

# 造形藝術と I n t e r a c t i v i t y

山 口 勝 弘

本論のテーマである造形藝術とインタラクティビティで扱う問題は、次のような幾つかの点を含んでいる。

その第一の点は、藝術家と藝術作品というものに対する、近代以降の考えが排除され始めているということである。

別の言い方をすれば、藝術作品というものが、藝術家によって完成されるものではなくなりつつあるということである。

次の第二の点は、藝術作品はスタティックな対象物ではなく、ある状態の中に存在するものになりつつあるということである。

別の言い方をすれば、人間によって操作されるメディア化されたシステムになりつつあるということである。

第三の点は、藝術作品は、觀客によって觀賞されるものではなくなりつつあるということである。

別の言い方をすれば、觀賞者は見る者 (Viewer) という立場から、參加者へ、あるいは演じる者 (Player) へという立場に変わりつつある。

第四の点は、藝術作品は、置かれている環境と次第に深く関わりつつあるということである。

別の言い方をすれば、藝術的なアイデアが環境そのものと化し、コンピュータを含むメディアの作り出す仮想環境 (Virtual Environment) へ侵入しはじめているということである。

以上に述べた問題点を整理して言うと、「藝術における創造的な機能は、藝術作品というブラックボックスの解体とともに、見る側の積極的な関与のなかへ移行しつつある。」ということである。

それでは、次ぎに、造形藝術におけるインタラクティビティが、どんな段階をへて進んできたかを考えてみよう。

1. 作品構造として組込まれたメカニズムと、作品を見る人間の視覚的メカニズムとの対応が引き起こすインタラクティヴィティ。錯視や、地と図の逆転や、モアレなどのオプティカルな方法を用いた作品。
2. 作品構造として組まれたメカニズムが、外部環境の変化によって反応するインタラクティヴィティ。風（気流）や水など外部からの物理的エネルギーによって動く彫刻（モビール等）。
3. 作品構造として組まれたメカニズムと運動する感知装置（センサー）が、数値化された外部情報を受けて、作品の制御を行なうインタラクティヴィティ。このカテゴリーの中には、外部環境の風力、光量、気温などの変化に反応するニコラ・シェフェールの作品などと、人工的な音や人間の声や手をたたく音に反応するツァイの作品などがある。情報理論のサイバネティクスの影響を受けたものである。

以上の3段階を内容的にみると、1、2は情報理論に関係のない、人間の身体的機能や環境の物理的変動に反応するだけのインタラクティヴィティの造形作品である。3に至って始めて、情報理論が意識的に用いられている。しかし、これも造形作品のメカニズムの制御に用いられる段階である。

次の段階になってインタラクティヴィティの内容は、より深化し本格的になる。ここに至って造形芸術の形態、意味、存在への根本的な問いかけが始まると言つていい。

そこで特にこれから述べる段階のものを、電子的インタラクティヴィティと呼ぶことにする。

電子的インタラクティヴィティで扱われる作品は、機械的メカニズムの構造をもった三次元的な実体から離れはじめている。

それらの作品は、環境的な場の中で成立したり、CRTや大型ビデオプロジェクター上に表示された状態として成立する。

しかもこれらの状態は、芸術家の手によって最終形態が決められたり、プロセスが予め決められていない。

芸術家の役割は、この状態を構成するのに必要なメディアやコンピュータによるシステムを考え、このシステムを動かすためのプログラムを考え、さらに幾つかのデータベースとかモデルを与えることに止まる。

こうして用意された仮想環境 (Virtual Environment) の中で、観客はジョイスティックや、特殊な棒や、手や指や、自分自身の体を使って、観客という立場に止まらず、Player としてふるまう。

そしてこの仮想空間は、視覚的な、音響的な、物語的な諸要素からなる芸術的なSynthetic Field となるのである。

この場合、芸術はもはや、作品という形態による閉鎖系のなかに存在するものではなくなり、仮想環境と観客＝プレイヤーの間のインタラクションによって機能するものとなるだろう。

芸術的なインターフェイスをもった仮想環境のなかで、人々はパフォーマンスのプロセスから生まれるSynthetic Field の発生、展開、そして消滅を体験し、それを美的内容のものとして意識することになるのである。

それを果たして芸術と呼ぶ必要があるのかないのか、また芸術作品として扱う必要があるのかないのか、それらについて今ここで結論をだすのは早いのかもしれない。

それよりこれらの電子的インタラクティヴィティの作品には、ゲーム的要素や、教育的要素が含まれていることに気づくべきだろう。

遊びが、多くの場合、遊ぶ人間の主体的参加なしには成立しないという条件や、学習プロセスにおけるフィードバックの必要性を考えるなら、このインタラクティヴィティを前提とした芸術の内容が意外に幅広い領域に係わっていることが分かるだろう。

そして最後に、もう一度、この報告の最初の方で述べた要約を繰返しておこう。

「芸術における創造的な機能は、芸術作品というブラックボックスの解体とともに、見る側の積極的な関与のなかへ移行しつつある。」