

とって重要な役割を果たす傾向は、他の種に比べて視覚優位である人間に特に顕著であるという、顔の魅力の認知に関する研究を紹介された。女性顔をより女性化すると性魅力が上がるのに対し、男性の顔は男性化するより、むしろ女性化させた、より中性的な顔が好まれるという指摘は興味深いものだった。次いで佐伯順子さん(同志社大学教授)の「女装・男装と江戸のセクシュアリティ」という講演で、春信の描く浮世絵の若い男女の顔は、ほとんど区別がつかないほどそっくりであり、服装や髪型さえもよく似ている。また言葉づかいの表現をみても、例えば美少年の容姿を表現するのに、雪のように白い肌というような、美女に用いる表現をそのまま使用している。つまり江戸時代には、男女ともに女性らしい顔が好まれたのではないかという、実証的で説得力のあるお話であった。



男の顔をもつ女性と女の顔をもつ男性によるテーブルトーク
(左より:三橋順子氏・三枝みづき氏・蔦森樹氏・黒田あゆみ氏・原島博氏)

午後の部の前半では「男の顔をもつ女性と女の顔をもつ男性によるテーブルトーク」と題して、蔦森樹さん、三橋順子さん、三枝みづきさんをゲストに迎え、コーディネータは昨年度シンポジウムで女装を経験された原島博理事とNHKの黒田あゆみさんをお願いした。

このテーブルトークで一番盛り上がったのは、実際男顔・女顔をどう意識して作っていくのかという話題で、三橋さんはご自身の経験などから、「女顔を作る」というよりも女顔になりやすい顔があるといい、その見分け方として、顔のセンターラインに注目し、「眉と眉の間」「鼻の長さ」「鼻の下から上唇」「下唇から顎」の長さが短ければ短いほど女顔になりやすいと分析している。三枝さんは宝塚時代のご自身の実践として、額の形に注意したり唇を薄く長く描くようにして男顔を表現されていた。

昨年シンポジウムで見事な女装を披露された原島理事は、逆に男女の顔にどのような差異があるのかを画像分析し、それを強調していけば男顔・女顔を作っていけるのではないかという。男女とも子供の時はあまり区別がつかないが、高校生くらいから女性は顔が丸くなり、男性は角ばっ

たり長くなって、思春期にかけて鼻からあごまでが長くなり、男女差が非常にはっきりしてくる、と分析された。

後半は「徹底研究—男顔・女顔・中性顔はどうすればできるか」と題して、小林照子さんと渡辺七美子さんによるメイクの実演が行われた。これまでジェンダーの狭間で揺れる顔をテーマにセッションが行われてきたわけだが、最後はその実践編としてメイクを使ったジェンダーへの挑戦であった。[男性→女性]では、眉毛と額の生え際の形、それに全体的な肌の質感を変えてみせた。[女性→男性]では、眉毛と眉間から鼻筋にかけての立体感と頬の立体感を出し、男の角ばった印象を出していった。顔が醸し出すジェンダーの印象、そこにわずかにメイクの手を入れることで劇的な変化を生じさせた。

ややもすれば「男顔・女顔」という自分探しを通して個人のアイデンティティを確定するかのような議論になりがちだが、自意識に応じて男顔・女顔を「選ぶ」人たちがおり、さらに「男・女」でもない「私の顔」を選ぶ人もいる。顔を「選ぶ」ことで社会意識やジェンダーの縛りを体感し、時には逆にそれを利用して「遊ぶ」こともできる。男顔・女顔が「表・裏」のものではなく、「私の顔」の様々な潜在性の顕現であることを実感できたシンポジウムであった。

◆ロレアル色の科学と芸術賞 ～「と=&」の可能性～

荒木基次

グッズ主宰：アートディレクター

1997年以來、「ロレアル色の科学と芸術賞」は、色をテーマに「科学と芸術」の創造的な出会いに貢献している人を毎年顕彰されてきた。

今回、初めての試みである京都でのワークショップは「空間の色—アートの可能性とその根源」と題されて、1997年の第1回受賞2チームの作品と最近の動向が発表された。

ワークショップ2003での河口洋一郎氏と土佐尚子・中津良平両氏の2チームの作品を見て、その「科学と芸術」の間にある文字通りの「と=&」について考えさせられた。

まず、河口氏の作品だが、自然と数学、美術と数学、アーティストと数式など、一見、2つの相反する世界を彼独自の関数で結び、見たようでいて未だ見たことのない造形と、カラフルで生命感あふれる世界を構築している。一見、有機的なものからほど遠い数学やコンピュータを駆使し、自然の振舞いそのもの、また生命の根源的な意志を感じさせるビジュアルを追求しているように見えた。

土佐・中津両氏の作品もコンピュータと芸術あるいはエンターテインメントの世界を「インタラクティブ性」という先端テクノロジーで結んでいる。そのインタラクティブ性がその両氏の創造コンセプトであり、そこから新しい世界を拓こうとしている。感情と思考、電気信号と心の動きなど、相反する分野を軽々と統合し、新しく楽しい世界を創造している。いわば人間の奥底に潜む哲学的な内容を、TVゲームに近い簡単なマシンインタラクティブ性で、世界言語化し、万人のものとしているように思えた。

学際が問われて久しいが、未だ分野毎の研究から抜け出せない学者や機関も多い。ロレアル賞は、そういう意味ではこの「と=&」を最初から意識してきたかのようだ。世の中の動きより一歩先んじていたとも言える。世界的に活躍されている受賞2チームが、どちらもこれからの課題として「日本」や「日本の伝統文化」に興味を示しておられることにも共感を覚えた。科学が最先端で伝統芸術が古典などという“既成概念”は、どんどん崩れていっていいものだと思う。むしろ、その「と=&」の結ぶ両側についての探求が、「と=&」そのもの研究によってより盛んになり、融合し、統合し、昇華しながら新しい世界を拓いていくのだと思う。温故知新のように「と=&」の両側を高めるには、文化と文明の力を相反するものとして見ないで、2つを結ぶ「と=&」そのものの可能性を探ることが、これからの創造と教育につながる重要なキーワードだと感じた。



禪のインタフェースを使ったZENeticコンピュータを披露する土佐尚子氏

◆インタラクシオン 2003 ～人と人, 人と道具, 人と情報の 「ふれあい」～ 矢谷浩司

東京大学

東京の学術総合センター・一橋記念講堂において、インタラクシオン 2003 が2月27日、28日の2日間に渡っ

て開催された。昨年参加者が300名を超えた本会議であったが、本年は400名を超える参加申し込みがあり、デモ発表が80件を超えるほどの非常に大きな会議となった。

招待講演は、英国 Reading 大の Kevin Warwick 教授の、"I, Cyborg: A Bi-Directional Interface Between the Human Nervous System and the Internet" と題された、Cybernetics に関する講演だった。彼自身 RFID タグを自分の左腕に埋め込み、センサーと神経とをつなぐという実験を行っており、サイボーグ手術後は、左手の動きによってロボットの義手を自分の手と同じように動かしたり、車椅子の運転を行う等、様々な実験を行っておられた。非常に好奇心旺盛、かつ積極的な研究者であることを思わせる講演であった。

論文発表においては、ベストペーパー賞として科学技術振興事業団さきがけ研究 21 / 産業技術総合研究所の後藤真孝氏による「SmartMusicKIOSK: サビ出し機能付き音楽試聴機」が選ばれた。本論文では、サビは楽曲中で最も多く繰り返されることに着目し、CDの音楽から曲の構造を解析し、その解析結果に従ってサビ部分を抽出することができるシステムが提案された。CD 販売店での試聴コーナーなどにおいて、早送りをしてサビを抜き出して視聴し、購買の判断をするという試聴者の行動を見て、このようなシステムの必要性を感じたそうだ。その他、コンテンツ要約、情報視覚化、Web、モバイル、コミュニケーション、アウェアネスに関する論文が計17件発表された。

また、デモ発表においては、大阪大学の北村喜文助教授による複数人で同時に立体映像を観察しながら、共同作業を可能とする卓上型システム Illusion Hole 等が発表されていた。この Illusion Hole 他、力覚によるフィードバックを提供できる Tangible User Interface を実現した Proactive Desk 等、計4件の発表がベストインタラクティブ賞に選ばれた。また、技術的に興味深いものばかりでなく、メディアアートの要素を持ち、見ていて非常に興味をひきつけられるようなデモ発表も幾つかあった。

本会議では、様々なジャンルの発表が行われているばかりでなく、後藤氏のシステムを始め、実用化がすぐに可能と思われるようなシステムの発表が多数行われており、非常に刺激的な会議であった。

インタラクシオン 2003 の様子に関しては、ZDNet 等においても多くの記事が掲載されている。インタラクシオン 2003 のホームページよりリンクを辿ることができるので、ぜひご覧いただきたい。

関連サイト

<http://hands.ei.tuat.ac.jp/Interaction2003/>