

[制作記録]

インタラクティブインスタレーションの制作

伊藤英高

日常生活で接する物で、人間の意図の含まれていない物はほとんど存在しないだろう。もちろんそれは今始まったことではなく、近代化・都市化・情報化ということ自体が、人間を極端に人工的な環境の中に閉じ込めている。

街を散策する、ネット上のホームページを渡り歩く…普段、特別に意識することは無くても、人間をとりまくほとんどの環境は人工物であり、それには何らかの意図が含まれている。人は無意識のうちに何かに誘導され、あらかじめ準備された物の中から選択を要求されているのである。ことさらに、誰もがパソコンの画面を見つめる時間が多くなったここ十数年、私の目は、人間の作り出した矢印やマークに誘導される事にほとんど疲れたようである。全ての物が主張し、全てが準備されている。もっと空白を感じて、そこに自分の感覚を注ぎたい。誰の目にも留まることのない、路上の石ころでも眺めていたい気分である。

我々が日常使用する、キーボードとマウス。タイプライターの延長線上にすぎないスイッチの配列、小さな矢印を動かす為の効率の悪い小道具。これらにさえ、人間の行動は大きく制限されている。この道具に敬意を払いながらも、なにか違う方法でコンピュータに接することはできないだろうか。

私は、視覚情報が過剰な現代において、「物に触れること」…この、能動的な行為によって跳ね返ってくる感覚に対する強い魅力を感じるのである。ごく日常的に人間が行うこの行動で、コンピュータとの新しい関係を作り出し、日常空間・時間を飛び越えた新しい感覚を呼び起こすことへの関心の高まり。私が作品を作る上での動機はこういったものである。

インタラクティブインスタレーション作品「遠

雷」は、2005年3月、金沢21世紀美術館において開催された「金沢美術工芸大学教員作品展」で発表した。視覚的要素を排し、聴覚に集中させるための作品である。4台のテーブルの上に、木製の箱が1つずつ置いてある。1つを手にとって軽く揺らすと、雷の音が遠くで響き、別の箱を揺らすと、波の音が響き渡る。ちょっとした日常的な行為で、瞬時にしてイメージをフィードバックする人間の脳の機能を、改めて認識しようとした。

何度か揺らしているうちに、すべての箱の音は、電子的に加工された鳥や獣の鳴き声に静かに切り替わる。「大地（自然）」と「仮想の森（人工物）」を行き来するのがもう一つのテーマである。

「三弦」は、2005年10月、金沢で開催されたイベント「アナザームーブメント」にて発表した。会場（KiKU）の特性を生かし、見通しの効く1階と2階とのあいだでのコミュニケーションを可能とした。1階と2階それぞれに四角い籠が置いてある。鑑賞者はそれを手に取り、ゆっくりと揺らすことで、会場全体に響き渡る人間の声の断片を聞くことができる。音と共に「烽火（のろし）」を象徴する二本の弦の映像がゆらめく。2人の鑑賞者は会話をするように作品に触れ、お互いの中に“相違”という、もう1本の弦を感じることになる。ちなみに1階の音は男性の声、2階の音は女性の声。会話の内容は「ロミオとジュリエット」からの引用である。

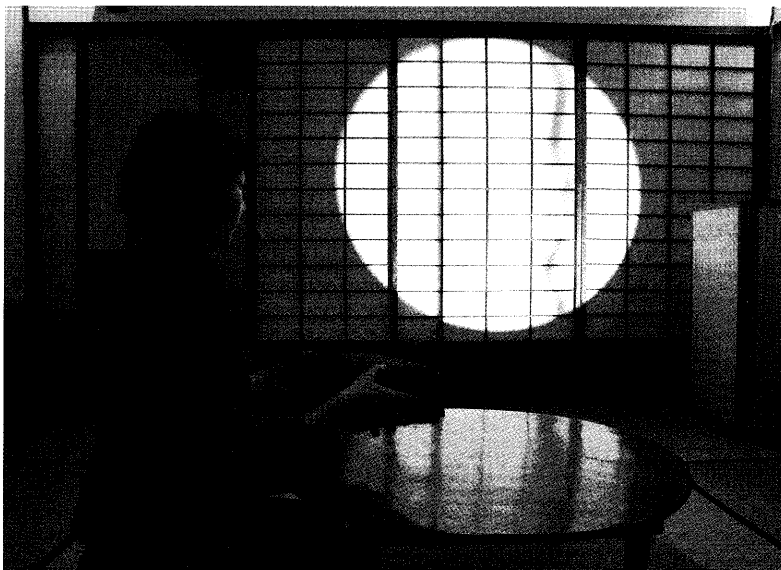
2つの作品では、モニター、マウス、キーボードといったコンピュータ特有の道具を排除した。それは、道具が持つ制限を可能な範囲で取り除き、コンピュータが見えない形で生活にとけ込んでいくという事を示唆しているのである。

（いとう・ひでたか 映像メディア）



「遠雷」(2005) 机、箱、コンピュータ、音響機器他
木製の箱を揺らすことで、自然と人工物を象徴した様々な音が会場に響き渡る。

Photo 品野与四寛



「三弦」(2005) 籠、コンピュータ、音響機器
プロジェクタ他

離れた2カ所に置いてある籠を揺らすことで、
2人の鑑賞者が映像を見ながら対話できる。
映像と共に揺らし方で変化する人間の声が会場
に響く。