

ネットワークとアート

または、メディア・アートはヒューマン・インタフェースの夢を見るか

江渡 浩一郎 2003@eto.com

独立行政法人 産業技術総合研究所

情報処理研究部門 次世代ユーザインタフェースグループ 特別研究員

1. はじめに

私は今までヒューマン・インタフェース研究とメディア・アートの境界領域において研究制作活動を行ってきた。そこで制作した作品について解説すると共に、ヒューマン・インタフェース研究とメディア・アートとの間にある問題意識の違いについての考察を述べる。

2. メディア・アートとは

メディア・アートとは、先進的な技術を用いたアートの一分野を意味する。技術を用いなければ作品を制作できないため、技術と芸術との両方を全て知らなくては制作できない。また通常では考えられていないような方法で技術を用いることが多く、自分で技術を開発しながら作品制作を行う場合もある。カール・シムズ氏のように、メディア・アーティストとして活躍するとともに、人工生命の研究者としても著名な例もある。

3. ヒューマン・インタフェースと

メディア・アートの距離

ヒューマン・インタフェース研究は情報処理研究の一分野であるが、メディア・アートは芸術活動の一分野である。この区分の違いからは、両者はまったく違う二つのものに見えるが、しかし最終的に制作された物を見ると、驚くほどよく似ている場合がある。例えばヒューマン・インタフェースの研究者石井裕氏がメディア・アートの美術館にて展覧会を行ったり、メディア・アートの作品がインタフェースの学会に出品される例もある。このように両者の関係は、重なりあっている部分もある。まず両者の間には人と物との間の接点を扱うという点が共通している。ある物を前にしたときに、人がそこから何を感じとるのかという点を考えると、両者に共通点が多いことは理解できる。しかし両者の間には問題意識においては大きな違いがある。ヒューマン・インタフェース研究においては技術の問題に焦点をあてている。しかしメディア・アートにおいては、もちろん技術は重要なのだが、それとともに利用者(観賞者)の問題に焦点をあてる。そのため技術的な意味での新規性が無くても、全体として高い評価が与えられる場合もある。

4. ネットワーク・アート

私はこれまで、主にネットワークを用いた制作活動を行ってきた。私の興味はインタフェース全般であるが、その中で特に人と人との間のコミュニケーションの問題に興味を持ってきた。人と人との間のコミュニケーションを、コンピュータやネットワークを用いて、いかによりよいものにしていくことができるのかをテーマとしている。

4.1 インターネット物理モデル

インターネットの仕組みを、流れる玉で物理的に表現した。日本科学未来館にて常設展示。アンケート結果から、館内の展示物としては一番の評価を得た。

4.2 RemotePiano

遠隔地より複数の利用者が同時に一つのピアノを演奏できるシステムを制作し、パフォーマンスをおこなった。岩井俊雄、坂本龍一との共同制作。

4.3 SoundCreatures

ネットワークを通じて音楽演奏ロボットをコントロールする。音のロボットは与えられた音楽のフレーズを演奏しながら自律的に動き回る。ロボット同士のコミュニケーションにより、音楽のフレーズの交換・移動が行われ、全体としての音楽はゆるやかに変化を続ける。

4.4 WebHopper

Web ブラウジングの軌跡を世界地図上に視覚化する。sensorium project の一作品として制作を行い、1997年にはアルス・エレクトロニカ賞のグランプリを受賞した。

5. おわりに

ヒューマン・インタフェース研究とメディア・アートとの間の距離は、近くて遠い関係にあると言える。しかし明らかに言えることは、その両者における知見は相補的な関係にあり、両者の知識を統合することで、よりよい物を作れるようになる可能性があるということである。今後もその両者の境界領域において、研究制作活動をおこなっていきたいと考えている。

参考文献

- [1] 江渡浩一郎、杉原聡、島田卓也、東泉一郎、岩政隆一『ボールの流れでInternetの仕組みを表現した「インターネット物理モデル」の構築』情報処理学会第64回全国大会論文集, 2002.