

Gabin Ito

伊藤ガビン [日本]



Time Scale (1993)

インсталляшн: акрил, флуоринерт, компьютер
(PC-9801シリーズ: CPU=V30, 80386, 80486)、ディスプレイ
1500mm×600mm×1700mm
Installation: acrylic resin tank, fluorinert, computer (PC-9801 series: CPU=V30, 80386, 80486), display 1500mm×600mm×1700mm

おそらくこの作品はアーティフィシャル・ライフと関係を持つていないだろう。

しかしコンピュータの中のあるプロセスとリアル・ライフの間の奇妙で愛すべき相互作用を扱っているという点で、アーティフィシャル・ライフ（が抱える問題点=面白さ）にリンクするはずである。

「時間」がこの作品の主題であることは馬鹿馬鹿しいほどに明確である。

電気を通さない液体が満たされた水槽に3台のパソコン・コンピュータが沈んでいる。これら3台は基本的な同じ系統の異なるCPU(V30, 80386, 80486)、まるで異なる演算スピードを持つマシンである。

ソフトウェアは砂時計の2Dのシミュレーションというこれまで直接的なネタで、ひそかに「時間」を暗示しているのである。もちろん3台とも同じソフトウェアを使っている。従って表示される砂時計の砂の落下するスピードはそれぞれに違う。実にあたりまえである。そう、あたりまえのことをあたりまえに作ってみたかっただけなのだから。

しかし、せっかくアーティフィシャル・ライフというロマンチックな展覧会タイトルがあるので、このプロセスが仮にある生命そのものであると夢想してみる。すると、この生命にとっては演算速度の違いはまったく意味をなさないことが明らかになる。自分ではその速度の差を意識することができない。砂時計にとっては砂はいつも同じ速度で落ちてゆくのだ。

私たちは今その3つの時間を俯瞰し、速度を極限的に速めたり、止めてみる衝撃にかられる。

主催: A-Life WORLD展実行委員会
後援: 社団法人日本コンピュータ・グラフィックス協会
協賛: TAMAらいふ21協会
株式会社東芝
T-BRAIN CLUB
東京国際美術館
協力: 株式会社サビエンス/人工生命研究会
ダイキン工業株式会社/株式会社七彩
株式会社富士通研究所
Autodesk, Inc./IBM UK Scientific Centre
Lisson Gallery/Thinking Machines Corporation