

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

音声合成されて聞こえている。その裏では、学校紹介、理念、学生作品などビデオが流されている。ル・フレノアでは映像の制作が重視されていると聞いたがいかにフランスらしい。

IMIのブースには直径3m高さ5mほどの巨大な風船でつくった円筒があり、その上にIMIの授業をうつした映像を投影している。中には通信機をもったパフォーマーがいて、外の人とテレビ電話で通話し、パフォーマンスを行っている。緑色に怪しく光る風船の円筒は興味をひく。

新しいテクノロジーをアートに利用することはなかなか難しい。たとえば、ノートパソコンを作るような優れた実装技術を応用しコンパクトな作品を作ろうとしても、個人ですべてを開発するのはまず不可能といえる。大田区の町工場とアーティストを直接結びつけるオーガニゼーションがあれば、技術者がアートのために型をおこし、製作者として名を連ねることもできると思われる。一時期企業によるメセナ活動が流行したが最近下火であるのは、不景気であることだけでなく、作られた作品があまり面白いものではなかったからであろう。少なくとも企業側にとって協力したことが誇りに思えるようなものではなかったにちがいない。

アートとテクノロジーはたとえて言えば、ネットワークプロトコルの物理層とアプリケーション層のようなものではないかと思う。アートという表現を支えているのがテクノロジーであり、そしてその間のレイヤーがなければアートは成立しない。そのギャップを埋めることができる人材を育成したり、人的なネットワークを形成するのがこれらの教育機関の存在意義のひとつであろう。

◆「ルネッサンスジェネレーション'99」体験

石村源生

日本科学技術振興財団

このイベントの感想を尋ねられる度に、まとまった言葉で説明できずにもどかしさを感じてきたのだが、実はこの説明の困難さこそ、このイベントのテーマであると同時に、来世紀の人類の最重要課題の一つになるであろう「ヒトの心の研究」が抱える困難さを象徴していたのかもしれない。

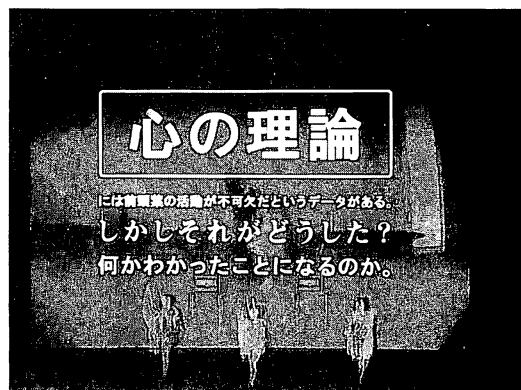
「ルネッサンスジェネレーション」とは、「次世代型創造者」を支援するための「21世紀へ向かい、可能性を追求する場」として金沢工業大学が1997年より主催している、

科学・芸術など諸領域の枠を超えたプロジェクトである。

第3回を迎えた今年度のテーマは「心の理論」であり、イベント冒頭、監修を行ったアーティストのタナカノリュキ氏と知覚心理学者の下條信輔氏が、それをめぐって対話を進めた。下條氏は、心の理論とは「他人の心の、存在と働きについて、(こちら側が)持つ仮説や信念」であると説明した後、3人の講演者に対してそれぞれ問題提起した。

続いてのレクチャーでは、霊長類学者の松沢哲郎氏がチンパンジーとヒトの遺伝的近接性やその驚くべき認知・学習能力を紹介し、ヒトと比較して論理階層は浅いものの、チンパンジーも心の理論を持つことを示した。また、ヒトの脳や心は「進化の産物」であり、だからこそ「進化の時空間的総体」の一端を担うチンパンジーの研究がヒトの心の研究に本質的に関係することを示唆した。

一方ロボティクスリサーチャーの浅田稔氏は、ユニークなアーキテクチャによる複数ロボットが、サッカーゲームなどの場面でどのように“協力”して問題解決を行うかを示した。協調行動をロボットに課すことによって他のロボットに対する「心の理論」を持たざるを得ない条件を設定し、その設計を通じて逆にヒトの心のメカニズムに迫るといふ、構成的アプローチの意義を解説した。



ここまでのレクチャーで聴衆の中には、ヒトが決して宇宙の中で唯一心を持つ孤独な存在ではない、という可能性に希望を抱いた者もいただろうが、逆にヒトの心の特権的地位についての自明性を崩され、徐々に外堀を埋められていくような不安を感じた者もいたであろう。それに対して哲学者の永井均氏は「比類なき、他の誰でもない私」という観点から、そういった科学的・工学的研究が決して到達しえない主観性の問題が存在することを強調して、勝負を土俵の中央に押し戻した。科学は複雑な現象の基本原則を解明し、工学は複雑な問題を構成的に解決するが、そもそも「問題そのもの」の所在を認識し、それを指し示さなければならないことを改めて感じた。