

それまでメディアアートやコンピュータアートといわれるものについて全般に抱く私の印象はあまり良くなくて、博覧会的なこけおどし的な表現には嫌悪感を抱くことも多かった。ところが、一月に「ギャラリー16」（京都）にておこなわれた「Interface / Eros -愛胎告知- Kosugi + Ando」における表現は上に挙げた表現のこけおどし性が無いどころか、とても気持ちよく観る者を受け入れてくれる（展覧会）だった。コンピュータ・テクノロジーを屈指しつつも、回線のハンダ付けを見せる見せないなど、観客とのコミュニケーションをとことん追求したそれは、美術という枠の外側にいる人に対してもさまざまなインスピレーションを与えることができるに違いない。彼らを京都は山崎の自宅を訪ねインタビューした。（インタビュー収録：3月16日 インタビュアー：市橋泉）

Ando どうもそれは違うなあというのには最近如実に感じていて。彫刻や絵画から派生したインスタレーションとも違うだろうし、どこらへんがはぐらと違うのかな。何かが違う。

River 普通に言われるメディア・アートって言うのとは違いますよね。

A そうですね。いろいろあるけれど、ある効果を見せているのが多いし、、、私という思考体があって関心のあるある部分、それもひとつのスタイルらしいと思うんだけど、焦点をあてたある部分を切って表現している。なんかもっと総合的なものがありえていいんじゃないかな、というイメージはあるんですよ。

Kosugi いろんな人がものを作っていき時に関心事項とか、その中からテーマとか絞ってきて何らかの作品に表現していきます。そういうときに多分私たちの作り方って言うのは、関心事項とかをテーマに挙げていくときに、いろんな線があると思うんですよ。例えば人工生命っていうものに関心があったときにそれが人工生命のプログラムを何らかの形で見ていくとか、メディアアートでしたら、(外国の作家で女性の人ですが)人工生命をひとつの魚みたいな形体にして人の手が触れるとそれが動きだしたり繁殖したりしていく作品を作っている人がいます。例えばですけど。私たちも今回の場合、人工生命もかんでくるんですけど、最初のプログラムを打ち続けるコンピュータみたいに。そういうときに人工生命と比べて自分たち生命体をどういうものとするか、違いはどうか、いろんなものが考え方として出てくるわけですよ。SF的に未来においてそういうものが生活に入ってきたときに人間とそれとの関わりってどうなるんだろうとか。また違った方面で身体自体が確かに生命現象起こしてるんだけど、システムの側にはある意味では細胞とかのレベルを見ればひとつのプログラムによって動いてるんじゃないとか、多様な考え方が出てくる。そういうときに私のアイデンティティ、あることに価値を見出すとか、プログラムの・システム的に似ていたとしても人工生命とは違いがあるんだということと、そういう連通とした思想的な観念の中で機械、テクノロジーといったものや人間の文化といったものが形作られていたり、例えばアートっていうひとつの、そのバックには、、、、どんどん広がっていくんですけども、例えば基本になる部分、生命を与える神であるとか絶対者であるとか、そういうものを何らかの形で引き込むことでテクノロジーと生命であるとか、そういうギャップと広がっていくことの中で、わたしたちは人工生命というテーマを持ったときに、こういうものが人工生命なんかとかアニュエメントのように楽しめるというのではなくて、そういうものによって何らかの引き起こされた自分の考え方や、考え方っていうのをバックを見て引き込むかというふうなところ。その中でいったい自分は今、それをどう捉えどう物語るることができるのか、今の自分ということを含めて、、、、

A 内容のポジション、作るときのほくらポジションどこらへんにあるかという話だとまず思うんですけどね。ひとつのキーワード自体があったときに、それから派生する問題ってすこいあると思うんですよ、それがすごく重要であって、それをなんらかの形で訳していく、作品に達していく。得てしてキーワードの手前で作品化してしまっている場合が(メディアアート一般では)すくも多いんじゃないか。そこから自分に関わってくるものでもいろんな問題が派生してくるそこら辺を作品化していくんじゃないかって、その前でもね、いかにうまく人に見せるかというふうなところ。でもそれ自体を否定するべきものではないと思うんですよ。例えば科学っていうものとアートっていうものが完全に別物として考えられていたものが、科学のひとつのありようをアートがもっとわかりやすく見せていたり、また別の視点から照らし出したり、そういう面でのアート(デザイン)って言うのもその人が思考する問題設定が見えてくる。何かそういう関わり方も面白いと思うんです。エンターテインメントもおもしろい、

いろんな音が出たり光が出たり、効果が出たり楽しい。だけど、メディアアートはそちら一辺倒になると、それは片手落ちじゃないか。個として一人の作家がいる現象を見つけていくときに、もっとやらなければいけないことやりたいことがあるんじゃないかというような気はするんですけども。じゃないかなと思ってやってるんですけどね。まだ未知数でどういうありようがあるのかわからないから手探り状態でやってるんですけどね。

R 僕が受けた印象としては、見る人に作品が開かれているなという印象がしたんですけども。メディア系の作品でよくみるのは、それ自体で閉じちゃってるっていうか、そういう作品が多いなという印象をもっています。

A うれしいんですけど、僕らもう一度考えなおさなければと思ってはいるんですが、作品がどういう形が開かれているかと言って、どういう形が開かれているかというのにはどういふ感じなんだろうかと、逆に聞きたいんですが。R どうなんですかね。ほくの言葉にしたら「開かれている」という言葉が重い浮かんでくるという形で、なんて言ったらいいのかなって思ってたんですけども。関口敦仁の作品で、、、、

- A きょう会ってきたんですよ、、、あっ、
- K 地震やね
- A 地震だこれ結構きついの。結構きついの。
- R 長い
- A どっか大きいですね、、、、、、まだ続いているワ。

K ここが震源かな。

- A きょうどこかでニュース。伊豆、東京壊滅状態だったりしてね
- K 東京はここまできいへん、、、、

A なんの話だったっけ。そう関口さんに出たという話をしたんだ。

R クリンプラザでワークマシを使った作品を見て、その半年後くらいにATCで「笑う回転体 **バージョン」というのをみて、どちらもぼくにとってはおもしろかったんですが、最初の作品の方がぼくにとっては開かれていて、あとのタッチセンサーを使って画面の中を文字が回転していくのは閉じられている感じがしたんです。

A 確かにウォーキングマシーンっていうのは別の文脈持っているからかな。アシレチックとか、健康器具としてであるという。単にインターフェイスとしてだけであるのではなくて、歩いていくという別の文脈も持っているからかな。結局読むっていうことだから、作品見るというのは、パーチマン空間っていうのは身体性を全然持っていないし、健康っていうのは身体を動かすということがあるし。

いろんなものが融合されて作品として出てくるだろうから、VR(ヴァーチャリアリティ)やっていうのも、身体と結びつける人もいらっしゃるし、インターフェイスという風にするかという方もいらっしゃるし、良い組み合わせの場合ボンとおもしろいと思ってしまう。だけどそれがホントは問題なんじゃないかって。こちらの背後にあるその人の思考法、それによりその組み合わせが選ばれた。そうすると次の作品を見たときに、あつこの人の関心は。背後に一貫するその人が思考する問題設定が見えてくる。何かそういうのがほしいというふうにありたいなというか。

共同作業のカタチ

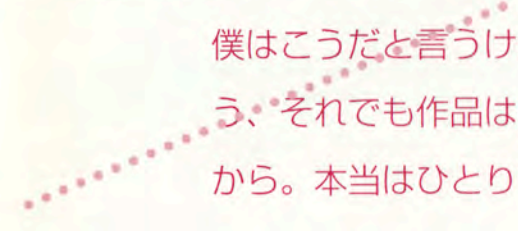
ほかの作品に対し違いを見ていこうとするからかもしれないけど。今までのアートが変質してきている。機械とか使う、ソフトとか使う、この先に何かあると違うかなと。

R ブラックボックスが進むとおもしろくなるかなと思ってます。逆にこのあいだの「愛胎告知」では、機械、電子部品とかが見えていて、ハンダで接合している部分まで隠して無いていうか。そういうこともあるのかなと。

A 出てくる効果でなくて表示をやっている機械性を見せたかったから、電子基盤が出てくる文字の表示を見たいのではなくて、表示をやり続けている機械性を見たいというか。あるものではすべて隠してしまう。前でやってたコンピュータの場合、プログラム打ってコンピュータの本体を見たい。本当は隠されてプログラムがあるわけですけども。それは、どこを見せるか、どこを見せないかっていうのは作家側の選択だと思うやね。ブラックボックス化しているというのとはわかるし、見る人の関心が出てくる効果だけでなく、それがどうなるのかとか機械がゴトゴトやっているとか、そこら辺にメディアアートを見る方の関心があるのかもしれない。みんな隠してしまうけれど、ゴトゴト動いたり、どういう仕組みかをさらけ出すことでまた違うところが見えてくる可能性はかもしれないな。

K これからのいろいろ出てくるメディアアート、コンピュータを使つたいろんなレベルの世界、ある意味でいままで言われていたアート、デザイン、何とかっていうふう離れているもんじゃないかって、ミクシングされたものとして出てくるのではないかっていう気はしますね。今までの「アート作品」というんじゃないかって、インターネット上に作品をひとつ構築していくとか、、、、

A 広がりある中でいらないなやりのかたもあるし、でもそれを意識化していかない。表現形態だけでなく仕組みとか、それも含めたアート、そういうことをやっていく必要があるかな、、、、メディアアートは、そういう面ではアートの悪い影響を受けているのかもしれない、今までのアート、出てきた作品としての形態、形、色とかいう効果。だから、背後に立つもの、仕組みとかは違っていて 確かにインタラクティブ



僕はこうだと言うけれども小杉はそうではないって言う、それでも作品は成立してしまうっていうのはあるから。本当はひとりでもそういうのはあると思う。

とか触れたりする要素は加わっているんだけども やっぱり表面的な形で収まってしまっているかなと思ってしまっている。

K 開かれた作品っていうのは、ひとつはキネティックアートみたいな感じで からくりが見えておもしろさがあるだろうし、そこで語られているもの、物語られているものが一緒に考えられる。多層な部分がある。コンセプトを聞いて「あつそうなんですよ」っていうんで終わるんじゃないかって、イメージを刺激する、いろんな線が読み込める作品、ある意味で作家自体も思っている部分までも広がっているような作品、そういうのがおもしろいと思っています。

R インタラクティブっていうことよく言われますよね。何がインタラクティブかよくわからないところもあるんですけども、参加するとかそういう感じの意味なんですかね。

K 返事が返ってくるとか。アートで言えば、とことんいったのは、作品自体を作り出して、観客自体が、例えば、さっき言った魚の人工生命。光をあててものが集まってくるとか、ひとつのものを作り出して、そのキーマンみたいな感じを観客に与える。

R それってプログラム自体は作られているわけですよ。こうこうしたら、こうなるっていうことを作家側が。そういうのって本当にインタラクティブなんかかって、本質的に考えると、思うんですよ。逆にこのあいだの「愛胎告知」は、精神的に観客がなにかできるっていうか、参加できる部分があったような気がするんですけども。

K とってうれしいです。そう言ってもらえると。

A インタラクティブっていくつかのレベルがあると思うね。狭義の動作って言うか、そういうインタラクティブもあるだろうし、広義って言うとおかしいけど、精神的な

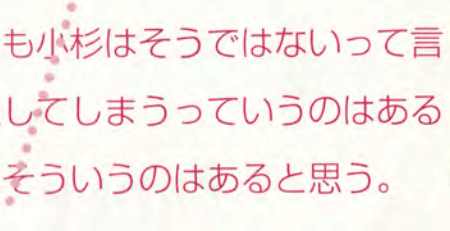
って言うかインタラクティブ性もあるだろうし、狭義のインタラクティブ性というものが逆にそういうことを意識させるきっかけではあったかなと思うんですけどもね。もともとインタラクティブって、インスタレーション、何年くらいになるのかでできたことだと思いますよ。コンセプチュアルアートくらいからインスタレーションって言う、いろんな流れインスタレーションにはあると思うんですけど。

一番おもしろいところはインスタレーション 観客の読みにより作品が形作られて行くというそういう展開がどこかで起こってきた時代があったと思うんですよ。作家が言ったことをそのまま受け取る一方じゃなく作品をどう読むかどうか読むべきか 作品が読むことによって完成する という比重が移っていったときに逆にインタラクティブ性っていうのが見えてきた。

一番重要なのは読んだり解読して作品と対話していく、観客が、それが意識化されてきたことがおもしろくて、 そういう時点から逆に過去を振り上っていくと今までの絵画、彫刻、いろんなものがインタラクティブ的に見ていくことが可能だろうな。

逆の掘り起こしができるところだろうし、特に 神話とか キリスト教絵画とかももともとそうであったもんじゃないだろうけれど別の読み込みができていくとか。重要な言葉だと思うんです インタラクティブっていうのは。作者と作品のインタラクティブ性って言うのもあるだろうし 何かがあって作ったんじゃないかって作りつつやったりしてつづそれを作りが変わって変えていくって言うか。

K 観客がいる以前でも作り手とものとの対話自体はあったわけだし。A 絵画なんか常にインタラクティブに(逆に言えば)描いていく訳ですよ。R ははは



A 僕らなんかプランニングしてそれでどんでん完成する訳じゃないし、やっぱプランニングの間に何しても作りなおしているわけですよ。最終的には手を入れないようにしておしまいたいところがあるんだけれど、そこでもあかんかったら、もう一回、二次のインタラクティブって言ったらかわいけれど、もう一回バージョンアップしよとかか、、、、

いろんなところでインタラクティブ性っていうのは重要な概念だろうなって思いますね。「AはBである」という命題を伝えたいんじゃないかって、むしろ、「AはBなのか」という問題見たいのを提示していく、答えはないんだけど、その問題性を観客に共感してほしい。ズレは当然あるだろうし、でもひとつのマグマみたいな問題題というのでは触れ合っていたり、観客側と、作品を通じて。そういう相互作用が起こればいいな。

K ふたりでつくりましたのも、そこらへんの、ズレをズレとしておきつつ作品化していく。

A インタラクティブってものが成立するためには、自分の思考が外化されなければいけない。どれだけ作品と距離を持つか。ふたりでやる利点はどこかその距離感ができるとありますよね。ひとりでもそれはできることなんだろうし、そういう意味でデッサン (dessin) なりデザイン (design) っていうのは外に出して行くんだと思うんですけどね。自浄化しよう、意識化しようっていうのはふたりの共同作業の中ではあるんですよ。僕はこうだと言うけれども小杉はそうではないって言う、それでも作品は成立してしまうっていうのはあるから。

R-K H A H A、H A A 本当はひとりでもそういうのはあると思う。