

「インタラクシオン」からインタラクシオンへ：私的 IAMAS 考

From INTERACTION to interaction: personal thoughts of IAMAS

四方幸子
SHIKATA Yukiko

1. はじめに

IAMAS は、開校 19 年目を迎えた今年、新校舎に移り新たなスタートを切る。本稿では、これまでそしてこれからの IAMAS について、個人的な関わりから述べてみたい。

坂根徹夫氏¹と初めてお会いしたのは 1987 年、キュレーション活動を始めようとしていた矢先の新米にも気さくに話しかけていただいたことが印象に残っている。IAMAS が開校した 1996 年、筆者はキャノン・アートラボ²のキュレーターとしての仕事を中心にメディアアートの制作・展示を手がけていた。メディアアートや IT 技術に特化した日本初の教育機関であり、「インタラクション」展や世界メディア文化フォーラムを介したインタラクティブ・アートの推進など、IAMAS の誕生は、日本のメディアアート史の新たな展開を告げていたように思う。坂根氏のアート&テクノロジーへの真摯なまなざしは、「インタラクシオン」という言葉に希望を託しながらも、20 世紀に科学技術がもたらした功罪を踏まえた上にあった。そのような坂根氏の知見そして人となりは、直接・間接的に IAMAS に深く浸透し、2003 年の学長退任後も世代を超えて共有されているように思われる。

90 年代末より卒業生がメディアアートや IT 分野を中心に多方面で活躍を始め、筆者もキュレーションに加えて大学で教える中、IAMAS 関係者と多様な場で接点をもつ機会を得た。自分が関わった学生の IAMAS への進学、³ IAMAS の先生や学生を展覧会やプロジェクトに招聘、そして外部関係者や同僚として出身者と仕事をともにする、などである。⁴

とりわけ 2005 年に筆者が企画した実験的プロジェクト「MobLab：日独メディア・キャンペーン 2005-06」(モブラボ実行委員会／東京ドイツ文化センター)においては、IAMAS に人的・技術的・資金およびカリキュラム上での甚大な協力をいただいている。⁵ このプロジェクトは、むしろ IAMAS があったからこそ実現することができたといえるだろう。加えてここ数年は、非常勤講師として IAMAS の現場に直接関わっている。

¹ 初代 IAMAS 学長 (在任期間 1996-2003)。現 IAMAS 名誉学長。

² 1991-2001。キャノン株式会社の文化支援プログラムとして、アーティストとキャノンのソフトウェア・エンジニアとのコラボレーションによりメディアアート作品を制作・発表。共同キュレーター：阿部一直、四方幸子。

³ 東京造形大学、多摩美術大学の学生たち。

⁴ 筆者が 2004-10 年に学芸員として在籍した ICC では同僚として、他にも IAMAS 出身者と仕事をする機会が多々ある。

⁵ Mob (動くバス、モバイル、群衆) と Lab (研究室) の合成によるこのプロジェクトは、改造したバスに日独のアーティストが乗り込み、3 週間日本各地を回り各自のプロジェクトに加え、コラボレーションや展示、ライブ、ワークショップなどを展開するもの。IAMAS 出身者である河村陽介の Mobium バスを IAMAS 校庭で改造、本人の運転に加え、IAMAS の「プロジェクト」として学生や先生方 (特に平林真実准教授、福田幹 CMC 講師) の協力や参加のもと実現した。www.moblab.org/

2. IAMAS の独自性

大垣という地において、IT 技術を基軸にアートや科学技術の先端分野を出会わせることで産業と文化を相乗的に新興するという目的のもと構想された IAMAS。それは 1996 年にアカデミーとしてスタートし、大学院大学との併存期を経て、大学院大学に特化した現在においても変わらない。

国内外のメディアアート・シーンでの活躍、オリジナル・デバイスやプログラミングの開発、IT 分野を中心とした起業。メディアアート、デザイン、ゲーム、エンタテインメント、現代美術、パフォーミングアーツ、教育…。これほど多岐にわたる分野で人材を輩出した教育機関は、日本において前例が見当たらない。

これらの人材は、卒業生から在学生そして先生方をつなぐゆるやかなネットワークを形成し、数多くの作品やプロジェクト、システムそしてプロダクトを生み出している。異なる場に身を置く各人が必要に応じコラボレートしやすい体勢にあること、それを「IAMAS 文化」と呼ぶことさえできるだろう。

教育方針や機材環境における特質を土壌に、IAMAS は常に異なる領域の人々が相互触発する場を提供してきた。多様な年代や専門分野、経歴をもつ少数精鋭の学生がともに時間を過ごすこと、そして前例のない試みを支援する先生方によって IAMAS 文化が形成されてきたといえる。

3. 坂根学長のビジョン

初代学長が坂根氏であったことは幸いである。彼が長年培ってきたアート&テクノロジーへの造詣が、かつてない教育機関の設立へと結晶したのが IAMAS なのである。

朝日新聞の科学部記者として 60 年代半ばに渡米、1967 年のモントリオール万博を皮切りに、アートと科学技術の最先端の現場を体験した坂根氏は、記事や本の執筆に加え、80 年代より国内でテクノロジー・アート展の開催を積極的に手がけていく。⁶ 加えて 1990 年に新設された慶応義塾大学湘南藤沢キャンパス（SFC）では、教授として科学技術、デザインなどをつなぐ教育現場の最前線に身を置くことになる。ジャーナリスト、展覧会オーガナイザーそして教育者として一貫して彼が追求してきたのは、アート&テクノロジーを介した創造、そしてそれによって開かれる世界の未来であるだろう。

モントリオール万博が開催された 1967 年は、アート&テクノロジーの実験において実りの多い年であった。ジョージ・ケペシュは MIT に Center for Advanced Visual Studies を、フランク・マリナは『Leonardo Journal』を、そして技術者ビリー・クリューヴァー、フレッド・ヴァルドハウアー、アーティストのロバート・ラウシェンバーグは E.A.T.(Experiments in Art and Technology)をいずれも米国で設立したのがこの年である。

これら 60 年代の動向は、20 世紀初頭にヨーロッパを中心に生まれた複製技術時代における前衛芸術や社会実践の、第二次大戦を経た電子技術時代における延長的展開ともいえる。ケペシュがシカゴのニュー・バウハウスで学んだように、ドイツの造形学校バウハウスやロシア・アヴァンギャルドなどにおけるビジョンや実験がそこには連綿と受け継がれている。

⁶ 名古屋「Artec」（1989-97）、日本初の大規模なインタラクティブ・アート展「インタラクティブ・アートへの招待」展（かながわサイエンスパーク、1989）など。

IAMAS の名は、その語感から 1920 年にモスクワで設立された国立高等芸術技術工房ヴフテマス (VKhUTEMAS) を連想させる。その前年にワイマールで開校したバウハウスは、芸術・技術・工芸・デザインなどを建築のもとに統合するという初代学長ヴァルター・グローピウス (建築家) のビジョンが色濃く反映されている。⁷ IAMAS 構想時、坂根氏には 20 世紀のアート&テクノロジーの展開を念頭に置きながら、最先端のコンピュータ技術を導入した新たな表現-インタラクティブ・アートに代表される一が 21 世紀に向けた大きな可能性として浮上していただろう。

IAMAS でのインタラクティブ・アートの紹介は、開校前年に開催された世界メディア文化フォーラム (1995) での「インタラクション」展を初回として、ビエンナーレ形式で 2001 年まで実施されている。

2001 年の「インタラクション」カタログの冒頭には、デジタル技術の発達の中で「作品の前で静かに鑑賞する芸術作品とは異なり、観客自身が主体的に作品と向き合い、作家と観客の合作によって、最終的な作品のイメージを生み出していく新しい作品」の可能性が述べられている。⁸ 坂根氏の寄稿文には、「インタラクション」を、アート表現にとどまらず、「いままでの芸術や科学技術の長い歴史を振り返り、さらにこれからの情報化社会で予感される文化の潮流の変貌までを視野に入れるとき、いまこそ未来への問題提起となるフォーラム (集い) を設けるべきだと感じ、そのキーワードの一つとして、インタラクション (双方通行、対話) こそがふさわしい」と記されている。坂根氏はまた「技術が潜在的にもつ可能性を発見し、より多くの人々の幸せのために利用する方法にまで、深い洞察力をもって英知を注げるような人材の育成こそが、私たちの使命でもあり義務」とし、インタラクティブ・アートがそのために「新しい科学技術と芸術的感性のあいだにかけの橋のひとつ」と述べている。⁹

70 年代に萌芽したインタラクティブ・アートやインタラクションの実験が、90 年代に「メディアアート」として認知され、21 世紀の情報ネットワーク社会において新たな展開を迎えつつある中、ここでは IAMAS 自体が現在進行形の「フォーラム」そして「インタラクション」の場として構想されていたと解釈することも可能だろう。

4. IAMAS に先駆けた動き

インタラクティブな動向は、1960 年代後半の欧米に遡る。ビデオカメラを使ったフィードバックや社会的な実践、心拍など生体データを取得したバイオフィードバックなどの作品の試みが、ビジュアルやサウンド、建築などの領域を越えて展開された時代である。70 年代には電子技術を活用した表現を紹介する催し—SIGGRAPH (1974)、アルス・エレクトロニカ (1979-) など—が開催され、そこにはインタラクティブなものも含まれていた。

1980 年代に入ると、米国ではニコラス・ネグロポンテを所長とする MIT メディアラボが設立され (1985)、またヨーロッパを中心にコンピュータを筆頭とする最新技術を駆使した作品の制作・展示・収蔵施設であるメディアセンターが構想され始める。ドイツでは、1983 年にカールスルーエ市でバーデン・ヴュルテンベルク州との共同出資による ZKM (アート・

⁷ 坂根氏も東京大学で建築を学んでいる。

⁸ 「第 4 回ビエンナーレ：世界メディア文化フォーラムに寄せて」、『[インタラクション '01]—拡張するイメージとの対話』カタログ (世界メディア文化フォーラム実行委員会・IAMAS、2001)、P4

⁹ 坂根徹夫「インタラクティブ・メディアの現代と未来—なぜインタラクション展か—」、『[インタラクション '01]—拡張するイメージとの対話』カタログ (世界メディア文化フォーラム実行委員会・IAMAS、2001)、P74

アンド・メディアテクノロジー・センター) が、日本では 1989 年に NTT インターコミュニケーション・センター[ICC]が構想されている。

ZKM は 1997 年に巨大な旧兵器工場を改造して開館、¹⁰ カールスルーエ造形大学が同建物内に併設されている。ICC は 1991 年よりプレイベントを開催し、ZKM と同年に東京オペラシティ(初台)に開館、またオーストリア・リンツのアルス・エレクトロニカ・センター(AEC)は IAMAS と同年に開館、毎年開催のフェスティバルとアルス・エレクトロニカ賞に加え、アートや科学を広範囲にカバーし恒常的に展示する世界有数の施設としてメディアアート・シーンを牽引する存在となっている。

教育機関としては、1989 年にフランクフルトのシュテーデル大学付属として設立されたニューメディア研究所(INM)¹¹が、ペーター・ヴァイベル(現 ZKM 所長)が在任した 1994 年までメディアアートに特化した実験場を提供した。数年間ではあるものの絵画、サウンド、建築、プログラミングなど異なる背景から集結した人材がコラボレーションによって数々の実験的作品を生み出した稀有な事例として、メディアアートにおける「バウハウス」と呼ぶこともできるだろう。¹² ドイツではまた、1990 年に開校したケルン・メディア芸術大学(KHM)からも映像や音、インスタレーションを含むメディアアーティストが輩出している。¹³ 1994 年にはベルギー国境に近いフランス・トゥルコワン市にル・フレノワ国立現代芸術スタジオが開設され、ディレクターのアラン・フレッシュールの下、メディアアートを含む映画の教育・制作・展示が行われている。¹⁴

IAMAS は、そのような中、21 世紀に向けて日本のメディアアートの活性化とともに、カールスルーエ、リンツ、トゥルコワンなどと同様に、地方都市での産業・文化振興をめざして設立された。集結した多彩な教授陣の中に、インタラクティブ・アートの最前線で注目されていたクリスタ・ソムラー+ロラン・ミニョノーがいたこと(2004 年まで在籍)、また客員芸術家制度¹⁵を導入したことも、IAMAS の名を国際的に一躍高めることに貢献した。

5. 2000 年以降の変容

2001 年春に IAMAS は大学院大学、CMC¹⁶、2003 年に横山正氏(現：名誉教授)が学長に就任、2004 年には「おおがきビエンナーレ」が開始され IAMAS は新たな様相を見せ始める。

「おおがきビエンナーレ」や IAMAS 展で見られる作品では、最新技術を駆使した「インタラクシオン」から、新旧のメディアをまたぎつつ、人間や身体などむしろアナログ的なものへの注目が高まり、同時にアートと日常を近いものとするまなざしが顕著になる。その傾向を牽引した重要な一人として、初年度より IAMAS に学生として在籍しその後も大垣を拠点に活動したアーティスト高嶺格の存在があるだろう。またオープンソースの動向に代表されるように、今世紀に入り日常的・共有的なものへと拡張したメディアアートの様相も顕在化する。フ

¹⁰ 「デジタル・バウハウス」を謳う ZKM は、1989 年に初代ディレクターのハインリッヒ・クロッツのもと視覚メディア、音響・聴覚メディア研究所が開設され、写真、ビデオ、メディアアートにいたる作品を収蔵、同年にはビエンナーレ形式の第一回「マルチメディアール」が開催されている。

¹¹ 現在は独立機関となっている。

¹² 在籍したアーティストに、クリスティアン・メラ、ウルリーケ・ガブリエル、ミヒャエル・ザウプなどがいる。

¹³ ノウボティック・リサーチ、IAMAS 教授三輪真弘など。

¹⁴ 近年は最新技術を駆使した詩的な映像表現が制作の軸となっている。

¹⁵ 国内外のアーティストを招聘する滞在制作プログラム。IAMAS 学生との共同制作を前提とする。

¹⁶ メディア文化センター(CMC)。企画展示や出版物を手がけ、IAMAS のプレゼンスを国内外で高めてきた。

ィジカルコンピューティングの流れが、GAINER を筆頭とする IAMAS 発のオリジナル・デバイスやコミュニティを形成し始めるのもこの頃である。

小林茂教授は、『IAMAS 十周年誌』において、10 年で起こった変化—さまざまなツールの登場と充実、フィジカルコンピューティング、パーソナルファブ리케이션、ものづくりに関する新しいメディアの登場—を挙げながら、今後アーティストやデザイナーとエンジニアの積極的なコラボレーションが必要となること、それは容易ではないものの、それぞれが本来の意味でのリテラシーに立ち戻ることで新しい可能性が開けるのでは、と述べている。¹⁷ 創造的なコラボレーションは、各自が自らの立ち位置を確認することにより可能になる。最新の技術や手法を駆使するからこそ、深い洞察を重視するというこの姿勢も IAMAS で培われたものといえる。

第2回おおきビエンナーレ(2006)のディレクターも務めた吉岡洋氏(元教授)は、IAMAS 設立の際に掲げられた「科学と芸術の融合」がきわめて 20 世紀的かつ西洋的なテーマであると述べている。科学と芸術が分離したという歴史認識が前提とされ、また両者とも多くの人々が共有する世界観から分離してしまったという認識があるためという。その上で、今後「真に有効性をもつ芸術活動があるとすれば、それは芸術と科学の融合というテーマを 20 世紀的な領域主義とは違った仕方で解釈し、西洋／非西洋の関係をオリエンタリズムとは異なったやり方で表象するような態度にもとづいたものとなるだろう」とする。¹⁸

吉岡氏の意見は、たとえば 20 世紀の「科学と芸術の融合」という方向性が、バウハウスをはじめ 60 年代以降の米国を中心としたアート&テクノロジー運動、80 年代以降の欧米を中心としたメディアアートの動向でも自明となっていたことに由来する。日本のメディアアートが、その動向や価値観を基盤にすることで成立していたのも事実である。西欧近代を基盤とした諸システムが技術革新と相まってグローバルに波及し頂点を迎えたのが 20 世紀だとすれば、その状況に対し批評的に介入していくことがメディアアートの重要な側面のひとつとしてあっただろう。その上で、このことを批評的に享受しながらローカルなアイデンティティに立ち戻ること—欧米／非欧米という対立項を乗り越えて—が、10 年代も半ばにさしかかろうとする現在、ますます求められているように思う。

芸術は、各時代に潜む危機や可能性をいち早く知覚し可視化しすることができる存在である。それは時代が変遷しても変わらない。そして現在、ここ数年とりわけ急速に普及したソーシャルメディアが、人々のリアリティ、アイデンティティ、場所や時間の概念を大きく変動させている。同時に政治・経済・文化全般において、脱欧米中心・多文化的なものへとシフトしつつある。そこでは「科学と芸術の融合」という目標にはもとより、そもそも「科学」や「芸術」を始めとする近代が基盤にしていたさまざまな境界が崩れはじめ、よりオープンでフレキシブルな情報ネットワークの中に拡散しつつある。

¹⁷ 小林茂「この十年間を振り返って—テクノロジーから見たメディアアートとその周辺」、『IAMAS 十周年誌 I』(2006)、P27

¹⁸ 吉岡洋「IAMAS の、次の十年のために」、『IAMAS 十周年誌』(2006)、P23

6. 世界の変容と IAMAS

2010 年に関口敦仁学長¹⁹が就任、2013 年に大学院大学となり吉田茂樹学長が就任、CMC はより産業と親和性の高い組織 RCIC へと組み替えられた。そして 2014 年、IAMAS は拠点としていた旧大垣女子高校敷地を離れてソフトピアジャパン²⁰に移転する。これまで学内の構造やカリキュラムなど、時代に応じて変化してきた IAMAS だが、校舎の移転はいままでとは異なる変化をもたらすように思われる。

世界そして日本における社会状況は、90 年代と比較すると大きく変動している。そしてそれは前述したとおり、情報技術の進展やメディアアートの表現の拡張へと及び、IAMAS の活動内容にも如実に反映している。

その中で日本の社会全体に大きな衝撃と変化をもたらしたのは、2011 年 3 月 11 日に起きた東日本大震災-続く津波、福島第一原子力発電所の爆発事故-といえるだろう。IAMAS が設立 15 周年を迎えた年である。²¹

「科学と芸術の融合」という 20 世紀的な設定、そして科学、芸術それぞれのあり方自体がことごとく宙吊りにされ、それらが依拠してきた近代というシステム、その究極としての前世紀的なフレームや世界観がここでは問い直されることになった。ひいては「技術とは」「人間とは」そして「日本人とは何か」、という重要でありながら保留された問いまでが、突然剥き出しにされたのではないか。

震災の翌月、歴史学者の川北稔は以下のように述べている。「近代とは、経済成長を前提にした時代です。(略) この成長を裏打ちしたのが、地理的な拡大と科学技術の発展でした。科学技術でも押さえ込めない自然災害があること、そして科学技術が巨大な災害を生んでしまうことが、あらわになってしまいました。(略) 科学技術によって支えられてきた近代社会、そして成長信仰そのものに、大きな影響を与えるのではと思います。」²²

震災の二週間後、准教授の前田真二郎氏は、2008 年より個人で展開していた即興映画プロジェクト《BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW》²³への参加を広くネット上で呼びかけた。3.11 直後の状況においてそうすることが、彼なりの精一杯の反応であっただろう。他の何人かの先生や学生と話した限りでも、それぞれの思いで 3.11 を受けとめた上で作品や研究に向き合おうとする姿勢が感じられる。そのような中、2013 年に開催された「岐阜おおがきビエンナーレ 2013」²⁴では、タイトルの「LIFE to LIFE (生活から生命へ | 生命から生活へ)」に見られるように、震災後、そして医療技術が進歩した現代における生、そして生存の問いが扱われている。

¹⁹ 開校以来 IAMAS の教授として 2013 年まで着任。インタラクティブ・アートに加え、最新技術や地域の伝統文化を組み合わせたプロジェクトも積極的に実施した。

²⁰ IAMAS 設立と合わせて生まれた岐阜県の情報産業拠点。IT 関係を中心とした企業のオフィスに加え、展示スペースやホールをもつ。長年 IAMAS の展示やイベント会場となってきた。

²¹ IAMAS は関西出身者も多く、開校前年(1995)に起きた阪神・淡路大震災が 3.11.以前に大きなものとしてあったということを書いておく。

²² 朝日新聞インタビュー、2011 年 4 月 7 日。

²³ 前田の指示書をもとに各自が録音・撮影・編集を行う 5 分の即興映画。集まった数十の作品には、個人の日常と 3.11 以降の状況が濃淡ありながら反映されている。

²⁴ ディレクター：安藤泰彦教授。

3.11 から丸3年となる現在、震災は継続中である。収束を見せない福島第一原発、汚染された広大な地域、復興途上の地域…。私たちの中に大きな切断点として刻まれた震災の記憶を常に反芻しつつけること。生活者として、そして科学技術やメディアアートに近接する場に身を置く存在として、IAMAS もそして筆者自身も。それは科学技術、メディア、そしてアートの可能性を問いつづけることと不可分のはずである。それはまた、これらを生み出してきた人間というもの、そして人間と自然との関係性を問い直すことにもつながっていく。

人間は自然の一部でありながら、自然を対象化することができる唯一の存在である。筆者がそれを強く感じたのは90年代半ば、その頃現れていた呼吸や脈拍、脳波など生体データを取り入れたインタラクティブ・アートを介してである。²⁵ 通常意識しない生体データが音やグラフィック、光など環境として外在化され、対峙すること。そして起きるフィードバック・ループ。その状況は流出しつつける自己（連結）と、それを見つめ対象化するもうひとつの自己（切断）という<二重の自己>を浮上させる。インタラクティブ・アートだけでなく、実は人間は常に二重の自己としてとらえられるのではないか。

そのような体験を経て、90年代後半以降、人間中心的なまなざしや身体スケールだけでなく、人間以前から存在してきた自然の営みをマイクロ／マクロな時間や空間を想像的に移動することで感じることを個人的にはメディアアートを介して追求してきた。

現代の科学技術が可視化し始めたさまざまなデータは、可視化することによって私たちに新たな世界を開示する。しかしより重要なのは、可視化されるものがつねに暫定的なものでしかないことに気づくことであり、可視化されたものの背後に潜在する、膨大な不可視データを想像することであるだろう。

7. 「インタラクシオン」からインタラクシオンへ

1996年当時から現在まで、時代とともに情報技術そして社会全体のあり方が大きく変容した。一部のアーティストのみアクセス可能な最新技術を駆使したインタラクティブ・アートから、人々が日常的に情報やノウハウを共有し、誰もが発信者やクリエイターとなりうるソーシャル・インタラクシオンの時代への転換である。そして私たちの日常は、日本において震災後の状況を、そして震災の可能性を念頭に置きながら生きる、というものへと変容した。平穏に見える生活はかろうじて維持されているものの、いつどのような形で破綻してもおかしくない、という認識である。

かつて坂根氏が推進した「インタラクシオン」という概念は、インタラクティブ・アートに加えて「双方通行、対話」の意味が込められていた。つまり彼の構想は、インタラクティブ・アートからソーシャル・インタラクシオンという、当時誰も想像できなかった、より広く社会的な文脈へと延長され、「インタラクシオン」からインタラクシオンとして現在も投射されていると述べている。

²⁵ たとえば三上晴子《パルス・ビーツ》(1990)、ウルリーケ・ガブリエル《BREATH》(1992)、クリスティアン・メラウ《ライトブラスター》(1993)。

「インタラクティブ・アート」の存在意義を筆者なりに発見したのは、1997年、クリスティアン・メラのインタラクティブ・インスタレーション《ヴァーチャル・ケージ》(1993)を日本で展示した時のことである。²⁶ スモークの中、空間全体に広がり角度を変えるレーザー光線の〈膜〉の中に佇みながら、マーブル模様のような空気のパターンが、人々の動きや呼吸によって微妙に変化しつづけることに気づいた。その時、インタラクティブ・アートは、仮想空間とのインタラクシオンを介して、「世界がインタラクティブであることを気づかせてくれるもの」であると実感した。そしてそれは社会との、そして自然や精神とのインタラクシオンへと向かっていくものではないかと。

「インタラクシオン」を、世界に溢れ世界を形成するものとして感じる。自然や社会、そして精神において常に発動しているインタラクシオンを、情報技術を介しつなげていくことで、私たち一人一人が創造的に生き始めること。それを誘発させるまなざしそして実践こそがアートの可能性なのではないか。

以下は個人的な科学技術への思いだが、IAMAS への未来のメッセージとして最後に贈りたい。

科学技術が身体や知覚を延長するにつれ、私たちは人間を越えた世界の途方もないスケールをいっそう実感することになる。技術の本質は、自然を征服するためでなく、何よりも自然の深遠にそっと触れることなのではないか。人間の営みの有限性を自覚し、人間が到達できない未知や制御不能なものの存在を浮上させるためではないのか。人間によるあらゆる境界やカテゴリー化を越えた膨大かつ雑多なリソース、それらのほとんどが悠久の中で循環し存在しつづけている。それらすべてに到達することはできないし、する必要はない。しかし現代の私たちは、そのような存在に気づき、わずかな断片から、見えないさまざまな声—潜在する諸層—を敏感に感知し想像していく責務をもつはずである。²⁷

そこでは人間は世界の支配者ではなく、センシング機能をもつ創造的フィルターなのである。²⁸

²⁶ アートラボ第二回プロスペクト展 クリスティアン・メラ 《ヴァーチャル・ケージ》(東長講堂 P3、1997)。床上のインターフェイス上の体験者の傾きに沿ってレーザー光の〈膜〉が傾斜を変え、それに応じて仮想生物の群れが移動する音が空間に反映される。

²⁷ 四方幸子「Environmental Unconsciousness (環境的無意識)」日本語原文、Mediacity Seoul 2012 カタログ、ソウル、2012、P127

²⁸ ibid.、P129