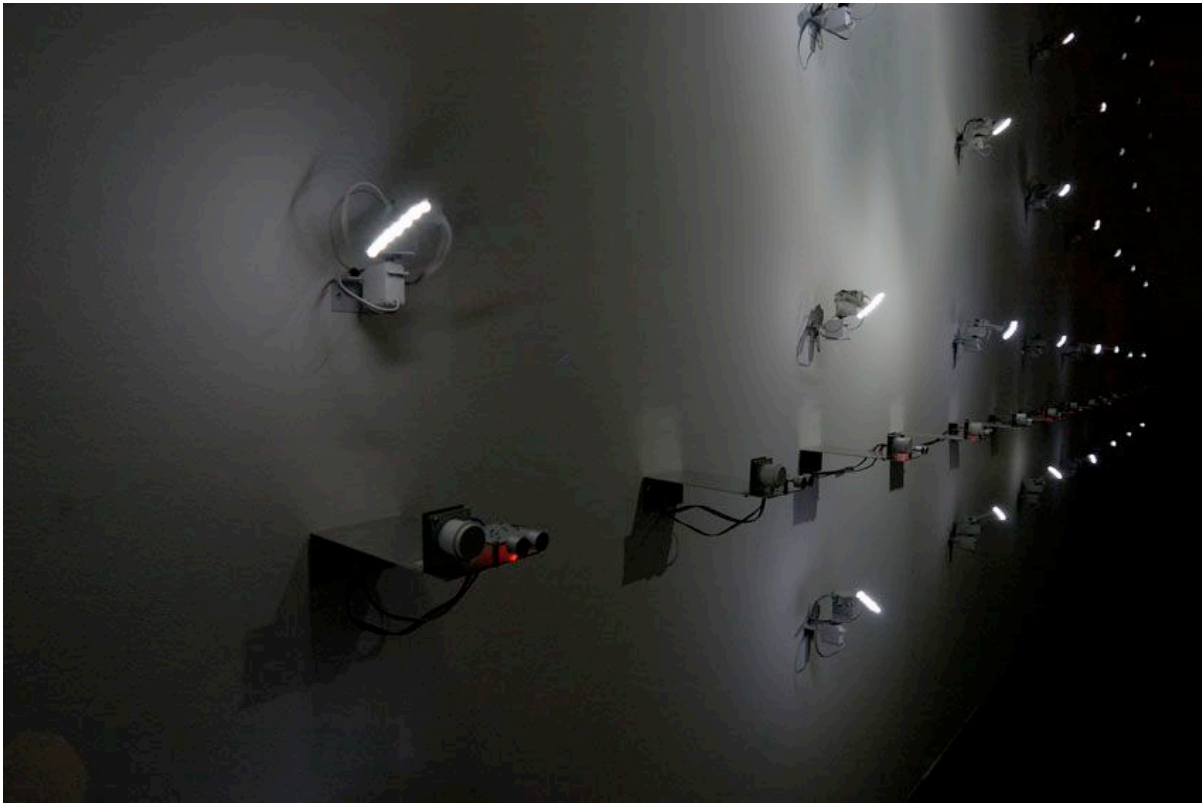
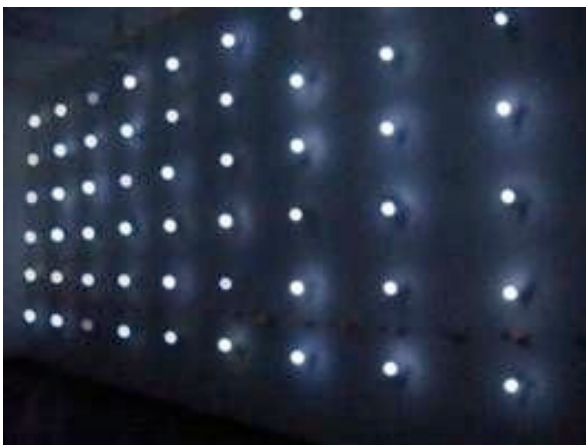


「ベルリンとヨーロッパにおけるメディア・アートとアーキテクチャーの社会性」

私は 2006 年6月1日から 2007 年 3 月 15 日までベルリン芸術大学/UdK のメディア・アート&アーキテクチャー学科/Digital Media Art and architecture を中心に主にヨーロッパやイギリスのメディア・アートのリサーチを行いながらインタラクティブ・アート作品を制作してきた。



Art and Digital Culture Berlin “transmediale2007”



Tesla Berlin “artist in open studio”

ベルリン芸術大学のデジタル・メディアアート&アーキテクチャーでは、美術におけるデジタルやテクノロジーの表現方法がどのように多様化するのかをリサーチした。この学科はデジタル・アートとアーキテクチャーが合体した教育機関である。また、ベルリンはノイ・アーキテクチャーと言われる分野が広く社会に浸透している都市でもあり、周辺の建築物を調査しながら、歴史に根ざした新しい建築表現がどのように社会と密接に関わっているかも学ぶ事ができた。



Parliament

現ドイツ連邦国会議事堂／改築設計：ノーマン・フォスター／ベルリン、ティアガルデン地区

第二次世界大戦中に被害を受けた円蓋の残骸部分をガラス張りの構築物に改築設計した建築物で、無料で見学できる。また、ベルリンが一望出来る事などもあり、いつ訪れても観覧者の列が絶えない。この歩行可能な鏡と特殊ガラスは、閉ざされた国家の歴史から、開かれた社会を目指そうとするドイツ政府の意思出来るようになっている。



Jewish Museum

ユダヤ博物館／設計：ダニエル・リベスキント／ベルリン、クロイツベルグ地区

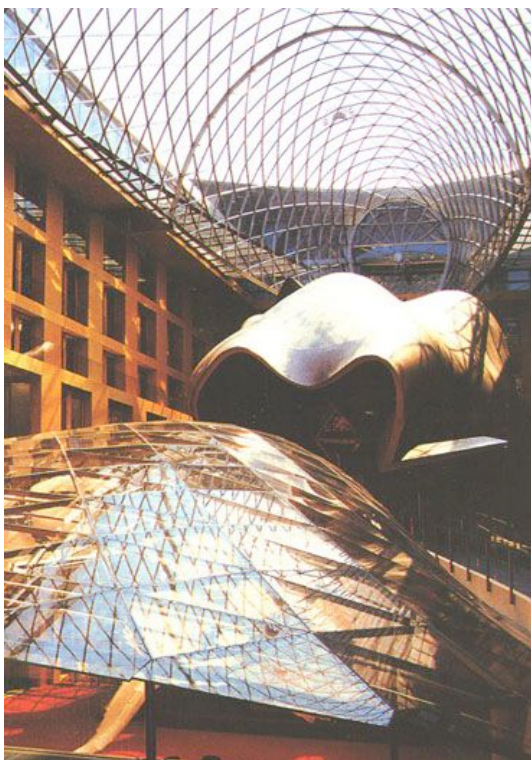
ドイツやベルリン市が抱える歴史の汚点であるユダヤ人迫害の問題を建築物で表現している。外観、内装ともに来館者がそこを歩くだけでその重い歴史が感じられる構造になっている。建築物のあらゆる場所に機能のないヴォイド／抹消としての空間が存在する。真っ暗の空間の遙か上方に光が差し込むだけの部屋は、温度調整も当時の収容所と同じに設定され、その空間に居るだけで殺伐とした感じになる。平衡感覚が失われる庭の構築物も圧巻である。



Holocaust Memorial Berlin

ホロコースト慰霊追悼碑: 正式名称「虐殺された欧州ユダヤ人の追悼記念碑」／設計:ピーター・アイゼンマン／ベルリン、ティア・ガルデン地区

墓標に見立てた2711基のコンクリート柱が立ち並ぶ追悼碑は、大きいものは人間を制圧するような高さがあり、小さいものは周囲を見渡しながらか座って瞑想するような椅子のような高さである。東京で言えば銀座の一等地のような場所に約1万9千平方メートルもの広大な面積を確保し、ナチス・ドイツによるユダヤ人大量虐殺の犠牲者を慰霊し、ドイツの謝罪の歴史を明確にしている。この場所に行くだけでその存在感に圧倒される。



DG 銀行／設計:フランク O ゲーリー／ベルリン、パリ広場

ベルリンでは、各企業が自社ビルに新しい建築様式を取り入れている。一例としてこの DG 銀行がある。特にこの中庭の有機的構造物は海の中の海洋生物や人間の身体内の臓器を連想させる。中部は外部の通行人からも見られるように設計され、ここで会議している姿などを見る事もできる。

DG-BANK



Adlershof Technology City

電子光学イノベーションセンター／設計：マチアス・ザウアーブルーフ&ルイーザ・ハットン／ベルリン、アドラー
スホフ産業学術地区

このガラス製の建築群は「アメーバ」という愛称で呼ばれている。産業学術地区の中にある光学／レーザー研究
所は2重ガラスの内部にある39色のサンシェードによってひとときわ目立っている。このアドラー
スホフ産業学術地区には、他にも実験的な建築物が多く存在し、いわゆる日本の郊外にある研究都市にありがちな人工無味な印
象はない。

今回の研究滞在では、ベルリンや他のヨーロッパの都市でデジタル・アートを制作しているアーティストやそれに関
わるキュレーターらとレクチャーやワークショップを通じて、交流を深めた。その最終成果発表として、ベルリンで開
催されたメディア・アートのフェスティバル「トランスメディアール2007」に私の新作を発表し、またテスラ・ベルリンに
て「アート&サイエンスシリーズ」のレクチャーや研究発表を行う機会も得た事は、現地で得られた様々な事をその
社会へ提示、還元できたように思う。



(左) Hamburger Bahnhof-Museum Berlin: Anselm Kiefer



(右) OfficeLive: Tchart Group

digital media art and architecture – university of the arts berlin

私が客員教授として在籍したベルリン芸術大学は300年以上の歴史を持ちながら、単にヨーロッパにおいての主要な教育機関というだけではなく、ヨーロッパで最も多様なコースを提供してきた事でも知られている。1960年代の改革運動は、大学内に30以上の芸術と科学との関連コースを提供し、芸術、技術と科学の融合を推進し、1990年代には、大学は基本的な新しい方向づけをもたらすために、社会の変化、ニュー・メディアの変容に合わせた教育制度を確立してきた。現在は、「美術」、「建築、メディア、デザイン」、「音楽」、「パフォーマンス・アーツ」の4つの枠組みに再編成され、大学は新しい世紀になってからも、その歴史的連続性を確立している。



digital media art and architecture – university of the arts berlin



ベルリン芸術大学はその長い伝統にもかかわらず、常に新しい社会的経験と共有し、ドイツの中でもベルリンは教育や研究だけでなく、全体的な社会構造も視野に入れた研究を行っている。他には、『実験的なメディアデザイン』と『電子ビジネス』のような新しいモデルを教科課程に組み入れ、これらのモジュール・システムは学生の洞察力を広げていく。

また、ベルリンのバウハウス・アーカイブとも連動し、1930年代から続く建築、家具、デザイン、写真、アート、実験パフォーマンスの分野でのアーカイブ化も進んでいる。フンボルト大学のメディア・アート・アーカイヴは私も協力しているが、世界的にも多くのメディア・アートのドキュメントを保有している。

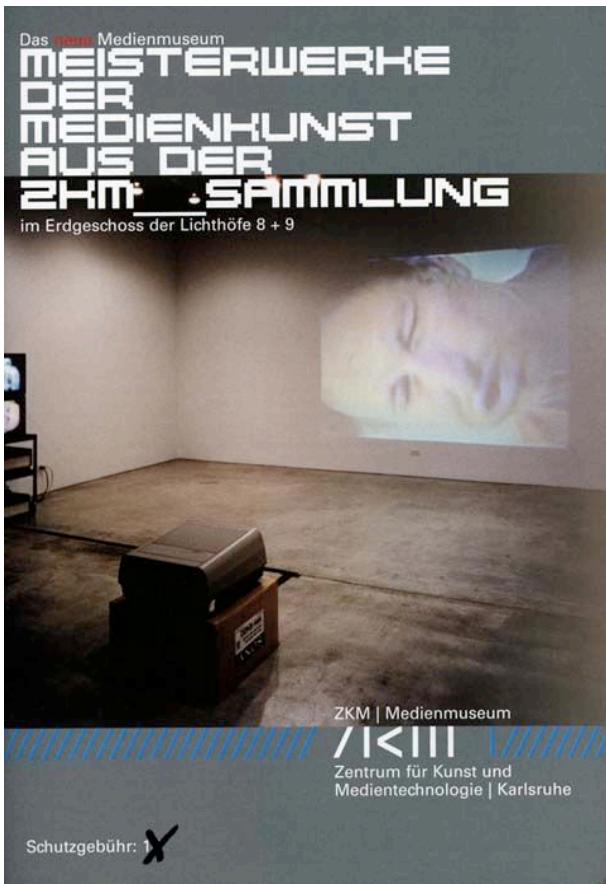


BAUHAUS Archive Berlin



バウハウス・アーカイブでは、常設のデザインや建築の展示以外にも、様々な企画展覧会も開催されていた。レクチャールームでも小規模ながらも数々のプレゼンテーションも聞く事が出来た。ヨーロッパは過ぎ去った時代にも常に目を向け、各年代やムーブメントの文化施設やアーカイヴが数多くある。そして、そのような歴史から現在や未来を読み解いて行こうとしている。

その他、ドイツ国内では、ケルンのメディア芸術アカデミーと、ZKM Center for Art and Media Technology / ZKM メディア芸術技術センターへの視察も行った。



ケルン(ドイツ)アート&メディア・アカデミーは長年にわたり、メディア・アートの最先端を研究し、多くのアーティストを育成している。Siegfried Zielinski 教授は現在ベルリンに在住しているが長年にわたって KHM の学校長としてメディア・アーティストの輩出に貢献してきた人物である。また、ZKM :Center for Art and Media:ZKM アート&メディア・テクノロジー・センターは、ドイツ、カールスルーへにあるヨーロッパ推随一の短期から長期のメディア・アーティストを受け入れるレジデンスを持つセンターである。センター内には、Museum für Neue Kunst (現代美術館),Medienmuseum (メディア美術館)、Institut für Bildmedien (映像メディア研究所)、Institut für Musik und Akustik (音響研究所)、Institut für Grundlagenforschung (基礎研究所)、Institut für Medien und Wirtschaft (メディアと経済研究所)、Filminstitut (映画研究所)があり、機材や施設も充実していた。また教育機関としてカールスルーへ造形大学も隣接されている。

ZKM :Center for Art and Media

ドイツ以外では、オーストリア、リンツで行われた「アルス・エレクトロニカ」、ウィーンの「ミュージアム・クォーター」、チェコ、プラハのメディア・アートファンデーション CIANT でレクチャーとワークショップも行ってきた。「アルス・エレクトロニカ」は、オーストリア、リンツで 20 年近く毎年開催されている、デジタル・アートのフェスティバルである。2005 年は私の作品もインタラクティブ・アート部門で賞を獲得し、展示した。今回もインインタラクティブ・アートや、サウンド・アート、ネット・アート、デジタル・テクノロジーのシンポジウムなどの多くの受賞作品やディスカッションを視察した。



Ars Electronica, Linz Austria; (左)Catalogue (右)drawn: Zachary Lieberman

ウィーンの「ミュージアム・クォーター/MQ」は美術史美術館と自然史博物館を通り抜けた場所にある文化施設の集合体である。エゴン・シーレやクリムトを中心としたレオポルト美術館、クンストハレ、ウィーン・ルートヴィヒ財団近代美術館、ウィーン建築美術館などの文化施設が6万平方メートルの敷地に40以上点在し、一種の街を形成している。その施設の中にはレストランやカフェ、子供の遊び場などもあり、1日では回りきれない程の作品がある。芸術といっても現代美術やデザイン、建築、音楽、ファッション、演劇、ニュー・メディア、子供カルチャーなど様々な分野の展示が行われている。



Museum Quarter Wein

チェコ、プラハのメディア・アートオーガニゼーション CIANT / Czech International Centre for Art and New Technologies は、テクノロジーを駆使したパフォーマンスやメディア・アートのフェスティバルを行ってきた。現在はアーティスト・イン・レジデンスやニュー・テクノロジーのギャラリーも開設し、特に若手の作家の発掘や紹介に力を入れている。ここでは多摩美術大学研究室の学生の作品も紹介した。



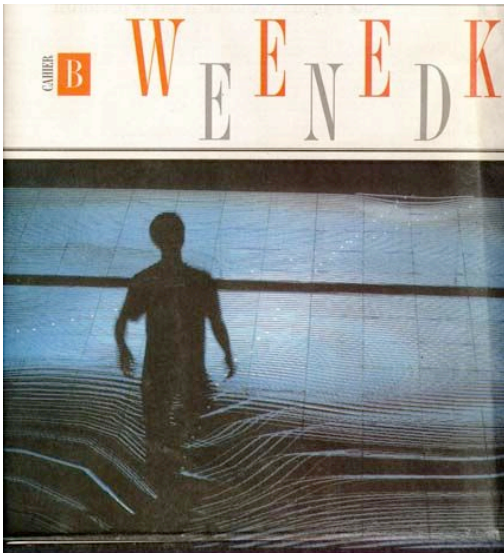
CIANT / Czech International Centre for Art and New Technologies

イギリスでは、ニューキャッスル大学、カルチャーラボの Sally Jane Norman 所長からのオファーで、科学と芸術との共同制作プロジェクトの実現のためにラボに行き、分野の違う教授陣とのディスカッションやレクチャーを行った。2006年5月に新設されたこのラボは、大学の中では高度なテクノロジーを取り入れている教育機関である。カルチャーラボは、アート&サイエンスをさらに広げ、医学、理学部、農業、工学学部などのあらゆる分野とアートのコラボレーションを目指した施設である。カルチャーラボは、ニューキャッスルの情報研究所(インタラクティブ・テクノロジーやHCI コンピューティングなど)ともリンクし、芸術と科学の共同研究を奨励している。ニューキャッスル大学は、バーチャル・リアリティや視線入力 HMD やボディ・トラッキング、モーション・キャプチャーなどの最先端技術を取り入れている。また、ニューキャッスルには優れた電子テクノロジーとナノテクノロジーの企業や研究機関があり、最先端のテクノロジーと関わりあう事を望んでいるアーティストやクリエイターに対してそれらを提供しようと試みている。私はカルチャーラボでプレゼンテーションを行い、違う分野の研究者達と意見交換をした。いくつかのコラボレーションのオファーを得て、現在も研究交流を進めている。



Culture Lab University of Newcastle upon Tyne UK





ec le projet Gravitell, Seta Ichikawa et Seiko Mikami ont conçu un univers dans lequel les visiteurs sont conviés à une distorsion de l'espace.

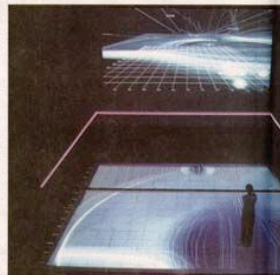
Zéro gravité

*C'est à une expérience étrange
que nous convie le Mois Multi à Québec*

rite par un duo de Japonais formé de l'artiste Seiko Mikami et de l'architecte Seta Ichikawa, l'œuvre cherche à redéfinir notre rapport à l'espace. «Même si on ne s'en rend pas compte, nous sommes assujettis en permanence à la force de la gravitation», remarque Seiko Mikami. L'idée derrière Gravitell est de questionner cette force.

PATRICK CAUX

Quand on regarde ces deux œuvres, on se rend compte qu'elles ont été imaginées et conçues en même temps. Elles ont une même philosophie : elles invitent à une nouvelle manière de voir le monde. À l'aide de projections vidéo, les visiteurs sont conviés à expé-
rimer une distorsion de l'espace. Le plancher de l'œuvre est fait de lignes lumineuses de telle sorte qu'il se déforme en fonction de la gravité. En marchant, les gens déclenchent une série de réactions qui multiplient ou réduisent la gravité, ce qui crée l'illusion d'être dans un monde où la gravité change. Comme si on était dans un univers où la gravité est élastique. Cela a été conçu par un duo de Japonais formé de l'artiste Seiko Mikami et de l'architecte Seta Ichikawa, l'œuvre cherche à redéfinir notre rapport à l'espace.



Un week-end chargé. Avec Gravitell, le Mois Multi marque un grand coup. Après plusieurs semaines en Europe et au Japon, c'est la première fois que l'œuvre est présentée en Amérique. Mais ce n'est pas tout. Le MM, qui entame sa troisième semaine, poursuit la présentation des ses attractions étonnantes.

Trouvés dans le volet des installations, le *Sonic Bed* de Katie Marple fait toujours forte impression. Il s'agit d'un lit fait de bois dans lequel on peut se coucher sur des coussins, on est littéralement enveloppé dans la vibration des ondes sonores. Pour avoir pu se rendre compte de ce projet, il est possible de s'inscrire à l'événement qui se déroulera le week-end, on pourra réguli-

de ma œuvre, de l'installation «Transmedia 2007» d'ailleurs, mais aussi de cette tournée internationale en Europe. Au-delà de ces dernières années, mon œuvre a été présentée à de nombreuses reprises dans des festivals et des galeries d'art.

En Europe, j'ai eu l'honneur de participer à l'OOH Media Arts Festival à Oñate (Espagne), à la Biennale de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Amérique, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Asie, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Afrique, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Australie, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Amérique du Nord, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Europe, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Asie, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Afrique, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Australie, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Amérique du Nord, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Europe, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Asie, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Afrique, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

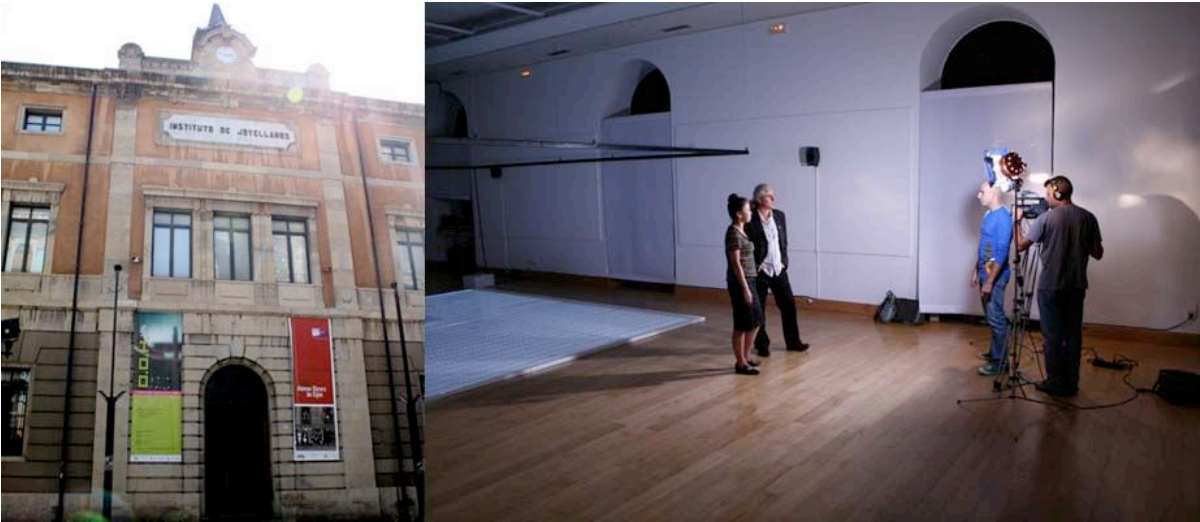
En Australie, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Amérique du Nord, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).

En Europe, j'ai eu l'honneur de participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada). J'ai également eu l'occasion d'être invité à participer à l'art festival de Montréal (Canada) et à la Biennale de Montréal (Canada).



gravicells@exhibition ELTanque, Canary Islands_



gravicells@OOH Media Arts Festival, Spain.

これらのフェスティバルで展示した gravicells という作品は、建築家の市川創太さんとのコラボレーション作品である。この作品は2004年のYCAM山口情報芸術センターでのプレミア展示の後、オランダ/ロッテルダムDEAF, 2005年にはベルリン/トランスメディアール、イタリア/トリノ、シエラ・フェスティバル、フランス/クリティク&モブージュ、オーストリア/アルス・エレクトロニカ、東京ICCと各フェスティバルや美術館を巡回し、現在、総重量が1.5トンもあるこの作品はカナリア諸島にある。

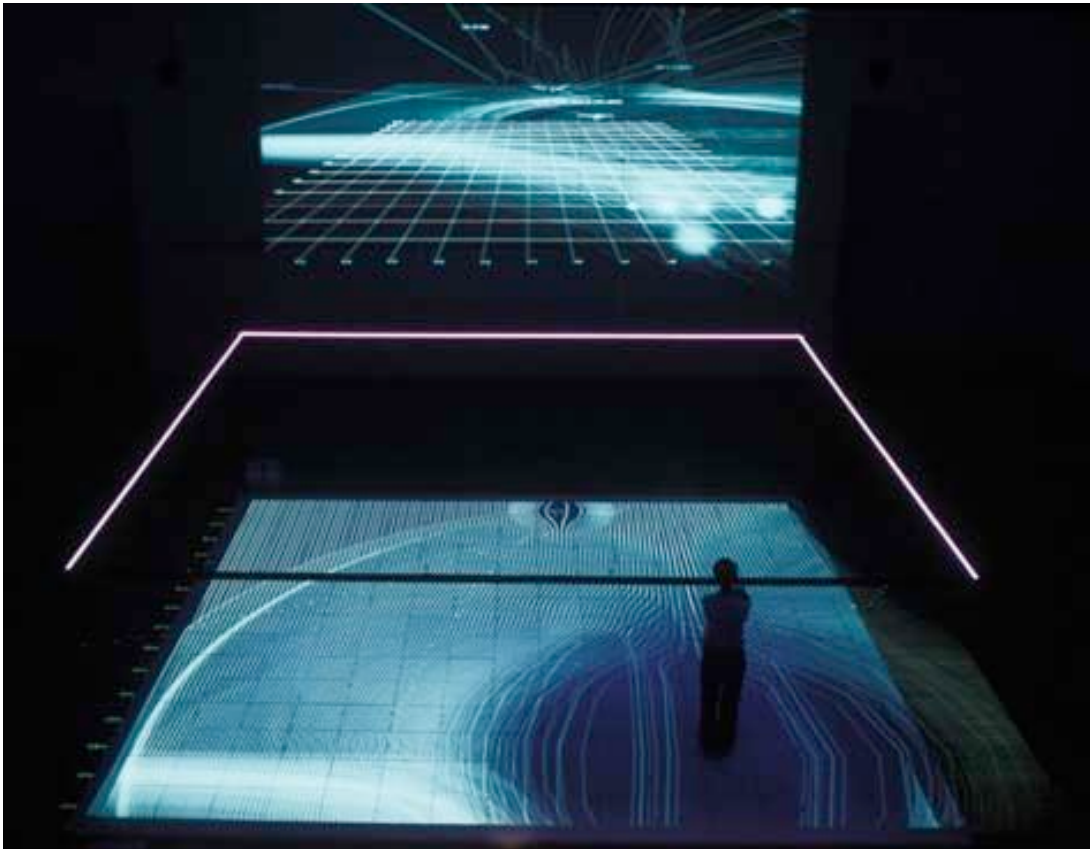
gravicells

重力は第6の知覚と呼ばれている。私達の身体は内耳にある三半規管が重力を捕らえ抵抗している。車に乗ってほんの少しこの知覚を揺すぶられただけで酔ってしまう程、重力と身体の関係性は深い。知覚を補助し身体機能を補完するものとして、目には眼鏡、耳には補聴器が装着されるように、人口内耳は重力という知覚を補う。長年の重力の歪みで衰えた老人は転ばなくなると言われている。私は身体の知覚機能をインターフェイスとしたインタラクティブ作品を制作しているが、この立って歩くという重力覚への意識を作品化したものが、この作品である。



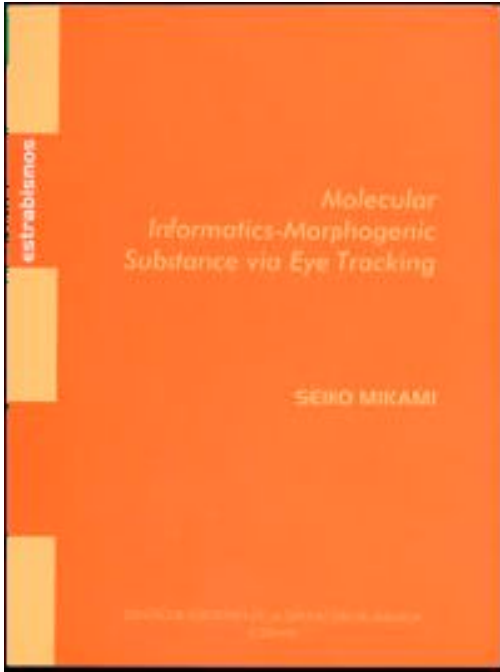
gravicells

gravicells(グラヴィセルズ) cellとは、部屋や個室を表し、生物用語では細胞を示すように、空間の単位を表している。作品は展示空間全体から人間の細胞空間まで、そこで支配している重力とそれへの反発力を空間的に可視化しようとしたプロジェクトである。作品は、空間内に、重力とそれに対する抵抗力という、2つの引き合う場が特殊な装置とセンサーによって構築されている。その中に観客が入って自由に歩き回ることによって、普段自覚的に意識していない身体への重力の負荷と、それに対抗する反力を感じることができ、また他の体験者の力の作用も感じ取ることができる。参加している体験者全員の動きと変化が、センサーを通じて音・光(LED)・画像の動きに生成され、空間全体が大きく変容していく体験型のインスタレーション作品である。



gravicells

体験方法は、引き合う力が縦と横にピンと張った状態の床面に一歩足を踏み入れる。この 6mx6m の不安定な平面上をただ、立つ、あるいは、移動することでインスタレーションに参加できる。体験者は「一つの観測点」となり、他の体験者が入った時には「複数の移動する観測点」が空間の力を光、音、画像によって複雑に変容させていく。同時体験人数の制限はない。平面の床には細胞のような 40cm×40cm のグリッド 225 枚が敷かれ、その内部には、単なる ON /OFF ではなく、0-1000 まで位置・重さ・速度の変位を瞬間的に連続して検出できる水圧センサーが埋め込まれている。水というアナログ素材を使用した事で高度なインタラクションが可能となっている。各展示会場の屋根に取り付けた GPS 衛星の位置計測器によって、作品空間にリアルタイムに上空にあるGPSの電波の感度と位置、動く方向が画面に現れる。GPSの力も同時に運動している相対的場となり、インスタレーション空間は外部環境を取り込んでいる。体験者が居なくなると、空間は、元のピンと糸が貼った状態になる。このように作品構造が変化するプロセスのループが連続したデータとなって延々と続いていく。



視覚をテーマとした“モレキュラー・インフォマティクスー視線のモルフォロジー”という作品がある。この作品に関しては、スペインから作品集が出版された事もあり、今回の滞在でも、この作品についてのワークショップやレクチャーを依頼される事が多かった。

この作品は、視線によって3次元空間に形態を生成していくインスタレーションで、「視ることそのものを視る」、「無意識と意識の連鎖」という2つのコンセプトから、空間と身体ダイアログ環境を再考している。「視ることそのものを視る」とはどうゆうことなのか、視るという行為を観客に問いかけている。この作品は1996年のキャンオンアートラボのプレミアから2002年まで主にヨーロッパの各フェスティバルやミロ美術館などで発表してきた。

Book from Diputacion De Malaga Spain

この作品はEYE-TRACKINGという視線入力テクノロジーとコンピュータプログラムにより、観客の視線が生成した形態の軌跡がリアルタイムに空間に投影されていく。視線というものはいつも容赦なく動き回っていて、意識的にコントロールできるように見えるが、実は無意識の作用が働きかけている場合が多い。



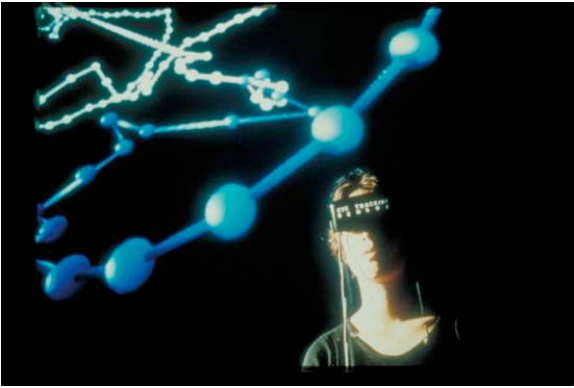
また、視線入力技術は『嘘発見器』にも使われているように視線の動きは個々の心理状態が反映されている。ここで使った視線入力デバイスは体験者の目の大きさや瞳孔の違いなどを考慮して、初めにキャリブレーションという個々の視点を合わせることで視線のコントロールが自由になる。

ここでは単に観客の目の動きだけがナビゲイトしていく手段となり、画面にはアイコンはなく、ただ暗闇があり、観客の焦点は仮想空間の中を漂い、視点を離れた場所にジオメトリが自動生成され、その点が線から軌跡となる。視線の動きは3次元空間上の移動にあわせてリアルタイムにXYZ軸に数値化され、瞬時に自ら作った視線の軌跡の連鎖形態の中に取り込まれる。X軸とは横方向、Y軸とは縦方向、Z軸とは奥行きを示し、この場合、体験者の視点が画面にとどまるときは前に進む。同時に体験者の視線の位置変化に連動した角度に振れながら動くプロジェクションによって、インスタレーション空間全体が観客の視線情報で構成される。



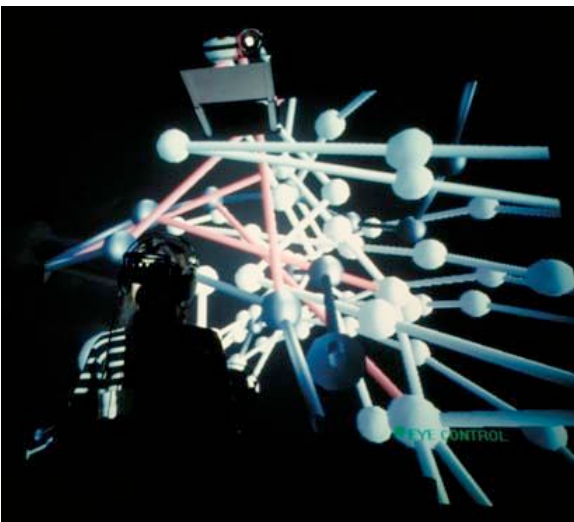
Molecular Informatics Ver1.0

プレミアバージョン 1.0 はキャノンアートラボ主催で1996年に東京代官山ヒルサイドプラザにて開催された。アートラボはキャノンのエンジニアとのコラボレーションで作られるプロジェクトである。これはひとり用に設計され、一人の観客の視線による意識と無意識のギャップとそこに起こる亀裂のプロセスが投影されたバージョンになっている。



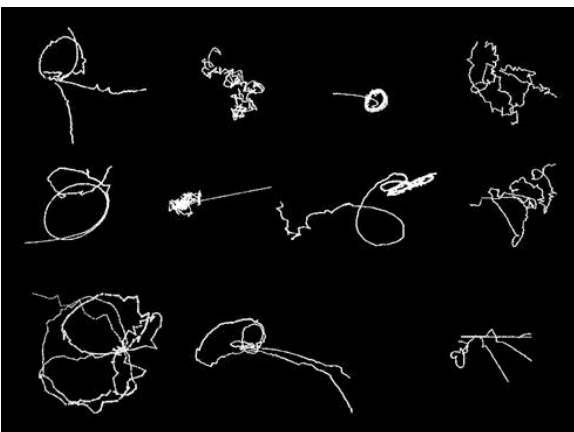
Molecular Informatics Ver2.0

バージョン 2.0 は、1996年11月にオランダロッテルダムで開催されたダッチ・エレクトロニックアート・フェスティバルで発表。2人用に設計され、2人の体験者の視線間に起こるテリトリーとコミュニケーションの問題を表現している。2つの視線による軌跡が接近、離れていく中で別の形態が生成される。



Molecular Informatics Ver3.0

バージョン 3.0 は1998年にフランスの2つの場所で発表し、オランダ版にさらに3次元サウンドのポジション認識を取り入れたものに発展させた。これは相手の視線が近くに位置していれば、その上下左右の方向からだんだんと音が大きくなり、視線の位置が離れるとその方向に小さくなっていく。



Molecular Informatics Ver4.0

バージョン 4.0 では記憶の時間差をリアルタイムで体験する事ができる。例えば、5分前に(これは1時間前でも10年前でも可能)自分の視線で描いた軌跡のデータと現在の視線による軌跡のデータをコミュニケーションさせていく事が可能である。1999年にスペイン、バルセロナのミロ美術館、2002年にドイツ、ベルリンにて発表した。最終的に視線入力によって描かれた個々の軌跡のデータは、人によって様々な形態が生み出されていたが、フランスでのバージョンでは、一卵生双生児の双児がまったく同じ軌跡を描いた。

「知覚としての身体から情報としての個人へ」

このように、私の過去の作品や研究テーマは、知覚によるインターフェイスを中心としたインタラクティブ作品であった。視線入力による作品、聴覚と身体内音による作品、触覚による三次元認識の作品、重力を第6の知覚ととらえた作品などを発表してきた。また、知覚というある意味複雑で広範囲なテーマに、これら視覚、聴覚、触覚、あるいは第6の知覚と言われている重力など、それぞれのインターフェイスを個別に研究、制作しながらプロジェクトを進めてきた。各プロジェクトは「インターフェイスは、我々の内側に存在している」ということを軸に制作され、各プロジェクトは形態としての作品そのものよりも身体と空間の間に存在するインターミデウムな情報交換自体のプロセスを表現するものであった。

しかし、2006年6月から2007年3月末までの海外研修のドイツ・ベルリンでの在住で、作品のコンセプトが変化したように思う。特に新作「Desire of Codes」からは方向性が「知覚としての身体から情報化社会としての個人へ」と変化してきた。「desire of Codes」はテスラ・ベルリンのアーティスト・オープンスタジオとトランスメディアアーレ・ベルリン2007で発表、12m×6m×6mの空間で展示した。2007の10月と11月にイギリスとバルセロナでの展示が予定されていて、現在さらなるバージョンアップを制作中である。



“ Desire of Codes ” at open studio at TESLA Berlin and Berlin transmediale.2007

「Desire of Codes/欲望のコード」という作品は、現代の情報化社会における個の存在をテーマとしている。「データとしての身体」と「ここに居る肉体」との亀裂を意識した作品になっている。

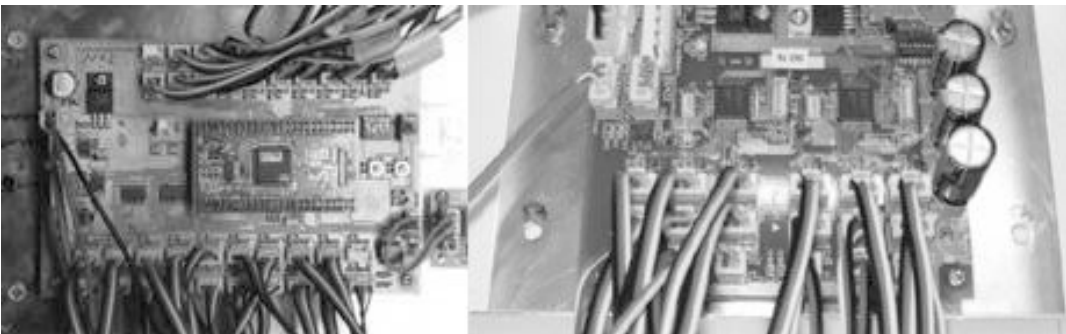
Background

例えば、私がインターネットの Amazon.com で友人の誕生日のプレゼントに「クマのぬいぐるみ」の本を購入したとしよう。そうなるとインターネット上のデータでは私は「クマのぬいぐるみに興味がある人物」と認識される。そして「この本を買った人はこんな本も買っています」というメールが届く。そうなると「クマのぬいぐるみが好きであろう人物」のデータが次々と私の前に現れる。私自身はぬいぐるみ全般に全く興味がないとしても一度打ち込まれた「欲望の情報」は消える事はなく、増殖していくのだ。



もし、あなたが昨日購入したもの全てのレシートやカードのデータがここにあるとしよう。朝にある店でパンを買った、この電車でここに行った、a という場所で a' を購入した、こんなビデオを借りた、など。これらのデータの羅列から本当のあなたの姿が浮かび上がるという分析もあるが、果たしてこのデータがあなたなのか？あるいは、目の前に現実にそこにいる肉体があなたなのか？もしあなたの ID やコードが欲望をもったら？個人情報の管理の問題は、今後も加速していくであろう。例えば住基ネットに代表されるように1つのコードでパスポート、クレジットカード、年収、支出、納税額、交通違反歴、各種のポイントカードや病院の通院歴など、あらゆる個人の行動がひとつのコードに情報化されていく可能性も否めない。

それ以上に、それがあなたの病院の病歴記録だけではなく、あなたのおじいさん、さらに祖先までが何の病気で亡くなったのか？という DNA 解析もデータとしてコード化されてしまえば、あなたが何の病気になるであろうという予測まで、そのコードで解析されていくであろう。DNA もコードである。



Desire of Codes Main controller and 10 mobile machine controllers

私は単にこのような事に警鐘をならすために作品をつくっているのではなく、冒頭に述べたように「データとしてのあなたが本当なのか」、「そこに現実に存在する肉体があなたなのか」という存在の問題を表現しているのである。コードが欲望を持つならば、それは我々の欲望であると言える。このようにして、この海外研修から、私の作品は、知覚としての身体から情報社会における個人へとコンセプトがシフトし、ソサエティーの問題に深い関わりを持つようになった。



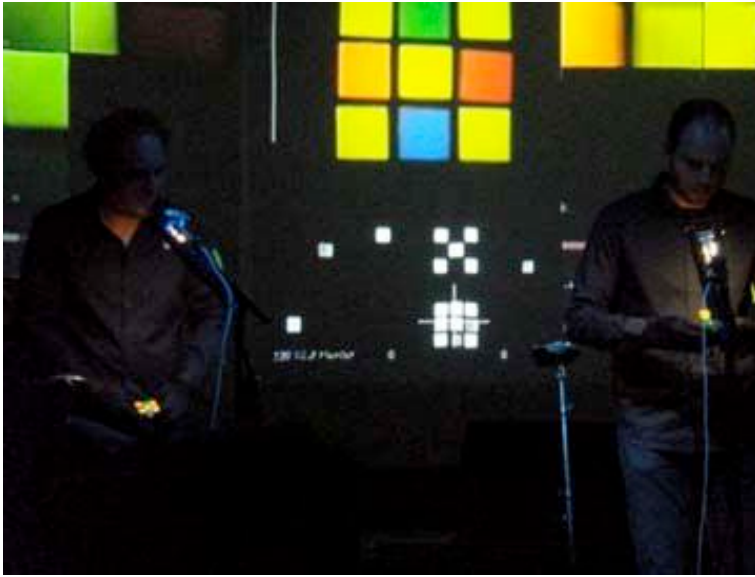
Desire of Codes: 120 moving structures and 19 censors



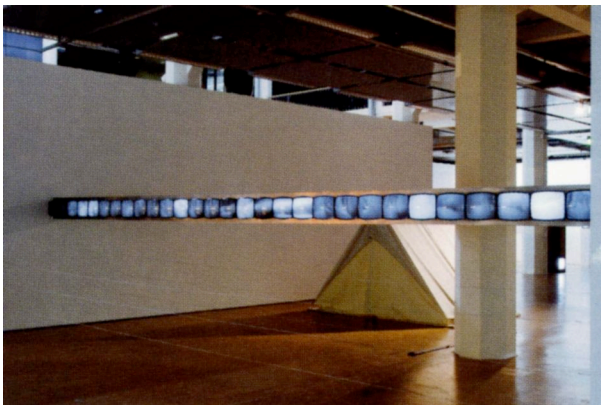
“ Desire of Codes ” at open studio at TESLA Berlin and Berlin transmediale.2007

“Desire of codes” はインタラクティブ・インスタレーションで 120 個の動くストラクチャーが観客の動きに虫のようについてくる。この個々のストラクチャーが出す生のカシャという音が角度によって異なり、全体として生物体がざわめくようなサウンドになっている。ベルリンの多くの観客がこの音は虫であると言い、また別の観客は、これは機関銃の音であると言った。この120個のストラクチャーにはLEDライトが取り付けられ、1-20の輝度の変化で観客の動きに反応し、小型のセキュリティーカメラが内蔵され観客を監視している。2007年10月からのイギリスとバルセロナでの展示までには超小型マイクも内蔵する予定である。壁には19のセンサーが設置され、このセンサーは超音波と赤外線を合体させたオリジナルである。観客が動きを止めると、作品群も動きを止め、空間は静まりかえる。

ベルリンやその周辺ではデジタル・ミュージック、アーキテクチャー、ビデオ・アート、ニュー・メディア、特にバウハウスの系統を受け継ぐデザインなどの展覧会やイベントが大小を問わず、頻繁に開催されていた。



Digital Music/club transmediale07, Artificial Cubing



Video Art/ Gary Hill



Interactive Video Art/EyeVisionBot



Media Art/ The Graffiti Research Lab

そしてデジタル・テクノロジーを使ったこれらの多くの作品が広くソサエティーに浸透し、還元されている。またこれらの作品に触れる事で、歴史的地域性をふまえた「ソサエティー」と密着し作品を制作して行くことが、いかに重要であるかを実感した。アートはソサエティーの鏡である。