

特集

岐阜 おおがきビエンナーレ 2019

メディア技術がもたらす 公共圏

会期：2019年12月5日(木)——8日(日)

会場：IAMASギャラリー1・2+応接室、ホールA(ソフトピアジャパンセンタービル 2F・3F・4F)

主催：情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]、大垣市

開催趣旨：

今新しい表現はどこから生まれてくるのでしょうか。情報化社会が進むにつれて、あらゆるものの創作や流通のプロセスが変化しています。個人が情報化され、多層なネットワークが発達する中で、それらを再結合する力が求められているのです。

岐阜おおがきビエンナーレ2019では、このような問題意識から、公共圏としての制作環境に注目します。ここで言う公共圏とは、誰もがアクセスすると同時に、複数の価値や意見の〈間〉に生成し、人々の間に生起する出来事への関心にもとづく、差異を前提とする空間でもあります。メディア技術によって、つくり手と受け手の関係がどのように変化しうるのかを問うことが、制作環境に注目する理由です。

具体的には、機械との協働によりアーティストの創造的行為をアーカイブし、次の創作への活用モデルを示すこと、設計者、制作者、使用者による協働的デザイン環境の提案を中心に、制作環境の現在形を考えます。シンポジウムと関連作品、資料展示を通じて制作環境を開示することにより、メディア表現を批評的にとらえるための場＝公共圏とみなします。

シンポジウム・プログラム

12月5日(木) 15～18時

「ソーシャル・ファブリケーションとメディア技術」

秋吉浩気／安藤英希／堀江賢司／赤羽亨／伊村靖子

12月6日(金) 15～18時

「AIとの共創による新たな作家像」

徳井直生(オンライン出演)／小林茂／クワクボリュウタ／松井茂

12月7日(土) 15～18時

「生活の芸術化、芸術の生活化」

藤田治彦／鞍田崇／伊村靖子

12月8日(日) 15～18時

「メディア技術がもたらす公共圏」

村田麻里子／立石祥子／門林岳史／伊村靖子

今、なぜ(どのように)公共圏を問うのか

伊村靖子(ビエンナーレ・ディレクター／IAMAS講師)

90年代半ばにインターネットが一般に普及し、2000年代後半にスマートフォンが広く使われるようになり、かつて仮想空間と言われたネットワークがますます現実のものとなりつつあります。2010年のチュニジア・ジャスミン革命、2011年のエジプト革命に始まる「アラブの春」は、ソーシャルメディアが公共圏を生み出す原動力となった例であり、同じく2011年の東日本大震災は、既存のインフラストラクチャーの脆弱さやコミュニティの再生を強く意識する契機となりました。こうした背景と軌を一にするように、私たちの日常生活の深部にメディア技術によるネットワークが浸透しつつあります。他者によってつくられたシステムを前提とした社会において、私たちはどのような知を構築できるのでしょうか。

今回のビエンナーレでは、4日間のシンポジウムを通じて、社会と技術の新たな接点を見出そうとしたデザイン運動のありようを歴史的視座から捉え直すとともに、メディア技術が現代社会にもたらした仮設的 (ephemeral) かつ行為遂行的 (performative) な価値について考えます。あわせて、協働から生まれるデザイン、AIという他者との関わり方への提案を、実制作の立場から問いかけることにより、公共圏／親密圏について議論したいと思います。により、メディア表現を批評的にとらえるための場＝公共圏とみなします。

協働的デザイン環境

赤羽亨 (Action Design Researchプロジェクト研究代表者／IAMAS准教授)

近年、デジタルファブリケーション機器の普及により、個人によるものづくりの可能性が開拓されてきています。一方で、従来の産業技術との併用可能性やデザイン・プロセスの開示によるデザイン批評としての側面をどのように考え、構築していけるかは課題として残されたままとなっています。この課題に取り組むにあたり、本プロジェクトでは技術論を起点にするのではなく、近隣の中小企業でのデジタルファブリケーション機器の使われ方をリサーチすることから始めました。制作環境としてデジタルファブリケーションを位置づける時、使用方法や既存技術との組合せ方は、制作者によって千差万別です。そこで立ち現れる差異を肯定的に捉え、違う立場の制作者が協働してプロトタイピングすることを通して、これまでにない可能性を、発見し、発展させていく、それが本プロジェクトがとる方法論であり、それが起こる環境が協働的デザイン環境です。本展覧会では、協働的デザイン環境構築のプロセスと、協働から生まれたプロトタイプを展示します。

人工知能のあらたな在り方を探求する

小林茂 (Archival Archotypingプロジェクト研究代表者／IAMAS教授)

アーカイブとは、新たな創造のために、創造的行為を記録し、保存し、伝える活動であり、人間の創造性にとって重要な基盤です。従来、アーカイブの手段として、人が書いた文字であるテキストにくわえて、機械が書いた文字である静止画、動画、録音といったメディアが用いられてきました。しかしながらこうしたメディアには、人が言語化できる範囲しか扱えない、人が残したいと思ったものしか残されない、といった制約があります。そこで本プロジェクトは、作品制作中における作者の創造的行為を(無意識的なものも含めて)記録する新たなメディアとして、人工知能に注目しました。人工知能は、往々にして人と対比され、しばしば人の仕事を奪う危険な存在と見做されます。しかしながら、人と人工知能が共に進化することでのみ拓かれる可能性もあるはずで。例えば、最近の若い棋士達は、人工知能と対峙することにより、人が長い時間をかけて醸成した将棋文化を進化させ、あらたな局面を拓きつつあります。人の単なる道具でも奴隷でもない、あらたな人工知能の在り方を探求する私たちは、本展覧会において研究成果の一部をメディアアート作品として展示し、Archival Archotypingという考え方を提案します。