

in : New Environment

Hersteller : ARTLAB

Juli 1991

S.30

ヴァン・ゴッホTV ——ライヴ・イズ・ライフ——

Van Gogh TV —— Live is life ——

カレル・ドウデセク Karel Dudesek

ベンヤミン・ハイデルスベルガー Benjamin Heidersberger

コンピュータを使用すればますます多くのことが可能になる。デスクトップ・パブリッシングとデスクトップ・コミュニケーションは広く受容されている。だが、これまでのところデスクトップ・ビデオにはまったく内実が伴わず、いまだ空虚な言葉の次元にとどまっている。しかし、サイバースペースをテーマとした1990年のアルス・エレクトロニカでは、メディア・アーティストのグループがマルチメディアによる相互作用的(対話型)テレビ番組「ポンビーノ」を手がけ、すでにパソコンを用いてビデオの領域で可能とされているものを作成として提示した。

メディア・アーティストが国際的に結集したグループであるヴァン・ゴッホTVは、アルス・エレクトロニカ開催中、7晚連続でゲーム・ショーを上演した。これは、ドイツ語で教養番組を衛星放送しているテレビである3サットを通じて、ヨーロッパの600万世帯を対象に生放送された。「ポンビーノ」は相互作用的(対話型)放送形態の実験であり、視聴者がさまざまなかたちで参加することが可能である。ゲームに参加するアーティストは、人工現実を経験することになる。

ゲーム・ポンビーノは、44室あるホテルとのアナロジーに基づく。参加者はホテルの宿泊客として、メディア社会でもっとも貴重なもの、つまりテレビの放映時間をわがものとするため競い合わなければならない。敗者には電子的ゴミ捨て場行きが待っている。

何台かのコモドール・アミガにホテルの廊下と部屋が電送され、ホテルの仮想現実(ヴァーチュアル・リアリティ)がつくりだされる。参加者は自分自身がコントロール・モニターの中にいるのを見る。彼(あるいは彼女)は、電子的につくりだされた環境に対して働きかけることもできるし、電子の部屋のほうも不動の背景ではなく、参加アーティストの行動に応じて反応するのだ。これはアミガ、ライブ2000と呼ばれるデジタル・ビデオ・カードを、テンソル・プロダクションのソフト、ヴァイド・マイスといっしょに用いることで可能となる。ここではマルチメディアが存分に活用され、画像とテキストの構成は9層にも及ぶ。

ポンビーノが放送されているあいだ、視聴者はいくつかの、だがどちらかといえばありきたりな手段を用いて番組に参加できる。まずゲームやプロジェクトについての情報を収める、電子メールボックスの設置。放送中には、端末を通じた会話(ゲームに関する言及、現在の出来事についてのコメント、あるいはどうでもいいような話題)がテレビに表示される。視聴者は画像電話や電話を活用して、番組に介入することもできた。

「人間のコミュニケーション構造をテレビの中に移し替え、それを電子的に拡張することによってのみ、メディアの質を向上させることができる。この意味においてスクリーンは仮想コミュニティとなり、物理的な場を共有しない人々が集う市場となる。彼ら自身が触れ合い、互いに働きかけるよう仕向ける可能性のみが、視聴者と番組を隔てる分割作用を克服する唯一の将来的な可能性なのだ。こうした障害を除去することではじめて、メディアの中に大パーティーをぶちあげる可能性が開かれる。」(「コンセプト・ポンビーノII」より)

これこそポンビーノのヴィジョンであり、唯一テレビの真の意味たりうるものなのである。

(訳・構成 千葉茂隆)

InterCommunication

季刊インターリンガージュ

19

92

A journal exploring the frontiers of art and technology Autumn

エンターリンガージュとサイバネティクスの「アルス・エレクトロニカ'92」は、そのシナボルームや異端室、オブジェトやテラオ、TVプログラムといった総体によって、「内」と「外」という概念をもう一度あらたな衝撃として提示することともぐくんでいたように思う。

エンターリンガージュは、古典的な物理学では当然のことと考えられている（世界の純粋を把握できる外縁の觀察者）というイリュージョンを最終的にはぬぐいきってしまう移動である。我々の世界はもはやかつての世界ではなく、我々は我々が構築し、相互に影響を及ぼしあうシステムの一端であり、我々は世界の内部の觀察者なのではないかというのがエンターリンガージュの問題提起であった。さらに言えば、我々は世界そのものとインターフェクトしているのか、それとも世界へのインターフェイスとインターフェクトしているにすぎないのか、内部の觀察者と外部の觀察者をむすびつけ、内と外と世界を交流させる“大きい目”眼には存在するのだろうか。そういうことをエンターリンガージュで問われているのだが、こうした問題は、テクノロジーがマーケットでも、アートでも、VR（仮想現象ともさることとして）、オーディオやVRが一種のエンターリンガージュからのゲーダーライン。ヒーラーのように考えられる。

これまで繰り返し指摘してきたように、人間とメディア・テクノロジーとの間のスタンスがうまくコントロールできないような状況がエンドランジメントやナノテク、VRのみならず我々のまわりにさまざまに生じしつつある。例えば人間の内部で行なわれていたあるプロセスがしたいに外航でも行なわれるようになり、そのことによって内面と外航の境界線を強調するのになってしまふ。これまで我々は人間の身体を物理的によってつくるそれを領域から離れて離すことができないときれいで

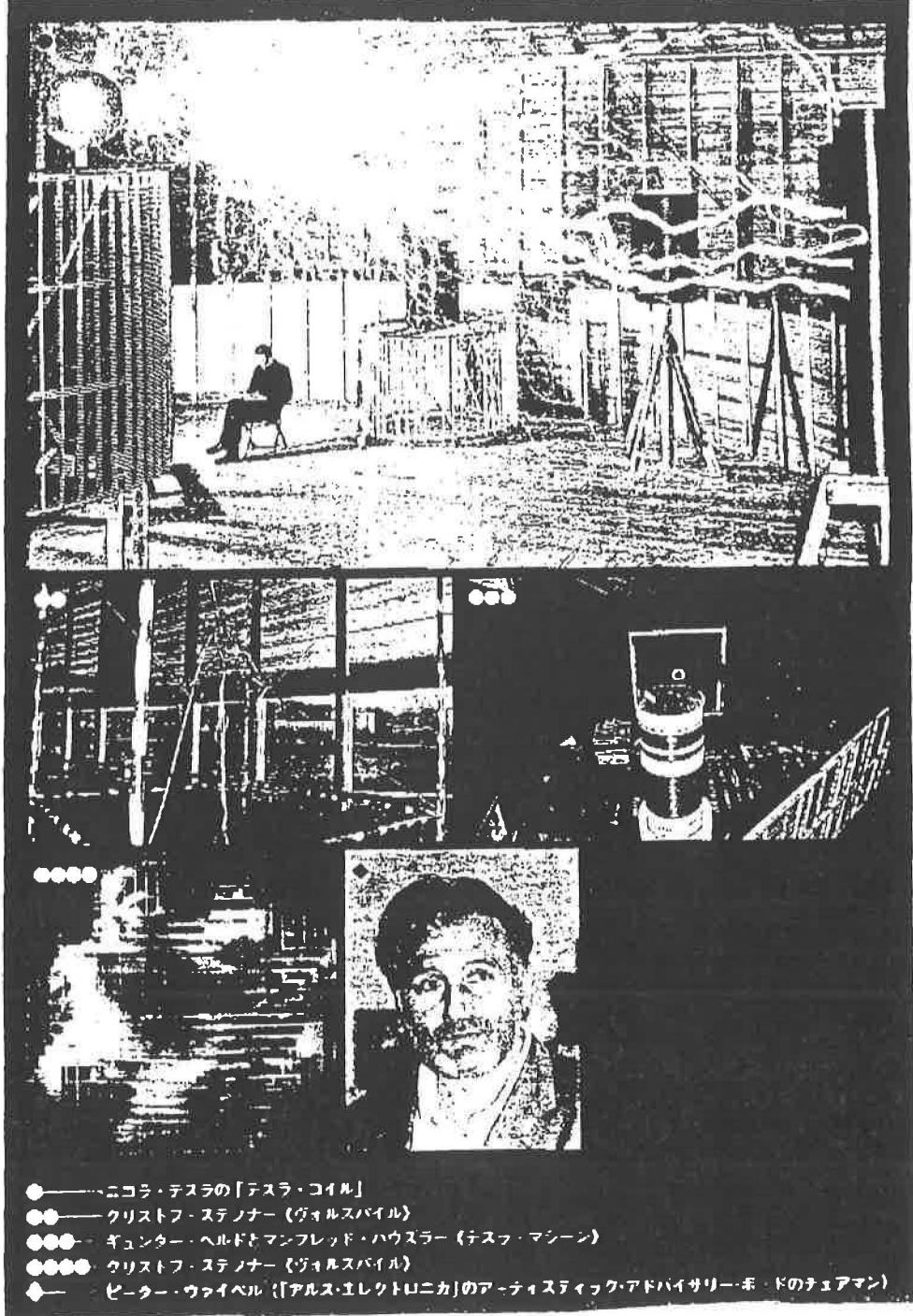
MOVING

内部世界からの新しいメッセージ

アルス・エレクトロニカ'92からヴァン・ゴッホTVへ
New Communications From the Inner World - Van Gogh TV in the Art Fair '92

伊藤俊治

HIRO TESHIBA



- — ニコラ・テスラの「テスラ・コイル」
- — クリストフ・ステノナー《ヴィルスバイル》
- — ギュンター・ヘルドとマンフレッド・ハウスラー《テスラ・マシーン》
- — クリストフ・ステノナー《ヴィルスバイル》
- — ピーター・ウライベル《アルス・エレクトロニカ》のアーティスティック・アドバイザリー・ボードのメンバー

が問題における意見としてあらわれることになる。また逆に、この不透明な領域が最も小さいときに限られる。これを定義してしまえば、ドミンゴは例の「外洋へ出きつける叶一舟」、と解説する内閣の書をうける叶一舟が、文部省で「本ほんの葉やく舟ふなつて」と書かれている。

つまり、叶はこの「外洋へ出きつける葉一舟」を定義させるためには何よりも内閣にある何かを必要とすることがわかる。そしてや、問題なのは、叶イギー・チャーチャーがこの「叶の葉」の間の移行の鋭いバターラーになり切れているということである。そこから断じて叶イギー・チャーチャーの構造が生まれるのである。

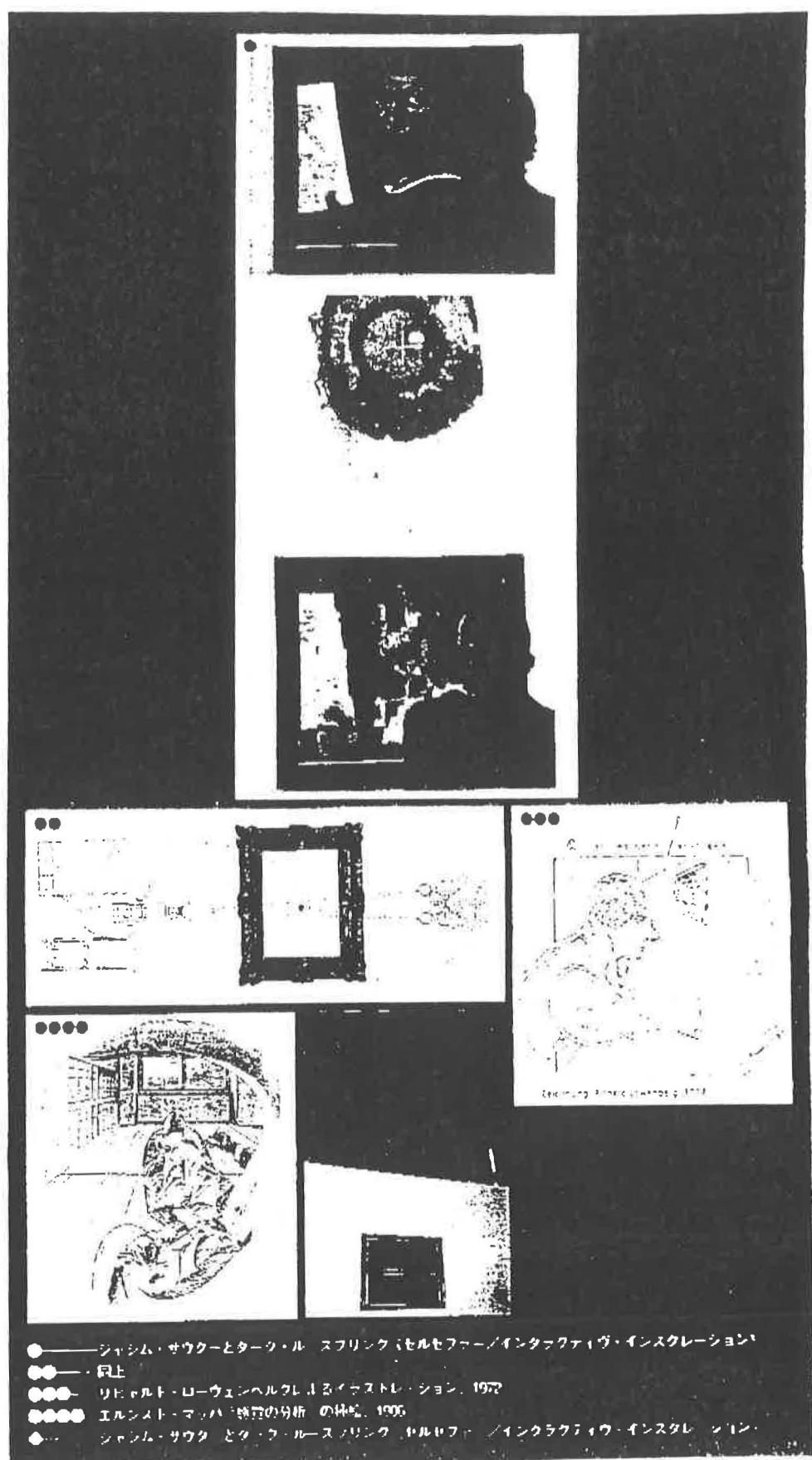
従来の叶イギー・チャーチャーでは到底解釈しないような状況が現われてきていた。そうした状況をとらえるためには断じて叶イギー・チャーチャーを用いていた。機器監修はこうしてニセスをみると、その「伝達装置」（「新装設機、音楽」第13巻）のなかで、新しいミュニケーション、モディリを含みたすなわちの歴史的な三つのキーワードを提示している。

（1）【ニクスター】、つまり（内部）の錯覚が頭境（外部）と一緒にするか、共感するかして、ある種の一體感を獲得した状況を設定する。

（2）【スクランブル】、自己を双換スイッチの集合体とみなす、その形成パターンによって環境の組織化をはかる。

（3）【サブリミナル】、いちども夢を意識であった、情報が暗喩化される以前にもうひとつの処理プロセスを想定することである。以上の3点は相互に密接に関係しあいながら、これまでに叶イギー・チャーチャーの誤解の根柢をはるかに讀める結構的形をつくり出すのだ。

これまで叶イギー・チャーチャーの叶イギー・チャーチャーは内閣による世界と、内閣の改訂を所産するよどみでか現るらずむかしの影響を指を出すものだ。つまり、内閣不動には「皇一の情報を相手に



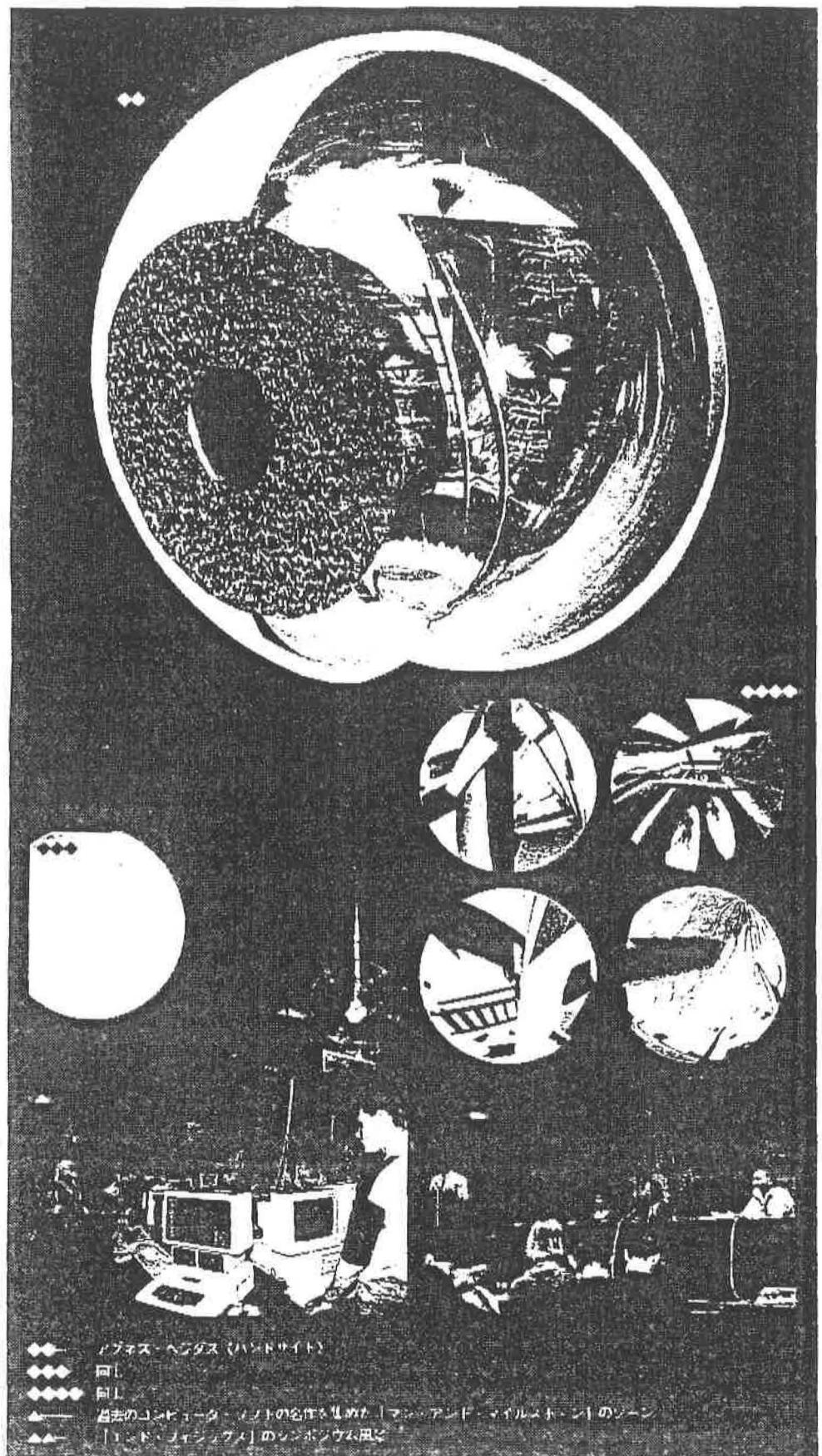
●——シム・ソウヤーとターカー・ル・スプリング（セルセフラー／インタラクティヴ・インクレーショント）

●●——風上

●●●——リヒャルト・ローウェンヘルクによるイラストレーション、1972

●●●●——エルンスト・マッハ「脳の分析」の構造、1906

●···——シム・ソウヤーとターカー・ル・スプリング、トルセフラー／インクラクティヴ・インクレーショント



きな所は、やや引き離すのでその
リードを離さず見るようになっています。

しかしここで想起の連鎖を先ほどの説によって我々は如何に内蓋へ出ていっていけるのだろうか。それとも依然として我々は我々自身の内蓋にてとどまつたままなのだろうか。こうした問いかけをアーヴ・サイエンスから試みようとしたのが、同の「アルヌ・エレクトロニクス'92」と呼んである。

マーク・ヘンダス・ペイトソンの『ヨミエニケーション／精神的・社会的マトリクス』に、情報を標準化し、了解するプロセスをあらわした有名な図が載っている。ひとつめの図は有機的組織体内部の自己修復的な活性化のセーキートが外部環境に働きかけて、逆に外部の環境が組織体内部に働きかけておりする像相をあらわしたものであり、この図においては内と外は明確に区別され、因果律の系列も矢印によってはっきり示されている。

しかしもうひとつこの図ではどのような組織体内部（自己）と外部環境（他者）の境界線は非常に流動的ならうとしてあらわされる。つまり内部から外部へ働きかけるセーキートと外部から内部へ働きかけるセーキートがたまるとすれば、このセーキートには「S」の字のように重なりあって、るねに包む。自己はひとつめの図のようにある立場を固定された内環のよきなものではなく、この「S」の字の上を自由に伸縮する不定形の領域になってしまっている。だから有機的組織はその境界線以外にあるにもかかわらず、内部と外部に結合するさまざまな出来事を対象を自己の内部に包みこむやうなことがあれば、遂に自らに巻きこむ自分がヨコ・トヨールできない現象やその他の内部環境の一員として外へ持めだしてしまふこともある。

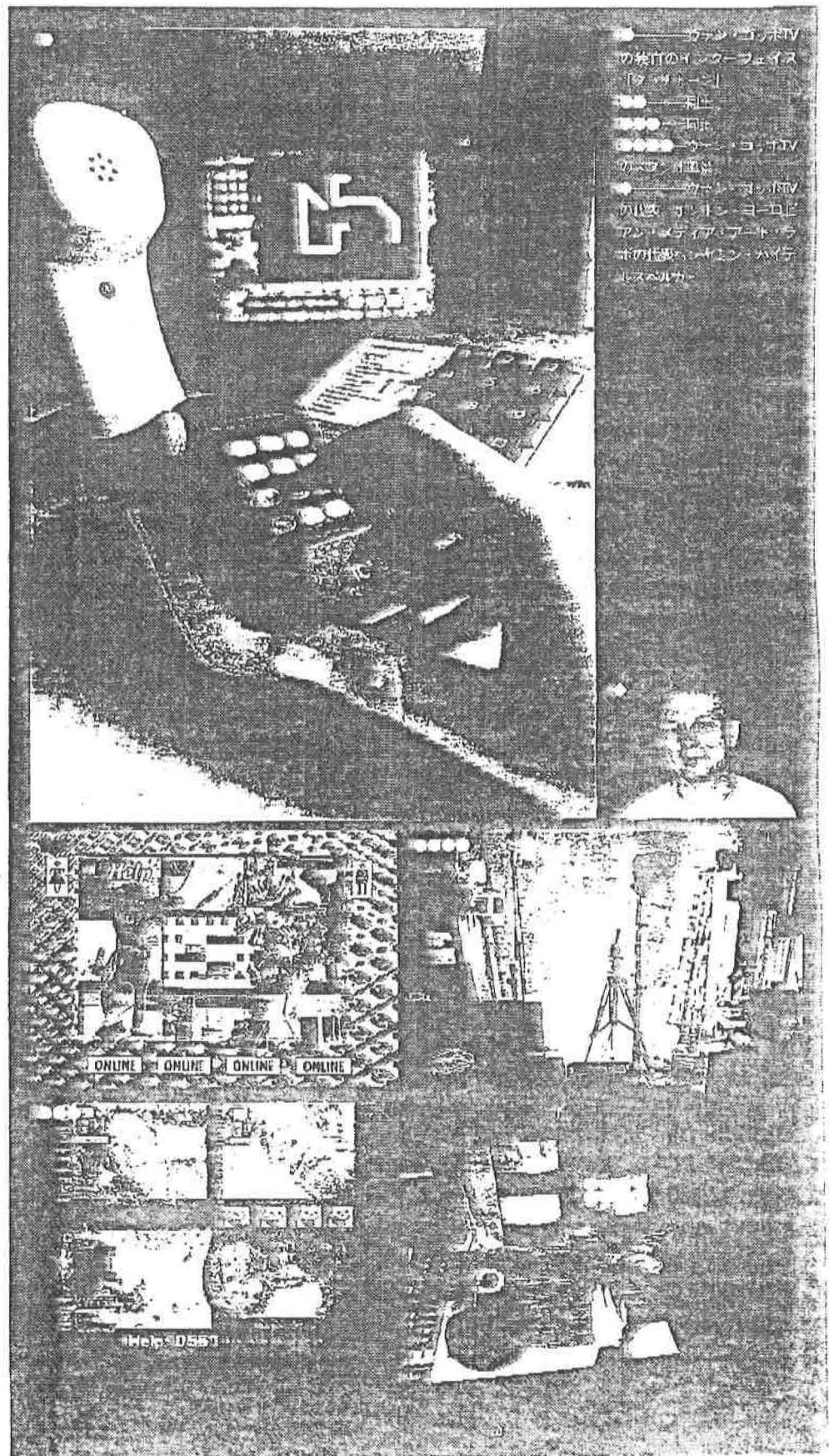
この不定形な領域は見て後には大きれると、外部をすべてその内部へ取り込むやうに、そうなるとあらうるもの

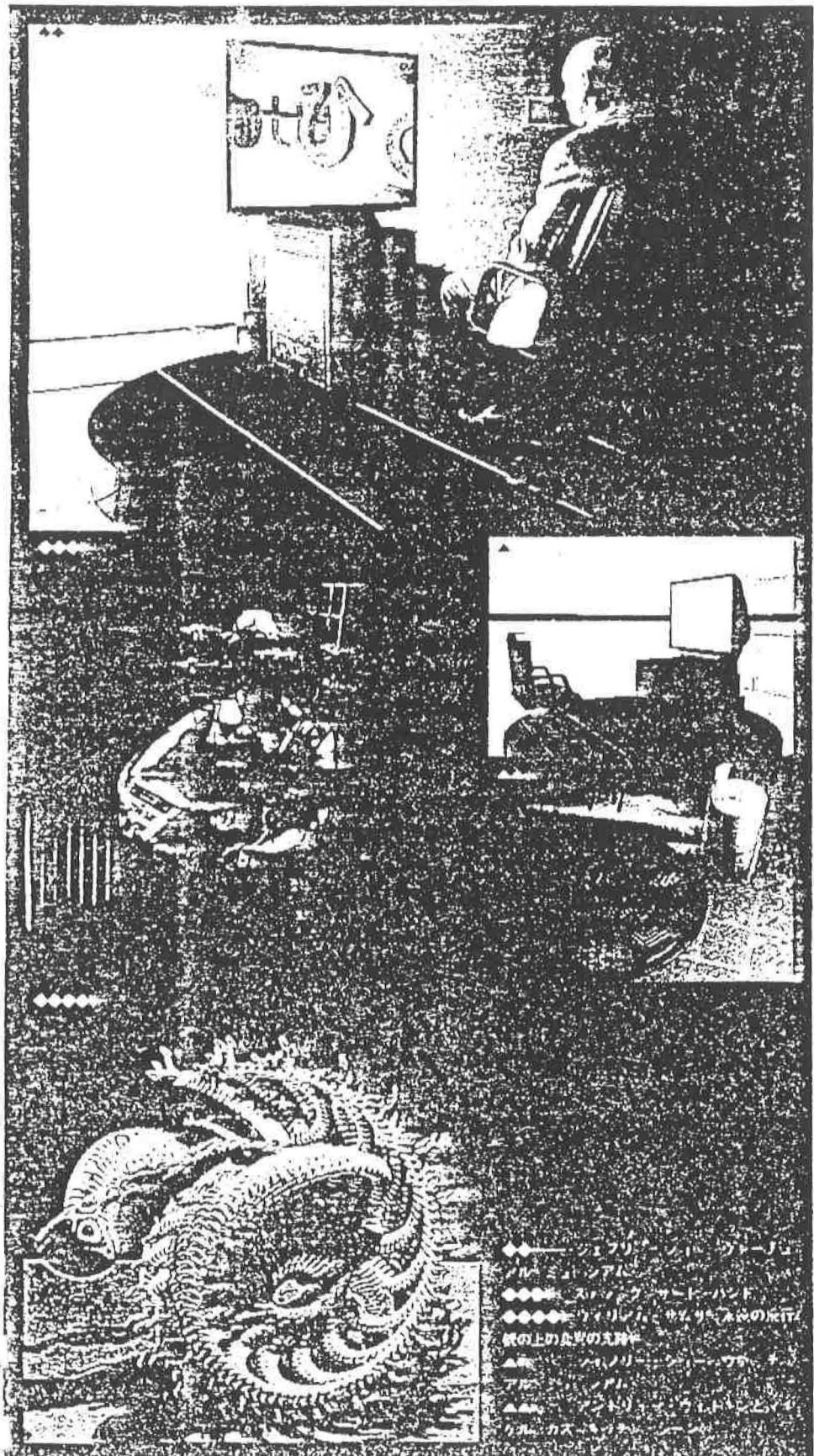
もしくはなまぐれ。

プログラムは様々なテーマやイメージとともにまた画面によっては分かれ、視聴者の要求や心情の移り変わりをスムーズに敏感してしんとん変化していく。つまり「マークミー」「ロボット」「イシクウ」「ティグ・カーケストラ」「コンリー・ホール・クラフ」「現地」「プライムユート・ダイアリー」「インカラクティック・スクール」「メディア・ランドスケープ」「仮想儀式」……このビデオアーティストは世界中からアクセスすることが可能である。またTV電話やじゆく、タブレットやコンピュータからのインプレートは、いかにコンピュータによって即時に編集され、接続されてもなく、その上で、うきうきと音楽、ダンス、音楽など世界中の都市が実験者たち送られてきたこうして街にはただちにTV上にあらわれることになるのだ。

「ヴァーチュアル・ビアノン」の美学とは、デジタル・イメージがつくりなすもうひとつの「自然」の体系に依存している。それは19世紀の光学にもとづく美学ではなく、次世紀を意識に置いた、新しい、より広大な光学にもとづく美学である。視聴者は、すべての光学概念によって尊しとめられた現実の世界、「それはかつてあった」の世界を見ているのではない。視聴者は自分自身の参加の度合いや行為の質に対応してこまやかに反応して動いていく。コトビューアによるアート、ビデオ化されたデータによって構成されるフレームを見ているのである。それは現実の世界の模倣の世界ではなく、電子世界なかで活発に動き回っている、オンラインアクションの、相互性の視覚藝術言語の世界だといふてよいだろう。

さらに言えばそこでは我々は行動で、データやデータセンターを操作していくことはない。しかし、データを操作するための操作装置であるモードルーム、モードルーム





映画『アーヴィング・カーネギーの死』

主人公はこのように、自分の命を犠牲にする行動を取る。しかし、彼の行動は、漁師たちの命を救うためのものであり、彼自身の命を危険にさらす行為ではない。彼は、漁港で魚を手に入れた後、それを運んでいたところ、船が暴風に巻き込まれた。そこで彼は、船から落水した他の漁師たちを救助する。しかし、彼の船もまた暴風に巻き込まれ、彼は最後まで生き残った。

映画『アーヴィング・カーネギーの死』は、アーヴィング・カーネギーの死を題材にした映画である。あまり見るべきものが少ないが、その過度に悲劇的とも思われる筋書きは、必ず見たい映画である。エラストン・モードルを構築しようとする彼の想いがよく伝わる。

『アーヴィング・カーネギーの死』は、世界中の多くの人々によって愛されているのは1980年にかけて、アーヴィング・カーネギーの死を題材とした映画である。ヨーロッパ、アメリカ、日本など、これらの人々がオーストラリアで、マジックに誇れる映画は、1980年から積極的に新しいプロダクションを開拓し、シネマの開拓を図り、ヨーロッパ、アメリカ、オーストラリアの映画を複数開拓している。

今後の『アーヴィング・カーネギーの死』では、メイントラックの扱いにコンテンツ・センターを多く、ヨーロッパ、アメリカ、日本にダイレクト・配信をネットワークを形成している。この構造によってヨーロッパでは『ザ・マーティン』などアーヴィング・カーネギーのビデオ作品が、ヨーロッパのビデオツアーズで、ヨーロッパ、オーストラリアの映画を複数開拓する、ヨーロッパの映画では、TV上の放送で人々は語りあうなり、文章を書いたり、音楽を聴いたり、音楽を演奏したり、音楽を楽しむことができる。

モードビデオはもとより、音楽でもあるとしても、私をとりまいてあるとしても、ここから私は私というよろこびで自己と身の下で受けた喫茶の行為にあらずとも、人間の中にあるのだけれども、常に消えないかぎりの「アーティストの私」がほんの私をとらえ、私を分析し、私を構成し、私を想起させる。あるいは私をもつてゐる。私はその技術を手にするという以上に、その系譜上アーティストの一本柱に私は自身を掲載し、私はオーディオのキアスム、音楽性、音楽的となるのである。」（ムトウ・タカシ著「アートをド化」）（新日本出版社「TOS」第5号、1987年）

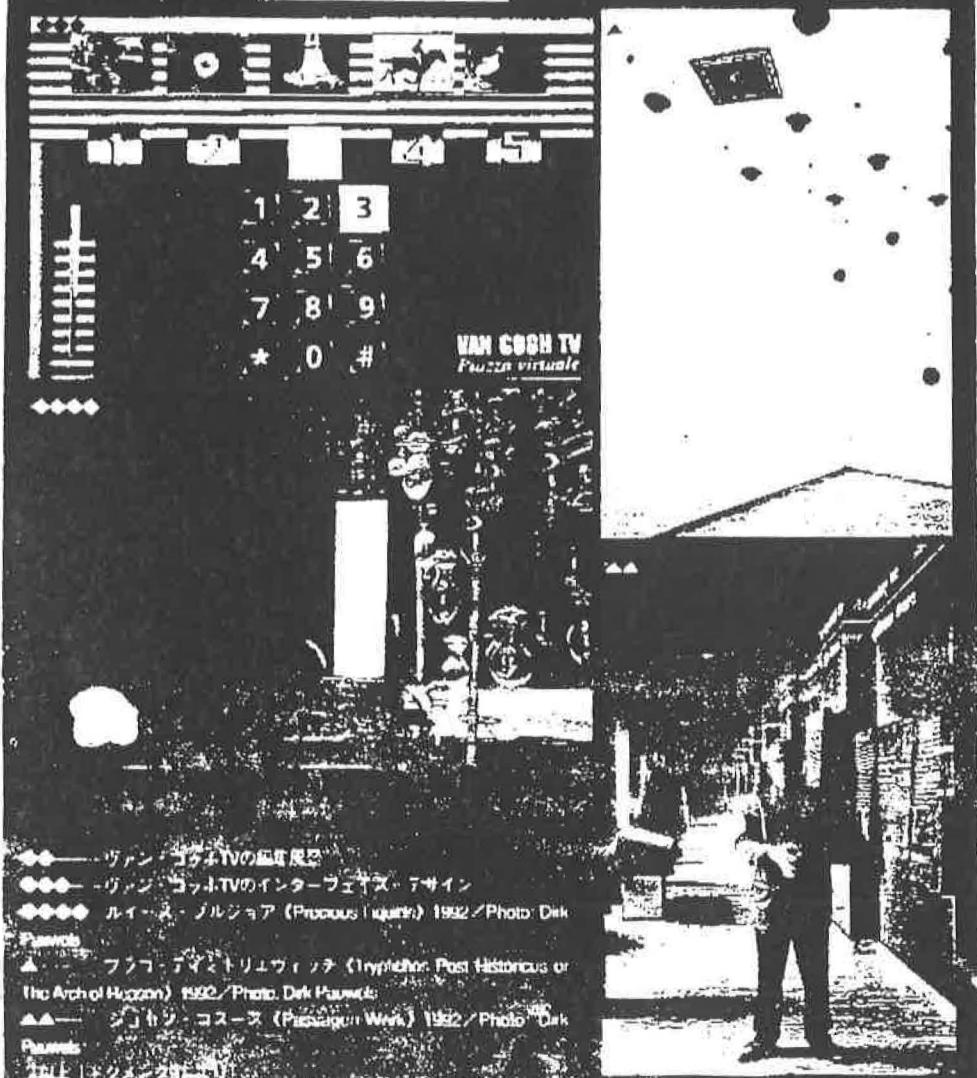
「アルス・アーティスト」（1992年）のチラシの表紙にはこう書かれていた。

「世界は透明になってできている。そして我々がその世界やものを作りきれないのは、アーティストがその透明度によってできている。しかし、事実によつてはいる。

我々以外の世界には元氣の観察者である我々には見つけない方法によってその存在を隠蔽されている。ペインティングが言うように「物」をのぞきあてているものは我々には見えてこのできない、完全に透明で、見る不能のものであり、我々がその世界で一瞬、知覚するのは、その透明な母体、生じた幼い童顔（インター・フェース）である。」

「アーティストの私」、オーディオのアーティスト、アーティスト、都市とともに心を育む、生きる。動き出す、生きる。これはその藝術の精神である。私はアーティストである。

（著者）木村昌子



● ヴァン・ゴッホTVの画面風景

● ヴァン・ゴッホTVのインターフェース・デザイン

● ルイ・ス・ブルジョア《Proprius Iquidam》1992/Photo:Dirk Huisman

▲ フラン・デマントリュヴァンテ《Crypticor: Post Historicus or the Arch of Heggen》1992/Photo:Dirk Huisman

▲ ジョセフ・コスース《Passenger Work》1992/Photo:Dirk

Huisman

左上）オクタエス

ゲームと コミュニケーション

先日、ドイツのカッセルで開かれていた世界最大の現代美術展、ドクメンタに行ってきた。美術展というより巨大な縁日のように賑わっていたが、会場横には巨大なバラボフを積んだアン・ゴッホ・トーヴのトラックが横付けになっていた。ドイツ語圏を中心に活動するこのグループは、通信を駆使して世界でも最も先端的な視聽者参加型のテレビ番組を作っている若手のアーティストとコンピュータ技術者の集まりだ。

彼らはVRを早くからゲームに持ち込んでいる“オーストリア国営テレビ”が深夜の時間帯を提供したゲーム「ホテルボンビーノ」では、オーストリアやドイツ各地に合成用のブルーバックの簡易スタジオを作った。出演者はCGで作られた仮想のホテルと画面上で合成されて、床が傾き壁も天井も文字だらけだったりする迷路

のようなホテルで目的の部屋にたどりつこうとゲームとしてショージ・ルーカスが開発した画面の中自分を見ながら戦闘する、テレビの画面上にはパソコン通じて届く聴覚からのメッセージが切れ目なく流れる。その多さは呆れるほどだ。“ファンクス、電話も受け付ける”――ゲームとしてショージ・ルーカスが開発した「bababu」などがあるが、一般性の面ではテレビまで巻き込んだアン・ゴッホ・トーヴにはかなりのメッセージが切れ目なく流れている。一方、アメリカのSF「マイクロチップの魔術師」（原題“Trick Name”、人工知能で有名なマー・ビン・ミンスキによる長い解説か）――“こういう先端的なプロジェクトが最初からテレビ局に受け入れられたわけではない”前回のドクメンタ（4年前）では彼らは勝手にバラボラ・トラックを会場に乗りついで海賊放送を始め、おまけに、カッセル市長を案内していた展示責任者につかつかと近づいて手錠をかけてしまうという過激なハフォーマンスまでやつてのけた。その結果今回は、邪魔されるよりは最初から招待してしまおう、面白そうな連中ではあるし、という紳な判断とな“んらしい”パソコン通信から公共のテレビまで、あらゆるメディアを使って遊んでしまえ、という彼らのコンセプトは、情報化時代の新しいゲームを示している。日本でもパソコン通信上に広かる

――“有名なマー・ビン・ミンスキによる長い解説かすごい”は、「ヴィサートリイ」のようなゲームが高層な情報社会でコンピュータ・ネットワーク上に広かつた別の世界に進化し、そこでの人間関係や行動が現実の世界を支配する可能性をもう10年も前に描いている。それは単なるゲーム以上のリアリティを持った世界だ。

――VJの最先端技術は仮想世界の共有をテーマにしている。ゲームの世界でもコンピュータ可能なにしたマッシュネーションの世界を皆で楽しめるようになるたるう“コンピュータと通信とか、テクニカル時代の新しい遊びの世界は、生活をもっと彩り溢れるものにしてくれるはずだ。”

JAN GOCH TV!