


【イベント報告】



イベント報告

◆ 展覧会「スキン・ダイブ～感覚の回路を開く～」実施報告

安藤 泰彦

成安造形短期大学

(News letter Vol. 4, No. 7)

京都では例年、5月から6月にかけて市内各所の会場で芸術祭典・京という催しが開かれている。今回、その造形部門として「スキン・ダイブ～感覚の回路を開く～」というタイトルで展覧会を企画した。私達が日常つい見過ごしがちである皮膚や感覚といったものに焦点をあて、もう一度多様な視点から見直してみるというコンセプトのもとに、写真、絵画、映像、インスタレーション（仮設装置）など十数名のアーティストの作品展示、そして本展覧会の試みの一つである美術領域外からのアプローチとして、テーマに関連する大学の研究や幾つかの企業、工房の製品の展示・紹介を行ない、また哲学や宗教人類学の講演、対談を併せて開催した。

展覧会場となったのは現在廃校となっている市内の小学校であり、昭和初期に建てられた一種、趣のある校舎の各教室がそれぞれの作家や研究室の展示空間としてわりあてられた。

今回の展覧会では、北海道大学の感覚情報研究室、ならびに日立製作所、日本製鋼所室蘭研究所の協力を得、研究成果の一部を実験機材やパネル、ビデオを用いて一つの教室内に展示することができた。触知ボコーダー、話速変換器、人工喉頭、水素吸蔵合金アクチュエーターなど、観客が実際に触れて体験できる装置によって、研究内容をより身近なものとして、また驚きを持って体感できたのではないかと思う。また、京都の工房による視覚的には本物と区別がつかないほどのリアルな皮膚感を持つ義手の展示、オリンパス株式会社の製品スキャントーカーを利用した視覚的な障害を持つ作家による音声絵画の試み、またパイオニア株式会社のサラウンドチェアを用い

たサウンドアーティストによる音響空間の構成など、これまでの美術鑑賞という枠組みを超え、様々な問題を投げ掛ける場が設定できた。このことで視覚、聴覚、肢体などの障害をもつ人達も含めた幅広い観客層が楽しめる空間が生まれたように思う。

一つのテーマや問題提起をもとに、一つの空間に隣接展示された美術の領域や、大学や企業の研究領域からの展示は、観客／受け手とのフィードバックを介することで干渉しあい、より多層な問題の広がりを生み出す。それはまた、今後それぞれの領域の活性化にもつながるのではないだろうか。

<http://www.skindive.project.ne.jp/index.html>

◆ 「メディアの足し算、記号の引き算～石井裕氏講演」参加報告

小俣貴宣

東京都立科学技術大学

(News letter Vol. 4, No. 6)

(1999年6月22日 於NTT インターコミュニケーション・センターIII)

部屋の中で風車が勢いよく回っている。別に窓が開いているわけではない。

そもそも空間に風は感じられない。だが風車はあたかも風の強弱を感じとっているかのように、回転の勢いを変化させているのである。この奇妙な光景は何だろうか。風車は確かに<何か>を検出し、どうやらその<何か>の様相を伝えているらしい……。

"Pinwheels" と名付けられたこの仕掛けはLANのトラフィックを検出し、精密な制御の下、状況を視覚的に提示している。これならば、モニターに映される棒グラフや数字も見ずともネットワークの状況を把握できるというわけ

だ。

石井氏はポストGUIとして "Tangible Bits" プロジェクトを進めている。

現在の、人とコンピュータを結ぶインタフェースは、キーボードとマウスが主で、せいぜい音声入力のためのディスプレイがついている程度である。

勿論、これは完成されたものではない。フィジカルな世界とサイバースペースを結ぶ回路には、未だに多くの課題が残っている。Tangible Bits プロジェクトは、人間/サイバースペースの深い溝に橋を架け、身体・ビット・アトムの中のシームレスなインタフェースのデザインを実現する試みだという。

講演後、『メディア・アートとの違いは何か』という質問が出たが、それが何であろうか問題ではないと言い切った。もはやこの領域は、単に情報処理のアプローチだけにとどまらず、電気電子・機械・情報工学の分野は勿論のこと、デザイン・建築・アートを始めとする異なった分野と連携しながら新しいパラダイムを築きあげていくべきである。テクノロジーやアートの脈絡で語ることは問題ではないのだ。大切なのは、新たに登場したメディアによって、既存の制度化されたシステムや言語的な理解の枠組みを批判的なまなざしで見つめ直し、新たな文化や制度、そして身体や意識を見つけ出す試みなのである。

石井氏は人間とサイバースペースとのデザインを通じて、日々、新たな<言語>の創出に励む。MITの刺激的な環境が、自らの研究に大きな影響を及ぼしているそうだ。終始、英語と日本語が混在した、石井氏の特異ではあるが豊かな言語表現と、多彩なデモテープで進められたこの講演から、Tangible Bits の魅力が大いに感じられた。

[1] <http://www.nticc.or.jp/>

[2] <http://tangible.media.mit.edu/> (表紙のそろばんが印象的)

◆「デジタルバウハウス」参加報告

橋本英之

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー

(News letter Vol. 4, No. 8)

さる8月6日より、9月19日までICC (Intercommunication center 京王新線初台駅徒歩0分、東京オペラシティ4F) において「デジタル・バウハウス、新世紀の教育と創造のヴィジョン」という企画展が行われている。20世紀初頭のバウハウスの運動をふまえ、21世紀を迎えんとす

る今、日々情報化されつつある社会での芸術と技術の融合、またそれらの教育、創造の新しいあり方を探求することが、この企画展の意図である。

期間中は、インスタレーション展示、ワークショップ、パフォーマンス、シンポジウムなどが行われる。インスタレーション会場では、ケルン・メディア芸術大学、国際情報科学芸術アカデミー、インターメディアウム研究所・IMI「大学院」講座、ル・フレノア国立現代芸術スタジオの内4学校が展示を行っている。

会場に入るとまず目に付くのは、ケルンのブースで、3×2mほどのスクリーンに男が延々と平泳ぎをしている映像が投影されている。ビルビオラの時代そのままのビデオインスタレーションに郷愁が感じられる。その手前には8個ほどの液晶ディスプレイが天井からワイヤーでつられ、卒業生の作品を展示している。CG、ビデオ、音などは多彩な作品がある。振り向くとTransverserというインスタレーションがある。ビデオカメラで撮影している映像の中心を縦に切り取って時間順に横に並べて表示している。人間がその前でうまくスピンすると顔の開きができるが、それをプリントアウトして展示している。試してみたがなかなか難しく、妙な顔ができて面白い。カメラの前で手を上下に動かすと、三角関数のような波形が形ができたりする。スタッフの人は、面白い画像を作る方法を編み出していて、ジャンプする人やミズおぼけなどいろいろなものを見せてくれた。

入り口の右には国際情報科学芸術アカデミーのブースがある。地球の作り方—オゾン—という作品では、4つの昇降機(健康器具)がおいてありその中心の床面に3×3mほどの映像が投影されている。3 DOGの映像はオペラシティのビルを真上から俯瞰しており昇降機を踏むと視点が上昇する。歩けば普通は水平に移動するが、垂直に動いていくのは奇妙な感じがした。

ピリオドオブタイムという作品では、時計が6個ほど液晶画面に表示されており、手で操作すると、時間の進み方が変わる。その時間の尺でシミュレーションした自然現象を表示するというものである。

ル・フレノアのブースでは直径1mの球がレールの上を行ったり来たりしている。レールの始点と終点に壁面がありそれぞれの壁面から向かい側の壁面に画像を投影している。球が動くにつれてその影が拡大縮小する。コンピュータは、ネットワークのセックスチャットを監視し、参加者を追跡しその正体を示したメールアドレスやホームページのURLが片方の壁面に、乳をあらわにした女性の画像などが反対の壁面に投影される。そしてチャットの内容が