OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	テクノ画像とインタラクティヴィティ : メディアインスタレーションにおけるコミュニケーションについて
Author(s)	茂登山, 清文
Citation	デザイン理論. 2002, 41, p. 101-102
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53242
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

テクノ画像とインタラクティヴィティ
――メディアインスタレーションにおけるコミュニケーションについて

茂登山清文／名古屋大学大学院人間情報学研究科

はじめに

ユビキタスと呼ばれる通信ツールの偏在と，電子メールという高速かつ非同期的なメディアの普及は，コミュニケーションに劇的な変化をもたらしつつある。電子ネットワーク社会の成立のなかで，コンテンポラリーアートは，どのように変貌し，また何を提示しているのだろうか。もっとも今日的なアートの形式のひとつと考えられる，メディアインスタレーションの作品を通じて考察をおこなう。

メディアインスタレーションとは一般的に，「電子メディアをもちい，あるいはそれとアートとの関係を主題とした，特定の空間にひとつの環境として成立するアート」であると言えようが，ここではそれを，「テクノ画像」と「インタラクティヴィティ」との関係に着目して考察をすすめる。

テクノ画像と《砂男》

コミュニケーションについて考える時，ヴィレム・フルッサー Vilem FLUSSER が提起した，テクノ画像という概念は注目に値する。彼はコードを，アルファベットと，その前から存在した画像，その後に登場したテクノ画像との三つにわけている。テクノ画像とは，言うまでもなく，写真や映像など，機械装置の登場によって可能となった，複製可能な画像をさすのだが，そのはたらきは，「世界に意味を与える画像に意味を与えるテクストに意味を与えるもの」であるという。

アフリカ系カナダ人のアーティスト，スタン・ダグラス Stan DOUGLAS は，1995年に《砂男 Der Sandmann》というインスタレーション作品を発表している。直方体の展示空間に，一方から16ミリの映写機で白黒の映像が投影されるという，一見シンプルな構成をもった作品である。しかし，ひとつの映像にみえる画面は，実際には二台の映写機を用いて別々に投影されている，ふたつの縦長の映像を左右に並べたものである。物語は，E. T. A. ホフマンが1813年に書いた同名の小説をもとに，ダグラスがリメークしている。撮影には映画スタジオが使われ，まず20年前という設定のもとに，ドイツの菜園がそこに再現された。一度目の撮影は，そのセットでおこなわれ，二度目は，その菜園を20年後，つまり現在の姿へと作り直されたセットでおこなわれた。インスタレーションは，20年という時を隔てた菜園の，同じ場所を同じアングルで撮影したものを中央でつなぎ合わせたものなのである。

ダグラスは，写真という「テクノ画像の一族の始祖」が，ほどなく登場する19世紀初頭のテクストを採用し，映像を制作している。映像は，ゆっくり左へとパンしながら，360度回転してセットの全貌を撮影しているのだが，それは線的な時間の流れを示唆しているようにも解釈できる。しかし異った時の存在は，スクリーン上に静かな緊張感をもたらしている。

フルッサーによれば，テクストというコードの特徴は，その線形性，言い換えれば歴史性にあるが，それに対して，テクノ画像のそれは，歴史をポストヒストリーへとコード変換することにある。ダグラスのこの作品は，そうした意味においては，フルッサーの構想

に近いと言えようが，さらに複雑な共存関係を見いだすことができる。例えば，画面には，物語上の人物である砂男が登場するばかりでなく，ナレーターも映しだされる。また，カメラは，セットのみを写しているのではなく，撮影のための装置までも写している。鑑賞するものは，そうしたことを，インスタレーションという形式において，より自覚することになる。インスタレーションの空間は，映画館のメタファーとしても理解されうるし，映像のなかの特定の対象を目で追っていると，視線は常にスクリーンの縁へと導かれるのである。

《アパート》のインタラクティヴィティとインスタレーション

メディアアートを特徴づける要素のひとつとして，インタラクティヴィティが挙げられる。インタラクティヴィティとは，「新通信システム，すなわち通常コンピュータが一つの構成要素としてふくまれて，システムのユーザーにたいしては会話のなかの応答とほぼ同じように“返答する”能力がある機能」（E. M. ロジャーズ）であるとされる。

《アパート Apartment》（2001）は，アメリカ人アーティスト，ウォルスザックとワッテンバーグ Marek Walczak and Martin Wattenberg によるインタラクティヴな作品である。この作品は，インターネットを通じて体験することも，またインスタレーションとして体験することも可能であるが，その大きな特徴は，ロジャーズの言う，会話的な相互作用性にある。体験者が，「家」に関連して思い浮かべる単語をキーボードから入力すると，モニター上では，入力された単語にしたがって，家のプランが生成するというものである。単語を入力し，「return」をおすたびに，プランは変化するのだが，その有様は，あたかもクライアントが，自分の要望や家のイメージを建築家に伝えると，建築家がそれに即座に応えて設計図を描き直していくかのようである。

アルス・エレクトロニカでのインスタレーションでは，体験者のために，二組のセットが向かい合って設置されていた。入力している一方の体験者にとっては，自分の前に建築家がいて，瞬時にこちらの希望を空間化してくれるような錯覚に一旦おちいる。そしてその後に，自分の前にいる人間が，自分と同じ体験者であり，直接には互いになんの関係も取り結んではいない他者であると気づくのである。もちろん実際には，二人は同じプログラムを体験しているのだが，その点については，インタラクティヴィティに関するレヴ・マノヴィッチの指摘が示唆に富んでいる。

ニューメディアの原理は，人間の思考プロセスを客観化することであり，それは，あらかじめプログラム化された，すでにある連関にしたがうがゆえに，他者の心の構造を自分のそれと誤解してしまうというのである。

《アパート》という作品は，その限りでは，アーティストがプログラマとともにつくりだしたものであり，それを通じて体験者たちは，彼らの心的世界をなぞり，共有することになる。しかし，その作品がインスタレーションという形式をとったとき，自分の前で同じように作品を体験している他者をみるなら，それは一種の鏡として機能し，体験者たちを「ニューメディアの原理」への自覚へと促すことになる。

おわりに

テクノ画像とインタラクティヴィティに関係して，インスタレーションという作品形式がはたす役割について考察した。