

インタラクティブ・アートと ヒューマン・インターフェースの潮流

鈴木 真一郎

●日本のメディアラボ

“ドッグイヤー”と称されるように、情報科学分野の更新スピードは実に目まぐるしいものがあります。日本科学未来館(東京・お台場)の常設展示は、数年単位で作り直すことを前提に制作していますが、数年あれば一般家庭の通信基盤はダイヤルアップから光回線に、CPUの周波数はMHzからGHzに変わるのが情報科学の世界です。

ヒューマン・インターフェースに関する技術に注目すると、それは“人間の理解”や“見立て”が重要であることがわかります。例えば、縦置きディスプレイ上のカーソルと、手元にある平面上でのマウス操作には人間の脳内で行われるちょっとした座標軸変換が必要です。

それでは、見立てとは何でしょうか？例えば、デスクトップ画面に表示されるフォルダは、現実世界における書類を収納する機能と同じイメージをコンピュータの中に見立てたものです(現実のフォルダを見たことがない世代には、その見立てが通じないケースもあるようだが)、これらをより自然に理解させるために、Tangible User InterfaceやNatural User Interfaceと呼ばれる技術が生まれていることはご存じの方も多いでしょう。本特集でもこのような技術の躍進を紹介しています。

本稿では、日本科学未来館のメディアラボ(写真1)に展示されたインタラクティブ作品を取り上げ、ヒューマン・インターフェースのヒントとなりそうなインタラクティブ・アートを紹

介します。

メディアラボと聞くと、米国のMIT(マサチューセッツ工科大学)を連想する方が多いかもしれませんが、同館のメディアラボは、「情報科学技術を手にして、自らが世界を変えることができる」を実感してもらうことを目的としています。4ヶ月～半年を目安にして内容を入れ替え、最先端技術を追いかけるシリーズ展示として、2008年4月にスタートしました^{注1}。そもそもほかの科学に比べても、実体がないのが情報科学です。ですから、アート・ギャラリーのように、空間で目に見える形の情報科学の成果を体験できるようにしています。

以下、2008年4月～2011年3月の第1期～第8期、2011年6月～第9期までのメディアラボの展示内容を紹介します。第8期までは、筑波大学大学院の岩田 洋夫教授による監修でした。第1期ではメディアラボのお披露目としてダイジェスト展示を行いました。現在の第9期からは、五十嵐デザインインタフェースプロジェクトによる研究結果を展示しています。

●『魔法かもしれない』第2期展覧会

(2008年9月6日～2009年1月6日、八谷 和彦)

メディア・アーティストの八谷 和彦氏は、アーサー・C・クラークの「十分に発達した科学技術は魔法と区別がつかない」という言葉から、『魔法かもしれない』というタイトルで第2期の展示を担当しました。

写真2は、第2期展覧会の中でも印象的な「人魚の窓」という



◀写真1
メディアラボ

注1: 第1期～第8期までは筑波大学の岩田 洋夫教授による監修で、独立行政法人 科学技術振興機構 (JST) の戦略的創造研究推進事業 (CREST) による「デバイス・アートにおける表現系科学技術の創成」の成果を中心に展示した。



▶写真2
人魚の窓