

足立 元

奈良県立奈良高等学校

奈良教育大学大学院美術教育研究科

Interaction—About the CG expression—

AdachiHajimu

Nara prefectural Nara high school

Nara university of education graduate school art education graduate course

本稿は、インタラクションという言葉を手がかりにして「アート」の立場へコンピュータメディアを用いた表現がどのようなアプローチをすることが可能かについての一考察である。コンピュータメディアのつくり出す空間は現実の世界に対して、虚の空間と呼ばれる空間である。そこはコンピュータ・グラフィック（CG）によって視覚化されており、ネットワークによって無数のユーザーと繋がれている。そこではさまざまな問いかけが可能であり、さまざまな返答が期待できる。ここにひとつの視点を組み込んでみたい。現在のアートシーンは、虚構の物語を展開したり、観客とのコラボレーションを要求する作品など、誰かと繋がることへの方向性が感じられる。インタラクティブな表現への期待は大きいといえるだろう。

1 はじめに

この数年間、コンピュータというメディアをアートの視点からながめ、その表現の特徴について考えてきた。それは実際にこのメディアに取り組み使いこなそうとすることであり、その体験について考えることだった。教育現場の実践でも同時にこのメディアを使っていたが、コンピュータは「便利」なメディアとされたため、美術教育のなかでは認知が遅れた。このメディアに対する認識は、常に「今までに比べて」や「今までよりさらに」といった視点から離れることができなかったといえる。CG や、ネットワークはアートの世界では、ハイテクノロジーアートと総称され、芸術と科学の融合というテーマのもとに表現されてきた分野が再度注目を浴びる原因となった。これまでのアートからみたテクノロジーに関する視点と違うのは、アートにさまざまな問題が生まれてきていることを認識させ、身体や物質に対しての概念を再考させる契機となったことだろう。ネットワークやコンピュータが生成する世界は思考の展開が時間の制約から逃れていくような感覚を覚える。画像を生成しながら思考を辿るとき、自分

一人の単一な方向への思考では、方向感覚が狂ってしまうように感じる。

コンピュータはプログラムによって動作し、プログラムに記述されたアルゴリズムによってその世界は形作られる。現実の世界では論者達自身もその世界を構成している一員だが、このメディアによってつくられる世界でも同様だ。そこには多種多様な思考が存在して、互いに影響しあう可能性を持っていると思う。それは、ネットワークそのものが複数の人間に直接的でインタラクティブに繋がっていく性格を持つことから容易に想像できる。コンピュータを用いた表現が従来の視点を変換する可能性を持つとすれば、その表現の背後にある思考もまた新しい視点を持ちうるだろう。

アートの領域に対してコンピュータメディアは、インタラクションという概念で新しい位置を占めることができるのではないだろうか。それは、そこに存在する人間がそれぞれに相互作用を及ぼし、思考が変化し次の表現へと繋がっていくことができる。そこには概念としての視覚的表現がある。それは常にそこに繋がる人間による変容を被っていて、新しい体験を得ることができるだろう。

本論文は CG 造形の一試行に関する考察およびその試行によって生み出された造形をモチーフにして思考やその方法を伝えることを試みた行為についての考察である。

2 表現の源泉としての体験について

i ノンインタラクション

昨今の現代美術界は、難解になった美術をいかにして伝え、人々にアピールするかを考え続けているようだ。さまざまな伝達の方法が試みられるが、現在でも親しまれている典型的なものとして、美術館や画廊での展示が挙げられる。我が国には多くの作家がおり、その作品をどのような視点のもとに選択、整理して展示し、作品を通して現在の日本における社会の問題を鑑賞者により強く訴えかけるのかに美術館は腐心する。作家自身はより「リアル」であるために、至近距離の話題を多く取り上げ、作品はその話題の側面を指摘するために制作される。テーマに応じて選択され、整えられた展示から、鑑賞者はユーモアをたたえたそれらの作品と自らの生活感との距離を感じるだろう。その距離の長さは鑑賞者によってそれぞれ違うだろうが、この体験も現代美術が鑑賞者へ接近しようとする意思と考えることができる。また、美術館はさまざまなワークショップなどのイベントを開催し、工夫を凝らして観客に作ることや鑑賞することを経験することを訴えている。自らの体験は表現することの根本にあるものであり、美術に関する実際の体験のために工夫を凝らすことは重要な活動だ。

さて、それらのイベントは参加し、制作に関わりながらも鑑賞する側からの体験が多いように思う。そういった経験のなかから、やがて、鑑賞者が自ら作品を制作し、発表することに至る場合もあるだろうが、そこでは創り、提示する側から見る側へ何を、どのようにして「体験」させようと考えているのだろうか。言葉を変えれば、鑑賞者達に何を、どのようにして「伝え」ようと考えているのだろうか、ということになるだろう。体験や伝達の内容はさまざまだが、その方向は創る立場から、見る立場への流れといえるだろう。

今日の作家の作品発表の形式に体験型ともいえるものがある。特に若い世代では「コラボレーション」という考えに基づいた作品の発表が多くみられるが、これは、複数の作家の共同制作的な意味を持つ場合と鑑賞者の参加を促す場合がある。また、作品を鑑賞するためにはその作品を身につけ、他者とのコミュニケーションを試みなければならないという場合もある。これらの表現に共通するのは、作家による「仕掛け」を受けて、鑑賞者自身がその場で体験を共有することである。鑑賞者はそこで美的体験を享受することができるが、その体験から美術をめぐる思考が始まり、「伝える」ことへの欲求が生まれることはないだろうか。その欲求を受け止める「場」としていかなるものが考えられるだろうか。

ii 体験する場、伝える場としてのアート

美術作品を制作するために、造形作家は常にまだ見ぬかたちを求めている。そのかたちを手に入れるため、未知の体験を得るために常に何かを探し求めている。それは対象を徹底的に観察することから生まれる場合があり、自分自身の内面を見つめることから生まれる場合もある。作品を通して未知の文化との出会いのように、自己と他者との関係から生まれる場合もあるだろう。さて、自己と他者との関係による「体験」とは、例えばエキゾチックな雰囲気共感することだろうか。論者は自分と他との違いを認識することだと考えている。表現することは他を認めることであり、自己と他者の差を確認することではないだろうか。そこでいままで自分には備わっていなかった新しい視点を発見することができたと感じたとき、開放された感性によって、新しいかたちがうみだされるのではないか。その体験は、今までの自分自身を否定するような価値観の逆転が起こることもあろうし、激しい感情の起伏を伴うことも考えられる。そのような状況をつくり出そうと努力しているのであり、探しているのだ。

自己との対話によるとしても、他者との関係によるとしても、自分自身を見つめ直すためには受け入れることが必要だろう。それは体験なくしては理解はあり得ないとすれば、その体験は表現の

ための素材であるといえる。また、作品が何を語りかけるのかということ、つまり伝達すべきことがらは体験の中から選択されるのであり、そして厳しく吟味されることによって表現が深まっていくのだろう。

iii バロウズの問いかけ

体験とそれを伝える「場」について考察する前に、創造のための契機を得ることについて考えてみたい。20世紀を代表するアメリカの作家であり、「カット・アップ」の作家として知られるウィリアム・バロウズはサイバースペースについての関心が深く、多くの示唆を含む発言がある。また、バロウズには、ショットガン・ペインティングという作品群がある。それは彼がショットガンで合板をターゲットにして撃った痕跡やそこに彩色を施すなどしたものである。その作品は、ショットガンを撃つことによってできた合板の裂け目から、重ねられた木の層が現れ偶然の効果をもたらす。ショットガン・ペインティングによる作品群についてバロウズは以下のように述べている。

最初のショットガン・ペインティングは私があたらしいショットガンを入手し、その試し撃ちのために合板を打ち抜いた経験が発端でした。合板を裏返してみると、散弾が通り抜けた所に多層化したパターンができていました。これを見て私の制作への要求が現れたのです。
(中略) 要するにショットガン・テクニクによって実現される表現には、再創造や再生への契機が生まれてくるのです*¹。

また、彼は自身の芸術表現の根源となっているような概念について次のように述べている。

予告可能な原因と結果論的な宇宙と、まさに予告不可能な未知の宇宙とがトンネルの内部で度々衝突します。アーティストはおもに予告できない宇宙の領域に属しています。未知の何かを受け入れるために自らの扉を開けた状態にしているのです。そうでないと意味のない描写や複写になるだけです*²。

彼は彼自身の意識から離れ、ある体験をするこ

とが彼の創造の源泉になることを強調している。そして彼によると、アートは「予告できない」領域に属しており、そのためにアーティストは「自らの扉を開いた状態にしている」ことが必要であると考えている。ショットガン・テクニクもその一つである。決定論的な宇宙と未知の宇宙が衝突すると言う考えは、カオスとコスモスの関係に似ている。カット・アップで得た未知の世界はバロウズに次々と新しい作品を創造させていったのだろうか。名作「裸のランチ」以降、彼が知り得たのは「同じ経験は2度と起こらない」という考えではないだろうか。小説において初めてカット・アップで得た体験はそのとき限りのものであったのではないだろうか。そして、「そのときの」体験を得るためにさまざまなメディアにアプローチした。そうしないと「自らの扉を開いた状態に」し続けることができなかったのだろう。言い換えれば、「裸のランチ」の体験を追い続けることが彼にとっての「開いた状態」であったのではないだろうか。

バロウズの言う「自らの扉を開いた」状態であることは、自らをある限定した状況に置くことであり、その状況とは「他者がおそらくみたこともないもの」をみる状況であろう。そして、自分自身がその限定された状況にあることは自分自身にとっては初めての体験であるので、カオスといわれる状況と似ているような気がする。そこで得る体験は、自らにとってももちろん初めての体験である。そして、バロウズによれば、それを視覚化することにより、他者への「視覚化」を可能にする。あらたな視点を提示し、多くの人がその視覚と共振するためには自らを開放することが必要である。つまり、自らを開放することができれば、新しい視点を見つけることができるのだ。そして、見るためには、絵を見るのではなく、絵に自分を見せるのだと述べている。

バロウズの示唆する「扉を開ける」状態に自分を置くことを、彼は生涯にわたって切望していたのではないか。「扉を開けておく」状態は予測不可能な状態、コントロールが効かない状態であり、彼はそこに「創造」の根源があると考えている。偶然と無作為な状態をつくり出すことが彼の

目論見であり、そこからまだ見ぬ世界を体験することが彼の創造の源泉だった。

3 映像表現の質

i ショットガン・ペインティング

ショットガンペインティングの作品を取り上げた理由は、その作品から論者のうけた体験による。論者がこの手法を見たのは、Sore Shoulder という作品であるが、それはある書籍に掲載された図版による。その図版は白黒で、実際の約 1/4 である。論者はその図版によってこの手法の可能性を経験したが、いわゆる「実物」を鑑賞した経験はない。さて、論者のこの経験はバロウズのこの作品に対する意図とどのような関係にあるだろうか。前出のバロウズの言葉によれば、無意識や無作為が、創造の源泉になるということが彼の考えである。論者はこの図版（彼の行為の痕跡を示す映像）から「偶然」の結果による造形が見るものに対してある力を訴えかけることを体験した。論者は、彼の言う「予告可能な原因と結果論的な宇宙と、まさに予告可能な未知の宇宙とがトンネルの内部で度々衝突します。」と言う言葉は説得力を持つと感じている。

論者が体験したショットガンペインティングはそのコピーと言える図版によってである。この体験と、バロウズの主張、実物、図版（コピー）について考えてみると、美術における物質としての（実物の）作品と映像（コピー）化することによって抜け落ちるもの（物質感）と伝達されるもの（イメージ）という要素の関係に気づき、作者の思考の伝達についての問題が浮かぶ。

CG は静止画像、動画、インタラクティブな表現など、いくつかの方法によって表現されるが、すべてモニタ上に現れるイメージ（映像）または、そのイメージを何らかのメディアに出力したものである。それらはコンピュータに演算させるプログラムから生み出されるかたちである。CG は立体表現とも、平面表現とも考えることができるが、絵画と比較することは平面上に表現されるイメージとの関係から CG について考えることになるだろう。そして CG を「現実」の世界ではない

コンピュータによって生成された画像であると考え、現実の世界を切り取った画像である写真との違いが明確になる。

ii セザンヌより素晴らしい素人のスナップ

ここで、ある絵画について考察したい。ゲルハルト・リヒターは現代ドイツの代表的な画家の一人である。彼は常に光と写真性を問題にした作品を発表している。作家は写真を用いる理由として、作品が意図して構成されないことだと述べている。また写真がモチーフにされようとも、彼は制作に関して絵の具の持つリアリティを信じているといえる。彼の発言は油彩による絵画にこだわることを繰り返す。また彼の抽象絵画からも、絵の具の持つ物質の力を画面から受ける。まず、なぜ意図されない画面を必要とするのか考えてみたい。彼には次のような言葉がある。

自分の能力にうぬぼれるあまり、人は映像そのものを忘れる。良い作品を描くためにはあまりにも才能に恵まれすぎているような、一群の画家がいるのだ。なにかができるということはなにかをする理由にはならない。だから私は「構成されていない」写真を愛するのだ。それは、あるできごとについて報じる以外のなにものでもない*³。

（筆でなくても暗室でのなんらかの操作でにたような作品をつくれるかもしれない。しかし、それには興味がない。操作するつもりがないからだ。そんなことをしたら私はきつとなにかしらのトリックを思いついて、それを無限に反復してしまうだろう…恐ろしい考えである。そうしてできた絵画もよくないであろう。）こんな風に考えるのはたぶん古くさい。でも偶然手に入った写真を、この方法で作品化するのが刺激的なのだ*⁴。

ここで浮かび上がるのは、形式として絵画、手段として描くことにこだわりながら映像を用いて作品を追い求めている姿である。その作品は「操作」されたものではないと作家は言う。その写真はただそこにある現実を伝えるのみであり、それを描きうつすことによってその写真の持つ映像の力のみを作品のなかに表現しようとするのではないか。写真は常に彼によって選ばれたものであ

る。彼によると、ただ伝えるのみである写真だけが選ばれる。それは、彼自身によって撮影されたものとそれ以外に区別されることはない。油彩が選ばれたのは、彼の個人的な理由だろう。彼にとっては油彩が最も彼の感性に沿うと同時に、彼のテクニックを発揮できない素材なのだろう。

彼の作品から感じることができるのは彼のいう「構成されていない」画面の強さだ。彼は絵画の内容を映像に求めているが、同時に絵画の強さを映像から得ているのではないか。それは、矛盾する表現だが、構成されない画面構成の力だろう。コンピュータによってイメージを生成する行為において、意図しない画面構成の純粋な表現力を意図するということは、CG という映像の上にまだ見ぬ世界を繰り広げるためのひとつの示唆を与えているように思う。

iii アートとコンピュータにおけるモチーフ

CG 造形において、モチーフとなるのはコンピュータによって生成された画像であるか、コンピュータ内に取り込まれ処理された画像である。どちらをモチーフにするか、あるいは両方を用いるのかはその状況によるのだろう。

ここでは、コンピュータによって生成された画像を用いる場合について考えてみたい。コンピュータのモニタ上に現れた画像は、プログラムによってかたちとして表された画像である。それはプログラミングや、コンピュータの操作によって生まれた思考ではないか。それは「ことば」であり、CG によって見る事が可能になるイメージである。従来の「ことば」はこうして再構築され、CG による言語として「ヴァーチャル」な世界に現れるだろう。そして、それは画像としての思考の背景、きっかけ、経歴を持って表現されていなければならないだろう。

この言語にはインタラクションという特徴が備わっており、あらたなノイズをこの表現のなかに持ち込むことができるようになっている。ノイズは個々の「人間」によって持ち込まれる。私たちはコンピュータによってさまざまなイメージの生成がなされることを視覚的に確かめる。そしてその組み合わせの多様さによって未知の何かを体験

したと感ずることができるようになる。その「体験」から創造的な作品が生まれてくることが予想される。

iv インタラクションへ

インタラクション（相互作用）はメディア芸術では重要な意味を持っているといえるだろう。この言葉はメディアアートのなかでも、多くの表現に示唆を与える概念であり、このテーマに関する作品も多く制作されている。しかしここでは、ひとつの概念がかたちを通して伝えられ、そのかたちを変化させる。その変化が原型へ影響しまた、新しい概念へ変化するということを考えてみたい。これは例えば、因果関係によって相互に影響しながら状況を維持していくという考えではない。ファインアートで用いられるコラボレーションの様式とも一線を画する。それはコンピュータを場として、CG による画像を媒体として行われる相互行為だ。

4 インタラクションに関する試み

i 作品の提示（問題提起）

拙作を例とし、その作品を制作することで考えたことがらをコンピュータを場とし、CG 表現として伝えるという試みを行った。図1*⁵を見ていただきたい。

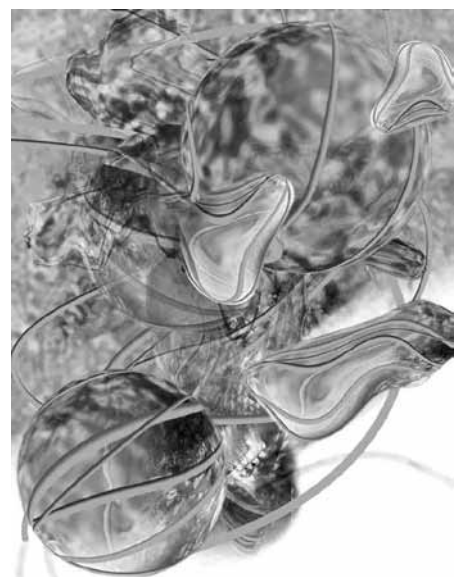


図1（赤い夜の嘆きのなかで）

その表現にはまだまだ探求の余地が残されているが、今回の試みのための例として提示することにした。CG（静止画像）の作品であり、その制作に際してはCG独自の表現を目指すという点で、CG空間の特性に大きな関心を持っていた。そして、その点をよりはっきりさせるためにスキャンした画像を編集する手法は用いず、コンピュータによって生成された画像のみを用いることにした。コンピュータの生成するノイズや、そのノイズにかぶせられたフィルタによって生成されたかたちには、偶然性、無作為、構成されない画面、などの意図が込められている。また、「赤い夜の嘆きのなかで」という題をつけた。

この作品とその制作過程を提示し、この表現を基本にしながら思考を伝えていくことを試みた。伝えられた思考は異なるかたちとなりCG上に表現されて返されることになるだろう。そのかたちから影響を受けて何らかの表現を返す。そのやりとりを繰り返し、相互が影響を受け、変化しながら思考が伝達される。それはCGによって表現され、コンピュータ上で行われる行為である。

ii 伝達の記録

今回の試みは論者の勤務校において、CGに興味を持つひとりの生徒と論者の間で行われた。彼は基本的なコンピュータ・リテラシーは習得しており、CG表現に強い興味を示していた。また、絵画表現や立体表現にも関心があるが、自分自身に適した表現方法に巡り会っていないという気持ちをもっていた。

まず、作例の制作手順を説明した。

- ① 画像処理ソフトによっていくつかのパターンを生成させる。そこから合成や変形を行ったリ、フィルタを通した処理を行う。
- ② 生成された多種のパターンからいくつかを選ぶ。
- ③ 選ばれたパターンをもとにコンセプトを練りながら合成、変形を繰り返す。
- ④ 数点の候補の中から完成させる画像を選ぶ。
- ⑤ より作品の意図をはっきりさせるために加筆、修正を行う。

その後、数ヶ月の時間をかけ、数段階を経てひ

とつの作品を完成させた。その経過を以下に述べる。

- (1) ①の過程を説明した数週間後、話し合いを持った。その際の画像が図2～5である。この画像はそのとき彼が持参した十数枚の画像から作者自身と論者が直感で選び出した画像群である。彼は画像生成の試行を行いながら、直感的に取捨選択を行った。論者の示した表現に関する考えがその方向性を決定するひとつの指標となったが、それ以上に彼の感性を刺激したのは予測を裏切る演算の結果だったようだ。画像生成の際、フィルタによる形や色の変化は、その組み合わせやパラメータの値によって予測できない変化を伴う。その組み合わせに没頭するとき、「開かれた」状態が観察される。また、演算による造形は、「構成されない」造形を生み出す可能性を持つ。より深く思考を進める可能性を探り、よりCGらしさを表現できるよう示唆した。

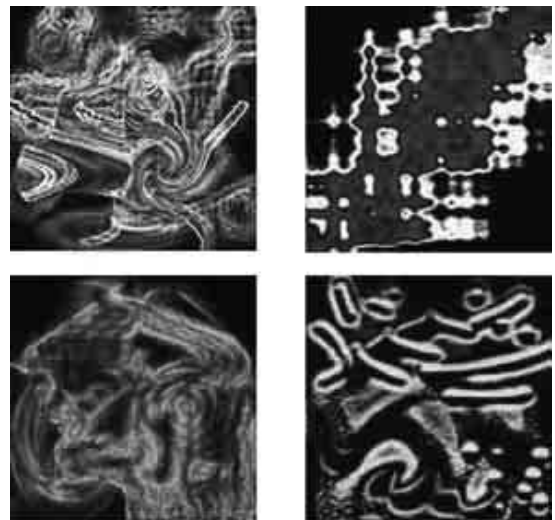


図2（左上）、3（右上）、4（左下）、5（右下）

- (2) その後、家庭で制作が続けられ、次に持ち込まれたのが図6～9である。画像処理ソフトによって生成させた画像はテクスチャのようであり、何らかの物質を感じさせるものが多く見られた。中途半端な質感表現を用いて現実をシミュレーションすることをさけるためには慎重に作業を進めることが必要だろう。この画像群は最初の段階に比べ画像に意図を持たせようとしているようだ。シミュレーションにならな

い、独自の空間表現を目指すよう示唆した。

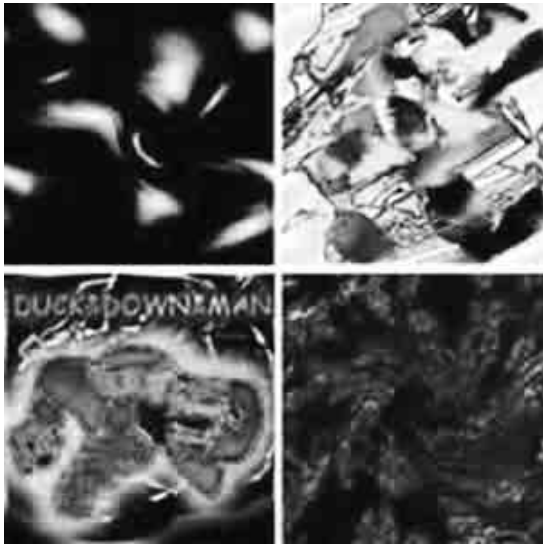


図6 (左上), 7 (右上), 8 (左下), 9 (右下)

(3) 3回目には新しく生成された画像にさらに質感を感じさせるものが多く提出された。またこの中には最初の映像の中から選び直され、合成されたものが含まれている。そのなかから4点を図10～13に示す。これらの作品から演算による造形を繰り返す中に表現の方向性を感じると同時に、表現に対する揺れが感じられる。虚構の風景に進むようであり、意外な方向への展開が起こる。それぞれのかたちには連続性を感じることは少ないが、思考は連続しており画像はその一瞬のイメージの保存されたかたちであるように感じた。4枚の内、図10と図11は関連した画像である。図4を見ていただきたい。保

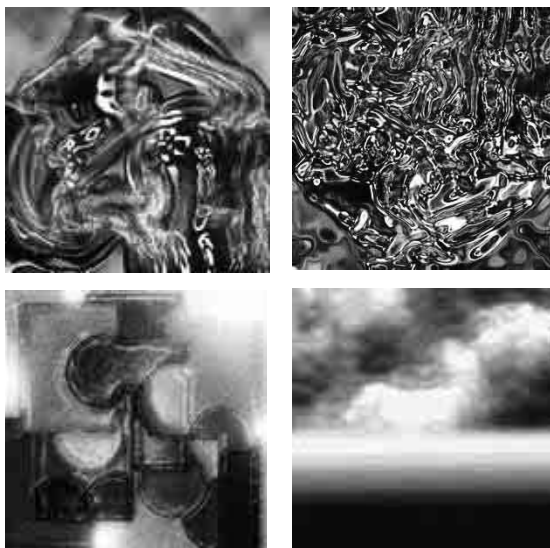


図10 (左上), 11 (右上), 12 (左下), 13 (右下)

存されていたこの画像を元に違う方向へ進んだものであることが理解できる。図12と図13は表現の方向性に関しての多様さという面とその問題点を示唆していると考えられる。

この段階ではそれぞれの画像が異なった方向へ進み違った概念を獲得する可能性を感じるが、イメージの豊かさを感じさせる図10を選ぶことになった。これはCG表現の特徴として常に論者が彼に伝え続けたことである。

(4) 図10に、細部の修正が加えられ、完成した。(図14) 題名は「浸食」と名付けられた。こうして作られた作品と例として提示した作品(図1)とを比較すると、思考の過程の違いが現れていることがわかる。それは「嘆き」という感情のねじれに対する思いと「浸食」という他者からの作用に対する感情の動きである。技法に対する考え方は論者の伝えた方法によっているので、作品には技法が共通することによる表現の類似性が見られる。「構成されない」ことによる画面のもつ力強さを求めたことである。



図14 (浸食)

iii 考 察

以上に述べた試みから、CGを制作する行為や、そのかたちについて語ることを通して自分たち相互の行為なり、芸術的な活動・実践なりを組織していくのではないかとということが考えられる。その意味でCGによって表されたかたちが相互行為を組織していくためのリソースになっている。また、そのかたちは、ある価値観によって生み出された多くのかたちのなかから取捨選択されたものである。選ぶ作業を通すことでかたちに強さが生まれ、説得力を持つといえる。価値観はかたちを生み出す源泉となった思考によって決定さ

れるが、それは変わらないものではなく、相互作用によって変化していくと考えられる。つまり、あらかじめ詳細に設定された目的、意図によってそのかたちが生成されていくのではなく、むしろその意図の詳細な具体性は、かたちが出来上がることで、作品が完成することによって明確になるということがいえるだろう。

具体的にいうならば、最初に提示された作品によって示された価値観は、前述のバロウズとリヒターに関する論者の考えのなかにある。相互行為の相手はそのことについて、論者から受けた言葉も含めて、まず、理解しようと試みた。そしていくつかのかたちをつくり、論者に提示した。それに対して論者は感じたことを話した。再度、彼は画像を生成したり、修正したりした後、論者に提示した。それを繰り返すなかで最終的に彼の選んだかたちは彼の論者の問い掛けに対する彼の返答となっている。彼は論者の問い掛けに対し、表現や技法に関する基本的な考えをなぞりながら作品を作ることによって自分自身の思考をかたち作った。そして最終的に「浸食」というテーマを得ることができた。論者はこの相互行為を経験することで、CGという画像は、その背後にある思考をかたちにするという行為によって力を得るのではないかと考えた。

思考とは時間軸のなかで行われる行為であり、そこから生み出され、記録された画像はその行為が一時的に保存されたものだろう。保存された画像は思考過程やその変化を示しているということだ。作者の意志によって、ある考えを示すために常に選択が行われ思考の進む方向は決まるのだが、画像はそれに抵抗するように思考に影響を与える。やがてあるまとまったかたちとなったように感じる時が来るのだが、またそれはさらに相互行為によって変化を強いられることにもなる。

思考は意志の力によるものなので、バロウズやリヒターのいう無作為の状況をつくり出すためにはコンピュータの力を借りなければならない。CGの初心者には単純なエフェクトやカットアンドペーストから感性的な刺激を受けることができる。それはすぐに慣れてしまうものなので一回性のものだろう。しかし、その状況はコンピュータ

の演算による一見予測不可能な画像生成の場であり、そのときの彼等にとってはことばによる思考を超えた世界である。芸術が、人間によってつくりだされ、人間自身に問いかけることによって成立するとすれば、その状況そのものが芸術の場であり、その時が美的体験の瞬間だろう。そしてその体験を得た人たちはそれを伝えることを欲するだろう。伝えようとする内容はその美的体験であり、伝達する行為は相互に関係し合い、影響される。コンピュータ、あるいはヴァーチャル・リアリティ、サイバースペースと呼ばれるコンピュータによってつくり出される仮想空間は、その「場」となることができると考える。

5 結 び

本論文では、インタラクションというキーワードにより、アートとコンピュータの関係についてひとつの考察を試みた。アートは人々にとって開かれた精神を得る場であり、創るという行為によってそれを体験し、伝えていくものだった。コンピュータのつくり出すヴァーチャルな空間で体験できることについて、さまざまなアプローチがなされている。そのひとつとして本論で述べた相互行為は、一対一の授業のようなものだった。それを、論者の体験から導かれた考えをひとりの人間にどのようにして伝えるのかということについての試行として見たとき、アートとコンピュータの関係のひとつの例であると考えた。それはこの相互行為のなかで互いが影響され変化していくことを体験したことによっている。

アートが物質を媒介として我々の精神を伝え、人と人々を感性によってつなげてきたとしたとき、現在その状況が困難になっていることは否めないだろう。アートに限らず、常に人々は自らの思考を現前させるため、都市をつくり、集い、さまざまな活動を行ってきた。しかし、現実の都市よりもさらに刺激的な空間が造られつつあると多くの人が感じているようだ。コンピュータというメディアがそれである。

なぜ、CG、サイバースペース、ヴァーチャル・リアリティなどと呼ばれるその空間が注目を

集めるのだろうか。そこでは現在の私たちが縛られているあらゆる制約が消え、自由で広大な空間が広がっており、既存の価値観に縛られずに個人を表現できるような世界が確立できると予測されるのだろうか。「現実」の世界で私たちはそのような夢を追求め、実現しようとさまざまな努力を続けてきた。そしてさらなる自由が求められ、新しいメディア空間が構想されようとしている。そこには新しい論理が構築され、新しいヴァーチャルな都市空間が築かれようとしている。そこに「存在」する我々は、まず精神の向かう方向をふまえ、人間と新しい空間の関係性を見いださなければならないのではないだろうか。さまざまなメディアやマテリアルをそれ自体が持つ潜在力に応じて活用することが求められているのではないか。

註

- * 1 武村光裕 1998 メディアの遺伝子 昭和堂 p157
- * 2 武村光裕 1998 メディアの遺伝子 昭和堂 p157
- * 3 ゲルハルト・リヒター清水穰 訳 1996 写真論／絵画論 淡交社 p92
- * 4 ゲルハルト・リヒター清水穰 訳 1996 写真論／絵画論 淡交社 p94
- * 5 第2回文化庁メディア芸術祭デジタルアートノンインタラクティブ部門

初 出：第16回 NICOGRAPH/MALTIMEDIA 論文コンテスト 論文集 芸術科学会 2000年