

インタラクティブアート宣言 (1994)

目次

インタラクティブアート宣言への前書き

[PDF版公開によせて\(2009\)](#)

[インタラクティブアート宣言について\(2002\)](#)

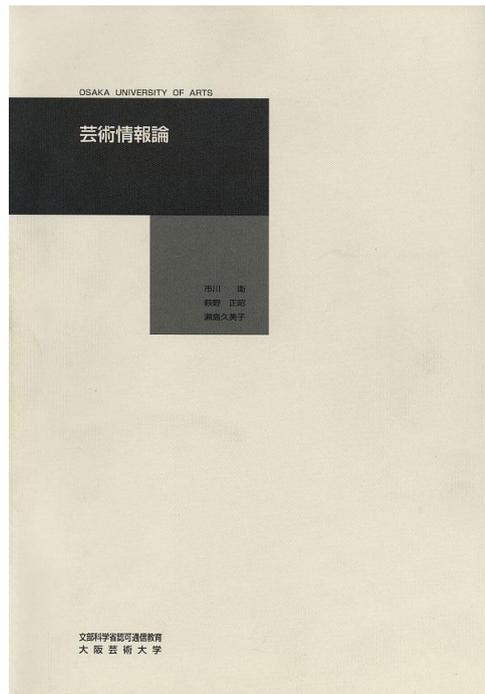
インタラクティブアート宣言 (1994)

1. [インタラクティブアート宣言への序](#)
2. [インタラクティブアートの本質](#)
3. [モノからコトへと移行する表現行為](#)
4. [インタラクティブアート表現について](#)
5. [芸術における対話性のレベル](#)
6. [サイバネティクスとインタラクティブアート](#)
7. [インタラクティブアート作品の形態](#)
8. [インタラクティブアートの実践](#)
9. [インタラクティブアートの未来に向けて](#)

インタラクティブアート宣言への前書き

PDF 版公開によせて(2009)

2002 年版の前書きは大阪芸術大学通信教育部の教科書として執筆した「芸術情報論」の第 6 章に掲載した宣言文に加筆したものである。本文はインタラクティブアート宣言(1994)の原文の内容を、章のインデックスの変更以外ほぼ忠実に再現したものである。

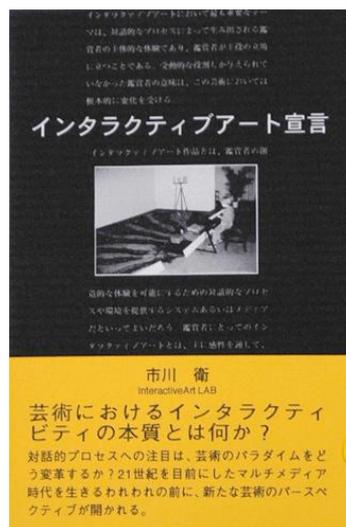


「芸術情報論」

インタラクティブアート宣言について(2002)

私は1980年代中頃から対話性のある芸術の構想を練り始め、1986年春に東京の吉祥寺において実験展「インタラクティブアートの世界」の企画および展示をし、これをスタート地点としてインタラクティブアートの理論と実践を積み重ねてきた。1980年代においてはインタラクティブアートという言葉は私にとってはオリジナルのコンセプトを示す言葉として使用であったが、1990年代に入るとインタラクティブメディアの世界的な認知が拡がり、インタラクティブアートという言葉がひとつのアートジャンルとして確立し始めた。

1994年に発表したインタラクティブアート宣言は、当時まで私が構想してきたインタラクティブアートのコンセプトを総括し、エキスパンドブックという電子ブックの形式で自費出版したものである。(写真1) 当時はインタラクティブアートの明確な定義や本質をえぐる評論などが非常に少なかったので、インタラクティブアートの発展のためにもこの時点で自分の考えてきたコンセプトを理論的にまとめる必要があると考え、宣言文の形で発表することを決心した。1994年春に瀧田哲治氏が企画したインタラクティブアート展(東京科学技術館)にて、インタラクティブアート作品の展示と同時にインタラクティブアート宣言の展示も行なわれた。(写真2)



(写真1) エキスパンドブック「インタラクティブアート宣言」(1994)



(写真2) インタラクティブアート宣言の展示 インタラクティブアート展 1994年(東京科学技術館)

1994 年当時は、パソコンは現在の状況と比較すると極めて非力な能力しかなく、マイクロソフトの代表的 OS であるウィンドウズ 95 も生まれていなかったが、アップルのマッキントッシュがマルチメディア化が進んだ最も先進的なパソコンとして輝いていた時代であり、ハイパーカードやマルチメディアの方法論などから多大の示唆を受けた。

現在ではコンピュータの高性能化と低価格化が飛躍的に進み、インターネットが普及し大量のデータ通信が可能なブロードバンドの時代が到来するなど、当時には予見できなかったさまざまな革新が達成された。第一部および第二部の本文と若干重なる内容もあるが、現在から振り返るとインタラクティブアート宣言に付け加えたり修正すべき点も若干あるが、大枠においてインタラクティブアートの本質の理解の核心は現在においても誤りは無いと考えるので、本文の修正は全く行わず原文のまま掲載する。

2002 年 4 月 市川 衛

インタラクティブアート宣言 (1994)

1. インタラクティブアート宣言への序

マルチメディア化の進展が著しいコンピュータメディアや、高度なネットワーク社会への急速な移行などにみられるように、テクノロジーやサイエンスの加速度的な発達によって、われわれは新たなフェーズのメディア状況下の高度情報化時代を生き始めている。社会主義やソ連の崩壊などに見られるように、かつて経験したことのない社会の質的变化を反映する現象が、あらゆる方面において同時多発的に発生する中で、新たなパラダイムの模索が行われている。そして、芸術の分野においても大きな地殻変動が始まろうとしている。芸術の存在意義そのものが問い直され、新たな芸術の存在形式を誕生させるべき時が到来したのだ。

20世紀のエレクトロニクス時代の一断面を予言する画期的なメディア論を展開したマクルーハンは、芸術がその鋭敏な感性によって時代をいち早く先取りし、近未来の意味を的確に予言しうることに芸術の存在価値を認め、賞賛していた。マクルーハンが指摘したように、芸術に求められているものの大きさはますます増大しているといっただろう。21世紀を間近にひかえたこの時代を生きる芸術家の使命を自覚するものとして、私はここにインタラクティブアートという新たな芸術メディアを提案することによって、その期待に答えたいと思う。

私が初めてインタラクティブアートという概念を着想してから、すでに10年近くの歳月が流れている。当時はマルチメディアという言葉さえない時代で、パソコンの能力も現在に比べれば格段に低く、技術的な制約の多さに悩んだことは、すでに過去の思い出となりつつある。現在に到るまでの間、さまざまな実践と考察を積み重ねてきた結果、理論的な枠組みも明らかとなり、インタラクティブアートがこれから目指すべき道がはっきりと見えてきた。

インタラクティブアートを必要とする時代の要請の高まりを自覚し、新たな行動をスタートさせるべき時が来たことをはっきりと感じている。この新たな世界の開拓者として、インタラクティブアートの世界を理論と実践によって明らかにし、その可能性を限りなく追求すべく行動していくことを、ここに高らかに宣言したいと思う。

2. インタラクティブアートの本質

インタラクティブアートにおいて最も重要なテーマは、対話的なプロセスによって生み出される鑑賞者の主体的な体験であり、鑑賞者が主役の立場に立つことである。受動的な役割しか与えられていなかった鑑賞者の意味は、この芸術においては根本的に変化を受ける。

インタラクティブアート作品とは、鑑賞者の創造的な体験を可能にするための対話的なプロセスや環境を提供するシステムあるいはメディアだといってよいだろう。鑑賞者にとってのインタラクティブアートとは、主に感性を通して、さまざまな出会いをする場であり、主体的に表現し行動できる創造的空間である。そして、対話的なプロセスによって生まれる鑑賞者のひとつひとつの体験こそが、インタラクティブアートが目指す真の作品となるのである。

芸術体験そのものにある創造性と、芸術家が結果として生み出す作品そのもののどちらに注目すべきか？この問いに対して、インタラクティブアートは躊躇なく前者を選択するだろう。

対話性を重視するこの新たな芸術は、独自の美の世界を表現しているような、個別的で自己完結的な作品として成立するのではなく、表現者・行動者・創造者としての鑑賞者が存在してはじめて成立するものである。哲学的な意味では、「形而上学的な美を現出する芸術」という概念の対局として、「体験し、生きるべき芸術」という立場をインタラクティブアートは選択することになる。

インタラクティブアート作品とは、鑑賞者の主体的な体験を可能にするプロセスを提供するシステムにはかならない。従来の芸術作品の多くがそうであったように、それ自身が芸術的な美やメッセージを内在するというような静的なシステムではない。鑑賞者自身が表現したり行動して得る体験そのものが真の作品なのであり、インタラクティブアート作品とは、その対話的なプロセスを可能にする場や世界として機能するメディアなのである。鑑賞者が主体的に関わり、自らが行動し、表現し、イマジネーションし、クリエイティブしていくような、自分自身の創造性と向き合っていく場こそが、インタラクティブアートの世界だといえる。いわば、自己の創造性を映し出す鏡の前に立つ行為こそが、インタラクティブアートの核心なのである。

「インタラクティブアートの作品の本質が、鑑賞者の体験そのものにある。」という考え方に立つことは、芸術の世界に新たなパースペクティブを開く。鑑賞者の体験へと還元される作品は、結果的に生み出される鑑賞者の体験の数だけ存在していくことになる。それも、一人について一つではなく、一回ごとカウントアップされるライブパフォーマンスとしてである。鑑賞者の体験の質や意味は個々人の過去の歴史と密接に関係しており、時や場所、環境や条件など、さまざまな要素によって大きく左右されるものであり、まるで生き物やナマモノのようものだ。人間にとって「生きる」という行為が、常に一回性や同時性の宿命の中にあるように、インタラクティブアート体験も常に人間の生と共に存在する運命の中にある。

今を生きる人間とともに生きているという実感を、インタラクティブアートは必然的に意識しなければならないだろう。そもそも芸術とは、人類と共に存在してはじめて機能し、価値のあるものであったはずである。しかし、近代以降の芸術は、あまりにも個人的な自己表現の世界や、モノとして存在する芸術の形態に固執して、このような原点を忘却してはいなかったか。

インタラクティブアートの「体験としての作品」という概念は、芸術における作品の物理的存在そのものの意味合いを相対的に薄め、われわれを必然的に芸術の原点へと導いていく。人間の精神と身体に直接関係していく芸術メディアの存在が、今われわれの前にはっきりと姿を現わそうとしている。

3. モノからコトへと移行する表現行為

「表現」という言葉には、自己の内面的な精神性を外に向かって表出していく行為としての意味が含まれている。この意味だけが強調されると、あたかも自我の表出行為のすべてが表現というものに結びついてしまいそうな錯覚に陥いるが、表現が表現として成立するためには、単なる自我の排泄行為や露出行為以上の意味が内包されていなくてはならない。表現しようとする者が実際に自ら意識しようとしまいと、表現行為とはそのような内から外へと向かう一方向のベクトルの精神的行為ではなく、世界や時代との対話の中で生まれ、自己と他者に向けて投げかける行為であることをはっきりと認識すべきである。

表現という行為を単なるパーソナルな出来事として安易に考えてしまうことは、表現行為に含まれるコミュニケーションの意義に危機をもたらすだろう。この危険は、表現を作品というモノとして具現化しようとする行為において容易に現われる。

表現が作品という「表現されたモノ」へと固定化されるていく時、表現行為そのものは表現者からしだいに分離し、「鑑賞されるモノ」へと分裂していく。そこに、クリエイター＝表現者＝送り手であり、受け手として送られたモノを受け取る鑑賞者という、一方向的なコミュニケーションの図式が必然的に成立していく。結果として現われる事象ばかりに関心が集中されると、表現者と鑑賞者双方に表現行為の核心が見えにくいものとなり、さまざまな形の欺満や疎外を醸生する道が開かれるのだ。

表現という主体的行為は、すべての人間に開かれているはずのものだが、モノを通じたコミュニケーションに宿命的に発生する送り手と受け手の分裂のなかで、表現行為そのものに含まれているダイナミズムそのものが失われてはいないか？自己中心的世界観に囚われすぎて、「自己の中の他者」「他者の中の自己」という存在を忘れてはいないか？送り手としての表現者は、さまざまな道具やメディアを創作過程で利用者の立場で対話的に使用することによって、対話性の重要な意味を自らが体感しているにもかかわらず、それをあまりにも秘密のベールに包み込んでしまっていないか？インタラクティブアートはさまざまな疑問符をこれらに投げかけていく。

モノという言葉に代表される芸術形態は、絵画、彫刻、文学、楽曲など、物質的な形で存在する芸術作品である。固定した物質的な形を持たない、あるいは時間の要素が重要となる演劇や音楽の演奏、パフォーマンスなどもあるが、鑑賞される全体としてはひとつの作品とみなされる場合、これもまたモノ的な存在と呼んでよいだろう。

「芸術家は作品というモノに託すことによって己の表現を具現化する」という考え方は従来、常識のように受け入れられてきた。しかし、芸術家の仕事すべてをそのようなモノに還元してしまう考え方は、大いに怪しいといわねばならない。「芸術作品そのもの」という概念は単なる形而上学的な存在にすぎないのだ。芸術の実体とは、芸術家という人間存在、歴史的時間、現実社会、鑑賞者の存在などと無関係には存在しえないものなのである。

モノを目指す行為とは、表現行為をモノという形に還元しようとする創造行為と、そのモノを通じてメッセージを受け取ろうとする鑑賞行為によって成立する。表現者と鑑賞者という立場の暗黙の了解によって、この関係は支えられる。しかし、鑑賞者の受動的な立

場というものが、送り手である表現者の意図によってあたかも制度であるかのように規定されてしまうと思うことは、単なる幻影にすぎないのではないだろうか。鑑賞者は自己と他者との関係を主体的に選びとる自由を常に持っているはずである。芸術家の立場であっても、世界や歴史を相手にする限り、やはりこの世界のひとりの鑑賞者であることに変わりはないのだ。ひとたび鑑賞者が自己の生きる世界と対話し始めれば、そこに表現や行動が始まるのである。

芸術家の表現行為によって生みだされるモノそのものではなく、鑑賞者の中に生まれる主体的で創造的な体験としての「コト的な出来事」にこそ注目すべきであると、インタラクティブアートは主張する。モノからコトへと、表現行為のパースペクティブを大胆に変更することにより、鑑賞者自身が表現者となり、芸術家が鑑賞者として生きる地平が開かれ、「表現される芸術」から「体験される芸術」へのパラダイムの変更が成し遂げられるのである。

4. インタラクティブアート表現について

インタラクティブアートは、芸術家にだけに向けられていた芸術の創造の原点を、鑑賞者の側に大きく移動することによって、芸術の創造行為に新たな可能性を開こうとする。自己の世界に枠組みに囚われてきた表現行為を、鑑賞者としての他者を生きることによって拡大し、自己の範囲を越えた創造性を共有しようとするのである。このような理念を達成するためには、鑑賞者の主体的な体験プロセスによって生じるコト的な出来事を通じての、新たなコミュニケーション形式の確立こそが必要である。そのためには、モノを通じたコミュニケーションの限界や弊害を乗り越え、新たな可能性にチャレンジするインタラクティブアーティストの勇気と決断こそが必要である。

従来の芸術作品が最もこだわりつづけてきた外見的な視覚的・聴覚的效果は、インタラクティブアートにおいては対話のプロセスを生じさせるための道具であると位置付けられるため、芸術作品の物理的特徴やスタイルを分類するジャンル分けは事実上無意味となってしまう。そして、ジャンルの制約を超えたあらゆる種類のメディア・道具・方法論を必要に応じて利用する自由が与えられるが、これと同時に与えられる混沌や不安を引き受ける覚悟も必要だ。

制約というものには、単なる弊害ばかりがあるのではなく、方法論やスタイルが確定することによって生まれる利点もある。「アイデンティティを確認しやすい」「自己の守備範囲を確定しやすい」「形から入れるわかりやすさがある」「多くの人にひろめやすい」などの合理性や省力性は、制約によって保証されていることがらである。制約を逃れることは、それによって得られた利便性や安心感を捨てることでもあり、それなりの覚悟が必要である。自己の創造性を拡大し、絶えず自己革新と自己確立とを反復し、あらたな世界を切り開いていく勇気と努力が、真のインタラクティブアーティストには必要とされるだろう。

芸術の本質を人間の経験の中に見るインタラクティブアートでは、芸術は美やメッセージを内在するようなモノとしてではなく、人間の生きる行為としてのコトとして捉えられた。このことは、インタラクティブアーティストの仕事が、従来のような表現をモノに還元していく作業から、自己の行為の意味を問い続けることへと完全に移行したことを意味するだろう。インタラクティブアートとは決して終りや完成のない作品なのであり、自分をきびしく見つめ直す作業によって裏付けられる行為にほかならない。

インタラクティブアート作品が主体性のある対話プロセスを提供するためには、モノとしての作品の存在を忘れさせ、鑑賞者が自ら出会い、選択し、対話をしているという実感ができる透明性の確保が、きわめて重要である。情報の提示が慎重な配慮を欠いて行われると、たちまち対話の継続が中断されてしまう。物理的な現象ばかりに目を奪われることなく、ある状況下で人間が何を感じとることができるかを、無意識のレベルにまで掘り下げて冷静かつ正確に判断できる能力が、インタラクティブアートのデザインには不可欠なのである。

インタラクティブアーティストは、自分だけに意味をもつ世界に拘束されるべきではないだろう。インタラクティブアートを生きることは、鑑賞者として生きる意味合いを常に含んでいる。芸術レベルでの表現に、芸術家固有の個性が求められることは当然のことであるが、芸術行為を個人的な出来事として限定し、その表現の世界を個人の枠にだけ閉じ込めてしまうことは、芸術家と鑑賞者の地平を少なからず遠ざけてしまうことになる。芸術家と鑑賞者の立場をいかに一致させうるかという課題は、インタラクティブアートの永遠のテーマだといえるだろう。

5. 芸術における対話性のレベル

芸術家と芸術作品と鑑賞者の三者の関係を、インタラクティビティという視点でさまざまに考えてみることは、インタラクティブアートを理解するのに有用なことだろう。芸術をメディアだと考えた場合、人間がどのような形式でこのメディアに関わりうるのか、これを対話性の質によって4つのレベルに分類してみた。

所有関係が支配する低レベルのレベル0から、インタラクティブアートが目標とするレベル3までの4段階であるが、ここで留意しなければならないのは、この分類は個別の芸術のひとつひとつを厳密に分類するための指標ではなく、人間が芸術メディアとどのような関係をもちうるかを示したものであるということだ。すべての芸術は、どのレベルのインタラクティビティも同時に持ちうるし、どのレベルの要素が支配的となるかは、時や場所、鑑賞者の個性や状況などによって大きく左右されるものであり、極めて流動的なものだといえる。

レベル0 所有関係によって結ばれるレベル

レベル0は、芸術が商品や情報としての価値によって扱われ、鑑賞者は消費者または所有者として位置付けられるレベルだ。芸術は所有したり投資したりする対象であり、人間と芸術の関係は所有関係によって結ばれる。

具体的な形態はさまざまだ。芸術作品や芸術家を経済的に直接的に所有する形をとるのは、大資本やパトロン、画商システム、美術館などだ。直接的な所有のほか、間接的に所有する形もある。消費者としての鑑賞者は、芸術作品の印刷物・写真・録音録画物などのコピーの形で、芸術を所有することができる。鑑賞者が見たり聴いたりする鑑賞行為のなかには、知識や経験という形をとった、物理的なモノでない精神レベルの所有もある。

このレベルでは、主に経済的な観点で芸術の価値が判断されるため、経済システムにとって便利なジャンル分けが好まれ、商品的価値が高いと考えられる個性的でスター性のある芸術家が重要視される傾向が生まれる。

レベル1 送り手と受け手の関係で、コミュニケーションするレベル

レベル1は、「送り手としての芸術家」と「受け手としての鑑賞者」という関係がはっきりとしているレベルで、創造的な行為はもっぱら送り手である芸術家が行なうと認識される。

送り手と受け手を介在するものは、作品やライブパフォーマンス、メディア化された複製物としてのコピーなどだ。送り手は自らのための自己表現を行ない、作品を通して鑑賞者に対してメッセージを発信したり、精神的なコミュニケーションを企てる。表現者あるいはメッセージの発信者としての意識を強く持つ送り手に対して、鑑賞者は受け手としての意識が強く、作品にメッセージを読み取ることを期待し、送り手とのコミュニケーションを強く求める傾向がある。芸術家と芸術作品は、鑑賞者の憧憬や精神的な同化の対象ともなる。

このレベルでのコミュニケーションは、送り手から受け手への一方向性の強いもので、鑑賞者の鑑賞行為が表現者に直接的な影響を及ぼすことは少なく、受け手は一方的に送られる情報によって、自らの態度を決定していく。

このレベルでは、芸術作品のもつメッセージの意味や価値が最大の評価の対象となるとともに、技巧の高さ・魅力的な個性・表現スタイルなどが重要視され、技術・技巧への偏重や、芸術家の専門職化の傾向が生まれる。また、芸術上の価値や功績がすべて創作者個人に帰せられるため、芸術家に独善や偏見を表現する自由が与えられる一方、鑑賞者にさまざまな難解を押しつける傾向も生じる。

レベル2 送り手と受け手の関係があいまいになるレベル

レベル2では、送り手と受け手の関係があいまいとなり、その意味が全般的に希薄となるのが特徴だ。

鑑賞者は一方的な情報の受け手であることに飽き足らず、自分の感性や個性を大切にしたい、感覚にあったものだけを選択するようになる。芸術はもはや芸術家の独占物ではなく、生活の一部として受け入れられる傾向が高まり、芸術家と鑑賞者は共通の生活意識や美意識に立つようになる。押しつけがましくない芸術や、環境音楽・環境芸術などが好まれたりするの、このレベルを象徴する現象である。

鑑賞者と芸術の関係は、レベル1にくらべて冷めた関係となり、送り手と受け手の関係をあまり意識しなくなる。芸術家は「自我の表現者である」あるいは「メッセージの発信者である」というような送り手としての自意識が薄れ、鑑賞者の意識に近いレベルでの創作活動をするようになり、自分が自らの創造の最初の鑑賞者であることを意識したりする。職業的なプロ意識も薄れ、アマチュア感覚が大切にされる傾向が生まれる。

高度な表現のための手段や道具は、テクノロジーの進化によって高機能化や低価格化が進むと、もはやこれらがプロフェッショナルの独占物ではなくなり、誰もが容易に手にすることができるものとなる。この現象はアマチュアの技術レベルや精神的なハンディを減少させるのに効果があり、このレベルの関係を助長する要因のひとつになる。

芸術の厳密なジャンル分けはしだいに意味を失い、意識下でのジャンルの自然な融合が進んでいく。また、技術や技巧への偏重意識が薄れる一方、感性の個性化・多様化が進行する。しかし一方では、芸術家と鑑賞者双方の画一化も同時に進行する。

レベル3 送り手と受け手の関係を越えた、インタラクティブな関係を生むレベル

レベル3では、鑑賞者は単なる受け手であることをやめ、自分の創造性に基づいた表現や行動を行なう場としての芸術に関わようになる。

鑑賞者にとっての芸術は、対話したり、参加したりする対象であり、主体的な精神活動のための環境として認識される。作品それ自体は自己充足した価値をもつ単独の存在物ではなくなり、鑑賞者にどのような創造的体験を与えることができたのか、そのプロセスが最も重視されるようになる。

芸術作品それ自体は固定的な意味や形態を失い、時や場所、鑑賞者の個性や置かれた状

況によって変化する流動性をもつものとなる。外見的な区別によるジャンルの分類は実質的に無意味なものとなり、あらゆるメディアや表現手段が必要に応じて自由に利用される。芸術の本質的な部分は、鑑賞者自らが精神的な体験として創造するものであり、個々人によって精神的に所有されるものと認識される。

このレベルの芸術を目指す芸術家は、鑑賞者と同一レベルの立場からの自己表現を目指すことになり、独断と偏見を押しつけるような自己中心的な表現を安易に用いることは許されない。芸術の創作活動のプロセスの中にある創造行為のダイナミズムそのものに焦点が当てられ、鑑賞者と共有すべき創造性が真剣に追求される。

6. サイバネティクスとインタラクティブアート

対話的なシステムを構築するための手段として、人間の行動にたいして何らかのレスポンスをするテクノロジーを導入することは、誰もが考えるアイデアである。しかし、安易な発想のテクノロジーの導入には、機械が反応するメカニズムやアルゴリズムに注目するあまり、対話性そのものの重要性を見失う危険が常に待ち構えている。

機械が人間の行動や環境の変化に反応したり、あたかも人間のように自立的に作動したりするシステムの特徴は、サイバネティクスと呼ばれているものだ。サイバネティクスは、通信と制御の工学的問題をさまざまな学問分野にまで適用する考え方で、1948年にノバート・ウィーナーが提唱し、情報理論やコンピュータ科学と結びついて発展し、芸術分野でもサイバネティックアートというジャンルも登場した。サイバネティクスのコンセプトの特徴は、対象とする現象を機械系にすべて還元することにより、数学や物理法則を適用し、与えられた問題の解答や最適化条件を求めていくという工学的アプローチにあるだろう。

人間とシステムが相互に影響を及ぼすという点にだけ注目すると、サイバネティクスとインタラクティブという考え方は、一見共通する基盤に立っているように見えるが、両者には根本的な相違がある。サイバネティクスが機械側からの発想であるのに対して、インタラクティブが人間からの発想であるということだ。

サイバネティックな考え方では、あくまでも機械の側から人間を含む外界の情報を捕え、どのように情報を処理するかが問題とされる。人間の行動は一定範囲の予測可能な情報として扱われ、それにどのように反応していくかというスタティックなメカニズムやアルゴリズムが用意される。人間と機械との情報のやりとりは、人間が機械に与えた情報を情報処理して再びフィードバックするという、円環的に循環を繰り返すものとなる（図1）。

サイバネティックな視点からみた人間と機械の関係

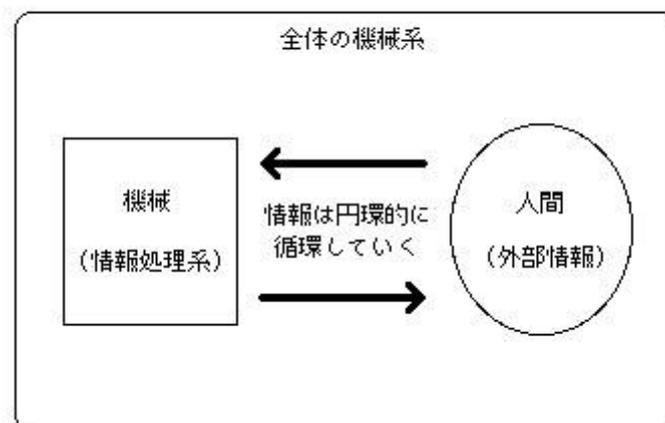


図1

一方、インタラクティブな視点では、あくまでも人間が主体であり、人間がどのように行動しうるかということが最も重視される。視点を人間主体の方向に移すと、反応するのは人間の方であり、そこで起こる出来事は一挙に複雑になり、明確に結果を予想できるものばかりではなくなる。人間の行動を導く要素とは、与えられる情報の質や量だけでなく、情報が提示される仕方やタイミング、前後関係などでさまざまだ。個人の歴史やパーソナリティの違い、時や場所、そのときの気分までもが複雑に絡んでくるのである。

インタラクティブな状況とは、このようなさまざまな状況に即して、個人がひとつひとつ主体的な選択を繰り返すことを通して、表現し行動することにほかならない。このような人間とシステムとの情報交換は、円柱的ベクトルを形成するようなダイナミックな展開としてとらえられるだろう（図2）。この場合のシステムとは、物理的に存在するモノ的な対象であるというよりも、人間がそのなかで対話をする情報空間であり、世界そのものに近い存在となる。人間のインタラクティブな活動としての描かれる円柱的ベクトルは、人間が生きるということとほとんど同じ意味をもつことになるだろう。

このように、サイバネティクスとインタラクティブな視点とは、共通する部分をもちながらも、対立する概念になりうるほどに、ものの見方やアプローチの質が異なっているのである。サイバネティックな構造を持つこと自体は、インタラクティブであるかどうかの十分条件にも必要条件にもならないことを、よく知っておく必要があるだろう。

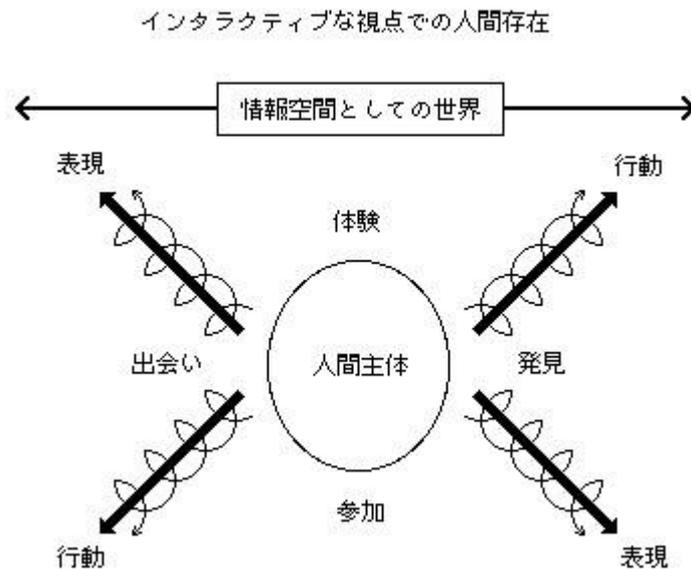


図 2

インタラクティブアートにおいて、サイバネティックな構造を利用することが作品を成立させるための重要な位置を占めることがあるが、これはインタラクティブアートの物理的な側面だけを切り取り、そのメカニズムやアルゴリズムを強調した場合に見えてくる断面にすぎず、道具や手段のひとつであるという以上の意味はないだろう。サイバネティックなシステムは、外界の情報の変化に対する対処の仕方がシステムに組み込まれるが、それだけで鑑賞者が対話的なプロセスを提供できる保証はどこにもない。人間の体験そのものを目標とするインタラクティブアートでは、すべてを制御の範疇に収めようとするサイ

バネティクス理念も、たちまち万能の力を失ってしまうのである。

インタラクティブアーティストがインタラクティブアート作品によってコントロールすべき対象は、鑑賞者が会える情報や環境の全体なのであり、決して鑑賞者そのものではない。鑑賞者自身をコントロールしてしまうことは、鑑賞者を主役の立場からひきずりおろし、その地位を作品の情報の一部へと転落させてしまうことにほかならない。鑑賞者が主体性を失わずに、対話的なプロセスをいかに継続し、発展させうるかが、インタラクティブアートの作品の課題なのである。

7. インタラクティブアート作品の形態

インタラクティブアートでは、対話的プロセスを提供するための表現手段として、あらゆるものが利用されうるため、作品のタイプを外観を基準として分類することは難しいが、大きく3つのタイプの方法論による作品があると考えられるだろう。

タイプ1 鑑賞行為の流れをコントロールするスタティックな作品

外観上は従来の芸術作品と全く変わらない芸術の形式を利用するが、鑑賞者側の立場に立ったデザインを徹底することによって、鑑賞行為の全体的な流れをコントロールし、インタラクティブアートの対話的プロセスを実現しようとするのが、タイプ1の特徴である。

機能的には物理的な反応をしないスタティックな構造の作品であっても、鑑賞者が自主的に身体を動かしたり、精神的な応答をすることができることを利用して、鑑賞者に与える情報の提示の仕方・組み合わせ・タイミングなどを工夫して、目的に合った状況設定をすることによって、インタラクティブな環境や場を作り出していく。

タイプ2 インストラクターがナビゲートするワークショップ

イベント的なワークショップを通してインタラクティブな体験を実現するタイプで、インストラクターの役割をする人間がいて、鑑賞者をナビゲーションする形式が多い。

インストラクターはワークショップの目標を設定し、それを鑑賞者と共に実現する過程で、対話的プロセスを構築していく。どのような目標を設定し、いかなる手段によってそれを達成していくかが、この作品の大きな枠組みを決定する。鑑賞者の状況を的確にキャッチし、すばやく判断しながら対応していくインストラクター役の人間の力量が、インタラクティブアート作品としての質を大きく決定する。

タイプ3 鑑賞者に対して物理的なインタラクションを起こすもの

鑑賞者の行動に対して、物理的なインタラクションを起こすタイプの作品で、参加型のインスタレーション形式のものが中心となる。サイバネティックな機能を応用することによって、主体的な対話プロセスへと導く装置や環境を実現しようとするもので、スタティックな構造のタイプ1をダイナミックにした形式であるといえるだろう。

これらの3タイプの分類は、いずれも鑑賞者に主体的な対話プロセスを提供するという同一の目標に対して、どのような方法論でそれを実現するかという典型であるが、これらをうまく組み合わせた作品もあるだろうし、発想の転換やアイデアしだいでは全く違うアプローチもあるのかもしれない。数多くのインタラクティブアーティストの登場と、今後の意欲的な活動に期待を寄せたい。

8. インタラクティブアートの実践

インタラクティブアートの実践の実例として、私がシリーズで制作しているハイパーキーボードという作品を紹介しよう。ハイパーキーボード・シリーズは、ピアノを弾くという行為を通して、触覚・聴覚・視覚が一体となった音楽体験をしていく形式の、物理的インタラクションのあるタイプ3のインタラクティブアート作品である。

このシリーズのテーマは、「音楽をする」という行為の根底にある創造性の原点を掘り下げていくと同時に、聴覚の世界の枠を超えた感覚との関係づけによって、新たな音楽の世界の拡がりの可能性にチャレンジしていくことだ。

実際の作品の形態は、ピアノとその前に置かれる視覚装置を組み合わせた形式で、まったくピアノが弾けない人でも鍵盤をたたくだけでインタラクティブな音楽演奏ができるハイパーキーボード本体と、その音楽に響くように反応するビジュアルリバーブという視覚装置のパートで構成される（図3）。操作方法を教えるような説明板やインストラクターは原則として置かず、鑑賞者は感じるがままにピアノに向かい、自己の態度を決定し、自由に行動していくスタイルをとっている。

ハイパーキーボード・シリーズの基本システム

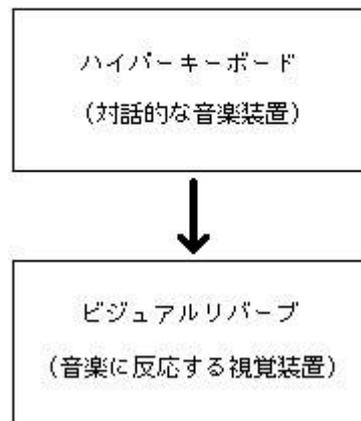


図3 ハイパーキーボード・システムの基本システム

このシリーズは1993年末までに7回実行され、視覚装置にはLD映像をコントロールするもの（写真3）、音をTVの走査線に変換するRGB出力装置（写真4）、多数のランプの点滅を制御する装置（写真5）などのバリエーションがある。

このシリーズのタイトル名は「HyperKeyboard ACT7」というように、音楽データや視覚装置の組み合わせの分類で呼ばずに、実行される回数ごとにカウントアップされる数字を最後に付けて区別している。これは、インタラクティブアートはモノによって表現されるものではなく、常に一回しかないパフォーマンスであることを示そうとする、私のささやかな意思表示である。



写真 3 HyperKeyboard ACT5 (ハイテクアート 1991、銀座松屋) 1991



写真 4 HyperKeyboard ACT3 (イマジネーションミュージアム' 90、科学技術館) 1990



写真 5 HyperKeyboard ACT4 (イマジネーションミュージアム' 91、科学技術館) 1991

この作品の特徴のひとつは、作品を解体すると、コンピュータ・MIDIピアノ・音響機器・映像機器などのハード的なものと、それらをコントロールするコンピュータプログラムだけになってしまい、芸術作品らしき形跡が全くなってしまうことだ。作品の展示が終わって搬出するときに解体した作品の姿を見るときはいつも、私が作っているものはモノではないという実感がわいてくる。これらの装置を設計図に従うように単純に接続していただくだけでは、決してインタラクティブアートとしては成立しないと、私は信じている。設置される環境や状況に合わせたアレンジや、鑑賞者に投げかけた意味を十分に受け止める行為が、私には不可欠に思えるのである。

作品の展示がある場合には、私はできる限りその場において、どのようなインタラクションが行われているかを観察するフィールドワークを行うよう努めている。注意深く観察すればすぐに気がつくことであるが、科学館、画廊、博覧会会場、デパートの催事場というような展示スペースの違いでも、鑑賞者の層や動機が違ってくるし、その場の気分もかなり異なったものになる。会場のある都市空間、国や土地柄、気候や季節というような会場を取り囲む環境も見逃せない要素だ。たとえ同じ装置による同じ形式のパフォーマンスであったとしても、時や場所、状況が異なるだけで、違う意味が必ず見えてくるのである。

インタラクティブアートのフィールドワークと名付けているこの実践を通して、さまざまな問いが生まれる。「鑑賞者は何を表現し、どう行動しうるのか」「予想できなかった鑑賞者のインタラクションをどう位置付けるか」「鑑賞者に起きていることの本当の意味は何なのか」「鑑賞者と作品に影響を及ぼしているものの正体はなにか」「作品に本当の透明性が生まれているか」などなど…。自問自答しながら、現実の状況を見極め、私自身が鑑賞者が作る真の作品のインタラクティブな鑑賞者となるよう努めるのである。

このようなフィールドワークの実践は、インタラクティブアーティストが果たさなければいけない最低の責任だと私は思っている。インタラクティブアートは終りや完成のない作品なのであり、作品によって投げかけたものを、もう一度鑑賞者から受け止め直すことは大切なことである。この行動によって、自分の行為の意味を検証し、さらに次にどう進むべきか態度を決定していく契機が与えられるのである。

ハイパーキーボード・シリーズのデザイン上の特徴として、いくつかの要素が指摘できるだろう。ひとつは、その外観上のスタイルである。ピアノと視覚装置がいていねいな説明がないまま置かれ、鑑賞者が何かしなければ何も起こりはしない。一見したところ芸術的な装飾性が乏しい作品を前にして、ピアノと視覚装置の関係や意味はほとんど理解できない。

これらは一見したところ、これが芸術作品であるかどうかを疑わせるのに十分な外見をしている。しかし、これらはすべて鑑賞者への導入のシチュエーションとしてデザインされたもので、私がしばしば選択する戦略のようなものである。芸術作品に対するのだという構えた気持ちで作品に接すると、鑑賞者には自分から参加したり行動しようとする気持ちが起こりにくい。「これはこういうこと表現した芸術だろう」とか、「こうすればこうなるに違いない」などというように、アクションを起こす前に速断されてしまうことを避けるために、芸術的だと思われがちな装飾性を排除し、無意識的にいったいこれは何なのだ

ろうと疑問を抱く形の導入部を作っているのだ。私は鑑賞者が無視できる自由というのも重要なものだと尊重している。無視といってもさまざまな形があるが、無関心や鶴呑みによる無視ではなく、無視すること自体もその鑑賞者の表現や行動につながるものとなることがベストだと思っている。

この作品で最初に注目される存在が、子供から老人までほとんどすべての人が何であるかを理解しているピアノという楽器であることは、非常に重要な要素である。ピアノに対する感情や思いは、「ピアノや楽器が弾けるか」「音楽が好きか」「正統的な音楽教育を受けているか」などによってさまざまである。音楽のシンボリックな存在であるピアノをインターフェイスとした作品を前にすると、音楽に対する態度がきわめて個性的な形で現われ、作品とのインタラクションによる表現や行動の前提となる場が準備されるのである。

デザイン上の配慮は他にも多くある。ピアノはMIDIキーボードを用いることが多いが、この種のキーボードのほとんどに付いている数多くのスイッチ・レバー・インジケータの類は、作品との対話に集中する妨げになるので、不必要なものは隠しておくか、そのようなスイッチ類が無いキーボードを選ぶことにしている。また、コンピュータや機械の存在を意識することがないように、鑑賞者に直接的には関係の無い機材類も、当然のことながら隠しておく。

ピアノの前にピアノ椅子をおくかどうか、椅子に背もたれが無い方がよいかというようなことも、鑑賞者が自己表現していく枠組みを作る微妙な要素であり、状況に合わせて決めなければいけないことだ。

機械の存在を感じさせない透明性の高いマン・マシン・インターフェイスを実現するためには、機能を実現する技術的アイデアの考案だけでなく、最低限の操作方法を指示する簡潔な表現や、作品との干渉を起こさない解説文の内容など、細部に到るまでの注意が必要である。

「音楽をする」という行為にかかわる創造性を追求するハイパーキーボード・シリーズは、今までの私の創作活動の中心をなすものであったが、このシリーズで体験したさまざまな経験や発見を踏まえて、新たな活動の展開が始まっている。「絵を描く」という行為をテーマとしたインタラクション・ペインティング・シリーズや、「見る」という行為のインタラクティブ性を追求するインタラクション・ビューイングというプロジェクト、インタラクティブ・ミュージック・パフォーマンスなどが現在進行している。また、CD-ROMというメディアを美術館や画廊など同様の発表の場所として評価し、パソコンの存在するすべての空間をインタラクティブアートを体験できるコミュニケーションの場に変えようという発想に基づいて、インタラクティブアートのCD-ROMタイトルを発表していく計画も進めている。

9. インタラクティブアートの未来に向けて

文字というメディアが普及していない時代の歴史は、忘却という名のベールに覆われ、あたかもこの世界にかつてそのような時代が存在しなかったように、錯覚してしまうものである。文字メディアは、話し言葉が記号化によってモノ化され、さらに大量に複製されることによって、時間や空間を超えて知識や情報を伝達するメディアとなった。文字メディアをとりあげてみただけでも、モノを通じたコミュニケーションに絶大な力が存在することは否定できない事実である。

しかし、高度なテクノロジーやサイエンスを背景とした情報化社会に、われわれはすでに生きている。マルチメディア化や通信機能の整備が著しいコンピュータに代表される新たなフェーズのメディアの状況下で、モノを通じたコミュニケーションを超える形式のコミュニケーションの誕生が要請されていることをしっかりと認識すべきである。インタラクティブメディアの重要性は高まる一方であり、インタラクティブアートの果たすべき役割もますます増大しているのだと思う。

インタラクティブアートは必ずしも、コンピュータという装置そのものを必要とするようなものではないが、コンピュータというメディアの存在は大きな意味をもっている。芸術家がコンピュータの存在を意識するか否かにかかわらず、コンピュータメディアが電気や交通と同様の社会の重要なインフラストラクチャとなっていることはまぎれもない事実であり、芸術がこの真実に立脚せねばならないのは必然的なことであり、インタラクティブアートの根底にもそれははっきりと現われている。

コンピュータメディアやマルチメディアの思想には、「テクノロジーやメディアそのものに注目するのではなく、自分の目的に応じてそれらを組み合わせ、それをどのような形で実現していくかということが重要である」という人間を主体とするポジティブな考え方があがるが、これはインタラクティブアートの考え方と大いに共通するものだ。

私は、インタラクティブアートが個人的な芸術スタイルとして終わる存在ではなく、時代の必然性と要請のもとにあることを常に感じてきた。ここ数年の状況を見ていると、マルチメディアやバーチャル・リアリティなどがブームになるなど、ようやくインタラクティブメディアが高まる時代の足音が聞こえ、その兆候が現実さまざまな形で現われてきたように感じられる。

しかし、インタラクティブメディアやインタラクティブアートの真の理解者や実践者が多く現われ、活発な活動を展開するという現実にはまだ至っていないことは、まことに残念なことである。この分野に対するコマーシャリズムの熱の入れ方は高まる一方だが、外見だけは似ていても、その意味がまったく異なるものも多く、悪貨が良貨を駆逐する勢いをもって圧倒するおそれがある現実も直視しなければいけない。インタラクティブアートの未来が開かれるためには、似て非なるものを峻別しつつ、真のパイオニアとして新たな世界を開いていくインタラクティブアーティストの登場こそが必要だ。このような動きを支えるものが、この芸術の真の理解者と支持者であり、より多くの支援者であることはいうまでもない。

創作活動だけに専念して定期的に作品を発表しているだけで満足してはいけないとの思いから、私はインタラクティブアートラボを主催し、ささやかながら活動を行ってきた。現在のメディアやテクノロジーの最新情報を勉強する研究会や、インタラクティブメディアに関心を寄せる人々との交流、インタラクティブアート作品の制作のコラボレーションなどである。

インタラクティブアート宣言をしたいま、これらの活動をより発展させ、一步でも前に進み、現実にこの芸術の未来の切り開く作業を進めていきたいと願っている。インタラクティブアートの理想を理解し協同してこれを進めていく人間こそがいま求められている。この宣言を、未来に向かって行動する人々へに捧げるメッセージとしたい。