパリコレクション、東京コレクションをはじめ一連のイベントに電飾衣装で参加。電飾衣装制作のきっかけとなる。



6. インタラクティブから記憶へ

時間と空間をどうとらえてゆくかというのは、アートの永遠のテーマです。「時花（トキハナ）」ではつねに円盤は回転しつづけていて、停止するときはありません。われわれの認識もつねに時間軸のなかでおこなわれるものであって、瞬間、瞬間のたびに記憶がどんどん書き換わってゆく。そのようなダイナミックな変容のなかで、記憶が形成されているわけだから、記憶とは過去のものが積み重なってできた固形という感じではありません。そういうものはむしろ記録と呼ぶべきで、記憶とは時空間の連なりと同一化するものであるべきでしょう。

脳科学の研究によると、記憶されるということは、ニューロンの組み替えがそのたびにダイナミックにおこなわれているといえます。このような事実は、時間と空間について考えるわれわれの認識に、大きなヒントを与えてくれます。

7. インタラクティブ・アートの発想とは？

インタラクティブ・アートの制作を通じてどのようなことをやっているのか、どのような意味があるのかつねに考えています。これまで例にあげてきたようなアートの試みも、工学的な研究も、結局はわれわれが社会にむけて、何が提案できるのかということだと思っています。とても複雑なわれわれの社会の成り立ちについて、インタラクションの考え方は大きな指標を示してくれるような気がしています。

インタラクションについての探求は、つながることのすばらしさを証明してゆく活動だと思えます。だとすれば、テストケースとして、または思考の材料としての作品制作、研究は意義のある活動になると思うのです。



円盤画像

作例4：「時花（トキハナ）」2001年制作

天井からプロジェクターで投射される映像が蓄光塗料の円盤のうえに焼きつけられて、画像の軌跡を残してゆく。画像はじょじょに鮮明さを失って消えてゆくが、その上にまた新しい画像が焼きつけられる。宇宙では生成と消滅はつねに同時進行で永遠におこなわれている様子を表現した作品。観客は円盤のうえに乗って、じょじょに消えてゆく画像を見ながら、いっしょに回転する。



全体画像