

小特集 2 ■アルスエレクトロニカ 2014 報告



■ 35 years of Ars Electronica

森山朋絵

東京都現代美術館

今年、2014 年をもって Ars Electronica Festival（アルスエレクトロニカ・フェスティバル）は早くも 35 周年を迎える。ハンネス・レオポルドゼーダーらがブルックナー音楽祭へのカウンターとして電子音楽フェスティバルをスタートさせ、受賞者数の多さに「ジャパンアタック」と言われた 1997 年を経て、草創期から四半世紀を数えるのを機に、2004 年には若者を対象としたプラン表彰のカテゴリー「ザ・ネクストアイデア」が新たに創設され、日本からも「The Sinktop」などの学生プロジェクトが入賞した。2009 年には、文化拠点としての新アルスセンター開館とともに世界巡回「アルスエレクトロニカ・インターナショナル」の一環として日本でも 30 周年記念展「サイバーアーツジャパン」（東京都現代美術館）が開催され、世界各地で多数の参加者を集め大きな隆盛を見せていたのが記憶に新しい。

9 月 8 日付の速報に拠れば、5 日間に 74,860 人がフェスティバルを訪れ、芸術監督ゲルフリート・シュトッカーや共同プロデューサーを務めたクリスティーネ・ショップも「リンツ市中を舞台とした完璧な成功」と評している。特に例年開催される効果的なツアー「WE GUIDE YOU」が 114 本も実施され、約 1,300 人の参加者が楽しんだとされる。また、全 579 名のアーティスト／科学者／技術者／サウンドアーティストらが 59 カ国から結集し、427 ものプロダクト／プロジェクトを展開した。

これらの数字は、人口約 19 万人の小都市の、アート＆テクノロジーによる再生としては非常に大きなサクセスモデルと考えられるだろう。しかし、フェスティバル自体の定量的ピークは 30 周年の翌年で、2010 年の「Repair」開催時の約 10 万人を一つの頂点としており、その後は緩

やかな沈静化を辿っている。それに対して、サイバーアーツセンターやナレッジキャピタルの始動でしばしば日本・大阪を訪れるようになったシュトッカーの見解は「現在の状況が常にベスト」と非常に前向きである。

確かに、全世界どこのフェスティバルを見ても、驚くべきことに、もはやアート＆テクノロジー領域を対象に含むことは「特筆に値しない」。35 年をかけて徐々にそれは真に浸透し「フツー」のあり方になったのである。過去のフェスティバルで見たような圧倒的に優れた作品に導かれるというより、無数の小さなプロジェクトが結集して解体・再構築を繰り返し、自動生成されるかのように現在のフェスティバルを成立させている。本稿でも報告された新プロジェクトをはじめ、変容を続ける“アルス”の次の 10 年間に刮目して期待したい。

■公共の場を会場とする試み

安藤英由樹

大阪大学

2014 年の特徴的な会場として、リンツ市中央にあるショッピングモールの Arkade、その近くの高校、大聖堂 Mariendom（The New Cathedral）にて展示やパフォーマンスが催された。また、これらの場所において日本人の活躍が多く見られたのでそれらについて紹介する。Arkade では各店舗に映像作品が展示されていたほか、揚力を用いたいわゆる吹き玉の原理をたくみに利用した Ryo Kishi による「atOms / MoLECULE」が展示されており、買い物客の目を引いていた。19 歳以下の作家によるコンペ u19、台湾の作家らによるグループ展「Buddha on the Beach」、慶應義塾大学寛研の展示などのほか、森翔太の「仕込み iPhone」のパフォーマンスは人々に笑いをもたらし、白久レイエス樹、阿嘉倫大、我有隆司の「スケルトニクス」が街を歩きまわり注目



Saccade Based Display



Flying Records

を集めていた。Mariendom は新大聖堂とよばれているものの着工は 1862 年で完成は 1924 年と 62 年もの歳月をかけた新ゴシック調の教会である。教会内では静寂と威厳のなか、h.o による常に火星の方向を指差す輝く矢印「Momentrium」、風船にオープンリールのテープの端が結び付けられ音と共に上下する和田永の「Flying Records」、理研 BSI の代替現実 (Substitutional Reality; SR) システムを用いた Grinder-Man によるパフォーマンス「Mirage」公演、また聖書のアルファ・オメガ (AΩ) を題材とした「Saccade Based Display」を私と渡邊淳司も展示させていただいた。作家が作品に対して教会という場を意識する一方で、ミサなど教会本来の役割を妨げることがないようにする条件など教会関係者の理解を得る必要もあり運営・作家側にも苦労があったが、教会で行ったということによる反響も多くあったように思う。

今回強く感じたことは町中でこれらの試みが、単に外部からのフェスティバル参加者のためだけでなく、地元の人々の生活の場に溶けこむようにうまく設計されている点にある。フェスティバルは誰のものかという問いに対して非常に明快な答えであるように感じた。

■ デバイスアート国際展

岩田洋夫

筑波大学

筆者がデバイスアートという概念を提唱したのが 2004 年のことであったので、今年で 10 周年を迎えることになる。デバイスアートとは、メカトロ技術や素材技術を駆使して、テクノロジーの本質を見せる表現様式である。その担い手である研究者とアーティストを結集して、JST の CREST に応募したのが、その発端であった。

2005 年から 2010 年にかけて CREST プロジェクトとして活動し、日本科学未来館において研究のプロセスとしての常設展示を行い、国内外の展覧会やシンポジウムなどを通じて情報発信した。

この 10 年間でデバイスアートは国際的な潮流となった。奇しくも 2004 年に、クロアチアの「コンテジュナー」というキュレータグループが「device_art」という展覧会とシンポジウムを発足させ、3 年に一度のペースでザグレブにおいて開催している。それに加えて東京やプラハなどで国外展もっており、持続的な活動を展開している。出発点においてはお互いを知らなかったが、2009 年からは筆者のプロジェクトチームと交流を持っている。彼らは、ハイテクを持たないものの、テクノロジーのハッキングと再利用という独特の作風を有している。

一方米国 UCLA では、アートスクールとナノサイエンス研究所が共同で「Art | Sci Center」を運営しているが、その学生が創る作品がデバイスアートの概念に共通するものが多い。この世界的な潮流を見せることを企図し、場としてアルスエレクトロニカ・センターを選んで「デバイスアート国際展」を開催した。日本からはプロジェクトメンバの 10 作品を出品し、コンテジュナーが推薦するクロアチアとスロベニアの作品群から筆者が 4 作品を選定し、さらに UCLA からは、「メディア考古学」の研究者である Erkki Huhtamo 教授が推薦する 6 作品を展示した。この企画がアルスエレクトロニカ側の高い評価を得て、当初半年だった会期を 10 ヶ月に延長することになった。会場も当初は 2 階ワンフロアの予定だったのが、地階のメインギャラリーの一部も使うまでに拡張した。

筆者は、歩行感覚提示装置である「ロボットタイル」を展示した (図 1)。これは純粋にリサーチプロトタイプであるが、それを見た人がタイルの動きに健気さを見



図 1 ロボットタイル

出すという、ある種の「見立て」によって作品となった。これはデバイスアート固有の特徴であり、それを見せるために出品した。しかし同装置は複雑なシステムであり、10 カ月間国外で稼働させるのは、大きな挑戦である。UCLA 卒業生である Eric Siu の作品「TOUCHY」は、人間自身をカメラにするヘルメットであり、触れ合うことによってシャッターが開くというインタラクションが多くの人を惹きつけ、アルスエレクトロニカの広報誌の表紙を飾るほどの人気者になった(図2)。一方、クロアチアの Anselmo Tumpic の「Tateye」はレーザーで網膜に刺青を施すという恐ろしいゴーグルで、彼の作品はどれも倫理面から実際に使用することはできないものばかりであるが、デバイスのユニークさは特筆に値する。

本展の会場としてアルスエレクトロニカ・センターを選んだのは、アルスエレクトロニカがメディアアートの祭典として世界で最も著名であるだけでなく、筆者がプログラムコーディネータをつとめる、文科省のリーディング大学院事業に採択された「エンパワーメント情報学プログラム」の海外拠点の一つに同センターを選定しているからである。エンパワーメント情報学とは、人を補完し、人と強調し、人を拡張する人間情報学で、このプログラムでは、「現場力」「分野横断力」「魅せ方力」を人材育成目標とする。それを実現する場として、研究室と展示室が融合した「エンパワースタジオ」を新たに建設する。このスタジオを活用する方法として、アルスエレクトロニカセンターの研究開発部門である Future Lab と連携する「Labx」という枠組みを企画した。

デバイスアートにとって先の 10 年はスタートアップのフェーズであったのに対し、これからの 10 年は人材育成も含めてデバイスアートの生態系を作るフェーズにしようとする筆者は考える。エンパワーメント情報学プログラムが、その担い手になれるように努力したい。



図 2 TOUCHY

■ Future Innovators Summit

笥 康明

慶應義塾大学

Ars Electronica Festival (アルスエレクトロニカ・フェスティバル) は、オーストリア・リンツで毎年開催される世界最大規模のメディアアートフェスティバルである。今年のフェスティバルのテーマは、「C... what it takes to change」(変わるために必要なもの)。これは、社会的に変革や変化をもたらすための要件として触媒としてのアートに注目するものであり、展示・パフォーマンス・シンポジウム・レクチャなど多様な形式のイベントが展開された。

毎年フェスティバルの内容を積極的に組み替える Ars Electronica だが、今年を受賞作品展等の目玉企画に加えて新たに「Future Innovators Summit」というイベントが開催された。これは、アーティスト・科学者・エンジニア・デザイナー・ミュージシャン・起業家・発明家など多岐にわたる分野から公募・推薦された 24 組の若手の「Future Innovator」が、グループに分かれて会期中を通して様々な課題に対する答えを導くワークショップである。筆者も Future Innovator の一人として招待され参加したので、自身のグループでの経験をもとにまとめた。

筆者の入ったグループは、韓国のアーティスト Yonghun Kim 氏、コペンハーゲンでインタラクションデザイナーとして働くアメリカ人の Angela Oguntala 氏、同じくアメリカ人で公衆衛生のために地図を作成する Broad Street Maps の創業者の 2 人組 Anna Clements 氏と Hannah Judge 氏という、(ほぼ)同世代ながら国籍や専門性に多様性のある 5 名で構成された。また、各チームには豪華なメンターが 1 名ずつ割り当てられ、筆者のグループは MIT MediaLab の石井裕氏が担当することとなった。各グループのワークショップのプログラムは 2 日間にわたり、グループ毎にスタートの日程をずらして行われる。

まず、1 日目の朝は Future Innovators Breakfast という朝食会からスタートする。このワークショップでは、会期中に朝食やランチのテーブルを囲みながら意見交換を行う場が数々設定される。この朝食会ではそれぞれの活動や背景についてのプレゼンテーションを行い、メンターや参加者同士によるコメントやディスカッションが展開される。リンツの街中のさまざまな場所を会場に用いるというのがこのイベントの一つの特徴で、この朝食会もカフェや学校の講堂など毎日場所を変えながら行わ

れ、一般に公開された。

朝食会が終わると、グループは学校の教室に場所を移し、課題を決定するキックオフ、およびその解決策を考えるワーキングセッションに移る。なお、この教室は展示会場を兼ねており、参加者は会期を通じて周囲に自身の作品あるいは活動を紹介するものを展示する。セッション中も教室は公開されており、作品、議論している参加者の様子、そしてそのプロセスのメモやアーカイブ自体が「展示物」として教室内に並置され、フェスティバルの来場者はそれを自由に「鑑賞」できる（図1）。来場者も聴講するのみならず時に議論に参加し、常に即興的・双方向的にプログラムが進められた。

キックオフでは、ファシリテータによる概要説明を受けた後に、今回のワークショップで課題として扱うトピックについて話し合う。参加者はキーワードが記された紙が入ったオブジェを箱から順次取り出し、そのキーワードをもとに話をしながら今回の課題として扱えそうなテーマを紡いでいく。人間、銃社会、依存症、高齢化などさまざまなトピックでの議論を経た後、筆者らのグループの場合は最終的に「How can we know what singularity will mean to humanity?」という問いが設定された。

続いてのワーキングセッションは、この問いに関しての答えを導くことが目的となる。成果は翌日（2日目）の夕方までにまとめて20分程度のプレゼンテーションを行うことが課される。筆者らのグループでは、技術的な発展が我々にもたらす恩恵やそれにまつわる楽しみ、危険、不安などさまざまな観点から意見を出し合い、答え（方）をまとめる作業を行った。抽象度の高い問いだけに作業は難航したが、最終的には、具体的な単一の意見を答えとして示すのではなく、誰もがsingularityを自分ごととして捉える機会を提供すること、自分自身で善し悪しを判断することこそが大事であるという意見にまとまり、プレゼンテーションに向けてはその手段として「パフォーマンス」を制作することになった。



図1: Future Innovators Summit ワークショップの様子

2日目もグループで集まり、午後のFuture Innovators Tea Timeにおけるプレゼンテーションに備える。メンタと意見交換を行うランチタイムや、来場者を巻き込んでフィードバックを得るための簡易ワークショップを行うなど、外部の刺激を受けながら作業を進めた。最終的にまとめた筆者らのグループのプレゼンテーションは、ステージ上で二組の参加者が並びながらテーマに沿ったパフォーマンスを行い、どちらが人間らしいか、どちらが人工物らしいか、その理由は何かという点について観客に尋ねるといったスタイルを採った（図2）。観客からは、視線や表情、動き方などさまざまな観点での意見が活発に飛び交い、最終的には観客も巻き込んでステージ上で（人間らしい／人工物らしい身体表現としての）ダンスを行ってプレゼンテーションを終えた。他のグループも、コンセプトムービーを制作したり、ビジネスプランを示したり、それぞれの得意分野を活かしながら問いに対する「答え（方）」を多様な手段で提示した。

全日程終了後には、Wrap-upとして全参加者・メンタ・企画運営者を集めたミーティングが開催され、このような取り組みやそこで築かれたネットワークをいかに未来につなげていくか、さらにはいかに未来を作っていくかについて意見が交わされた。今回のFuture Innovators Summitではメディアアートフェスティバルの中に、従来の作品展示のみではなく、多様な専門性や視点を持つ人々が場所と時間を共にすることで議論を通して刺激を与えあい、アートの力を社会に還元するタネを生むという新たな手段・価値が提示された。短期間で若手クリエイターや活動家の幅を広げる効果的な教育プログラムであると共に、今後このようなコラボレーションが実際に社会を動かす力として具体的に昇華・展開されていくことを大いに期待させる内容であった。今後、Ars Electronica Festivalのみならず、日本を含めて世界中で展開されるであろうこの新しい流れに注目していきたい。



図2 筆者らのグループのプレゼンテーションの様子
(<https://www.flickr.com/photos/arselectronica/14971188797/in/set-72157646180076671>)