

International Art and Media Symposium

アートアンドメディア国際シンポジウム

アートをめぐる「対話」

The Art of The Interface

期日 : 1999年3月8日 (月)

場所 : 大垣市ソフトピアジャパンセンター
1階セミナーホール

主催 : 世界メディア文化フォーラム

Date : 1:00—4:00 p.m., Monday, March 8, 1999

Place : Softopia Japan Center, 1st Floor, Seminar Hall

Convenor : World Forum for Media and Culture Committee

アートをめぐる「対話」



The Art of The Interface

アートアンドメディア国際シンポジウム

アートをめぐる「対話」

The Art of Interface

パネルディスカッション

Panel Discussion

日時：1999年3月8日（月）13:00-16:00

Date : 1:00-4:00 p.m., Monday, March 8, 1999

パネリスト： アクセル・ヴィルツ
レブ・マノヴィッチ
ダン・オウサリバン
エルキ・フータモ

Panel members : Axel Wirths
Lev Manovich
Dan O'Sullivan
Erkki Hutamo

司会：坂根厳夫（国際情報科学芸術アカデミー学長）

Coordinator : Itsuo Sakane "IAMAS"



坂根厳夫 / Itsuo Sakane

1930年青島生まれ。朝日新聞社記者、編集委員として60年代以降の科学・技術・芸術の境界領域での取材、評論、展覧会企画活動を行う。90年に定年と同時に慶応大学湘南藤沢キャンパス環境情報学部教授として、サイエンス・アート論、環境芸術論、マルチメディア・ゼミなどを担当。同大学定年後の96年4月から、現職の岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー学長。「美の座標」「かたち曼陀羅」「境界線の旅」「イメージの回廊」など著書も多く、同時に「遊びの博物館」「インタラクティブ・アート展」「セピリア万博日本館サイエンス・アート展」「センシティブ・カオス展」「インタラクション'95、'97、'99」展など展覧会の企画構成も数多く手がける。82年のバリ市立美術館「エレクトラ展」の日本側コミッショナー、第1回ICCビエンナーレの審査員など、多くの国際展の企画にも参加、世界のメディア・アートの進化の過程を見守って来た一人でもある。

パネリスト Panel Members

アクセル・ヴィルツ / Axel Wirths

ケルンの235メディアの創始者であり、ディレクター。メディア・アートを国際的に紹介する。展覧会、TV、講演など多数。ハノーバーEXPO2000でのメディアコンサルタント。1993年よりボン（独）のアート・エキジビションホールにてメディアアート部門のキュレーターとなる。



レヴ・マノヴィッチ / Lev Manovich

レヴ・マノヴィッチはニューメディアのアーティストであり、理論家であり、評論家である。30以上の記事が16の国のさまざまな言語で出版されている。ニューメディアを、美術や映画の歴史と関係させ、現代ビジュアル文化の一部と捉える。モスクワに生まれ、美術、建築を学ぶ。1981年にニューヨークに移り、1984年、テレビ、フィルムの3Dアニメーションの先駆けであるデジタル・エフェクツ社に入社。1988年ニューヨーク大学（NYU）にて実験心理学修士号、1993年ロチェスター大学でビジュアル文化学で博士号を取得。現在カリフォルニア大学サン・ディエゴ校（UCSD）のVisual Art Departmentの教授で、ニューメディアのスタジオ、理論のクラスを受け持つ。「The Language of New Media」（MITプレス）を執筆中。



ダン・オウサリバン / Dan O'Sullivan

ニューヨーク大学ティッシュスクール・オブ・ジ・アーツのインタラクティブ・テレコミュニケーション・プログラム（ITP）の教授。彼は1992年、ITPにフィジカル・コンピューティングの学科を創設した。フィジカル・コンピューティングとは身体とコンピュータとのインタラクションという考え方を拡張したもので、アメリカ、ヨーロッパ、オーストラリアなど各地でも、広く教えられている。ITPの学生時代、一般大衆がアクセスをする、インタラクティブTVの『ダンのアパート』等を制作した。現職の前にアップルコンピュータのヒューマン・インターフェース・グループに在籍し、QuickTimeを用いて空間を表現する方法を開発し、「旅をすることができる」写真を取り、全世界を廻った。これがQuickTimeVRと呼ばれる有名な製品となった。



エルキ・フータモ / Erkki Huhtamo

エルキ・フータモはメディア学者、作家、キュレーターと多彩な肩書きを持つ。現在UCLAデザイン学科の客員教授。メディアの歴史、メディアアートの美学、発展を専門とする。彼の研究は10の言語に翻訳されている。「動く映像の考古学」（フィンランド、1996）が最新の著作。岩井俊雄（エスポオ、カールスルーエ、1997）、ペリー・ホバーマンの個展（エスポオ、カールスルーエ、1997）等のキュレーションも手がける。フィンランド国営TV（YLE）で、メディア文化についての3回シリーズの番組の脚本、監督として『モニターの帝国』（日本のメディア文化）等を制作。数多くのメディアアート・フェスティバルの審査員でもあり、1994、1995年度のインタラクティブ・メディア・フェスティバル（ロサンジェルス）国際作品部門の役員であった。



主催者あいさつ

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー
学長／坂根巖夫

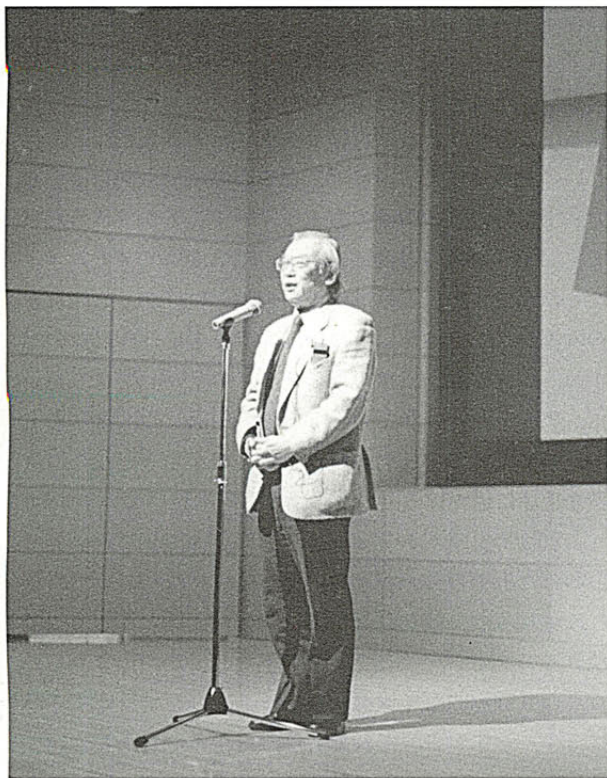
みなさん、こんにちは。坂根巖夫です。昨日はこの上のホールの展覧会のために来日された作家をお招きして、アーティスト・トークというのをやりました。そこにもかなり多くの方に来ていただいて、若い作家たちの非常に感銘に満ちた、メディアアートについての深い考えの展開を聞いていただきました。

そのなかでわかったことは、インタラクティブ・アートと一口に言っても、作家によってさまざまな姿勢の違いがあるということでした。制作に当たっての感じ方、考え方、つくり方の違いがあることも分かりました。ご存じのように、インタラクティブ・アートというのは、今までのアート作品のように、ただ作品を見せるというのではなく、それと対話をするわけですね。しかも、その対話をするときに仲立ちをしてくれるのがインターフェースです。ところが、そのインターフェースについての考え方も、作家によってさまざまに違ってきます。もちろんインターフェースというのは一つのツールにしかすぎないわけで、最終的にはそこで展開する相互作用の中から生まれてくる中身（コンテンツ）が作品の評価につながるわけですね。しかしごらんになってわかるように、作家によって、インターフェースのところに非常に興味を持つ作家、そのイノベーションに一生懸命になる作家から、その背後にあるコンテキストといいますか、コンテンツそのもの、あるいはコンセプチュアルな思想といいますか、そういったものに興味があつて、そこか

ら新しいインターフェースを模索してつくられた作品まで、いろいろあつたわけです。

大きく分けて、そんな多様性がどこから来ているかというと、一つにはそれぞれの作家の文化的背景の違いや、それに年齢も関係していますね。どっちかというとなり世代のアーティストというのは、今までマルチメディアの時代に育ってきたわけではない。どうしても絵画とか彫刻とか、今までの伝統芸術の中で育ってきて、最近になってコンピューターを使い始めた作家が多いわけで、そういったバックグラウンドの違いが当然ありますね。それから、もちろんそのほかに個人的な個性とか性格とか、そういったものも微妙に影響するわけで、それがインタラクティブ・アートの多様性をつくり出しているといえます。ですから、それらを一堂に集める際には一応我々が選んでご招待したんですけども、それらの多様な作品を見ることで、さらにいろいろと皆さんに新しい考え方を迫ったかもしれません。例えば、これは一体何なんだろうかと。インタラクティブ・アートというのはどっちの方向を目指しているんだろうとか、今までの伝統芸術とはどう違うんだろうかといったような、いろいろな問いかけも同時に起こってくるように思います。そういった問いかけ、疑問について、我々は、教育の場、あるいは評論の場で活躍されている世界の何人かの人を招いて、話し合ってみようじゃないかというのが、きょうのシンポジウムを企画した趣旨であります。

そこで、これから4人の方をご紹介して、それぞれの方に1人大体20分ずつお話をしていただき、その後、途中で10分ぐらいのブレイクを挟んでから、みんなでディスカッションをやってみたいと思います。ここにお集まりのみなさんは、ただ作家ではなくて、評論家やメ



坂根厳夫

ディア・アートのキュレーターの方もいらっちゃって、それだけにインタラクティブ・アートそのものについての考え方も多様であると思います。もし共通しているところが多少あるとすれば、みなさんまだまだお若いということですね。昨日ここで話しあった作家たちがみんな非常にくて、20代、30代の人もありましたけれども、同様に今日お話になる評論家の方も、さっき聞いてみたら、みんなお若いんですね。ひげを伸ばしていらっしゃるから、僕よりも年とっていらっしゃるかと思つたら、30歳代。1人だけ41歳という方がいました。僕はもう69歳になろうとしていますから、大分ジェネレーション・ギャップがあるんですが、気持ちはまだ学生と同じです。いずれにしても今日は、そんな多彩なバックグラウンドの違いも踏まえて、おもしろい現代のメディア・アートについての考え方が聞けると思います。

その前に、既に皆さんは作品はごらんになっていると思うんですが、もしまだの方がいらっしゃいましたら、これをきっかけに後で見ていただければと思います。実は今回の「インタラクシオン'99」はビエンナーレ方式でやってまして、今回で3回目。一番最初の95年に続いて、2回目が97年で、今回で3回目です。今まで私たちのやってきた展覧会を振り返っても、少しずつ中身が変わってきています。雰囲気、それからもちろん作家が違うこともあるんですけども、今回は非常にうまくいったというふうに自負していますが、それでは一体今までどんな作品が紹介されてきたかということ、皆さんにもここでちょっと知っていただいた方がいいんじゃないかと思います。ここに、前回の作品のビデオテープがあります。12分ぐらいで、うちの助手の布山君が中心にまとめてくれたテープなんですけど、それを見てい

ただいて、それと今回の展覧会とを比べていただければと思います。そこからまたいろいろと討論のきっかけが見つかると思いますので、まず最初にビデオを見てください。ではよろしく申し上げます。

(インタラクシオン'99展のビデオ上映)

これはカールスルーエのZKMのジェフリー・ショーの作品です。かなり大きな作品で、回り舞台のような円形スクリーンの上に、中央からビデオをコントロールすることで、11個の世界が映される。その世界の中にズーム・インしたり、ズーム・アウトしたりできる。しかも観客の声に反応して、こういうふうに画面にテキストまであらわれる。これはすべて場所に関係する古典のテキストの中からとったものです。

これはボンの2人のグループの作品ですが、昔のギリシャ神話にナルキッソスの神話がありますね。水面に写った自分の顔に見とれておぼれるというか、それをコンピューターで再現した作品です。ちょうどほんものの水面のようにモニターに写る水面が揺れ動き、そこに写っている自分の顔も本物と同様に動くものです。

それから、これは藤幡正樹さんの作品で、バーチャルな本と戯れることができるもの。クリックするとページがめくれる。そのイメージに近づくとイメージも動き出す作品ですね。木の葉がでてくるページは非常に微妙なんです。かすかに動きが変化しています。日本語の平仮名が音を立てて出てくるページもある。これはバーチャルなスイッチで、これを押すと机の上の本物のランプがつくという、つまりバーチャルとリアルの間を関係を掌中にとるものですね。これも非常に子供たちにとって人気がありました。

これはベルリンのアートコム作品で、地球のデータ

ベースにアプローチすることで作りだした作品です。昔、チャールズ・イームズが制作した「パワーズ・オブ・テン」という、ズームの目でマイクロからマクロの世界までの旅ができる作品がありましたが、それにちょっと似ていて、ズーム・イン、ズーム・アウトしながらどこまででも行ける。ビルの中の彼らの部屋の中まで行けるわけです。このビルはベルリンの彼らのオフィスですが、オフィスの中まで入って、机のところまで近づくことができる。さらにもちろんズーム・アウトして地球全体を見ることもできる。これはデータベースさえほとんど詳しいのをつけ加えていけば、どこの場所でも同じような方法で自分の家の中まで入っていくことができるわけです。イームズの場合には1本の軸に沿ってズーム・インしたんですが、これはマルチの軸というか、無限にどの軸線からでも地球に近づいていけるという作品なのです。これはもう、きのうのディスカッションにもあった、アートかどうかということを開き直したくなりますが、いままでのアートの概念を超えて、もっと我々の意識を地球に近づけるというような意味も持っていますね。

これはテクラ・シフォールストの作品で、ビロードで覆われた机そのものが一つのセンサーになっていて、それに触れると、彼女自身が実は水の中で動いている姿で現れるのですが、ここでは音が出たり、声が出たりして、こういう触覚的なインターフェースを介して反応するわけです。ですから、だれでも触れたがる。しかも、同じ触るのでも、ビロードの触感というのは非常に優しくて、懐かしい感じがするもので、その感触に訴えた作品ですね。この中には、水の風景だけじゃなくて、火の風景とか、そういった自然の現象を取り込んだイメージまででてくる作品です。子供たちもこうやって体験を楽しんで

いますね。

これは、うちの客員芸術家で、昨日のトークにも出ましたが、クリスタ・ソムラーたちの作品で、フォトトロピーⅡといいます。繭に光を当てると、そこから昆虫が孵って飛び出します。しかもこれは走光性で、光の方向を向いて走っていくという性質があるので、昆虫の動きをナビゲートすることができます。しかし、その光を直接昆虫に当て過ぎてしまうと、エネルギーが強過ぎて昆虫が死んでしまいます。それで死体が下へ降りてくる。そして、ワンシーンが終わると、またもとの繭の姿が現れてきます。彼らの作品は、いつもこういうふう人工生命をテーマにした作品をつくり続けています。きのうのトークの中にもその話が出てきましたね。

これはマイロン・クルーガーのスモール・プラネット。実は隣り合った二つの部屋のスクリーンにそれぞれ小さな惑星があらわれて、それをその前に立った人物の姿勢の変化でナビゲートできる作品です。上の方に手をやると、空高く飛び上がって上から惑星に近づける。手を下へ下げると、惑星の水面すれすれまでおりてこれる。惑星の上空の向こうには、隣の部屋で同様に参加している人の姿も見えてきます。実は昨日聞いて初めてわかったんですが、この飛んでいる人物の顔は今回来日したトム・ホワイトの顔だったんですね。昨日のアーティスト・トークでも話した人ですが、トム・ホワイトは、実はマイロン・クルーガーのところでも6ヵ月間勉強していて、ちょうどその制作の手伝いをしていたために、自分の顔を使ったのだそうです。

これは、やはり私たちのアーティスト・イン・レジデンスだった岩井俊雄さんの作品ですが、タッチパネルに手を触れると、バイオリンの弦から光が出て、しかも、

同時に音が出るという作品です。彼の作品のなかには、音とイメージの交流の中から生まれてきたものが多く、その幾つかは東京のNTTのICCのミュージアムでも展示されています。これはカナダのヘンリー・ジーの作品です。床全面にセンサーがあつて、お客さんがスクリーンの人物の方へ近づいていくと、そのお客さんがいる場所と、歩いていくスピードをセンサーが感知して、あまり早く近づき過ぎると、向こうで本を読んでいた男がぱつと立ち上がって逃げてしまいます。ところが、近づくスピードが適当に彼の気分には合うと、その人物は観客においでおいでをして、やがて椅子から立ち上がって踊り出す。そこでお客さんも一緒になって踊り出し、インタラクションが始まる作品です。

これはジム・キャンベルの作品で、多少コンセプチュアルな作品ですが、この前に来た人をビデオカメラでとらえていて、そのビデオカメラのイメージが時計の上と、それから時計の周りと同方にあらわれます。時計の周りの方はリアルタイムでお客さんの姿を現し、それから、時計の文字盤の上には、数秒前のお客さんのイメージが現れます。時間というものの実態をここで感じさせるというか、時間の経過というのは、普通の人にとってはもう過ぎ去ってしまったことは過去であつて、見れないのですが、過ぎた時間もここでは同時に見れるわけですね。これはそんな意味で、ややコンセプチュアルな、コンテンプラリー・アートの作品といつていいでしょう。

これで10作品で、これらが一昨年3月に行ったビエンナーレの展覧会の記録です。どうもありがとうございます。

それでは、ただいまから順番に、まずアクセル・ヴィルツさんから始めていただきます。進行係の方から、そ

それぞれの評論家の方の紹介があると思いますが、一人ずつ、約20分間を大体のめどにしてお話しいただくように、お願いいたします。

アクセル・ヴィルツの発表

まずスライドを何枚かお見せしながらお話をいたします。ただ、一々のスライドの説明はいたしません。30秒ぐらいのペースでスライドが背景として映されます。これをたどりますと、メディア・アートの発展の歴史というもの、1900年あたりから20年、オプティカル・アート、フィルム・アート、ワルタ・グッドマンのものなどをたどっていき、そして、最近のインタラクティブな作品に至るまでをお見せするということになります。

私のお話ですが、「電子空間」というタイトルでお話をいたします。どのようなアートのデベロップメント、あるいは表現というものも、ほかと切り離して考えることはできません。新しい形態は過去のもとに立てられ、そしてさまざまな参照点を持って存在しています。補完的に、あるいは延長するという形で、過去にあった形というものをもとにしているけど、それを重複しているわけではありません。

ビデオ・アートとその結果生じたメディア・アートの発達は、非常に急速な発展を遂げ、そして他のより伝統的な芸術的表現の形としてのコンテンツについて、同じ量だけ議論がなされてきており、いくつかのキーになる並行的なテーマが明らかになってきているという、複数の側面があるのです。

一つの中心的な芸術上の議論として最近持ち上がっているのが、空間の扱い方と定義であります。形の上でも、あるいは社会的な意味でも、また技術的な意味でもそうです。しかし、メディア・アートというのは、やはりそれ一つで自己完結したもので、また、そこにはそれなりの構想と、内容と、それからテーマをめぐっての議

論が巻き起こっております。これは絵画でも彫刻でもそれぞれそうです。一つの美学上の議論というのが、ビデオとインタラクティブ・アートの専門家の間に起こっております。特にビデオ・アートの信奉者の方にある批判があるのです。すなわち、インタラクティブなコンピューターを使った作品というものは、無意味な単なる実験にすぎないと。これは古典の美術の分野において、ちょうどビデオ・アートがその発生時、やはり片隅に追いやられたのと同じような議論かと思います。これは20年ぐらい前の話です。近年の、質と芸術的なコンテンツという点での議論では、インタラクティブなツールとインストールは、この進行している発達のもうひとつの段階なのです。デジタル・ネットワーク自体は、やはりインタラクティブなインストールと同じぐらい複雑です。これが新しいメディアとして複雑性を持ってきています。さらに、これによって多くのメディアを統合することができます。ほかの既存の表現メディアと同じように、これもまた、いわゆる構造的な発展というものの一つの法則をたどってきているわけであります。映画にしてもそうです。映画は、映像言語というものを時間をかけてつくってききました。写真においても、また、30年の時間をかけて発展してきたビデオ・アートも同様です。

こういった発展のさなかにあつて、あるいは端緒にあつて、皆さんご存じでしょうが、専門家だけではなく、世界というものは現在情報時代へ向かっています。したがって、この情報の内容と質というものが一番重要な問題であつて、決して情報技術が主役なのではないということを確認しなければなりません。他方、複雑な電子的なコミュニケーションというものの受け取り方、その方



アクセル・ヴァルト

法ですが、これは十分に理解されているとは言えません。現実にはこれをはっきりと示して、人々のニーズにぴったりと合ったもの、また、それぞれの技術的な体験が違って、ユーザーが同じ受け取り方ができるといものはなかなかありません。このように電子業界は確かに難しいマーケティングの時代です。新しい技術を売ろうとしても、いろいろな矛盾があります。一方で技術はどんどん発達しながら、他方で、消費者がどれだけそれを受け入れられるかという矛盾があります。だからこそ、内在的に質の問題、それから美学上の問題として、この新しい電子メディアのいいものを示していく必要がやはりあります。そして、新しい生活の価値を保障するものだという、文化的な背景を説明していかなければなりません。

インターフェイスについては、人の使いやすいもの、ニーズに合ったもの、需要能力というものを考えていくことが重要です。完全なインターフェイスというもの、これは流動的な現実空間と、それから構築されたメディアの現実をうまくつなぐもの、無理なくつなぐものが重要であるかと思います。現実という概念ですけれども、これによって人間の認識、また空間の概念というものはいくらも変わってきております。さまざまな電子的なコミュニケーションのシステムが出てきております。そして、これが個人と集団というものの境界をどんどん取り除いています。今日、私たちのメディアの現実に対する知覚も変わってきております。基本的な問題は、仮想空間というものは現実空間と並列して存在するのか、あるいはそんなものが存在しているのかという問いであります。昔あったディスカッションで、70年代ごろでしよ

うか、コンピューターなんていうものを使っていいのか、悪いかという議論があったんですが、それを思い出させます。インタラクティブなインストール、特に長距離のデータ伝送を頼みにしているものは、最新の我々の知覚をもとにしています。これは、アート・ギャラリーが今までどういうふうに運営してきたか、そこでの展覧会がいつも決まって過去のを参照してきたということと明らかに対照的です。

メディア・アートは、最新の社会的、科学的、経済的な要素を統合して、複雑な電子情報を通じて人間の意識というものを取り込むような、オープンなシステムです。だからこそ科学と芸術というものの共同研究ということが可能だし、そして未来を見通す研究も可能なんです。そのために、常に批判的な姿勢で新しい技術を見ていかなければなりません。また、美学的に考えるにしても、コミュニケーション・システムをその観点から見ていく必要があります。つまり、技術、あるいはインターフェイスそれ自体というものが、内容、メッセージではないということです。

こういった変化が激しい中、果たしてアートの場所というものはテレマテックな世界にあるのかどうかということより、もっと重要なのは、アートが一つの乗り物として、我々は新しい概念、個々人のアイデンティティへとつないでくれるか、新しいレベルの意識・新しいレベルのコミュニティーの認識というものにつないでくれるかということが重要です。今判断するのは早いかもしれませんが、マクルーハンの言葉を使うならば、新しいインタラクティブなデジタル・メディアは、温かいのか冷たいのかと問うべきかもしれません。距離を広げるのか、あるいは距離を縮めるのか、どちらなんだろう。新し

いデジタル・メディア・ネットワークの提唱者たちは、理論的にはインタラクティブ・メディアというものは、もともと脱集中化を目指す民主的なものだといえますけれども、一方の兆候として、電子空間という閉鎖的な社会ができ上がってきて、内輪だけでコミュニケーションをしているというような現象も否めません。

研究として、典型的なアート・ギャラリーにやってくる人の行動パターンというものを見ますと、大体1枚の絵画を見るのに8秒しか費やしていないということがわかりました。これは、その図像を見る、ルネッサンスの傑作絵画を見るにあたって、その文化の深淵さ、深さというものがそこにあるわけですけれども、それが8秒しか見られないというのでは十分に理解されるとは思われません。

では、デジタルな作品の場合はどうでしょうか。やはり十分時間をかけて、そして批評的な精察をしなければならぬわけですが、しかし今の時間、余暇というものは、果たしてそれだけのことをする時間があるかどうか。インタラクティブなデジタル・アートは、ネット上であれば、注目を浴びるチャンスは大きくなります。そして、すぐに印象深く、多くの人々、いろんな感覚に訴えていくことができます。したがって、もし、これに気がついて興味を持った人はいろんなレベルで出てくるはずであります。このような空間的な、そして感覚的なとらえる力というものがあるわけですが、これはインターフェイスを通じて、そして人の持っている自然な知覚に訴えることができるのです。現実世界にある知覚に訴えることができるということです。一方で、見た人（ユーザー）は、限りなく早く、彼が探していた内容に引き込まれていくことに

なるわけです。

エレクトロニック・アートのインタラクティブな感覚、知覚は様々なやりかたで、人間がそれぞれ生活するやり方を反映しています。安全なところから観察して判断するかわりに、直接作品と関係して自分自身のアクションの力を観察することができるようになるのです。作品にさわるということを厳しく禁じられている普通のアート・ギャラリーのようなところではなく、デジタルな作品でインタラクションをする鑑賞者は、実際に触覚を通して、表面だけではなくて中身、それから前も後ろも全部自分でさわりながら点検することができるのです。

実際の共同研究などで、カールスルーエのビジュアル・メディア研究所、それからボンの近くのGMD、その他ヨーロッパの大学などの共同研究で、共有された仮想環境というものの研究が行われており、またMITの石井裕さんが行っている触覚インターフェイスの研究は、将来、純粹に視覚的な体験というものから我々はますます先へ行き、全体的な経験へと導くというものです。聞く、さわるとして、すべての感覚を統合した体験ができるようになるということです。私は楽道家ですから、こういうことが言えるかと思います。確かに感覚的な知覚というものもいろんな形をとります。それによって、また次元の違う性質があります。テレビジョン、テレビアリング、テレフィーリング、テレロボッティング、そしてテレプレゼンスと、みんな大きな知覚的な潜在力を持っているわけであります。それぞれ体験の質が違いますし、これは今までのところ、我々いわゆる現実世界においてもある程度は経験しているわけです。しかし、今この体験がなぜ重要かといいますと、実際にこういった体験を創出し、それを送る人々がだれかによってその質

の高さも変わってまいります。

1993年のポール・サーモンの発表したテレマティーク・ドリーミングという作品がありました。人々がオンラインで接続され、寝ると、現実的に長距離に離れていても相手とともに夢を見ることができるという作品です。ウェールズ大学のロイ・アスコットだけでなく、アーティストのマイロン・クルーガーも、このような高度化された知覚ということについて言及していました。

このような中で、我々自身の中枢神経の延長線にこういったものがあり得る。我々の存在の感覚の延長になるというマクルーハンのポジティブな考え方に対して、ポール・ヴィリリオなどはむしろ人工的な装具をつけているにすぎないんだという見方をしている。いろいろ見方があることも事実であります。

もし私が全身をもって電子空間に没入できたとしたら、美学的な空間、そしてこれらの空間との美学的な関係についての疑問が発生するでしょう。このような環境を考えると、実際に電子空間というものと、それから現実空間というものは両方とも必要なのか。片方でいいのか。あるいは、その両方をどれだけ適切なインターフェイスで結んだらいいかという問題が重要であります。

仮想空間をネットワーク化してインスタレーションを行う。そして、複数の層を通して表現を行っていく。これによって我々の持つべきインターフェイスも大変複雑なものになってまいります。言いかえてみれば、情報を、現実空間がどんどん狭くなっていく中で、どれだけ我々は抱え切ることができるでしょうか？

石井裕さんは、現実と電子空間の間の境界線を、海と乾いた陸地の間や山と空の間の境界線のような、非常にエネルギーに満ちた境界線と比較しています。彼は、そ

のインターフェイスの研究の中で、基本としてこのようにのべています。すべての境界線はエネルギーに満ちた中にあり、そこはビットと原子が相互交換している場所だと。物質世界とサイバー空間の境界には複数の感覚による印象がたくさん蓄積されており、人間の相互作用を超えた非常に複数のモードが生まれてくる空間だというふうに言っております。

この境界線でありますが、共感領域といきましょうか、ここに今複数の感覚的な印象が生まれると言っているわけです。それから、人間の相互作用にも複数の可能性が出てくる、モードが出てくると言っているわけでありまして。ここである程度言えることは、インタラクティブな作品というものは、ボタン方式の軽薄なものだというレッテルを張られていることも事実です。確かにそこで何がほかとは違うのかということを正確にやはり見ていく必要があります。

ドイツ人のアネッテ・ヘネケンズさんが一つの区別を行っております。「Moving Viewer」という本の中で書いていることですが、例えばその違いとして、歴史的な芸術の形態、メディアのタイプ、あるいは物の考え方という面でほかと違いがあると言っています。二つ目は、インターフェイスの形態によって特徴づけられるある種の美というものがある。モデルの特色、コーディネーションの形態といったもの、これがさまざま参加者の行動に関係してくる。それから、三つ目には、特別なアートの専門用語と存在論に関係づけるアートの見方、そしてアート作品の技術と、それに同じくらの見る側の背景、文脈というものがああります。

私はこれらの違いについてもっと簡単に言いたいと思います。まず、研究の環境から生まれた作品で、特にイ

ンターフェイスの機能に焦点を、その他の技術的なデバイスの特色に焦点を当てたものの結果として生まれたのがメディア・アートだと。だから、研究の結果だと言ってもいいと思う。2点目としては、広い応用アートの分野から生まれたものがそうである。そして創造的で、おかしくて、そして娯楽性に富んだものがメディア・アートだと。それから3番目としては、アーティストである。その人たちの動機としては、従来の形式のアーティストと同じ動機で、しかし違う道具を使ってやっている人だと。私としてはこういうふうに言いたいと思うわけです。確かにこれらの境界のレベルは浮動していますし、現実の芸術作品でもおかしなものがある、あるいは科学的な背景を持ったものがありますけれども、インタラクティブ・アートの場合はちよつとそれとは違います。古いアートの中で使われるテクニック、テクノロジーというのは単なる道具であります。あるいは、ただ単におかしい物語が語られているということにすぎないんですが、私から言えば、実際物理的にも、心理的にもデジタル技術が開いてくれた新しい世界、そこにおいて研究が進み、さまざまなものが示されてきていますが、まだまだ例題は少ない世界です。

しかし、ここで意味があると思うのは、少なくともアーティストたちがハイテクの分野において先端を行って、そして、一つのはっきりした思想を今提示してきているということです。そこにおいては、いわゆる怒り狂う行きどまりが、いらいらいらしているという状態、ポール・ヴィリリオがこれは予言した状態ですけれども、それをひっくり返して、もっと積極的な前進をしていくことが必要でありましょう。すなわち電子空間というものが特有の質を持って、そして、ある次元にしっかりと

我々自身の人間の真理、そして精神、文化というものを
つなぎとめることのできるようなものになっていく、そ
の道をとるべきであり、可能だと思います。

エルキ・フータモの発表

皆さん、こんにちは。

私の方からは、まず実行委員会の方々に対して、今回この興味深い催し物に参加することができ、また、皆さんの前でお話しさせていただく機会を下さったことにお礼を申し上げるところから始めたいと思います。

OHPの使用も予定しておりますので、その準備もお願いしたいと思います。

私の方からは、アクセル・ヴィルツ氏とはちょっと違った観点からこの問題について議論してみたいと思います。

実は昨日ここで議論された中で、近森さんがとても、個人的に言って私の思想に近いなあと思うことを言われました。それは何かというと、将来のインタラクティブ技術及びインタラクティブ・メディアのあり方ということを考えるに当たっては、古い技術も同時に考えなければいけないのだということをおっしゃったわけです。まさにそれが私、過去数年間やってきた仕事の中心でもありました。それは具体的に言いますと、現代的なメディアと、それから、古い過去のメディアモデルの間を行ったり来たりする作業であったとも言えると思います。

インタラクティブで、かつ現代的な作品、それから過去の、言ってみればデジタル以前の時代からのものというのを、そういう意味ではっきりと分けることはできないのではないかとこのように感じています。私の観点から言いますと、今日私たちが直面しているインターフェイス、まさに展覧会でも展示されているこのインターフェイスというのは、そもそもその起源をたどっていくと、数世紀前にさかのぼれるものが多いということなんです。



エルキ・フータモ

そうであってみれば、そういった歴史上のいわゆる手本といますか、原形、これを訪ねてみるということも意味があるのではないかと思います。ただ単に博物館に収蔵すべき、あるいはまたマニアのためだけの装置ではありません。そうではなくて、こうした古い伝統的なインターフェイスというのは、現代の場面においても驚くような、そしておもしろい形で繰り返し姿をあらわすことがあると思うからです。

それではまず最初に、幾つかの、何の話をしているのかという例をご紹介しますと思います。インタラクティブティーという発想というのは実は何十年も前から既に予期されていたんだと。もっと言ってしまえば、数世紀前から、何百年も前から予測されていたことなのだというを示す例を挙げたいと思います。

その後で、具体的なインタラクティブ・アートの作品、数年前につくられたものなんですけれども、これをお見せしまして、なぜ二、三年前の作品でもお見せするかといいますと、まさに今言ったような点をおもしろい形で示してくれている例だと思うので、これをご紹介しますと思います。これがきっかけになりまして、新しい疑問、新しい問いかけ、インタラクティブティーをめぐる将来に向けての論点というものが明らかにされているというふうに思います。

最初の、今私が示したアプローチのことをメディア考古学というふうに呼んでいるんですけれども、数年前からこのメディア考古学をやってきて、そのきっかけになっているのはどういうことかという、これを見てください。こういうことがあったからです。その例を最初に示します。

今ごらんいただいているこの絵は1930年代のもので

す。ですから、およそデジタル技術と呼ばれるものがまだ何も出現していないころでした。20年代から30年代にかけては、そうは言っても活発なメディアについての、媒体についての議論がなされていた時期でもありました。実験段階ではありましたが、テレビというものが出てきたころで、かなりそれをもとにして、いろいろな将来のテクノロジーについての空想が盛んになされていた、そういう時期でありました。この問題に関していろいろなことが描かれているんですけども、一番おもしろいなあと思ったのはこれでした。右と左がありますが、最近ビデオホンと呼ばれている、テレビ電話とも呼ばれているかもしれません。その状況を見ているわけです。女性が劇場の演劇のチケットが入手できなかったので、野球に行こうよとだれかが言っている。そうすると、彼女はがっかりした顔をしているんですけども、スクリーン上にはきれいな、にっこり笑った顔になるように仮面を使っているというのがあります。つまりお面をかぶって、実はがっかりしている自分の姿を隠しているわけです。そして、右側なんですけれども、残念ながら会社間に間に合わないよと言っているんですけども、でもゴルフの道具を抱えているのがわかります。ですから、画面上に映った人の姿というのは、現実とは違ったものに身をやつているんだという考え方です。これは仮面をめぐる議論だということも言えるわけですが、最近インターネットでも同じことが議論されているのでおもしろいと思いました。アバターと呼ばれますデジタル版の仮面でしょうか、構築された自我というのをインターネット上でナビゲーションをするためにあえてつくるわけです。アバターとはヒンズー教の化身でしょうか。その背後に身を隠して、そして、インターネット上をナビゲ-

ションすることができる。この考え方というのは、ここにあるように、以前のテクノロジーでも可能でした。みずからの姿を隠す。そしてアイデンティティーさえも隠すアバターという仮面、これがメディアの歴史の中では繰り返し繰り返しあらわれては消えていく概念であるわけです。ちょうど日本の能の舞台でもそうかもしれません。仮面をつける、お面をつけるという考え方がメディアの議論にいつも絡まって出てくるようです。

もう一つの、初期のよく知られたテクノロジーについて、通常インタラクティブティーとはあまり関連性を言われない例というのが、これが写真箱です。何世紀も前から知られておりまして、ありとあらゆる目的のために使われてきた箱、暗箱なんですけれども、まず一つは、もちろん写真箱として、ここに鏡があって、スクリーンがありますので、透明なスクリーンの上にトレースペーパーを乗っければ絵をかくことができる、映すことができるというものなんですけど、これは使用者と、それから機械の間に関係性というところに注目していただきたいと思います。まさに使っている人というのは、ペンをガラスの上を走らせているわけです。しかも箱、箱の画面の上にかいているようです。ちょうどインタラクティブ・テクノロジーで言われているのと同じような関係性があるわけです。遠く離れたものと、それから近いものとの関係性というものが変わりました。つまり世界の倒立像というのが、光の投下によって目の前にあらわれて、近い、短いものになるわけです。しかも、スクリーンをさわっている。スクリーンをさわることによって、遠く離れたところの何物かとの間に関係性を持つことができるという考え方も似ていると思います。これは次の画像とそれほどかけ離れていないと、そういう意味では言え

るのかもしれないと思います。

これは、レヴ・マノヴィッチさんも研究の中で繰り返し使っている写真なんですけれども、初期のレーダー操作員のもので、これが最初のインタラクティブ・コンピューターと言えるかもしれません。50年代のインタラクティブ・レーダー操作ということです。ライトペンのようなものが使われておりまして、これがインターフェイス装置として使われているんですけども、このつながり、コネクションということについては興味を持ちました。500年前の先ほどの暗箱と、それから初期の演算技術と、それとインターフェイスの間に関係性には類似性があるのではないかというふうに思ったからです。この初期のインタラクティブ・コンピューター・システムというのは、言ってみれば21世紀版の暗箱ではないか。レーダーというのが単純な木の箱にとっただけではないのかというふうに思われたからです。そして、ユーザーのデバイスとの関係性というのは、先ほどの例ととても近いものがあるように思います。

この種のデバイスと人間の関係というのは、ほかにもたくさん例があるんですけども、時間があまりないので、ビデオを持ってきました。ビデオを写していただきたいと思います。このビデオは、古典的とは言えないかもしれませんが、おもしろい90年代のインタラクティブ・テクノロジーの芸術分野における応用をあらわしています。

〈ビデオ上映〉

今ごらんいただきましたのは、これまた別の、初期の画像技術とインタラクティブ技術の関係性です。今のは2人のドイツ人美術家、先ほど例が出てきましたヨアヒム・サウターと、ディルク・ルーゼブリンクの作品で、

アイコンクラスト、あるいはツェルゼーヘル Disviewer と呼ばれる作品です。偶像破壊者とも訳すのでしょうか。これは歴史的なつながりというのを今まで説明してきたんですけれども、先ほどとはまたちょっと違った関係性というものが出ています。ビクトリア調の絵が壁にかけられていまして、額縁に入れられているということから、私たちの物理的な真実といいますか、現実世界とは隔絶されている別世界というものがあるということから出てくるわけです。そして、言ってみれば、実験室の中での実験のように、インタラクティブというものをあそこで示しています。繰り返し繰り返し何か起きるといふ、そういうサイクルではなくて、その一瞬、かつては鑑賞者の視線というのは受け身のものでした。ところが、逆にこれは攻撃性を持って、目に見えない手のように、別世界に手を差し込んで、それを変えてしまっているという、観察者の目自体が逆の強い積極的な意味を持つというものになっています。これは文化的な意味合いも持っていて、このインタラクティブ・テクノロジーが一体文化にどういうような影響を及ぼすのかということまで踏み込んでいきたいと思います。この文化的な意味というのが、20世紀初頭の未来派の活動にもかかわっています。

新しい文化が出てくるということは、過去の文化の破壊であるというのが彼の考え方であったわけですが、ここでは、それについて考えさせるというところにとどまっているとは思いますが、そういったさまざまな問題についての解決を出すというよりも、思索をさせてくれるというものになっていると思います。

こうしたアート作品について考えるときには、確かにこういうインタラクティブ・テクノロジーの前身とも呼べるようなものについて理解することが重要ですが、現

在のインタラクティブというものが、それと全く同じだと言い切ってしまうのも、これは問題ですね。私も時々そう言ってしまう、結局同じだといいたいような誘惑に駆られるんですけども、そうではないということも重要な点だと思います。

興味深い核心的なインターフェイスがビデオの中にも出てきました。あれは最新の眼球追跡装置によって可能になったものです。ひとみの動きを追跡することができるようになっていて、それと演算装置がつながっていて、その結果、情報が計算され直して、先ほどのような絵をかき直すとか、あるいはそれを変えてしまうということが可能になっているわけですが、そういうインターフェイスは確かに重要だけでも、インターフェイスだけでは十分でもないのだということを言っておきたいと思っています。私たちが議論すべきなのは、基本的にはインターフェイスと、それから新しい種類の情報構築構造の間の関係性ということだと思います。つまりこういった作品の背景に存在している、あるいはそれが働いているものということです。インターフェイス自体は数世紀前までさかのぼることができて、それ自体はおもしろいわけですし、インターフェイスは興味深いけれども、でも、システム自体があまりに知的でなければつまらない。つまりインターフェイスがどんなによくなっても、それだけでは問題は解決しないということを言いたいわけです。

今後インタラクティブ・テクノロジーの開発、進歩、またインタラクティブ・アートもそうですが、それを考えるに当たって、過去を振り返って、ユーザーと、それからこういったいろいろなデバイスの間につながりのところ、つまりインターフェイスがどうデザインされたか

ということも考えなければなりません、それと同時に、背景にあるメディア・アーキテクチャーについても理解していかなければならないし、また、開発していかなければならないのだということを言いたいわけです。それが将来のこの種の物事に対する形を決めていく重要な要素になるだろうというふうに思っています。

レヴ・マノヴィッチの発表

最初に、坂根先生、IAMASのみなさん、すばらしいイベントにご招待いただき、お礼を申し上げます。新しいアート・ワークを見て、その考え方をディスカッションする機会をいただき、ありがとうございます。

先ほど若いということが出ましたが、コンピューター芸術の歴史を考えるならば、25年ぐらい前、私が14歳だったときに、初めてコンピューターのプログラミングに触れました。モスクワの高等学校でした。2年間のコンピュータ・プログラミングのクラスでは、紙の上でプログラミングの勉強をやっていました。このことは、純粹な、コンセプチュアルな実践としてのコンピュータ・プログラミングを学ぶ良いきっかけであったと思います。インタラクティブ性というものを文字どおり受け取られがちなメディア・アートからは、コンセプチュアル・アートのアプローチが失われているように思います。1984年、15年前に初めて3Dのコンピュータ・アニメーションを始めた時期には、ぎざぎざのボールをスクリーン上に表示するのに、20ページのコンピュータ・プログラムを書いたものでした。そういうことをしながら長い時間を費やしてきて、時々、私達がみなその登場を待っている傑作はどこにあるのかと不思議に思ったりします。

ともかくきょうのシンポジウムのテーマは人間のインターフェイスを拡張するというテーマです。では、インターフェイスとは何か。一つの新しい美学的なカテゴリーとして考えてみましょう。

解決は私から提供できませんが、問いを発してみたいと思います。まず、インターフェイスという概念をどう

やって認識していったらいいか。特に在来型の美学の観点から、あるいは現代の20世紀の美術の観点からどう見ていったらいいか。

私の答えは皆さんと同じかもしれません。先に述べたように、私は幾つかの問いを発しているだけなんです。しかし一つははっきり言えることは、インターフェイスが新しいメディア・アートのキーとなるカテゴリーであるということです。

したがって、今書いている本はMITプレスから出版される予定ですが、この本では系統化することと、急速な変化を経てきたメディア・アートの発展を現時点において止めて見ることに、この両方を試みています。私は現在の教科書を作るという大変むだな仕事に従事しているのです。この本を書くことを通じて、ある種の地図のようなもの、この世界を理解するための地図のようなものをつくってみました。

オペレーションに関する章、幻影に対する章、あるいは形に関する章というふうな章立てになっているわけです。そして、それは私にとって、これらの章を順序だてて理解しようとするのは、ご存じのように、大変重要だったのです。そして、実際、例えば教科書とか歴史の本、映像、映画研究の本とか、歴史の本とかを見ますと、最初は単純なものがだんだんだんだん複雑になってくる、そういう道をたどるわけでありまして。私がこの本を書くに当たって、インターフェイスの章というものは、むしろ本の一番冒頭に持ってくるべきだと考えました。これこそがキーとなるわけで、ニュー・メディアの美学において大変重要だからであります。

まず最初の設問ですが、伝統的な美学、芸術においては、形と内容というものが常に対置して語られてきまし

たが、これにかわって、インターフェイスと内容という、新しい二項対立を考えてみたらどうでしょうか。まず、この問題を議論するために、可変性ということを上げたい。これは私にとって、インタラクティビティといったその他たくさんのコンセプトを理解することを可能にする基礎のようなものなのです。

新しいメディアのオブジェクトというものは、一つかたまたま、ずうっとそのままではないということです。いろんなバージョンがあり得るということです。もし私達がこの原則を受け入れられれば、ニューメディアの拡張した原理と関連した、多くの異なる現象というものをつくり出すことができる。例えば、歴史的に、アーティストはある特定のメディアでユニークな作品を作りました。それゆえに、インターフェイスと作品は、一体となっています。言い換えれば、インターフェイスのレベルというものは存在していませんでした。しかし、インターフェイスというものは、現在、内容とインターフェイスを切り離して考えることができる、あるいはデータとインターフェイスを切り離して考えることができます。

なぜかという、同じデータから多くのインターフェイスをつくることのできるからです。それゆえ、新しいメディアのオブジェクトを定義する方法は、メディアのデータベースに対する、一つまたはそれ以上のインターフェイスのようになるでしょう。メディアの要素はメディアのデータベースに蓄積され、形、コンテンツの両方が変化する最終的な製品の多様性というものは、前もって、あるいはその都度データベースから供給されて生成することができます。

次に、可変性のコンセプトに続くのは、エレメント自体を作り出すのと同じように、メディアを使った制作物



レヴ・マノヴィッチ

を自動的にカスタマイズして、ユーザーについての情報を使用することができるという点です。例えば、多くのウェブサイトでは、そのサイトをユーザーが見ることができるように、ネットワークアドレス上で使われるハードウェアとブラウザのタイプについての情報を、自動的にカスタマイズするために使用しています。あるひとつの見方だけではなく、すべてのユーザーのための多様な見方ができるということです。他に、インタラクティブなコンピューターのインストールにおいては、身体の動きの情報を、音や形を生成する、あるいは人工知能生物のふるまいをコントロールするために使用しています。

次にお話ししたい新しいメディアの現象は、メニューを基にした活動です。私達が、この可変性の原理の延長として理解できるメニューによって組織された数多くの選択肢を持つ、そういった活動です。プログラムはユーザーに選択肢を与え、そして選ばせます。この場合、プログラムに使われている情報は、ネットワークアドレスあるいは実際の位置をめぐる、ユーザーの認知プロセスから生み出された情報ということになります。

また、ハイパー・メディアの原理を使うこともできます。ここでおもしろいのは、可変性の原理というものを受け入れたならば、オリジナルと、複製したオリジナルとの区別をつけることはできなくなるでしょう。しかし、ポスト・モダニズムの分析などにおいて、1980年代さまざまな試みが行われましたけれども、そういったものと同じではありません。この場合、オリジナルというものがただでなく、全く同一のコピーというものもないからです。作品は常に違っているからです。

こういうことですが、私はなぜかどうしてもこの全体

の分析について、どうも気に入りません。直観的に私が感じますのは、伝統的な芸術において、形式と内容が完全に切り離せないのと同じように、メディア・アートにおいても、特にそれがよい作品であればなおさら、インターフェイスを完全に切り離し、コンテンツとインターフェイスの間の境界を決めてしまうのは不可能だと思うのです。

最初に言ったことと矛盾しているように聞こえるかもしれませんが、もしその作品がデザインの産物であるならば、データとインターフェイスを切り離せるということ、これがひとつの解決の方法かもしれません。しかしおそらく、アート作品であるならば、それらのレベルを完全に分離することはできないし、インターフェイスは完全に動機づけされ、作品の内容によって左右されるのです。

次の設問は、アート作品と娯楽作品との間の区別という設問です。インターネットの発展、マルチメディアの発展につれ、仕事に使用されていたコンピュータはその利用の場を広げ、今日では同じインターフェイスが、仕事と娯楽、両方に使われています。ウェブサーフをするときも、データベースにアクセスするときも、データを入力するときも、コンピュータゲームで遊ぶときも、ウェブ上のアート作品を見るときも、インターフェイスは同じなのです。歴史的に見て大変おもしろい状況だと思えます。おそらく、かつて歴史上で起こったこととはなにか違うのでしょうか。

仕事であるインターフェイスを使い、そして家に帰ってくると、テレビ、または映画を見て、これまた別のインターフェイスを使う。例えばグラフィカル・ユーザー・インターフェイスやヴァーチャル空間のようなイン

ターフェイスがあり、マルチメディアは仕事をする上において、そしてある種の今日のエンターテインメント文化において大変普及しています。

しかし、もちろんエンターテインメント文化またはアート文化に使用されているインターフェイスというものは、歴史的には、50年代から1990年代まで、仕事への応用のために発達してきました。そう、問題はこれらインターフェイスが歴史的に仕事への応用のために、本当に文化の発展のためにふさわしい発達をとげてきたのかということです。そして、新しいメディアのインターフェイスに何が起こるか？それは、我々が簡単な道を歩こうとすることだと思うのです。我々は、本や映画といった、伝統的な文化的なインターフェイスと、過去数十年の間に仕事のために発達してきた、人間とコンピューター共通のインターフェイスとを結び付けようとしています。

そして、これら二つの、かけはなれた種類のインターフェイスの組み合わせの間をとろうとする例をあげると、一般的なインターフェイスの目的において、アイコンというものは非常に特色のあるものになっているというものは明らかでしょう。そう、この上をクリックすると、何かが起こりますね。ご存じのように、もしわたしがここをクリックしますと、私はなんらかの結果を得ることになります。

伝統的なインターフェイスとしてコンピュータスクリーンを用いるやりかたは、ある種のパネルのような働きをします。ここでまた、歴史的なアプローチができるでしょう。ちょうど前の方がおっしゃったように、このようなインターフェイスを、コントロール・パネルの延長として独自に発達してきたものと、同じように考えることができるのです。グラフィカル・ユーザー・インター

フェイスによって、コントロール・パネルは動的なものとなりましたが、基本的には、あくまでパネルなのです。スクリーンを用いて、いくつかのコントロールに分けるということをするわけです。

もちろん、CD-ROMや仮想空間をつくりだすとき、ご存じのように、我々はそういうことをするのはあまり好きではありません。アイコンをつくるまたは定義するというのも、そういうやり方ではあまり文化性が高いものに見えないのが気に入らない。どこかのめりこめないところがあるのです。CD-ROMやウェブサイトでありがちなのが、イメージマップ上で検索をしなくてはならないため、情報のある場所を探すためにスクリーン上で行ったり来たりぐるぐる回りしていて、非常にいらいらする。新しいメディア文化のインターフェイスというものは、より浸透的な、本だとか映画というものとも相性がいい。そして、仕事などに使われるアプリケーションとも相性のいい、ちょうど媒介をする能力を持ったものとなっていくでしょう。

次に、インターフェイスについての設問をもう一つしたいと思います。この問いというか、仮説と言ってもいいんですけども、私にとって、ニュー・メディアの特異性、特色というのは何かというと、インターフェイスというものが作品よりも前に既に存在していることでしょうか。近代のアートを研究いたしますと、いろんなアートが特色を持っております。

例えば、映像作家は抽象的な映像作品を制作しようとしました、それは、映像の本質は動き、ムーヴメントといえるからです。20世紀初期の画家であれば、絵画について規定すること全てから逃れるために、抽象画をかくというふうになりました。ここで問題なのは、では新

しいメディアにはどんな特有な要素があるのでしょうか。

これはちょっと逆説的ですけども、新しいメディアのオブジェクトというものは、すべてニュー・メディア以外のものについて言及しているというおもしろい現象があります。例えば、もしあなたのアート作品をウェブ上にあげるとしますと、それはもはやそれ自身では存在しなくなります。その作品というもの、美術作品というものは、より広いインターネットという文脈の中で鑑賞されるものになっていき、アーティストがそのことを認めていようがいまいが関係ないのです。同時に、例えばもしあなたがCD-ROM 作品を作ろうとするとします。そのCD-ROM は、ただのある目的に特化したアプリケーションにすぎません。ユーザーがその作品を見ようとするとき、ユーザーはまず普通にコンピューターのインターフェイスを使うところからはじめます。ここがデスクトップで、ここにアイコンがある、それからアイコンを使って、非常に広いインターフェイスの範疇からだんだん自分の見たいものに絞り込んでいくわけです。

ですから、ニュー・メディアの場合、ニュー・メディアのオブジェクトというものは、最初からそこにあるのではなくて、より大きなインターフェイスという広いフレームワークからだんだんだんだん選び出して行って、そこに到達するものということです。

次の設問ですけども、やはりインターフェイスが提起する問題、これは伝統的なアートとの関係ですが、ユーザーの体験という問題です。伝統的な美術について考える際、知覚、仲介、瞑想、書き変えること、ある種受動的な経験について考えるのではないかと思います。もちろん20世紀の芸術作品のすべてが参加型であったとは言いきれません。けれども、中にはそういった思索をさ

せるものもたくさんありました。

前の方がすでに多くのニュー・メディアのアート作品について言及されていましたように、まずインターフェイスについて学ばなくてははいけません。それは、すべての作品はそれ自身のインターフェイスをもっているだろうからです。しかし、そうやって学んで鑑賞しようとしているときでさえも、高い認識能力が必要とされます。というのは、決定しなくてはいけないからです。どこをクリックすればよいかかわかならなくてはいけないからです。自分の心のなかに、認知地図のようなものをつくっていくのです。そう、問題はどうやって伝統的な美術の枠組みのなかにこれら高い認知プロセスを合わせていくことができるかということなのです。

我々に必要なのは知性的に問題を解決していくことであり、システムティックな実験作業であり、新しいタスクを早く習得していくことです。どうやったら、このことと作品の意図、知覚的な楽しみ、感情的な反応を結び付けることが可能になるのでしょうか。どうやったら、それをどう使うか学んでいるのと同時に作品を美術的に経験するということが可能になるのでしょうか？

これも答えのない問題ですね。

また、これも答えのある問題ではありませんけれども、もう2点あります。コンピューターのインターフェイスと、またもう一つ、現代の美術のホワイト・キューブ、白いギャラリー空間というものを比較してみましょう。20世紀の美術というのは、ほとんどがある種の建築的な構造物としてのギャラリー的な、あるいは美術館的な真っ白い壁の四角い部屋というものと切り離しては発展してこなかったわけです。

そうすると、この真っ白い四角いギャラリー空間とい

うものと、CD-ROMや、ウェブサイトが表示されるコンピューター・デスクトップというのはどういう違いがあるでしょう。

ホワイト・キューブはすでにある種のフレームとして働いていて、何がその中にあるにせよ、そのフレームの中のオブジェクトはフレームと空間に影響を与えます。それと自分とが対話をするわけでありませう。画廊の空間というのは大抵白い壁で、そこに現代芸術が置かれるわけです。あるいはインスタレーションもあり得るでしょう。空間の中に立体作品が行われる。あるいは、昔のような平面としての絵画というものが壁に下げられる。そういうものが白い四角い部屋の中に置かれているのです。

このような方法では、フレームをフレームの中に入れることはできません。できたとしても、そうすることでホワイト・キューブの論理は壊れ、ホワイト・キューブの空間はなにかオブジェクトが中にあることを期待させるに過ぎません。

それゆえ、「ホワイト・キューブ」なギャラリースペースの出現とフレームのついた絵画から立体作品までにアートの流れは結び付けられるのです。現在、フレームとして機能するコンピュータモニターの類似性は、仮想世界をその中に閉じ込めているということです。これは分かたれた空間であり、それ自身の論理、リアリティを持ち、白い立体空間とは違います。

似たような発達をビデオアートに見ることができたと思います。ギャラリースペースの中にテレビのモニターをインスタレーションとして展示されました。これはホワイト・キューブ、あるいはギャラリー空間に引き込み、影響を与える実の良いやりかたでした。そして、ホワイ

ト・キューブ、あるいはギャラリーの類似性はモニターを使用しない類のコンピューターのインストールを助長したのです。

もう一つの設問は、最後の設問、一番大事な設問と言ってもいいでしょう。これは今までの芸術とは何かという、人類にとって芸術史とは何だったのかという問題と、メディア・アートについて考えたい。そしてインターフェイスの問題を考えたいと思います。

すべてのアートの伝統的な主題、というものを定義してみると、これは人間の体験そのものであり、人間の世界に関するもので、しかも、世界に対する人間の反応に関するもの、これが芸術だと言えるでしょう。人間の世界、あるいは人間が世界をいかに体験しているかということなんです。興味深いのは、主題がニュー・メディアからは欠けているようにみえるということです。そのかわりニュー・メディアはそれ自身の世界を作り出し、それでインタラクトするユーザーを予想したり、あるいは新しいインターフェイスの実験を行ったりするのです。

長い間、私は、どうして、現代美術から引き出されたこういった技術が、人間の世界体験というもの、例えば意識の流れとか、モンタージュとか、ニュー・メディアにはないものを表現しているのか、これについて長い間考えてまいりました。逆説的ではありますが、これらの技術は遍在しているのです。

ニュー・メディアの作品が一番やらなくてはならないことは、まず世界そのものを表象する。そして世界との対話ということ、人間と世界の関係性のモデル化ということではないかと思っています。例えばゲームの中の仮想世界のなかでは、モンタージュは使いません。これは、最初の視点から空間を表わし、実際の空間での体験をシミュレートしよ

うとするからです。そう、モンタージュというものは現実の知覚にはないのですから、仮想空間でモンタージュを使う理由がないのです。

興味深いのは、インターフェイスは様々な特殊なやりかたでこういうところに入って行くということです。線形的な、あるいは相対的な人間のパースペクティブ、その中で人間とコンピューターのインターフェイスそのものが、ある特定の人のあるあり方、存在学、世界との関係のとり方というものにかかわってきます。そういう中で、世界をある一つの特殊な形でモデル化していく。

デスクトップやウェブは、その中でどんなアート作品を作ろうと、すでに大変特殊なやり方で世界をモデル化しているのです。人間とコンピューターのインターフェイスを通じて、人間の記憶、人間の体験というものが取り扱われるわけです。それをヒエラルキー的に組織立てた形で話される言語のようなものでしょう。

あるいは世界をデータベースから引き出してカタログ化していく、あるいは世界を一連の無限のオブジェクトの集合体として見ていくこと。芸術史の研究をしているアーウィン・パノフスキー、20世紀で最も重要な芸術史の本、「パースペクティブ・オブ・シンボリック・フォーム」を書いた彼だったら何と言うのでしょうか。我々の世界というものを、ある特定の形でモデル化するものが芸術であるというふうに彼は言ったわけですが、まさしくこの世界においても、新しいメディアの世界においてもそうだと思います。

最後に、最終的に私が気になっていることを申し上げます。人間の体験よりもむしろ、ニュー・メディアはユーザーを表現しているのではないのでしょうか。ご存じのように、いわゆる仮想現実の世界では、仮想の腕をもつ

ことができたりする、ということは仮想空間での分身としてユーザーが自分自身を表現することもできるわけです。

そうすると、ニュー・メディア・アートの延長線上には、自己ファッショニゼーション化、あるいは自己表徴化というものととの比較も考えられるでしょう。ユーザーは違った意味とツールを与えられ、過去の伝統的なアートにおいてなされてきたように、人間というものを外側から形を見つけて表現するのではなくて、人間そのものの表象としてそれが存在してくるということです。

しかし、もし現代美術が我々の心理空間、あるいは内的生活に焦点を当ててきたとしたら、ニュー・メディアはユーザーが対外的に行動を起こす機会を減らしているようにも見えます。インタラクティブなインスタレーションにしばしば見られるのは、ユーザーがかなり作品のインタラクションに積極的に参加しなくてはならないということです。それは、インスタレーションがユーザーに、だれかを演じるように振る舞うよう示唆するように見える、ある特殊な人間の主観からなのではないでしょうか。

ニュー・メディアでは、人間の心、意識というものを本当に表現することができるのだろうか。その表徴となり得るのだろうかというのを最後の質問にして、終わります。

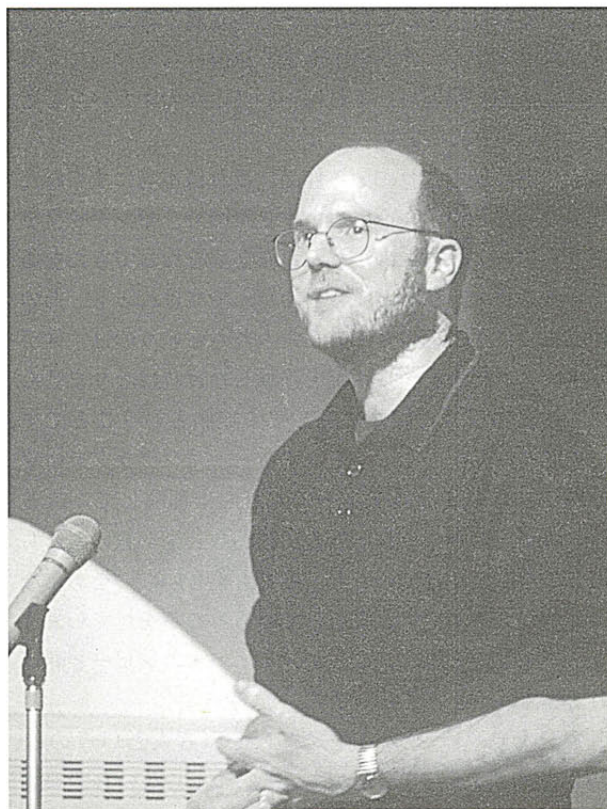
ダン・オウサリバンの発表

皆さん、こんにちは。ダン・オウサリバンと申します。

ニューヨーク大学で教えているんですけども、当然アートに関心がある学生たちが集まってきます。最近までは、ほかの芸術の形態、例えば絵画であるとか、写真術、建築というような勉強をした人たちがやってきていましたけれども、最近になりまして、コンピューターこそが最初の表現媒体であったという人たちが多く入学してくるようになりました。そうなってくると、従来型の伝統的な芸術の脈絡の中に、なかなかその作品をおさめることができないという経験をしてくるようになったわけです。

まず、アートの定義について考えてみたいと思います。これは「アンダースタンディング・コミックス」というスコット・マクラウドの本なんですけれども、これは漫画に使われている言語について書かれた本なんです、意図しなかったとは思いますが、マルチメディア論にもなっています。ここでアートに関する歴史以前の定義ということが出てきていて、アートというのは、生殖や、あるいは生存というものと違うところから発している活動であるというのです。これは男性が女性を追っかけ回しているわけですけども、男性は生殖に関心があつて、女性は生き残りに関心があるわけですが、それとは違う部分にアートの起源があるのだということです。

そのところで野生のクーガーが森から飛び出してきました、また、この生き残りということに関心を持った男の方が逃げまくっているわけですけども、がけのところに来て、しようがないので木の上に登ります。クーガーの方はがけから下に落ちてしまうわけです。この段階



ダン・オウサリバン

で、生き残りをかけて食べ物を見つけるか、生殖をかけて女性を求めめるかなんですが、そうではなくて、猫に向かってアカンペーをしたりしている、これがアートなんだと。実は生き延びることにも、それから生殖にも関係がないものがアートなんだとスコット・マクラウドは言っているわけです。これがアートの定義であるということになりますと、それ以上あまり議論はなくなってくるわけですが、問題は、これはいいことなのかということではないかと思えます。

上の階に展示されている作品、これは本当にすぐれた作品だったというふうに思いましたので、インタラクティブ・アートというのがだんだんと姿をなしてきたなあということで、私もとても喜んだんですけども、あの作品までに至る道のりにあった人たちというのは、メディア・エンビーという状況を体験しなければなりません。つまり、媒体に関しての嫉妬ということです。一生懸命作品をつくる。そうすると、インタラクティブ分野の狭いコミュニティの人たちは理解してくれる。ところが、絵画やそれ以外の伝統的な芸術形態の人たちのところに出かけていくと、とても美しいものをあんなにも苦なくやすやすと表現しているところを見てしまう。うらやましいと思う。これがメディア・エンビーと呼ばれる媒体嫉妬というものです。

インタラクティブで作業をしている人というのは、時々映画に行ったりなんかすると、つまらないB級映画か何かだったりして、あしたにも内容を忘れてしまうかもしれないんだけど、そのビジュアルの経験としては結構ずうっと残っていたりする。そのようなレベルのものをなかなか自分たちがインタラクティブの中でつけれないというもどかしさを経験するというふうに思うん

です。それをメディア・エンビーというふうに呼んだりしています。

これについてちょっとお話しし、それから二つ、インターフェイスの方向性ということをご紹介して、コンピューターのすばらしい潜在的な能力の可能性ということについてお話しして、終わりたいというふうに思っています。

まず、コンピューターについて私が本当にわくわくしているのは、一体どういう人たちがその中から芸術的な表現手段を手にするようになるのかわからないということです。どんどん制作の手法というようなものが頭を占める時間が少なくなっていく、どんどんアートのことを考える時間がふえている。基本的な本能とは違うことをどんどん考えていくというのは、もしかしたら、あまり人々はなじんでいないというか、居心地の悪い思いをするのかもしれませんが、だからこそメディア・エンビーのところがあつた方がいいのかもしれない。受け身のメディアが欲しい、テレビが欲しいという人がだんだん、つまり自分が必ずインタラクティブしなければならぬメディアのあり方というのを好まない多くの人々もいるのではないかということなんです。受け身で、どんどん次々に番組が放映されているテレビの方が楽だという人がいる。そうした中で、どうしてもインタラクティブということになると、独創性であるとか、あるいは個性というものが出てくる。コンピューターというのは、その中間点をつくる上でとても役に立つと思うんです。テレビで何か表現したいということになりますと、テレビ番組の制作のところまで行かなければならない。そうすると、ユーザーというのが大きくこれに関与することは一般にはできないわけですけども、コンピューターを使えば、そういう中間の参加というのが可能だと

ということです。それから、内容とフォームを分離するということもできます。プログラマーとしては、何らかの方程式をつくって、いろいろの変数を変えられるようなものをつくろうと思うわけです。何らかの構造をつくって、いろいろな変更の余地があるようなものを入れておこうとする。これは先ほどの可変性というような話ともつながるのかなあと思って聞いていたんですけども、例えばHTMLの場合、これは一つの規定、規約、構造を提供するものですが、その中で無限の数のウェブページをつくることのできるし、あるいは同じページの中でも、いろいろな順番であるとか、レイアウトが可能であるというふうになっているわけです。

この構造と、それから自由の間の緊張関係というのが極めて重要なデザイン上のインタラクティブにおけるトレードオフなんだと思います。つまり、余りにも多くの、枝葉の話が多すぎて、たとえばテレビのチューナーでもそうであるように、余りにも多くの構造が得られるがために、自分たちの意向というものが反映されていないように思うのです。しかし一方で、誰かにカメラやマクロメディア・ディレクターを渡して、何かおもしろいものをつくってほしいというようなことはしたくないのです。

それから、もう一つの状況を複雑にしているのは、言ってみれば、すべての場合において、一連の構造と、それから自由の間の一連のスペクトルのどこかにいつもいるということです。きのうもお話があったと思うんですけども、内容を変える自由というのを相手に渡してしまう。最終編集権限というものをアーティストは相手方に渡してしまうわけです。ですから、プロセス全体を通じてコントロールできるという今までのアートのあり方ではなくなってしまう。したがって、ちょっと不安定になる。それを使ってい

る人があまりプロのコミュニケーターではないので、でき上がったものが美しくないかもしれない。でも、楽しんでいるというような場合があるということを考えると、まさに観客というのは完全に観客ではあり得ないし、アーティストも観客になることがある。自分が最初の観客にならないといけないということになります。いずれにしましても、これは私の立場としてはいいことであるというもので、より多くの人々がより頻繁にこういったものに参加できるようになる。1枚スライドが飛んでしまったようなんですけども、コンピューターというのはそういうものだという事です。

それからもう一つ、コンピューターについて私がわくわくしているのは、人間の姿をしているということです。人間の経験を表現する手法として、今までのものよりもすぐれているかということ、答えはイエスだと思うんです。コンピューターの不可欠な側面として、非線形性というものがあると思います。それが人間の経験をよりうまく記述できるわけです。物語というのは必ずしも線形ではない。考えてみると、人生、過去を振り返ってみても、物事がつながって起きているように思われますけれども、現在でも、あるいは過去でも、どうもそれは一直線ではないように、自分の人生を振り返っても考えられる。いろいろな連想があったし、いろいろな並列の道というのがあった。特にアートなどにおいてはそうです。あれはあれと近いし、あれとこれは反対だしというような連想的なつながりになっている。頭の中ではそうなっていることが多いと思うんです。ですから、そういう意味で、非線形であるということは、つまりコンピューターというのはまさに人間の姿を模してつくられた、人間の経験をよりよくあわらすことができるものだと思います。

私たちの姿というのは、余りにも意識の方向にゆがめられていると思うんです。もちろん意識というのは、人間にとって一番興味深い側面だとは思いますが、そのみがあって、あるいはそれが一番楽しい部分ではない。スコットもそういう話をしていたと思います。音楽やスポーツという人生における喜び、楽しみ、これの多くは、まず目標を立てて、それに向かって、我々の原始人の部分にあとは任せて、やりたい放題やらせるというのが一番楽しいところだと思うんですけども、先ほどの原始人の漫画もそれをあらわそうと思ったんですが、それを考えると、それは意識以下の、あるいは意識以上のものなのかもしれないということが考えられます。

今お話ししたような、すばらしいコンピューターの持っている潜在的な能力、これを活用するという面で、重要な挑戦課題になるのがインターフェイスという部分なんですけれども、インターフェイスというのは、私たちの思考、思想の自由さを捕捉して、つまりつかまえて、私たちの原始人としての身体に合わせてくれる。つまり、そういうような、先ほどお話しした生殖と生き残り、生存だけを考えている原始人の能力とは違うものに合わせられるという部分だと思うんです。

インターフェイスの興味深いおもしろい分野というのに、フィジカル・コンピューティングがあります。イレエヌとエミリーがきのう随分これがいかにおもしろいかという話をしてくれたと思うんですけども、私たちの原始人としての身体が非常に制約が多いものだとしても、コンピューターの方はまだそこまで行っていないという状況があります。私たちの身体とうまく合ってくれない。コンピューター・ハードというのは、ハードウェアをつくることの方が遺伝学よりもずっと簡単ということで、

イレエヌがおもしろい話を随分してくれて、ほとんどのことは言ってくれたと思うんですけども、上の作品の多くからわかるのは、大きさというのは非常に大きな意味を持つということが一つ言えると思うんです。つまりコンピューターというのは、等身大になっていると、ある反応、つまり意識的な身体の部分ではなくて、それ以外のところの反応を呼んでしまう。例えばイレエヌが言っていたのは、指というのは、直接的な意識下の身体性と関係がある。しかし、体のそれ以外、つまり指でさわるというのは、非常に人間の意識の部分とつながっているけれども、それ以外の部分でさわるとか、あるいはインプットをするというのは、より抽象化されていない、より意識とは違うところの反応を呼ぶということです。それから、フィジカル・コンピューティングのもう一つおもしろいのは、まさにそこが一番楽しいところではないかということです。

コンピューターの持っている、あと残り二つの能力というのも大事で、それは時空間を変化してしまう可能性があるということです。フィジカル・コンピューティングの分野のプロジェクトの多くは、実はほかの電気通信ウェブ・プロジェクトとは違っている。それは何かというと、時空間による制約があるかないかということなんです、あるんですけども、それでもまだ楽しいところがたくさん残っているということだと思います。

フィジカル・コンピューティングについて考えると、時々人との間に完全広帯域整合性があつたらなあ。つまり我々の神経一本一本が全部つながっていて、その表象と話し合うことができたらなあ、そういう誘惑にかられることがあるということなんです。こういう抽象的な、また概念的な発想というのを私たちの原始的な身体

性の中から抜き取って、それを出して見せることによって、それをもしかしたら認識することができるのかもしれないというようなことを考えたりします。

最も成功したコンピューター分野におけるメタファーというのは、これは空間だということです。マッキントッシュ・デスクトップもそうですし、ウィンドウズ・インターフェイスもそうなんですけれども、空間メタファーとしてのコンピューターという考え方です。これが成功したのはなぜかということを見ると、それが非線形性、先ほどお話ししましたコンピューターの持っている非線形性をあらわしているからです。しかも、原始人にも、ナビゲーションであるとか、あるいは世界の空間認識及び理解、記憶ということについてのハード・ワイヤリングは可能なのだということです。この空間メタファーなんですけれども、それはこの空間の中を旅をしていくという意味での引喩になっている点が重要で、クイックタイムVRの場合には、言ってみればにせのインタラクティブィーに対する招待状が提供されています。この空間というのは変更できませんし、範囲があります。リアルタイムでレンダリングした空間においてももう少し無限性というものがありますし、帰る可能性というのが残っているんですが、ほとんどの場合には固定です。固定された三次元空間になっています。

ですから、例えばこういうときに問題です。先ほどお話ししていたような可能性ということで、より多くの社会の人々がみずからを表現することができるようになった場合に、空間の中を旅行して、見ていくと、言ってみれば都市のスプロール化みたいな状況になるんじゃないかと思います。ハイパーリンクがありますので、実際に地球表面上を旅して、何かを探すよりもましになるかも

しれませんけれども、似たような状況が起き得ると思っています。空間の経験なんですけれども、その中を歩くのではなくて、見ながら、すぐそのまま構築していくという、そういう実感に近いと思います。空間の中を歩いていくのではなくて、建設しながら歩くという。その場合には、人は複数の場所に同時に存在することができるようになります。これは三次元空間では不可能なんですけれども、概念的には我々の心の中でいつも起きていることだと思います。ですから、旅行というメタファーではなくて、空間を魔法のように取り出していく。つまり、移動しながら、移動しているところの空間を常につくり出していくというような、ほとんど矛盾に聞こえるかもしれないし、そんなことが可能かと思われるかもしれませんが、そのようなメタファーに近いというふうに思います。

最後に、簡単にちょっとまとめてみたいと思いますけれども、より多くの人々が、より高忠実度でコンピューターを使って表現ができる。コンピューターを使って表現ができるというのはいいことであって、それがより多くの人ができるようになるということはいいいことである。そのためにはフィジカル・コンピューティングという状況が必要であると。それまではメディア・エンビーという状況がしばらくは続くであろうということです。

今回坂根先生を初めとして、お招きいただいた方々にお礼を申し上げたいと思います。学生も、それからアーティストたちもすばらしい作品を生んでいました。どうもありがとうございました。

パネルディスカッション

坂根厳夫——それでは、はじめのセッションでプレゼンテーションしてくださった、4人のすぐれたゲストによる、パネルディスカッションをはじめたいと思います。インタラクションアートやメディアアートの問題についても話し合いをしたいと思っていますが、私自身、今、どこから切り出していくべきか、いささかとまどつています。ただ、インターフェースというものが今日のキーワードであるというマノヴィッチさんの主張は、皆さんも、同じように受け取っていらっしゃると思います。そして、それに基づいたインタラクティブ・アートというものの現代的な意味についても、皆さん、ほぼ共感されてはいたと思います。ただ、多少スピーカーによって、もう少し今までの伝統的なアートの視点に傾斜しながら、これでいいだろうかという問題を投げかけられた人と、もっと積極的に新しいアート・オブ・インターフェースというふうな表現で、一つの新しい美学のカテゴリーのようなものまで提案しようとされたマノヴィッチさんのような姿勢とか、違いもいろいろありました。この先、途中でわからなくなると、問題を聞き直すことになるかもしれませんが、まずインターフェースというものにも、実際にはさまざまなアプローチがあって、きのうのディスカッションでも、もうちょっと本能に基づいたわかりやすいインターフェースが望ましいという意見もありましたね。どうやって動かしたらいいのかというふうな、わかりにくいインターフェースもありますよね。ですから、その辺のところから、クオリティー・オブ・インターフェース（インターフェースの質）についてどう考え

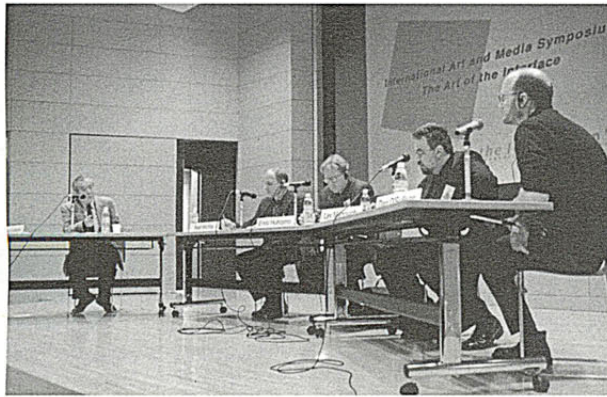
るかということを皆さんにまず聞いてみたいと思うんですが、いかがでしょうか。

アクセル・ヴィルツ——そうですね。さまざまなインターフェイスのグループがあると思います。きのうのディスカッションにおいてもそうでしたが、大変おもしろいと思いましたのは、クリスタ・ソムラーさんがおっしゃったことなんですが、主に自分が興味を持っているのは、ユーザーに作品を変えるアクセスを与えたいと。どちらかといえば、複雑な複数の選択肢を与えるだけではなく、作品自体が変わることもいとわれないという、大変おもしろい考え方だったと思います。インターフェイスの定義としてもおもしろい。

もう一つ例を挙げれば、ビル・シーマンさんの作品です。これはもうはっきりと言えることですが、新しい言語の生成、言語をつくり出すと。しかも、ユーザー、見ている方に自由度と能力を与えて、その作品とのインターフェイスのとり方を自分で決めてもらう。

もう一つ申し上げたいのは複雑性の問題ですけれども、シーマンさんの例をまた引きますが、これは大変難しいインターフェイスなんです。というのは、学習しなければ、見ている側はそれを使うことができない。インターフェイスは、タマシユ・ヴァリツキーさんの三つの点だけなんですけど、それでも、その三つの点を扱うのには学習をしなければできない。こういった大きな違いがあります。私が一番好きな作品は、スコット・ソーナ・スニップさんの、これは随分違います。どんな子供でも自由にやれると。スタジオ・アズーロの作品もそうでした。何も知らなくてもインターフェイスに関与できるという作品もあるんで、こういった大きな違いがあります。

坂根厳夫——なるほど。ほかの人、どなたか。



エルキ・フータモ——最近私が読んだ本なのですが、それは新刊書で、有名なアメリカのハイパー・メディアの理論家J・デイビッド・ボルターが書いた本があります。ディメディアーション、再仲介ということで、このもとにあるのは一つの理論的な考え方なのですが、これをたどる中で、すべてのメディア文化、あるいはメディアの歴史というものが解明できるという非常に野心的な考え方に基づいた本で、全体を説明してしまおうという本です。基本的に二つの側面があると。どのようなメディア体験にも、一つは即時性、もう一つはハイパー・メディア性と言っています。最初の即時性ですが、人間はメディアを超えて、向こう側にあるものを見ようとする傾向があるということです。これ、まさしくコミュニケーションであって、メディア、媒介物を通じて向こう側に現実を見ようとする。ということは、ある意味で、メディアそのものは自分の心の中では見えなくなります。例えばスクリーン上に何か現実の映像を見ているときに、これはスクリーンだ、スクリーンだ、スクリーンだとは意識しなくなる。それよりも、現実の方が前に出てくる。

もう一つ、ハイパー・メディア性というのは、これはメディアそのものに対する意識が高まっている状態だと言っています。例えばユーザー・インターフェイスのグラフィックなもの、これはいろんなデジタル・メディア、それから、いろいろな写真であるとか、その他、映画など、古いメディアを混合させてつくったものになりますけれども、ウェブのブラウザー、ウェブページを開いて、そこで見るとき、これはいつもメディアの存在を意識している。そのように、一方ではある種の状況においてメディアというものが強調されているもの、あるいはその存在を忘れてしまうものの、二つの側面があると言って

います。さらに例として考えられるのは、メディア・アートの分野で、この分野では、これも一方では、はっきりと見えるのは、いわゆる透明性を追求するインターフェイス、すなわち交流や対話、相互作用というものがすぐにできる方向がある。だから、そのものの存在をそんなに意識しなくてもいいというようなもの。そして、そこから得られる体験に重きを置いて、インターフェイスそのものはほとんど意識されないというものがあります。他方、むしろインターフェイスが強調されるもの。ある種の特別にデザインされたインターフェイスを使うものもあります。つまり、インターフェイスそのものに常に意識を向けていなければならないという性質のもので、やはり2種類あると思います。そういうことを見ていくと、大変挑戦的というか、興味深いことですが、私が思いますのは、アーティストの中には、ただ透明性だけではつまらないと抵抗を感じている人もいるということです。なぜ抵抗するかというと、自分にとって、透明性と、サイバー・スペースの中で我々がすぐにスクリーンの向こう側に行き、突破できることに対してです。こんなに簡単に仮想現実に入り込んでいくことができるというような場合、こういった透明性はあんまりおもしろくないという反応を示すアーティストがいるということです。というのは、あんまり簡単に向こう側に行けるといのは、何かちょっとにせものなんじゃないか。ある種、空疎な約束事にすぎないんじゃないかというふうに考えるのです。つまり、インターフェイスの物質的実存感、存在感がもっと欲しいという思うのです。ただ、これとは逆の姿勢をとっているアーティストもいます。つまり、いわゆるインターフェイスの物質性はむしろ欲しくないという方です。それをちゃんと学習して、マスターしな

ければ使えないインターフェイスを使いたいという傾向の人々であります。おわかりでしょうか。単一の答え、単一の特色づけはできないんですけれども、この二つの側面があるということ、あるいは二つの派に分かれるということです。こういったことはディスカッションとしてもおもしろいんじゃないかと思って、後ほどまたその話ができたらと思えます。

レヴ・マノヴィッチ——両方とも大変おもしろいお話でしたけれど、新しい批評言語というものを発展させて、新しいメディア文化、新しいメディア・アートを語っていくということは重要です。そして、異なる次元であれ、我々がインターフェイスという一つの一枚岩的な言葉をもっとばらばらにしてしまうということも重要だと思います。例えばインターフェイスを通して、我々の感覚というのは、どのような感覚がそこに動員されるのか。一つの感覚か二つの感覚か、あるいはもっと多くの感覚かということなのですが、過去20年、美学の中でのさまざまな試作、多くの批判もやはり出てきました。視覚優勢の時代はおかしいと。モダン・アートでも、あるいは哲学の伝統の中でも、どうも目、視覚が強過ぎたという批判が、少なくとも西洋では相当出てきております。ニュー・メディアのアーティストの間においても、やはりその点に関しての批判を込めた作品、すなわち全身を巻き込むという作品を発表している人も出てきております。しかしながら、身体といったときにも、三次元マウス、そして、それを動かしている動作、あるいは運動というものを取り込んでいくというやり方をとらなければなりません。同時に私が今回の展覧会で気に入っているのはプレゼンテーションのあり方です。すなわちインターフェイスのエキジビションではないかと思うぐらい、い

ろいろな身体的に異なる行動や行為を喚起する、いろいろな感覚を喚起する作品が多いからです。けれども、実際芸術史を見てみますと、視覚芸術、違う文化、違う時代に、いろいろ異なる言語が発達してきました。目の動き方、知覚のあり方等もさまざまな異なるパターンのもので出てきております。したがって、その知覚の言語といいたいまいしょうか、アート自体、従来のアートはそういう視覚言語、さまざまなものを生み出して発展させてきたのではないかと思います。今回のこの展示でも、ボディー・ムーブメントとしての全くの新しい言語が生まれてきているような、見る側もそういったボディー・アクションを語らなければいけないというようなものもあり、おもしろいと思います。

それから、インターフェイスの質の問題ですけれども、アクションと反応の関係を考えましょう。ユーザーが何かを受け取って、そして、何かを反応として表現するときの問題です。人間とコンピューターのインターフェイスは、この20年間、どのようなものであるべきか、ただ単に刺激に対して条件反射するパブロフ式のものだけでいいのだろうか。アイコンがあつて、そして、こっちが自動的にそれに条件反射するだけでいいのかというふうなことがいろいろと模索されてきました。

それで、我々の技術は、何かをやる、そしてエージェントがそれを代行する。そして、その結果を我々はレポートを受けるといふ、メディア・アートでもこういった関係が応用されるかもしれません。このシステムは何をするのか。このアート作品は何をするのか。こうすれば、必ずこうなるという1対1の関係か、それとも1対100の選択肢のある関係かという問題もおもしろいと思います。

もう一つ加えて言いますと、一つ、アート作品というものが喚起するもの、人間とコンピューターのインターフェイスそのものをやはり一つ問題にしている。それに対する挑戦、たくさんビデオ・アートがもう随分前から生み出されてきておりますけれども、テレビというものに対しての一つのコメントとして、ビデオ作品というものは相当たくさん出てきたんではないか、コメント、あるいは批判、批評として。ですから、メディア・アートも、人間とコンピューターのインターフェイスに対する一つの批評としての表現であると見ることもできるかもしれません。人間の生活のありとあらゆる部分にそういったものが浸透している。しかし、実際に機械とのインタラクションが重要な位置を占める特定の領域というのが人間生活にあります。そういったところにおいても、メディア・アートの持つ意味というのは大きいと思います。

それから、ヴィルツさんがおっしゃったように、アート作品においては、見ている人が、新しいインターフェイスのとり方を学習しなければならない。そして、自分自身がそういうことを通して、作品を自分の中に取り込むという関係が成立し得るということでした。

坂根巖夫——今、マノヴィッチさんが言われたことで、ちょっと誤解をされるといけないんですが、我々の展覧会というのは、いろんな多様なインターフェイスのデパートメントのような形で、ただたくさんいろんな種類がありますということを見せるための展覧会ではないということですね。むしろここで感じてほしかったことは、同じ多様なインターフェイスでも、やっぱり最終的にはコンテンツとの関係からその微妙な違いを見てほしいということでした。例えばイタリアのスタジオ・アッザー

口のグループの作品の場合には、インターフェイスそのものは単なるトリガーとして、既成のコンテンツのイメージを引き出すだけのために使われているようなところがありますね。ところが、アメリカを中心とした若い作家たちの作品には、単なるトリガーとしてというよりも、その作品の中に、コンテンツそのものにまで観客が入っていけるものがあります。そこにはコンテンツとインターフェイスの関係に少し違いがあるように思うのです。どっちがいいという議論ではないんですが、その辺の違いみたいなところまで感じて、インターフェイスとコンテンツの関係を考え直すことができる。今までの芸術の歴史には、そういうインターフェイスを通じてその作品の中に入り込むということまではなかったわけですよ。ですから、その辺の違いを長いアートの歴史を通して考え直すという一つのきっかけにもしたかった。つまり、この展覧会そのものが皆さんにそんな違いを考える機会になればということまで思っていたわけで、でき上がったものをただショールームとして見せるということではなかったということをいいたかったのです。その辺のところはご理解いただけたと思いますけれども。

ダン・オウサリバン——インターフェイスの質ということに関してなんですが、一つの判断の仕方の基準としては、透明性というのは確かにあるんじゃないかというふうに思います。上に展示されている作品は、どれも非常に成功しているんですけども、それはなぜかといいますと、非常にシンプルな、ほとんどアイコン的なインタラクションで全部済んでいるということも一つの成功している要因ではないか。つまり学習のための時間というのがほとんど使えなくても、インターフェイスがとれるという点にあったんじゃないかと思います。

インターフェイスなんですけれども、これは何か物をプロブイングしているときに、どれだけの筋肉を使うかということでも判断ができると思うんです。今後はむしろ、BUI (Buttoks User Interface) と呼ばれていますが、いかに大きな筋肉が使われるようなインターフェイスになっていくかということなんじゃないかと思っています。

それからもう一つは、高速インターフェイスということにも私は関心があります。最悪なインターフェイスだったとしても、フィードバックする時間が速ければ、人間にとっては使いやすい、楽しい、そういうインターフェイスになり得ると思いますし、それは坂根先生がたった今おっしゃったこととも関連があると思います。透明性という考え方についても、これがいつも一番いいというわけではないということです。インターフェイスを意図的に使いにくくしておくということもあるかもしれません。例えばゲームの内容を書き記しているようなといいますか、それを説明するようなインターフェイスである場合、わざとわかりにくくしたり、使いにくくしているということがあるかもしれません。それから、音楽の楽器なんですけれども、楽器のようなインターフェイスのような場合、熟練度というものを、あえて使う人に求めていったりするようなこともあり得ると思うんです。ですから、インターフェイスそのものが、ある意味でコンテンツと重複するような部分というのは常に起きると思います。コンテンツというのがインタラクションのための燃料にしかすぎなくて、背景にあるということもあると思います。例えばふるさとのお母さんに電話をするというような場合、インタラクションそのものが重要で、どういう内容を語ったかというようなことはあまり関係

がないのと似ているんじゃないでしょうか。連絡したことの方が大事だ。

坂根巖夫——大変興味のあるところなのですが、そこで、やはりもうちょっと突っ込みたいんですが、そこで観客の役割はということなのかと。つまり、インタラクティブ・アートというのは、多かれ少なかれ観客が参加することを前提にしているわけですね。今までの場合は、アートの場合というのは、観客はレシーバーとして、作家の意図を探ったり、自分なりの体験と照らし合わせて作品を鑑賞するということがあったんですが、この前にじっと立っているだけでは何も起こらない。しかも、作家の作品の種類によって違いますけれども、中の、例えば一番最初のセルフポートレートなんかは、自分で自分のイメージをつくるということですね。そうすると、作家、アーティストというものの姿勢も変わってくると。例えば今までのアーティストというのは、きのうの話にもありましたが、多少自分のエゴイスティックな欲求を表現しているのですね。表現の欲求で作品をつくるわけだから、変に解釈されたくはないわけですから、あんまり干渉されたくないわけですね、オーディエンスに。だから、わかってもらわなくても私はこれをつくるんだというふうな強い姿勢があると思うんですけれども、今度のインタラクティブ・アートの場合というのは、作家というものは、むしろ観客の理解度とか、観客のふるまいとかというものを十分に気にしながら、それを受け入れながら、一緒に対話をしながら作品をつくっていくと。その最終的なできばえは作家がある程度予想するけれども、もしかしたら作家が予想しなかったような方向に発展する場合もあると思うんですね。そういうこれからのインタラクティブ・アートにおける観客の役割というか、そ

ういうものをどう考えたらいいのかと。それこそが新しいタイプのアートだという方向ではないかというふうにおっしゃるのか、これは何か過渡的なものなのか、その辺のことをお聞きしたいと思います。いかがでしょうか。あるいは何かそれにつけ加えていただいても結構です。

ダン・オウサリバン——それについてのとてもいいモデルとして、建築があるのではないかと思うんです。建築家というのは、建物を建てると、中に人が住んで、みんなハッピーだというわけなんですけれども、例えばワシントンDCのキャピタルドームというものをつくる。そうすると、その中でいろいろなことが起きているわけです。いろいろな議論というのが、つまり民主党と共和党という2派に分かれて、くだらない議論が続いているわけなんですけれども、それと建物は全然関係なくそこに存在している。

インタラクティブ・アートも似たようなところがあるんじゃないかと思うんです。昔からの作家というか、美術家というのは、全部コントロールしたいと思いきやじゃないでしょうか。最初から最後まで全部自分の所有物としての作品、最後のところで美しくなくなってしまうというのは耐えられないと。自分の目から見てもいいじゃなくちゃいけないと思いきやじゃないかと思うんですが。

レヴ・マノヴィッチ——今ちょっと考えていたんですけれども、このメディア・アートの議論をするたびごとに、ある特定のアートという定義から議論している。これは非常に新しい近代的なものなんです。つまり、かつてのものは、建築も含めて、すべて芸術というのはインタラクティブなものだったんです。18世紀、19世紀ぐらい

まで、芸術というのはまさに教会の一部でありましたし、儀式の一環であった。ですから、教会の中に行くということは、別に芸術作品を鑑賞しに行くわけではなくて、何かもっと大きな参加するような、そういう儀式に行つて、そのときに接するのが芸術作品だったわけです。芸術作品だけを取り出して、それを鑑賞するというのは、人間の、つまり人類史の中でもごく最近の出来事であつて、アートは、アートはと言っているのはごく最近のことだと。

それでまた、メディア・アートが参加型になったからといって、全く新しい時代になったというのは、もしかしたら違うのかもしれないということと、それから鑑賞者の役割なんですから、上に展示されているものもそうでしょう。私のメディア・アートの経験からいってもそうですけれども、20年近く前に、アメリカの美術史家のロザリン・クラウスがビデオ・アートについて書いていますが、これがキーになる文章ではないかと思えます。「ナルシズムとしてのビデオ・アート」という論文だと思えますが、初期のビデオ・アートというのは、大ざっぱに言つてしまえば、鑑賞者が鏡の前に立っているのと変わらなかった。ビデオ・アートというのは、みずからの姿を観客が見るためのものだったということです。これは、心理学的なコンプレックスの1種類であるナルシズム、その表出であつたということなわけですが、芸術作品の内容というのはユーザーのイメージであるという、広げてしまえば、どのような芸術作品に関しても、その中から出てくるイメージというのは、見ている、あるいは読んでいる人の頭の中にある。それがニュー・メディア・アートの中にはよりはっきりとあらわれているのかもしれない。

坂根徹夫——アクセルは大分それに反論を言いたいような感じなんでは？。

アクセル・ヴィルツ——私はそうは思いません。最後のところで言ったことには賛成できません。つまり、それほど自己愛的な作品というのは、最近数年は出てきていないというふうに思うんです。これはビデオ・アートの初期の段階とは違うかもしれません。ビデオ・アートは、初期の段階においてはパフォーマンス・アートが中心でした。そういうこともあつて、つまりビデオ・アートの初期がパフォーマンス・アートの終えんだつたと言つてもいいかもしれません。

ナルシズムの話なんですけれども、上の階の展示を見ても、別にあなたに反論をしようとか、みんなの反感を買おうというのではありませんけれども、これはすぐれたツールとしての作品が多く、アートという面が強調されていないというふうに思うんです。インタラクティブ・アートの作品は、すぐれたツールであるとか、インターフェイスであるだけではだめで、私は文化的な背景、つまり背景に何らかの情報、つまり何らかのものに対するつながり、私から言うところと新しい入力といいますか、世界観、あるいは世界に対する感覚を与えてくれるものでなければならないというふうに思っているんです。

先ほどのキャンパスの例もあります。これはツールとして、インターフェイスとして、とても興味深いものだというのは確かにそうだと思うんですけれども、それを使ったときにはある感覚は得られますけれども、内容について、その背景にあるものについて、何も学習できない自分というものがいるわけです。3台のカメラが使われているということ自体にも概念的な価値というのはきつくないと思います。ですから、あれよりももう少し別

のものも私はあるというならば期待するわけです。何台かのマシンとセンサーをつなげて、そして額縁をつけたというだけでは、私はアートであるというふうには認めることができません。

積極的な例も挙げられると思います。これは坂根先生もお話になったもので、スタジオ・アッズーロのもので。あの中に、作品の中に踏み込んでいくと、まず絵画に興味を引かれる。たくさん内容が、例えば中世、それから戦の歴史、つまり戦争と人類というようなコンテンツについて学習することができるたくさんの情報と奥行きと歴史がある、そういう豊かな経験になっています。それだけではなく、ある解釈を施す人としての作家の個人的な側面もわかります。

エルキ・フータモ——私はそれに対して反対です。今言った方に反対です。みんなが反対していくというのは、もしかしたらいいことなのかもしれません。基本から始めましょう。すべてのメディアというのはユーザーを必要とする、あるいは観察者を必要とする。これはメディアの一つの潜在力として、ビデオだろうが何だろうが、最初から埋め込まれているものです。つまりメディアというからには観客が想定されているということです。ビデオについて考えることが多いんですけども、作り込まれた観客というのは、考えてみれば、ポジションとしては非常に薄っぺらなのかもしれないということです。ある意味でということなんですが。私が個人的にインタラクティブ・イン・メディアに対して関心を持っているのは、ある種の潜在的に可能なユーザーのモデルをつくっていると。しかも、そのユーザーになり得る人たちがマルチレイヤになっているということなんです。例えば5歳の子供、あるいは大学教授、69歳なのかもしれません

んけれども、そういうような人を想定する、その全部を想定しているところから成功している。メディア・アートの中でインタラクティブ・テクノロジーを使っているものの中で一番成功しているのは、そういう多様な人たちに対して、例えばジェフリー・ショーの「レジブル・シティー」、または岩井俊雄の「映像装置としてのピアノ」、ほかのものもそうですが、一番成功しているのは、多様な観客を想定し、それがレイヤーに重なっていて、それ全部にアピールしているということです。ダニエル・ローズインのもそうですけども、あのイーゼルというのはとてもおもしろいし、そういう意味では挑戦的なものだと思います。多くの人々にアピールすると思います。しかしながら、同時に、確かにわかるんですけども、あれは興味深いツールだととらえることもできる。いろいろなコンテンツをおもしろく取り扱うことはできるけれども、でも、同時にあれはインスタレーションにもなっているので、だからおもしろいというふうに言えると思うんです。

私がこの展覧会に出てきている中で一番考え続けているのは、あのイーゼルの作品なんです。もう一つは、これがどこまで意図的なのか、意識的なのかわかりませんが、文化の解釈の可能性というような、いろいろな実技が入っているということです。言ってみれば、レイヤリングされた文化の構築であるような、つまり1枚はぐと、またその下に層があって、そこにも文化的なコンテキストがあるような、つまり複数のレイヤーから成っている断片化されたキュービズムのようなコラージュがリアルタイムででき上がっていく、あれ自体とてもおもしろいというふうに思いました。

それから、消す方法というのはないと。足し算だけだ

という。ですから、あの作品に対して文化的なおもしろい解釈をどんどんしていくというのは可能だと思います。ですから、単なるツールなんかじゃ全然ないというふうに思うんです。私にしてみれば、あれは何と呼んでいいのかわかりませんが、明らかに創作物であって、まさにユーザー、つまり観客自体の多様性というものの一つのモデルに使われているものだと思います。

坂根巖夫——はい、わかりました。ただ私の方からもしゃべりたいので、時間を残しておいてください。

レヴ・マノヴィッチ——はい、ごく手短かに言いたいと思います。私もアクセルさんに反対したいんですけども、どんどん反対していくと生産的だということみたいなんです。ほとんどすべての上の階に展示されている作品というのをナルシスト的である、あるいはナルシスト・コンプレックスの表出であるというふうに言うことができますと思うんです。なぜかという、すべてが鏡というイメージがあるからです。この作品もそうです。でも、私たちの空間の中の一つの側面でしかありません。メディア・アートというのは何かといいますと、複数の鏡を提示してくれると。私の姿を映すだけではなく、私の動きも映してくれるような、そういう鏡を提示してくれるということです。私の行動というのを増幅させると、アルシズム、つまりイメージのナルシズムだけではなくて、動きのナルシズムです。

坂根巖夫——僕もちょっとつけ加えていいですか。ディスカッションがさらに発展しそうですが、一つ私も感じるんですけど、例えば先ほど見た、前回の展覧会のジェフリー・ショーの作品、あるいは前々回でもジェフリー・ショーの作品を見せていますが、彼はやはり伝統的なアートの世界から入ってきた、非常に幅広い歴史観を

持っている人です。したがって、彼の作品を理解するには、そこまで分かっていた方が面白い。例えば1995年のときは、「ゴールデン・カーフ」（金の子牛）という作品を展示しましたね。それは見ると、単純に、まるで何もない台のところに液晶ビデオを持っていくと、そこに本当に金の子牛がいるかのように見える。それはもうそのレベルだけでも、十分におもしろいインターフェイスですね。ところが、彼はそのゴールデン・カーフということの中に、もっと大きな文化史的な意味を込めているわけです。ちょうど「裸の王様」の寓話がありますけれども、そんな比喩までも込めている。それから前回の例でいくと、「プレイス：ユーザーズ・マニュアル」という作品は、その液晶画面の中にカバラの木が出てきますね。カバラの木というのは、なかなか僕たちには文化的背景がわからないと理解できない。さらに、あのスクリーン上には、観客の声に反応して言葉が出てきますが、あの言葉というのは、それこそかなり古典的なすばらしい作品のなかのテキストですけれども、そんなメッセージが次々に出てくる。彼のアートというのは、どっちかというと文化的な背景を引用しながら、それをもうちょっと屈折した意味でもって、自分の作品を豊かにしようとしているんですね。それはそれでわかるんです。それからもう一つ、先ほどのスタジオ・アッズーロの作品もそうですね。あの作品だけ見せていても、だれもその文化的背景までは理解できない。そこで、会場にはスライドの絵を掲げることにしましたが、あれはパオロ・ウッチェルロの絵で、彼らはその絵からヒントを得て、ああいう作品を作ることになったのです。しかし、ウッチェルロの作品のことを知らないオーディエンスには何のことかわからない。ただ、単なる声に反応するインタラクシ

ョンで、イメージが出てくるといふうにしか理解できませんね。そんな例からいうと、今までの多くのアートのなかには、特に現代芸術のなかにはというのは、一種の文化的教養主義みたいなものを背景につくられたものが多かったような気がします。

それはそれで僕はすばらしいことだと思うんですけども、同時に、例えばスコットの作品などを見ると、昨日も彼のスライド・プレゼンテーションがあったんですが、僕はその背景にあんなふうなことまであったとは知らなかった。彼の一見単純に、二つの人物の間に境界線を引くという現象の背景に、じつはさまざまな数学的なルールが秘められているのですが、実は同様な数学的な法則の結果生まれる境界線の例が自然界の中には幾つも見つかるということでした。これは自然現象そのものの中に内在している一つのルールを使ってできているということを知ること、初めてそのおもしろさがさらに倍加されると思うんですね。この場合のコンセプトのものは、従来の文化的な背景というよりも、むしろ科学的な背景なんです、それも当然我々の視野を広げてくれるのです。本来、芸術というのは、我々の見えない世界を拡大して見せるとかということから出発したといっいいわけですけど、科学の本質もそうですよね。ジョルジュ・ケペシュが「ニュー・ランドスケープ」のなかで科学が生み出したさまざまな目の延長や、手の延長、聴覚・視覚の延長が、人々の新しい世界観を生み出したのを紹介していますが、それは新しいアートにも通じると思うのです。つまり彼は、新しいアーティストとして、この新しいランドスケープを提供したといってもいいと思うのです。ですから、そのコンセプトとしては、さまざまな形があり得るといってもいい。僕が言いたいのは、

こういうインタラクティブ作品を、何もアートかどうかということを開くよりも、人間の意識を広げる新しいツールであるといふうな言い方をしてもいいと思います。場合によっては、それは科学博物館に置かれてもおかしくないし、あるいは、もっとゲームの世界にあってもおかしくない。さっきフータモが言ったように、いろんな階層の、それぞれの人のバックグラウンドとか、体験に応じて違った受け取り方ができるので、それはそういう触発するメディアだと、私は思います。インタラクティブティがあることで、その触発性が今までのメディアよりもっと強くなるんだといふうに私は期待しているんですけど??。ちょっとしゃべり過ぎたかもしれませんが。

ダン・オウサリバン——私もちょっと続いて同じようなことを申し上げたいんですが、ダニーさんもまさしく同じ考えだと思うんですけども、内容を提供する方が、単にユーザーが内容をつくることよりも、むしろ自分の内容ってやはり重要だと思うんですけども、作品に深さがある、いろいろな文化的な引用があるということは重要だと思います。ただ、やり過ぎということもあるわけですけども、全部理解するには、修士号でも持っていないとすべてがわからないということがあるかもしれません。そうすると、アートでなくとも、ただ一人生きていく人間としてだつて、そういう意味ではエンジョイするものというのはたくさんあるわけです。

アクセル・ヴィルツ——私の方向性をもう一回たどってみますと、アートというのは、一つのプロセスであり、特別のプロセス。一つアート・ワークをつくるということは、特別の過程です。そして、ある特定の思考がそこには込められている。私はキュレーターとして語れば、

私は仕事をする。自分の展覧会の準備をするというとき、私のそのときの考えのあり方というのは、アーティストの思考のプロセスとは全く違います。あるいは、見る側の思考のプロセスとも全く違います。アート・ワークをつくるのに必要なこと、それはあなたはアーティストとして思考しなきゃいけないということです。これは重要な立場でありまして、やはりはっきり定義する必要があるかもしれません。つまりアートは何かということ定義するのが重要なように、アーティストとはどういう人間かを定義するのも重要でしょう。さらに、人間のほとんどの芸術作品というのはどこを源泉としているんでしょうか。いわゆる芸術作品というのは、多くはいろいろな研究所のようなところから出てきているんじゃないかというふうに思います。アーティストでも、ずうっとアーティストであり続ける人、つまり本当にアーティストとして仕事をし、アーティストとして生き、アーティストとして考える自由を確保している人間から生まれてきます。これは重要な点でして、私が研究をする、例えば自分の展覧会のための調査をする。そのときに、作品だけではなくて、アーティストそのものを探っていくというやり方をするときもあります。作品だけを追っかける、その方がやりやすいんです。学校へ行ったり、美術館へ行ったり、さまざまな作品がそこにはあります。しかしながら、1年後にこのアーティスト、あのアーティスト、アーティストを今度は中心に見ますと、去年はアーティストだったけど、今はもう会社に入って金もうけしているというふうに、むしろ変身するのが非常に早い。実際にアートの分野にずうっとどまる人というのは少数なんです。しかも、アーティストであり続けることは決してお金もうけにはならないわけです。これは明らかであります。

教授として働く。それで生活を補てんするというようなことをやりながらもアーティストの立場をずうっと守る人という、そういう人たちが私にとってはアーティストなんです。クリエイターである、物をつくる人間であるとして考えると、本当にそれをやり続けられる多くのアーティストがいるだろうか、ちょっと心配になります。**エルキ・フータモ**——そうおっしゃいますけれども、ある意味では、アーティストというものを、例えばビジネスマンというくくり、主婦というくくり、アーティストというくくりという、そういう分類にくくろうとなさっているように思うんですが、私はアーティストの役割というのは、こういった分類化に対して反発することだと思えます。アーティストというのは、むしろそういった線引きに対して越えようとする人ではないでしょうか。社会の中でどこにでもいられると、ある意味では自由度を持って、そして、もっと自由に遊んだり、もっと従来と違う発想で、新しい関係をとったりする自由を持っている人間であって、あなたの言うような分類にはむしろ反抗すべきだと思っておりますから、アーティストを考えると、最もこういった問題について知的に取り組むやり方というのは、ある版画をつくっていた人が今度は別のやり方をやる。昔は版画アーティストだったのが、また別のやり方をするようになって、そして、別の表現をするようになって、どんどんどんどん変貌していくんです。ロック文化の分野に、このことを実際に扱った最も知的で興味深い例があると思います。「プリンス」というアーティストがいました。彼は自分の名前を、「プリンスとして知られていたアーティスト」、このように変えました。そして最終的には「ザ・アーティスト」というようになりました、このことはかなり興味深いと同時に

アンヴィバレントな問題であり、メディア文化の分野のなかでも深く分析しないといけない問題ではないかと思えます。

アクセル・ヴィルツ——プリンスのことを言っているんですが、だけど、プリンスはもともと主婦ではないですよ。プリンスはアーティストとして生まれ、アーティストとして今も存在している人ではないでしょうか。物理学の専門家なのか、主婦なのかによって、出発点がどこなのかによってもお話は違ってくるわけですけども、あるいは研究者であるのか、画家なのか、イタリアのだけでしたっけ、名前は今出てきませんが、中世の人で、いろいろな機械をつくったレオナルド・ダ・ビンチですね。彼は数少ない本物のアーティスト、科学者でありアーティストであったことが可能だった数少ない一人ではないかと思えます。すなわち二つの違う領域を行ったり来たりできる人。娯楽と、それから美術の間を行ったり来たりできる人、あるいは芸術と科学の間を行ったり来たりする人、自由にできる人ってそんなにたくさんいないと思います。例えば皆さんはどうですか。教えて教鞭をとると同時に批評家でもある。

坂根徹夫——かなりだんだん激しい議論になってきていますが、それだけに重要な点ですから、非常にいいと思います。どうぞ、続けてください。

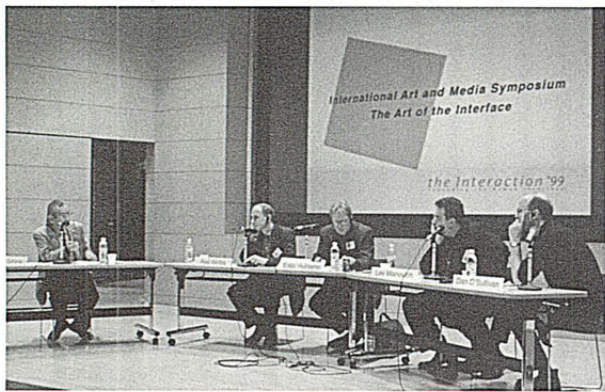
エルキ・フータモ——私は教師だけではなく、州立大学の教師ですから、ある意味では公務員なわけでありですね。支配者側だと言ってもいいかもしれません。美術の学校で、アメリカでそういったところで教えているということは、美術の場合、修士号を取る人が物すごく多いんです。そして、イタリアで画家が生まれる数以上に、アメリカで美術修士号を取る人の数の方が多いうらい、

大学というのはアメリカにおいては全く行き渡ったというか、だれでも行けるようなところなんですけれども、作品を考えると、重要な点は、坂根さんが先ほどちょっと触れられたことですが、アートの一つの重要な機能は、我々の知覚を拡張することだと。大変重要な、しかも有益な一つの観点で、アートと科学を考えるのにもいいと思います。その知覚の遠点ということでは、科学も、それから芸術も全く差がない。障壁はもうなくなります、そういう観点から見れば、実際、今回の展覧会の作品を見ても、ある特有のオペレーション、ある特有の感覚機能というものを使う。そして、以前からあったインターフェイス、以前からあったメディアを使っても、使い方が違うとそうなる。タマシユ・ヴァリツキーさんのものもそうです。焦点、ズームというような技法を使って、そしてカメラを駆使して、そしてやっているわけで、新しい知覚をそういう形で生み出した。クリスタとロランさんも知覚ですけども、これは動く列車ということで、近代世界では大変重要な列車という、しかも飛び去っていく風景というものを使っているわけでありですね。そして同時に内面にある風景を知覚する方法にもなっています。このように、ニュー・メディアのアート作品はこういったことがうまく表現できるのです。

ダン・オウサリバン——このように、知覚の遠点に役立った例としてこれらの作品が挙げられると思います。この場合、いかにしてよりおもしろいものをつくっていくのかということですけど、NIU（ニューヨーク大学）は大変高い学校ですから、あんまり長い間いられないんですけども、何年も、20もの学生たちも実際には授業料2万ドルも払って勉強しなきゃならないというように、それだけたくさんの学生が来ているわけで

す。その道を選ぼうという人がそれだけいるということです。アートというのは、ある意味ではそういうふうになんが関心を持つ領域です。

坂根巖夫——かなり時間が迫ってきましたけれども、もう一つのトピックで10分ぐらい使って、あと4時ごろから、せっかくいらした方の質問を受けて、4時20分ぐらいに終わればと思っています。いままで、これらの作品が一つのツールかどうかというような話があったんですが、ある意味で言うと、インタラクティブ・アートというものには、ツールの面もあると思います。そのツール性というのは、さっきおっしゃったように、いろんな文化の間をつなぐという意味とか、アートとサイエンスをつなぐと意味ということもあったと思うんですね。ただ、もう一ついいたいのは、これは古いもの、古典と未来をつなぐとか、あるいは古典と現代をつなぐということにも非常に向いているメディア・アートだと思います。例えばパリのジャン＝ルイ・ボワシエが、ジャン・ジャック・ルソーの古典をもとに、現代人にわかりやすい形で、ジャン・ジャック・ルソーのある側面をボワシエ自身が解釈し直して、非常におもしろいかたちで一つのインタラクティブな作品を作っていますが、



これは非常にいい例だったと思います。

これから先、膨大な人類のそういった文化的な遺産がどんどんふえてくるわけですね。そこで、ただアーカイブをつくって、そのオリジナルのまま蓄積するというのも、一方では大事なんですが、それだけでなく、そこから現代人を触発するように生命を与えるという作業も非常に大事なことだと思います。そういう意味では、さっきのスタジオ・アズーロの作品もそういう役割も一方では持っていると思うんです。我々の学校でも、実はもう何百年前の作家で、アーティストであり、しかもアート・ディレクターでもあった本阿弥光悦の長い絵巻物、10何メートルの絵巻物を現代人にすぐわかる形に翻訳しようとしています。その絵巻物は絵と、それから文字が書かれているんですが、液晶パネルの中で、文字にタッチするとそれが現代文や英訳文になって、しかも、そこにかかっている絵がアニメーションになるというふうなものをつくろうという計画を進めています。そういう、いろんな意味での橋をかける役割をする効果が期待できる。過去と現代、それからもう一つは、さっき言った文化の違いに橋をかける。そういう意味では、デジタル・メディアというのは非常にユニークな特性を持っていると思うのですが、そんな視点から何か多少コメントをいただけたらと思います。インタラクティブ・アートのこれからの可能性について、あるいはそのほかのことでもいいですけども、これからの可能性ということ一言ずつでもおっしゃっていただけますか。

レヴ・マノヴィッチ——将来に関してというならば、きのうもいろいろコメントが出てきたんですけども、次世代のインターフェイスがだんだんスクリーンでなくなるだろうということに関しては合意がかなりあったよう

です。よりフィジカルになっていく、そして、より触感的なものになっていく部分もあるだろうというようなことで、これはアートな観点からいうと、いい面も悪い面もあることだと思います。スクリーンでなくなっていく。そして、より環境や室内に埋め込まれたようなコンピューターになっていくということになりますと、例えば建築であるとか、彫刻であるとか、そういう芸術家が今まで使ってきたものに近くなっていくという面と、それから、全く新しい挑戦課題も突きつけてくるというふうに思うんです。例えば私から言いますと、スクリーンという概念自体、つまりコンピューター・モニターというのは確かに制約なんですけれども、これはちょうど絵画と近いわけですし、それから縦横比も、絵画や、それから映画のスクリーンと同じなので使いやすいというのがあると思います。ただ、例えば眼鏡で枠がないようなものにいろいろなものが映っていくような、そういうギアになっていきますと、空間というのをどうとらえていったらいいのか非常に難しくなるかもしれません。ですから、とてもいいことだということと同じに、挑戦課題でもあると思います。

アクセル・ヴィルツ——私も、将来について、それからインターフェイスについてお話したいんですが、インタラクティブティーという観点から。一つ、私が最近何回か感じたのは、果たして私たちは余りにもインターフェイスの話をし過ぎているのかどうかと、強調し過ぎているんじゃないかと、そうなのかということです。さっきの発表でも言いましたけれども、だれもがインターフェイスの話ばかりしていると。そうすると、これはただ単にコンピューターの一部、それからデジタル文化の一部にしかすぎないということを忘れていないんじゃない

かと思えるということ。最近、つまり90年代後半なんですけれども、アーティストの中では、非常に、例えば新しい種類のインターフェイスをつくることに、あるいは高速のリアルタイムのインタラクション・モデルなどをつくることに傾注してきた人たちがいます。その結果として、こうした芸術というところからみずからを離れてしまった。それがここで再びシステムのインテリジェンスといいますか、そういうものが強調される、システムの中に発想をプログラム化するというようなことだけになってしまっていて、それはもちろんインターフェイスの下にあつて、見えないものであるわけなんですけど、それが強調されていると。ほかの例をあげると、デビッド・ロクビーという有名なカナダのインタラクティブ・アーティストはとても興味深いベリー・ナーバス・システムという作品をつくった人がいますけれども、身体的な意味で非常に敏感に反応をするシステムをつくった人ですが、彼が10年ぐらい前から言っていることを想起するわけです。つまりインタラクションの役割というのは、ユーザーからすると非常に最小限度のものになっているような、そういうものを考えているというのです。例えばオブジェをとって、あるスタンドの上に乗っける。そうすると、ビデオカメラが、彼が開発した新しいシステムによって、そのオブジェから情報を読み取って、極めて高度なマルチレベルというようなものによって解釈を始める。最終的にはシステム側がある言語学的な発言までをするわけです。つまり演算システム自体がオブジェを理解するというんでしょうか。その場合には、観客の役割というのは、ただ単にオブジェを置いてやるというだけで、その後は、システムが何と言ってくるかに耳を傾けるだけの役割になってしまうわけです。つまりイ

インターフェイスのレベルから、再び関心がシステムの方に戻ってきているような状況だと思います。知性、つまりどの程度インテリジェンスがあるのかということです。人工知能というようなことがかつて言われましたけれども、それから人工生命という観点からも、もう一度そちらの方に注意が移ってきているような気がいたします。もしかしたら、インターフェイスだけのことを考えてばかりいるのは間違っているのかもしれない。デジタルのほかの側面についても考えなければならない。デジタル・システムのほかの側面も考えていかなければいけないんじゃないかと思います。

エルキ・フータモ——私に言わせると、インターフェイスこそが今後引き続き何年間かに関してはホットピック、つまり焦点になり続けるだろうと思います。なぜかという、メディアの世界、デジタルの世界というのはどんどん複雑性を増すようになっていくからで、いろいろな情報や研究の結果というのがより膨大になっていく。しかも、それは指数関数曲線上を上昇していくように爆発的な勢いで伸びていくわけです。そうすると、どうしてもそれと同時に、より複雑な関係性、つまり人と、それから情報の間の関係性を構築していくニーズというのが、これは一般論ですけども出てくると思うんです。キーボードとマウスというのは、そういった中で明らかに陳腐化してしまったインターフェイスであるということが言えると思います。つまり、これだけ複雑な、また複雑な関係性というものをつなぐ上では、もうこれは過去のもです。だからこそIBMやシーメンスというような会社がこれだけ新しいインターフェイスの開発の研究をやっているわけで、ほかの感覚、つまり挙動、体の動き、音声、あるいは温かさ、光という、ありとあら

ゆる感覚を使ったインターフェイスを研究しているのもそれだと思います。それからもう一つ、この文脈での側面としましては、インターフェイスの質、これがかなりユーザーにとって、身体をどう使うかという可能性とつながってくるだろうということなんです。つまり人間の生理学ということが、空間、そして空間の定義に関連するようになってくるだろうと。例えば遠隔ロボットとか、テレプレゼンスというような話になってくると、これがどんどん広く使われるようになっていくわけですが、そうすると、私の周りにある空間というのがより重要になってくるだろうと思うんです。この分野における研究の先端はケイブと呼ばれるもので、人間としての生理、これを三次元的に使う。そして、仮想空間の中で自分が動くことができるようになる。二つのケイブをつなぎますと、極めて複雑なインターフェイスで仮想世界と現実世界をつなぐことができたりすると、より複雑なシステムというものが構築できてきて、それがより大きな空間の中に分散化していくような、そういうことが可能になってくるわけです。将来において、これは私の感覚ですけども、興味深くなっていく分野というのは、インターフェイス・デザインとアーキテクチャーを結んだものになると思います。

ダン・オウサリバン——今、ツールの話、ツールとコンテンツをどう識別するかという話をしているわけですが、私はこれは連続体だというふうに思っています。その連続体の中にどう入って、どこで切るかというのが、あなたのアートにとって重要になると思います。インタラクティブ・アートのインスタレーションなどを見ますと、まさにそういうことがあると思いますし、そういう我々の関心を反映したものになると思います。それから、

ちょうど光のスペクトルというのと似ていて、通常の光だけではなくて、コンテンツもあると。過去の古代の芸術というのが一つのプロボカティブキーになって、それがトリガーの役割をすると。それが自分たちに投影されて、それにまた私たちから反射をすることによって、自分のプロフィールというものが過去のアートに投影されるような格好になると。つまりツールとコンテンツという連続体の中でどこを切るかという、そういうことだと思います。

レヴ・マノヴィッチ——アクセルさんのような深淵な議論ではないかもしれませんが、キーボードとマウスがなくなるというのは私は賛成できません。これはコンピューターの今後とも中心的なインターフェイスになると思うんです。これは過去を理解し、将来をわからせてくれる、想像させてくれる、そういう基本になると思います。それに人類の歴史を見てみますと、人が開発したもので、これだけ広く使われてきたインターフェイスは言語のほかにはないと思うんです。言語というのは話し言葉、書き言葉両方と、それから絵とありますが、それから、我々のものはまだつくられていないと思うんです。我々のものはまだうまくいかないからです。身体言語というのはあまりうまくいきません。例えば、もちろんダンスで何か伝えることはできるでしょうし、身体を通して伝えることもできると思いますけれども、言語ほど強力なものではありません。それから、もちろん建築というのいろいろあります。世界をあらわしている建築物もあると思いますけれども、コミュニケーションの能力、あるいは力としては言語ほどないということが言えると思うんです。ですから、最終的にはコンピューターのコミュニケーションというのは、やはり今まで一番使われ

てきたものが使われるんだろうと思います。ですから、確かにアートという言語を使って伝えるというのはいいわけですけれども、そのときに体を使ってコンピューターと話をするという話にはならないんじゃないかと思います。やはりこれは言語、話し言葉か書き言葉を通じてになると思います。

坂根徹夫——ちょうど時間が来てしまったので、もうちょっと延ばしていただくとしても、あとはむしろ聴衆の方から、今まで話されたことに対して、かなりいろんな側面が出てきましたけど、まだ十分じゃなかったと思うし、こういうところが語られていないとか、あるいは何か一つ大きなものを忘れてやしないとか、あるいは、だれそれさんの言ったことは全くおかしいとか、あるいは大いに賛成であるとか、そういうコメントと質問、それを歓迎いたします。あんまり時間がありませんが、二、三人の方でも結構ですから、積極的に参加していただければと思います。

はい、どうぞ。草原さん。

フロア質問者(草原)——コンテンツを話さず、インターフェイスだけを議論するということについて、私はちょっとなかなか受け入れがたいものを考えています。これは当たり前なので、そういうことを議論しなかったのかもしれませんが、インタラクティブ・アートにおいて重要なのは、そのコンテンツに対して適切なインターフェイスを選ぶか、あるいはその度合いということです。インターフェイスを議論する際に、それだけを議論するというのはあまり意味がないんじゃないかと思います。これはエルキさんの先ほどおっしゃったことと関連があるんですけども、アートには複数のゴール、複数の目標というのが現代美術には一般的にあると。一つは、その作家の持っている世界を表現するということであります。それは確かに認知の拡張、拡大ですが、もう一つは、疑問を提示する。多くの人々が当たり前だ、普通だと思っているものに対して疑問を投げかける。ビデオ・アートに関しての疑問を投げかけてみせるということです。インターフェイスの透明性というのは確かにエルキさん

がおっしゃったとおり、疑問です。つまり、それは透明である必要が必ずしもないからです。ですから、テクノロジーということに関してもそう思いました。

坂根徹夫——確かにコンテンツのことは、それほどそれ自体については話さなかったんですが、インターフェイスとコンテンツの関係についてはもう既にかなり触れられたと思います。それで、きのうのディスカッションでも、例えばタマシユが、アートというのはむしろ真実を伝えるべきだというような主張をされて、時には体制に対して反抗するというか、そういうものであるべきだというふうな、つまりもっと一般市民の立場に立ったものであるというふうな主張もされたし、そのコンテンツがいかにあるべきかということについては、すべてのアーティストはそれぞれ考えてはいると思うんですが、その関係が見えないということもあったかもしれません。多少それについてのコメントをしていただけますか。

レヴ・マノヴィッチ——ごく手短かに??。二つおっしゃったと思うんですが、両方とも賛成できると思います。私も話の中で、私にとって、究極的に新しいメディア・アートの作品がいいか悪いかを決める判断というのは、インターフェイスとコンテンツがどう分かれるか分けないかということです。ちょうど色であるとか、それから動きであるとか、理想的には、私の場合にはそれを判断基準にしています。古典芸術の際に色とか動きがきれいなと同じようにです。

坂根徹夫——コンテンツとインターフェイス、あるいはメディア時代におけるコンテンツそのものについての方向性について、提案はございますか。

アクセル・ヴィルツ——非常に難しいテーマです。我々の間では、コンテンツの議論をしたので、このコンテン

ツの議論、ここでは一体どういうものがアートなのかという議論になりました。でも、一つはっきりしているのは、ルールはないということではないでしょうか。明らかな定義というものは存在しないということです。私はキュレーターとして、アートというのは、私がアートだと言えばアートなんだという、そういう定義しかないわけですが、極めてシンプルな定義の仕方だというふうに思っているんですけども、しかし、コンテンツに関しても意見がかなり我々の間でも分かれました。コンテンツというのは、例えばインターフェイスは既にコンテンツの一部なんだという考え方もありましたし、私もそのとおりだと思います。だが、どのような状況の中で、また文化的な背景を背負って、その作品を見ているのか、インターフェイスを見ているのかということにもよると思います。自分自身もコンテンツの一部だと宣言するかどうかということもあります。私は私の考え方に従ってキュレーションをやっているわけで、特別なコンテンツを探してキュレーションしているわけなんですけれども、将来的にはもしかしたら、もっと混在したような、そういうメディアが出てくるといいなあと。ミックスト・メディアということです。例えばナルシズムというようなテーマがあったとすると、絵画もあるし、彫刻もあるし、インタラクティブ作品もあるし、ビデオ・アートもあるし、それをすべてキュレーションできるようなキュレーターというのが出てくるんじゃないかと思えます。

エルキ・フータモ——ちょっとだけ加えて申し上げますが、1点。何年前かに考えてきたことなんですけど、あるメタファー、間接的なメタファー、引喩の問題です。例えば間接的なアート・ワークとは一体何だろう。哲学的

な方法論もそうかなあと。19世紀において、おもしろいし、興味ある、いろんな道具のようなものがありました。いろんな思考を刺激する方法論です。その思想を示すときに、例えば宇宙であるとか、物理とか、科学とかの分野から生まれてきたそういうものがあります。インタラクティブ・アートというのは、ある意味で科学が生み出した明示するためのメタファーのような側面もあるなあと思いました。それからもう一つは、メタファーの実験室というか、メタファーの遊び場というか、おもしろいのは、私なりに見ると、インタラクティブ・アートというのは、一般にプロセスとしていろいろな側面をのみ込み、つなぎ合わせるものだと思います。もちろん私にとってコンテンツというのは極めて重要なものでありまして、位置的にも私にとって大きな課題です。しかし、同時にある意味では、別の考え方もいいと思う。要するに遊び心とか、いわゆる探究心とか、ある何かを探る心とかという、そのものが中身として重要になってきているというふうにも感じております。このような作品の魅力的なところの一つは、あっちをとるか、こっちをとるかという態度ではなくて、むしろ合成をよしとする、これもあれもこれもという、全部を取り込もうとする、そして新しいものにしていくという、ある意味では世界を生成する装置みたいな、そんなような感じがいたしております。

坂根巖夫——ちょっと時間がなくなったので、できればもう一つか二つ、積極的に質問していただけないか。

フロア質問者（棚橋）——ありがとうございます。

私、棚橋信之とって神主であります。大垣市に住んでいるんですけども、先ほどから伺った発表ですが、非常に専門的で、ですから、方法論の話が多かったと感

じました。メディア・アートというのは、コンピューター科学と、それから現代美術のインタラクションではないかと思ってきたわけですが、皆様方は、科学というより美術の側からいらしたと。例えば科学と宗教の関係について、インタラクションについて、どうお考えかというようにも聞いてみたいわけです。また、時として、こういったものが混乱したり、あるいは対峙するときもある。ガリレオ・ガリレイ、コペルニクス、あるいは「種の起源」を書いたダーウィンなども宗教との拮抗関係を避けることができなかつたわけですが、今、インタラクティブ・アートというものが全世界的なものになってきている、広がってきている現在、いわゆる聖なる現実、あるいは精神的な現実とコンピューターのネットワークというものを考えたとき、我々は実際どういうふうな位置づけとして、今インタラクティブ・アートを位置づけたいのでしょうか。これは何か現実に適したものの、信頼の置けるものでしょうか。フータモさんにぜひ伺いたい。それからマノヴィッチさん、このお2人に答えていただけたらと思うんですが。

坂根巖夫——かなり大きな問題だし、特に宗教の問題が絡んでいますので、そんなに深くは、時間がないと思いますから簡単に答えてください。

レヴ・マノヴィッチ——私は答えはもちろんないんですけども??。舞台を暗くしてください。

答えの試みといましようか、これです。

(大徳寺の石庭の写真をスクリーンに投影)

エルキ・フータモ——私も非常に複雑な質問をいただいたわけですし、大きな問題なんで、多分非常に一般論としてのお答えしかできません。我々、このようなグローバル化とか、グローバルなメディアというこ

とを考えると、この発展というのは二つの方向性を同時に進んでいると思いますが、一つは、より統合性、統一性のあるもの、より認識がしやすい方向、もう一つは、一種の個々の差異、異なる伝統や宗教というものの違いというものがだんだんなくなっていく、融合されていくという方向です。こういったグローバルなメディアの方向性というのは、その両方の方向性を行っていると思いますし、これ以上深いことはちょっとこの場ではできません。

坂根巖夫——私自身がちょっとつけ加えていいですか。

要するにメディアそのものが、もう既にあなたもご存じのように、今彼が言ったように、グローバルなツールなんですね。ですから、先ほどからメディアというのは芸術と科学の間もつなぐし、それから文化の違い、それから過去と現在もつなぐと。当然違った宗教の間もつなげる可能性を持っているわけですよ。あなたは神道でしょう。神道というのはもともと汎神論ですね。すべてのものに神を認めるわけですから。しかも、あなたはIAMASにこの4月から来られる人でしょう。だから、それはあなた自身がやられると僕はいいと思いますね。それに挑戦されることを僕は望んでいます。それがアートであるのか、新しい宗教になるのか、それは僕はわかりませんけれども。

もう一つだけ質問、あんまり時間がないんですが、もう一つだけ質問をいただけますか。

フロア質問者(氏名不詳)——僕は生物学の学生なんで、そんなにアートに詳しいわけじゃないですし、そんなにアートというのを特別視しているわけでもないんですけど、僕の中では、アートというのは人の心のある一定の状態から別の状態に持っていく思想、楽しいとか、悲し

いとかであり、そういうことだと思うんですけども、ようやくインタラクティブなアートとの関係が出てきたということなんですけど、今までのアートだったら、作者がつくった世界を押しつけられるだけで、こちら側が考えていることはどうでもいいような、でも、ここに来て見たことは、結局は僕が何かをすることでトリガーされて、何かが始まるとか、僕が何かを動いたから、スクリーンに何かを描かれるということなんですけれども、結局、方向性としては、僕の感情というのはどうでもよくて、結局、人と人のインタラクションというのは、感情があって、僕が怒れば相手は違う対応というふうに、それによって対応が変わってくるのがインタラクションだと思うんですけども、コンピューターでそういうことができるんでしょうか。そういうことが将来できるようになって、それがアートになるのかという見込みがあるのかどうか、考えていることを聞きたいんですけども。

アクセル・ヴィルツ——例ですけど、インタラクティブなオンラインの作品で、ポール・サーモンの作品です。正確なタイトルは忘れましたが、こういう作品です。二つの違う場所がコネク特されています。これは高速のデータ・コネクションでつながっておりまして、両方にビデオ・プロジェクターとカメラとDATがあります。例えばパリと、もう一つ別の状況が東京にあったとします。そして、両方の画像がそれぞれの相手側には相手の方の画像が見えるわけです。チーム的な形で作られていきますが、例えば私がこっち側にいると、あっち側の人を見ることができ、聞くこともできる。確かにバーチャルな状況ではあるんですけど、強い情緒的な近さを向こうの相手が登場したときなんか感じます。非常におもしろいテーマだと思うんですけど、研究もすべきじゃない

かと思うんですけども、これをファントムというか、幽霊というか、亡霊というか、よく人が、だれか幽霊がさわったとか、幽霊を見たとか、現実にはよく言いません。これと似ているのかもしれないんです。私が思うに、より我々がもっとハイパーな感覚を身につけるようになったら、あるいは新しい感覚の形というものが生み出されて、我々がもっとオンラインのコネクションでそういった感覚の交流ができるようになったら、もしかしたら、もっとそういう現象、今まで幽霊と片づけてきたものが感じられるようになるのかもしれないという気がします。

レヴ・マノヴィッチ——はっきりとはわかりませんが、先ほどお見せしたのは京都の有名な石庭なんですけれども、あれは一つのインタラクティブ・アートの一例ではないかと思います。内容は、何も見えるような形にはない。インターフェイスでは非常に単純です。一種の鏡像、鏡のようなものでありますけれども、それを見ることによって、自分にとっていろんなことを考えさせられる、いろんなものをそこから感じるという意味において、インタラクティブだと思ってお見せしたわけです。

坂根巖夫——ありがとうございました。

もっといろいろディスカッションしたい人、意見を言いたい人、いっぱいいらっしゃると思うんですけども、残念ながら時間が来ました。

きょうは、インターフェイスとそのコンテンツで作られているインタラクティブ・アートですね。そういったものの現状というか、いろんな問題点を探るということで、4人の方に来ていただいてディスカッションをしました。

多少の意見の違いがあって、かなりホットな議論も呼

びましたけれども、まだこれは、要するに完成されたものというよりは、むしろ実験的に始まったばかりの世界ですね。もう10年ぐらい前からもちろん盛んになってきていますけれども、毎年少しずつ変化し続けているように思います。それから、一つ一つの作品も、そのたびに少しずつ変わってきて、それ自身が進化しているように思えます。今までの芸術というのは、でき上がった瞬間にもうフリーズして、そこから後は永遠に変わらないんですが、つまりメディア・アートのいいところとか、おもしろいところは、絶えずレボリューション、進化しているところですね。ですから、これから後も、あと1年たったら、もっと違ったタイプのもので出てきて、今、聴衆の方からいただいたようなことに対する答えというふうな形の作品も出てくる可能性もありますね。

これからは、むしろ自分もつくり手なんだということで、ぜひ参加していただけるようになればと思います。これからは小学校のときからコンピューターが共通のリテラシーになってしまう時代で、私自身は、作家性とかいう職業、プロフェッショナルな作家性にこだわることは全くないというふうに思っていますので、どんどんご自分自身が挑戦してみられてはと思います。新しい作品をつくって友達の間で交流するというようなことから始められてもいいと思います。そういう形で、こういった新しい文化が育っていくことを期待しています。

きょうは、本当に長時間、非常にエキサイティングな展開をして、大変楽しかった。本当はもうちょっと夜を徹してやりたいという感じですが、時間がなくて残念です。またの機会にぜひこの続きをやりましょう。どうもありがとうございました。(拍手)

おことわり／このテキストはシンポジウムでの同時通訳を、テープから起こし、編集を加えたものです。

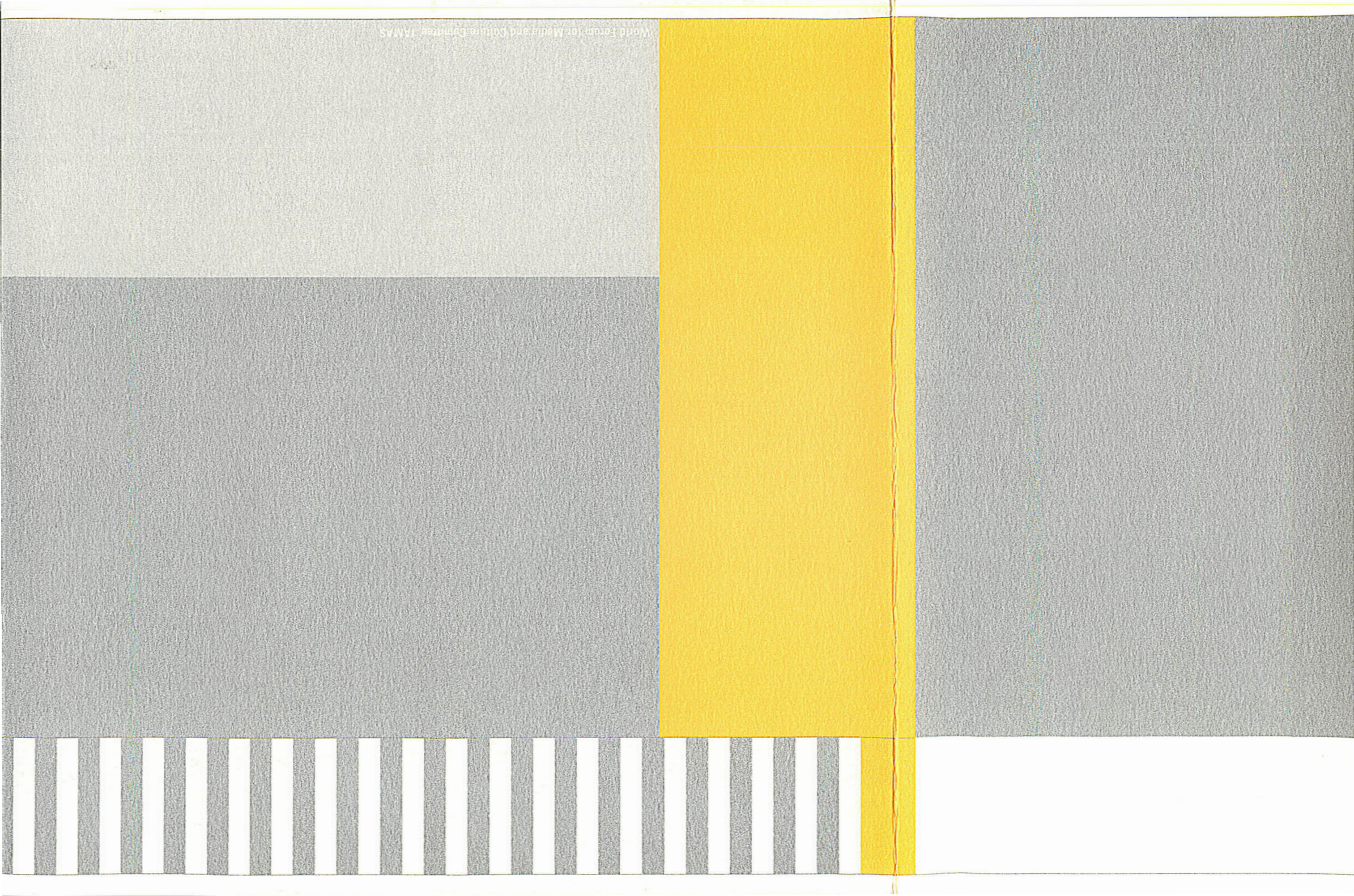
アートをめぐる「対話」

The Art of The Interface

監修・編集	坂根巖夫
協力	小林桂子
デザイン	守屋松一郎
印刷・製本	樋谷印刷株式会社
発行	世界メディア文化フォーラム実行委員会 IAMAS事務局 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー 〒503-0014 岐阜県大垣市領家町3-95 Phone : +81 0584 75 6600 Fax : +81 0584 75 6637 URL : http://www.iamas.ac.jp

Printed in Japan

©World Forum for Media and Culture Committee, IAMAS 1999 All rights reserved.





インタラクション'99の関連講演として開催されたアートアンドメディア国際シンポジウムの冊子です。マットな質感の表紙はイエローとシルバーを基調としたデザインとなっています。

This is a booklet from the International Art and Media Symposium, which was held as a related lecture for Interaction '99. The matte feel cover has a yellow and silver themed design.

形態 無線綴じ製本
 サイズ 210mm×210mm
 コンテンツ アートをめぐる対話

Form Adhesive binding
 Size 210mm×210mm
 Contents The dialog involving an art

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMAS BOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMAS BOOKS and turned into digital books.

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
- ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

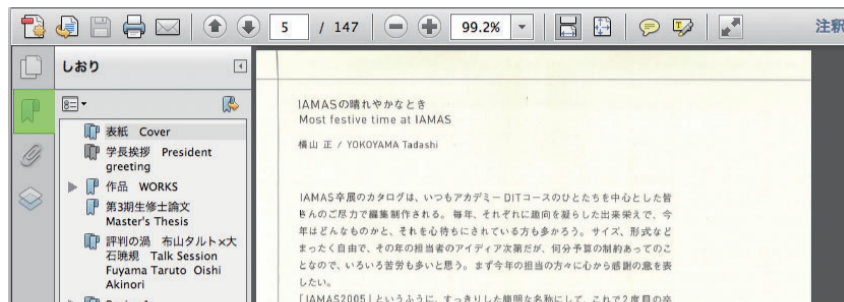
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ Adobe Readerの場合
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
- ・ Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。

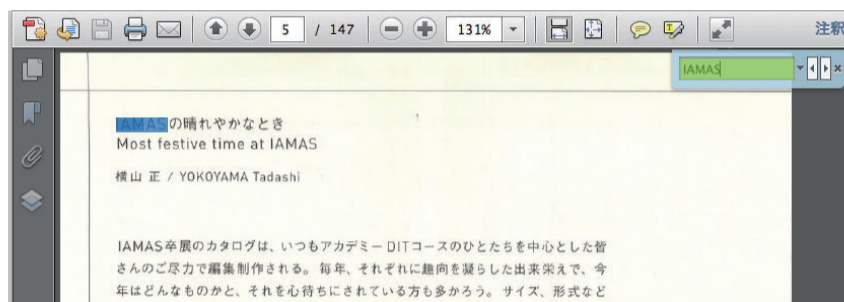
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

ウェブデザインにおけるインタラクションとユーザビリティの研究
Research for Interaction and Userbility on Web Design

発行日 2012年1月再編
Issue January. 2012

編集 鈴木光
Editor SUZUKI Hikaru

撮影 萩原健一
Photography HAGIHARA Kenichi

制作協力 河村陽介
Special Thanks KAWAMURA Yosuke

監修 前田真二郎 瀬川晃
Supervisor MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira

発行 IAMAS 情報科学芸術大学院大学
Publisher IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS
503-0014
岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ruoke-cho, Ogaki
Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp

CopyRight IAMAS 2011